

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"/> Pesante +3Economia, -4Lealtà
	<input type="checkbox"/> Soverchiante +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 un

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

Introiti del Regno = Economy Roll ÷ 3

pb +

DIMENSIONE DEL REGNO

0-25 ☐ Baronia

26-100 ☐ Ducato

101- ☐ Regno

Popolazione Totale

Popolazione Città

REGNO POPOLAZIONE

Taglia

COMANDO CD

Taglia Distretti Varie

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