



Good: +2 Loyalty		Lawful: +2 Economy
Chaotic: +2 Loyalty		Neutral: +2 Stability
		Evil: +2 Economy

EDICTS





PROMOTIONS	<input type="checkbox"/> None	-1 stability
	<input type="checkbox"/> Token	+1 stability, +1bp consumption
	<input type="checkbox"/> Standard	+2 stability, +2bp consumption
	<input type="checkbox"/> Aggressive	+3 stability, +4bp consumption
	<input type="checkbox"/> Expansionist	+4 stability, +8bp consumption

TAXATION	<input type="checkbox"/> None	+1 loyalty
	<input type="checkbox"/> Light	+1 economy, -1 loyalty
	<input type="checkbox"/> Normal	+2 economy, -2 loyalty
	<input type="checkbox"/> Heavy	+3 economy, -4 loyalty
	<input type="checkbox"/> Overwhelming	+4 economy, -8 loyalty

FESTIVALS	<input type="checkbox"/> None	-1 loyalty
	<input type="checkbox"/> 1	+1 loyalty, +1bp consumption
	<input type="checkbox"/> 6	+2 loyalty, +2bp consumption
	<input type="checkbox"/> 12	+3 loyalty, +4bp consumption
	<input type="checkbox"/> 24	+4 loyalty, +8bp consumption

ECONOMY	Alignment	Promotions	Taxation	Festivals	Settlements	Resources	Leadership	Vacancies	Unrest	Outros	Temporário
ECO		N/A	+	+	+	+	+	-	-	+	+
LOYALTY		N/A	+	+	+	+	+	-	-	+	+
STABILITY		+	+	N/A	+	+	+	-	-	+	+

KINGDOM MANAGEMENT

UPKEEP	STABILITY			On success, -1 unrest or add 1bp; on failure, +1 unrest; on failure by 4, +d4 unrest	<input type="checkbox"/> 1 bp	+
	SPENDING			Promotions	Festivals	Outros
	=			+	+	
	IN SUMMER			Tamanho	Towns	Farms
	 bp	=	 +		- (× 2)
	IN WINTER			Tamanho	Towns	Farms
	 bp	=	 +		-	
UNREST	+2 unrest if the treasury is empty					
	+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						

EDICTS	ASSIGN LEADERSHIP		Adjust kingdom rolls																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																												</
--------	-------------------	--	----------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----

INCOME	WITHDRAW	Gain 2000gp per bp. Increase unrest by 1, then make a loyalty check	
	DEPOSIT	4000gp in trade goods and treasure nets 1bp	
	OTHER INCOME		
TAX	Kingdom's Income	Economy Roll ÷ 3	

LEADERSHIP ROLES

Ruler	CAR	ECO LOY STA
Baron, Duke, King or Queen – If vacant, kingdom fails all command rolls and cannot claim or develop hexes		
Spouse	CAR ÷ 2	
Queen Consort or Prince Consort – May rule if the Ruler is absent. but must pass loyalty check or +1 unrest		
Heir	CAR ÷ 2	
Prince, Princess or favoured subject – May rule if the Ruler is absent. but must pass loyalty check or +1 unrest		
Councilor	SAB ou CAR	
Liaises with the people – If vacant, -2 loyalty, +1 unrest at upkeep and no bonus from festivals		
General	FOR ou CAR	
Commands the army – If vacant, -4 loyalty		
Grand Diplomat	INT ou CAR	
Oversees international relations – If vacant, -2 stability and cannot issue Diplomatic or Exploration Edicts		
High Priest	SAB ou CAR	
Guides religious worship – If vacant, -2 loyalty and stability, and +1 unrest at upkeep		
Magister	INT ou CAR	
Guides higher learning and magic – If vacant, -4 economy		
Marshal	DES ou SAB	
Enforce rural justice – If vacant, -4 economy		
Royal Enforcer	FOR ou DES	
Enforce law and order – If present, -1 unrest at upkeep		
Spymaster	DES ou INT	
Intelligence – If vacant, -4 economy and +1 unrest at upkeep		
Treasurer	INT ou SAB	
Collect taxes and manage finances – If vacant, -4 economy and kingdom can't levy taxes		
Viceroy	INT ou SAB ÷ 2	
Ruler of a colony or vassal state – May also take any role for colony, with 1 less benefit		
Warden	FOR ou CON	
Leads kingdom's defences – If vacant, -4 loyalty and -2 stability		

POPULACE

KINGDOM SIZE	0-25 <input type="checkbox"/> Barony
	26-100 <input type="checkbox"/> Duchy
	101- <input type="checkbox"/> Kingdom
KINGDOM POPULATION	Total City Population
COMMAND DC	Tamanho Districts Outros
UNREST LEVEL	

TREASURY

Treasury funds	
----------------	--