

Buono: +2Lealtà

Caotico: +2Lealtà

Buono

Legale

Caotico

Malvagio

Legale

Malvagio

Legale: +2Economia

Neutrale: +2Stabilità

Malvagio: +2Economia

EDITTI	
PROMOTIONS	<input type="checkbox"/> Nessuno -1Stabilità
	<input type="checkbox"/> Token +1 stability, +1bp consumption
	<input type="checkbox"/> Standard +2stabilità, +2 consumobp
	<input type="checkbox"/> Aggressivo +3stabilità, +4 consumobp
	<input type="checkbox"/> Espansionista +4stabilità, +8 consumobp
TASSAZIONE	<input type="checkbox"/> Nessuno +1Lealtà
	<input type="checkbox"/> Luce +1Economia, -1Lealtà
	<input type="checkbox"/> Normale +2economia, -2lealtà
	<input type="checkbox"/> Heavy +3Economia, -4Lealtà
	<input type="checkbox"/> Soverschiantie +4Economia, -8Lealtà
FESTIVALS	<input type="checkbox"/> Nessuno -1Lealtà
	<input type="checkbox"/> 1 +1 loyalty, +1bp consumption
	<input type="checkbox"/> 6 +2 loyalty, +2bp consumption
	<input type="checkbox"/> 12 +3lealtà, +4 consumobp
	<input type="checkbox"/> 24 +4lealtà, +8 consumobp

ECONOMIA	Allineamento	Promozioni	Taxation	Festival	Insediamenti		Risorse		Autorità	Vacancies	Unrest	Varie	Temp
ECO =		N/D	+	+	N/D	+	+	+	+	-	-	+	+
LEA =	+	N/D	+	+	+	+	+	+	+	-	-	+	+
STA =		+	+	+	N/D	+	+	+	+	-	-	+	+

STABILITÀ

On success, -1 unrest or add 1bp; on failure, +1 unrest; on failure by 4, +d4 unrest

☐ 1 pb +

SPENDING

Promozioni Festival Varie

= + +

pb =

IN ESTATE

Taglia Città Fattorie

pb = + - (× 2)

IN INVERNO

Taglia Città Fattorie

pb = + -

UNREST

+2 agitazione se la tesoreria è vuota

+1 unrest for each attribute (Economy, Loyalty or Stability) that is negative

Royal enforcer can reduce unrest by 1, but must then make a loyalty check or lose 1 loyalty

If unrest is more than 10, abandon a hex

If unrest reaches 20, the kingdom falls into anarchy

ASSEGNA COMANDO

Aggiusta i tiri del regno

HEXES

Claim and abandon hexes

per turno

pb -

TERRENO

Costruire fattorie, strade, miniere, etc

per turno

pb -

SETTLE

Create new towns

per turno

pb -

EDIFICI

Aggiungi edifici alle Città

per turno

pb -

MILITARY

Create armed units (comes from allocation for settling towns)

pb -

WITHDRAW

Gain 2000gp per bp. Increase unrest by 1, then make a loyalty check

pb -

DEPOSIT

4000gp in trade goods and treasure nets 1bp

pb +

OTHER INCOME

pb +

TASSE

Kingdom's Income = Economy Roll ÷ 3

pb +

DIMENSIONE DEL REGNO

0-25 ☐ Baronia

26-100 ☐ Ducato

101- ☐ Regno

The number of 12-mile hexes the kingdom controls

REGNO POPOLAZIONE

Taglia

Popolazione Totale

Città

= (250 ×) +

COMANDO CD

Taglia

Districts

Varie

= 20 + + +

UNREST LEVEL

Penalty applies to economy, loyalty and stability

From 10, begin to lose control of hexes

From 20, all saves drop to 0 and kingdom cannot act

TESORERIA

Treasury funds

pb