第五次达达乌帕谷战争的胜利（35天）

前提：无，与质疑达达乌帕谷战争的成果互斥

+75政治点数，+5%基础稳定度，+5%基础战争支持度，+5%审判主义支持度

巩固占领区（70天）

前提：完成第五次达达乌帕谷战争的胜利

+120政治点数，所有占领区-10%抵抗度，+5%顺从度

任命领袖（35天）

前提：完成巩固占领区

深渊议会增加效果：-10%稳定度，-5%政治点数。领导人增加领袖效果：+5%政治点数，-10%指挥点数上限，-5%顾问政治点数花费，+5%执政党支持度对稳定度修正

质疑议会作用（35天）

前提：任命领袖

+75政治点数，深渊议会增加效果：-5%稳定度，-5%政治点数，+0.2每日调和主义支持度，+0.03每日左翼无执政主义支持度，-0.3%每周稳定度

解散议会（70天）

前提：质疑议会作用

+100政治点数，移除深渊议会，-10%基础稳定度，领袖效果增加：+3%政治点数，-10%指挥点数上限，-20%顾问政治点数花费，+15%计划速度，-10%计划上限，+7%执政党支持度对稳定度修正

心中的坎瑞亚（28天）

前提：解散议会

领导人增加坎瑞亚之梦效果：+5%战争支持度，-5%稳定度，+0.15每日审判主义支持度，+25%意识形态变化抵制力度，AI修正：专注进攻+50%，AI修正：计划部署部队数量：30%

质疑达达乌帕谷战争的成果（35天）

前提：无，与第五次达达乌帕谷战争的胜利互斥

+100政治点数，-5%基础稳定度，+5%调和主义支持度，领导人增加受到质疑的特质：-0.1%每周稳定度，-0.1%每周战争支持度，-5%政治点数

幕后密谋（70天）

前提：完成质疑达达乌帕谷战争的成果

+100政治点数，-2%基础稳定度，+2%基础战争支持度，-20%审判主义支持度，领导人受到质疑达特质增加效果：-0.1%每周稳定度，-0.1%每周战争支持度，-5%政治点数

召开深渊大会（70天）

前提：完成幕后密谋

+10%调和主义支持度，+5%权威主义支持度，+5%专制主义支持度，+4%极权主义支持度，+2%人民主义支持度，+1%左翼无执政主义支持度“领导人空缺”成为审判主义领导人，领袖特质：权力斗争：-30%稳定度，-30%战争支持度，-30%政治点数，深渊议会增加效果：+5%稳定度，+20%意识形态变化抵制力度

重新选择领导人（35天）

前提：完成召开深渊议会

触发事件“三部落联盟的未来”

深渊使徒（35天）

前提：完成重新选择领导人，与议会领导互斥

+30%审判主义支持度，深渊使徒成为审判主义领导人，领袖特质：王子殿下的忠诚支持者：-5%政治点数，+15%稳定度。坎瑞亚的怒火：+10%战争支持度，-10%稳定度，+0.5每日审判主义支持度，+15%适役人口修正，+5%单位攻击，AI修正：专注进攻+50%，AI修正：计划部署部队数量：50%

深渊至高无上（35天）

前提：完成深渊使徒

领导人增加深渊种族主义者特征：-10%稳定度，+8%抵抗目标，+500每周人力，-4%非核心人力，+8%适役人口修正，+5%侵略战争对稳定度修正

议会领导（35天）

前提：完成重新选择领导人，与深渊使徒互斥

+10%审判主义支持度，移除深渊议会效果，深渊议会成为审判主义领导人，领袖特征：深渊议会：+15%稳定度，+10%政治点数，+0.12每日审判主义，+0.02每日调和主义，+0.02每日权威主义，+0.02每日专制主义

巩固议会权力（35天）

前提：完成议会领导

+100政治点数，深渊议会特质增加效果：+5%政治点数，+50%意识形态变化抵制力度，+5%战争支持度，+5%计划速度

达达乌帕谷战略（14天）

前提：完成以下之一：1.心中的坎瑞亚2.深渊至高无上3.巩固议会权利，处于战争状态会跳过此国策

触发事件“达达乌帕谷地区战略”

战前的准备（70天）

前提：选择了战争的方式，与对达达乌帕谷军区的渗透互斥，处于战争状态会跳过此国策

获得持续1095天战争准备效果：+10%计划上限，+5%军用工厂建造速度，+5%补给中心建造速度，-5%生活消费品工厂系数。此效果在进入战争状态后移除，隐藏效果：完成国策1000天后达达乌帕谷军区对三部落联盟宣战

发起第六次达达乌帕谷战争（35天）

前提：完成战前的准备并且达达乌帕谷军区存在，没有战争准备效果，如果在战争状态会跳过此国策

三部落联盟对达达乌帕谷军区宣战（假国策）

对达达乌帕谷军区的渗透（35天）

前提：选择了别的方法，与战前的准备互斥，如果在战争状态会跳过此国策

解锁渗透达达乌帕谷军区的系统，每70天增加5%渗透进度（假系统），此系统在进入战争状态后移除，隐藏效果：完成国策1000天后达达乌帕谷军区对三部落联盟宣战

兵不血刃的战争（70天）

前提：渗透达到100%并且达达乌帕谷军区存在，如果在战争状态会跳过此国策

三部落联盟吞并达达乌帕谷军区（假国策）

对龙脊镇的突袭（70天）

前提：达达乌帕谷军区不存在，如果龙脊镇不存在则跳过此国策

三部落联盟对龙脊镇宣战，龙脊镇获得持续30天的猝不及防的袭击效果：-20%单位攻击，-40%单位防御，-30%陆军组织度，AI修正：请求盟友加入战争：-9999

无尽的怒火（70天）

前提：当前领导人不为深渊议会，完成对龙脊镇的最后通牒，与新坎瑞亚的蓝图互斥

增加无尽的怒火效果：+5%战争支持度，+20%侵略战争对稳定度的修正，+0.1%每周战争支持度，-0.1%每周稳定度，+5%单位攻击

整合龙脊镇（70天）

前提：控制龙脊镇并且完成了无尽的怒火或新坎瑞亚的蓝图

获得持续365天的整合龙脊镇效果：-20%政治点数，-20%建造速度，-0.1%每周稳定度，-50每周人力，效果移除后获得龙脊镇的全部核心

寒天之钉的力量（70天）

前提：拥有龙脊镇的全部核心并且控制

获得寒天之钉的力量：+5%战争支持度，+10%突破，+10%HP，-15%地形惩罚，+40%寒冷适应度增长，-20%冬季损耗

复活杜林（70天）

前提：完成寒天之钉的力量

所有国家触发事件“杜林的重生”，获得陆军元帅，总司令“杜林”

杜林：8级陆军元帅

（花费200政治点数）杜林：魔龙：+15%陆军速度，+15%突破，+25%争夺制空权效率，+15%对地攻击

清泉镇或战争（35天）

前提：清泉镇存在并且完成无尽的怒火

蒙德城直辖区触发“深渊来袭”事件，选择暂时放弃清泉镇则三部落联盟吞并清泉镇，选择不惜一切代价保卫清泉镇则三部落联盟对蒙德各个地区宣战，蒙德各个地区获得持续365天的未做好战斗准备效果：-20%陆军组织度，-20%单位防御，-10%单位攻击，历史模式下蒙德一定不会退让

蒙德的命运（70天）

前提：完成清泉镇或战争，处于战争状态则跳过此国策

获得蒙德各个地区的战争目标

蒙德战争的号角（14天）

前提：与蒙德城直辖区处于战争状态

解锁蒙德战争系统

军事化社会（35天）

前提：完成蒙德战争的号角

获得所有成人服兵役

全民皆兵（70天）

前提：完成军事化社会

获得全民皆兵效果：-25%稳定度，+40%适役人口修正，+15%非核心人力，+25%动员速度，+15%陆军训练时间。此效果在征兵法案低于按要求服兵役后移除

敌后作战（21天）

前提：完成蒙德战争的号角，不在战争状态会跳过此国策

蒙德战争系统解锁敌后作战

对蒙德城的突袭（35天）

前提：完成敌后作战，不在战争状态会跳过此国策

蒙德战争系统解锁突袭蒙德城

深渊浪潮（70天）

前提：完成蒙德战争的号角，不在战争中会跳过此国策

+5个地图外军用工厂，获得深渊浪潮效果：+1500每周人力，-30%陆军损耗，+15%步兵攻击，-0.2步兵宽度，+10%突破，+15%陆军速度，+20%陆军HP，+15%协同性，-12%陆军组织度，-5%单位防御，此效果和工厂不在战争中会移除

野兽怒吼（35天）

前提：完成深渊浪潮，不在战争中会跳过此国策

蒙德各个势力获得兽境猎犬的袭击效果：-20%陆军组织度，+25%陆军损耗，-35%适役人口修正，-20%战争支持度，此效果在和平时移除

臣服或死亡（70天）

前提：完成野兽怒吼，对蒙德城的突袭，全民皆兵，并且蒙德城直辖区不存在

所有控制地区+12%顺从度，+4%抵抗度，触发事件“臣服或死亡”，获得信仰危机效果：-8%稳定度，+3%抵抗目标，-10%顺从度增长，+0.1每日左翼无执政主义，+0.05每日人民主义

新坎瑞亚公民（35天）

前提：完成臣服或死亡

解锁新坎瑞亚公民决议：花费100政治点数使一个顺从度大于60%的蒙德地区获得核心，获得公民问题：-5%稳定度，-5%党派支持度对稳定度修正，+5%抵抗目标，-10%顺从度增长，+0.1每日人民主义，+0.05每日人治主义

泛坎瑞亚之梦（35天）

前提：完成新坎瑞亚公民，与我们的大陆互斥，领导人是深渊法师

+10%审判主义支持度，璃月、须弥、枫丹的所有地区三部落联盟获得宣称

眺望故土（35天）

前提：完成泛坎瑞亚之梦

迁都至蒙德城，获得持续365天的眺望故土效果：+0.3每日审判主义支持度，+0.3%每周稳定度，+0.3%每周战争支持度，+2500每周人力，触发事件“眺望故土”

故土不复终不还（70天）

前提：完成眺望故土

获得故土不复终不还效果：+30%侵略战争对稳定度修正，+20%战争支持度，+12%突破，+8%陆军速度，+25%有经验士兵损失，-8%陆军组织度

建立深渊通道（70天）

前提：完成故土不复终不还

在进入战争状态后会获得10个地图外军用工厂和所有种类资源120单位，在和平时移除

王子的到来（70天）

前提：完成故土不复终不还

空成为审判领导人，三部落联盟吞并深渊教团，国家名称改为深渊国，领导人特质：深渊的王子：+60%稳定度，+12%对主要国家的攻击，+15%政治点数，AI修正：专注进攻+100%，AI修正：计划部署部队数量：100%，坎瑞亚的怒火：+10%战争支持度，-10%稳定度，+0.5每日审判主义支持度，+15%适役人口修正，+5%单位攻击，AI修正：专注进攻+50%，AI修正：计划部署部队数量：50%，解锁并启用政治顾问：冰深渊法师（新蒙德领袖）：+10%政治点数，+5%稳定度，-5%抵抗目标，+8%工厂产出，+8%海军船坞产出

对各国的战书（35天）

前提：完成故土不复终不还

璃月、须弥、枫丹触发事件“来自深渊的战书”，稻妻、至冬、纳塔触发事件“来自深渊的警告”，除深渊教团的所有国家对深渊国进行禁运，并获得敌视（外交关系-100）

燃烧的世界（70天）

前提：完成王子的到来、对各国的战书、建立深渊通道

对所有反对我们的势力宣战，所有在战争中的国家获得燃烧的世界效果：-30%稳定度，-0.5%每周稳定度，+15%战争支持度，+20%抵抗目标，+25%非核心人力，+25%对主要国家攻击，+10%对主要国家的防御，-3堑壕上限，-20%工厂产出，+25%适役人口修正，-100%正当化目标花费时间，此效果在进入和平45天后移除

建立坎瑞亚帝国（70天）

前提：完成燃烧的世界

更改国名为坎瑞亚帝国，所有国家触发事件“坎瑞亚的重生”，解锁迁都决议，获得坎瑞亚帝国效果：+10%稳定度，-10%抵抗目标，+15%非核心人力，-20%驻军受到伤害，-12%驻军需求

不会熄灭的火焰（70天）

前提：完成建立坎瑞亚帝国，与最后的仁慈互斥

-200政治点数，-15%基础稳定度，+15%基础战争支持度，对所有国家宣战并所有国家获得获得燃烧的世界效果

最后的仁慈（35天）

前提：完成建立坎瑞亚帝国，与不会熄灭的火焰互斥，需要与稻妻、至冬、纳塔不在战争状态或其中之一的国家投降倾向大于50%，否则则取消此国策

+5%基础稳定度，-10%基础战争支持度，与除璃月、须弥、枫丹外的所有国家无条件和平，并且这些国家获得志愿兵役制、民用经济和持续3650天的元气大伤效果：-50%政治点数，-30%稳定度，-100%战争支持度，+80%生活消费品工厂系数，审判主义接纳度+100，-50%适役人口修正，-50%工厂产出，+1000%受正当化目标花费时间，-50%建造速度，AI修正：重视和平：+100%，无法保障其他国家独立，无法修改征兵法案，并移除敌视（关系-100）和解除对坎瑞亚帝国的禁运

新秩序（140天）

前提：完成最后的仁慈或不会熄灭的火焰并且处于和平

移除故土不复终不还效果，全部国家触发事件“新秩序”，获得璃月、须弥、枫丹的全部核心，解锁建立专员辖区的决议：纳塔专员辖区、至冬专员辖区、稻妻专员辖区、蒙德专员辖区

信仰的抉择（14天）

前提：完成泛坎瑞亚之梦或我们的大陆

触发事件“信仰的抉择”

禁止一切信仰（35天）

前提：选择了禁止一切信仰，与允许保留信仰互斥

获得禁止一切信仰效果：+15%稳定度，+25%抵抗目标，-15%非核心人力，+5%适役人口修正，+15%抵抗速度增长，+8%工厂产出，移除信仰危机

允许保留信仰（35天）

前提：选择了允许保留信仰，与禁止一切信仰互斥

获得允许保留信仰效果：-8%稳定度，-5%抵抗目标，-20%抵抗速度增长，+5%非核心人力，+15%顺从度增长，-3%工厂产出，+0.02每日人民主义，移除信仰危机

公民问题（14天）

前提：完成禁止一切信仰或允许保留信仰

触发事件“公民问题”

阶级划分（35天）

前提：选择了从内部瓦解他们

获得严格的等级制度：+20%稳定度，-10%政治点数，+15%党派支持度对稳定度修正，+25%抵抗目标，+15%驻军受到伤害，-10%顺从度增长，+15%民用情报泄露，移除公民问题

一视同仁（35天）

前提：选择了他们现在就是我们的人民

获得了对人民一视同仁：-12%稳定度，+3%战争支持度，+5%政治点数，-10%党派支持度对稳定度修正，+10%非核心人力，-8%抵抗目标，-15%驻军受到伤害，+12%顺从度增长，+0.02每日人治主义支持度，移除公民问题

整合旧工业（70天）

前提：完成一视同仁或阶级划分

随机从控制的核心地区拆除4个民用工厂和4个军用工厂，+8个地图外民用工厂和8个地图外军用工厂

招募科研人员（42天）

前提：完成整合旧工业

增加一个科研槽

我们的大陆（70天）

前提：深渊使徒是领导人，完成新坎瑞亚公民，与泛坎瑞亚之梦互斥

+5%极权主义支持度，-10%审判主义支持度，除深渊教团的所有国家对新坎瑞亚王国进行禁运，并获得敌视（外交关系-100），全球所有地区三部落联盟获得宣称

对璃月的威胁（35天）

前提：完成我们的大陆

璃月触发事件“来自深渊的威胁”，在14天后与璃月进行边境冲突

索取轻策庄（70天）

前提：完成对璃月的威胁，未拥有轻策庄地区，赢得与璃月的边境冲突，如果输了边境冲突则跳过此国策

璃月触发事件“来自深渊的通知”，璃月有70%概率同意割让轻策庄给三部落联盟，30%概率拒绝并直接完成对璃月的战争国策

对璃月的战争（21天）

前提：完成索取轻策庄，与璃月的命运互斥，处于战争状态会跳过此国策

获得璃月的战争目标

璃月的命运（70天）

前提：控制轻策庄，完成索取轻策庄，与对璃月的战争互斥，处于战争状态会跳过此国策

璃月触发事件“来自深渊的进一步要求”，可以要求吞并璃月或让璃月成为傀儡国，璃月分别有40%和80%几率同意，如果遭到拒绝则对璃月宣战，如果三部落联盟的服役人数在璃月的200%以上，则璃月必定同意

愚蠢的智慧（21天）

前提：完成璃月的命运或对璃月的战争

对须弥教令院和须弥沙漠自治区宣战

虚伪的正义（21天）

前提：完成璃月的命运或对璃月的战争

对枫丹国宣战

永不停息的战争（21天）

前提：完成愚蠢的智慧或虚伪的正义

对纳塔宣战

打破永恒（21天）

前提：完成愚蠢的智慧或虚伪的正义

对稻妻所有势力宣战

大陆帝国（70天）

前提：完成愚蠢的智慧、虚伪的正义、永不停息的战争、打破永恒

三部落联盟被称为大陆帝国，解锁迁都决议，获得结束所有战争的战争效果，此效果在和平时会移除：-8%抵抗目标，+12%适役人口修正，+20%动员速度，+25%陆军经验增长，+5%陆军速度，+10%工厂产出，+20%海军船坞产出

王子的到来（70天）

前提：完成大陆帝国

空成为审判主义领导人，大陆帝国吞并深渊教团，领导人特质：深渊的王子：+60%稳定度，+12%对主要国家的攻击，+15%政治点数，AI修正：专注进攻+100%，AI修正：计划部署部队数量：100%，坎瑞亚的怒火：+10%战争支持度，-10%稳定度，+0.5每日审判主义支持度，+15%适役人口修正，+5%单位攻击，AI修正：专注进攻+50%，AI修正：计划部署部队数量：50%，解锁并启用政治顾问：深渊使徒（好战的鹰派：-0.05每日政治点数，-5%稳定度，+15%战争支持度，+15%适役人口修正，+5%单位攻击，-12%驻军受到伤害

强制征兵（70天）

前提：完成大陆帝国，处于和平状态会跳过此国策

-30%基础稳定度，获得榨干他们，获得强制征兵效果，此效果在和平时会移除：+8%适役人口，+50%非核心人力，-25%稳定度，-25%战争支持度，+0.5每日审判主义支持度，+40%动员速度，-0.5%每周稳定度，-10%最小训练程度，无法切换征兵法案

帝国狂热（70天）

前提：完成大陆帝国，如果处于和平状态会跳过此国策

获得持续730天的帝国狂热效果：+30%战争对稳定度修正，+0.15每日政治点数，+20%工厂修复速度，+15%军用工厂建造速度，-20%民用工厂建造速度，-30%民转军花费，+50%军转民花费，+20%工厂产出，+10%生产效率上限，+10%核心领土防御

增加税收（35天）

前提：完成王子的到来、强制征兵、帝国狂热，与减少税收互斥

获得增加税收效果：-10%稳定度，-20%生活消费品工厂系数，+0.15每日政治点数 ，-10%建造速度，+5%科研速度，-0.1%每周稳定度

减少税收（35天）

前提：完成王子的到来、强制征兵、帝国狂热，与增加税收互斥

获得减少税收效果：+8%稳定度，+30%生活消费品工厂系数，-0.15每日政治点数，+4%生产效率增长，+10%工厂产出，+12%海军船坞产出，+0.1%每周稳定度

整合旧神之地（70天）

前提：完成增加税收或减少税收

解锁整合旧神之地决议：所有顺从度达到60%的地区可以花费50政治点数转化为核心领土

终局之战（35天）

前提：完成整合旧神之地

大陆帝国对至冬国宣战，获得终局之战效果，在和平时移除：+100%战争支持度，+10%陆军速度，-20%进攻时组织度损失

新坎瑞亚的蓝图（35天）

前提：领导人是深渊议会，完成对龙脊镇的突袭，与无尽的怒火互斥

获得新坎瑞亚蓝图效果：+5%稳定度，+0.05每日政治点数，-0.05每日审判主义支持度

全方位渗透（70天）

前提：完成新坎瑞亚的蓝图

获得对蒙德渗透中效果：-20%政治点数，-8%工厂产出，+15%生活消费品工厂系数

情报战（35天）

前提：完成情报战

解锁情报机构，获得深渊情报中心效果：+2特工位，-30%渗透风险，-25%情报机构升级时间，对蒙德渗透中增加效果：+5%政治点数，+3%工厂产出，-3%生活消费品工厂系数

军事演习（35天）

前提：完成新坎瑞亚的蓝图

获得持续365天的军事演习效果：+0.5每日陆军经验，+25%陆军经验增长，+40%陆军训练经验增长，+12%陆军损耗

分化西风骑士团（70天）

前提：完成军事演习

所有蒙德势力获得日渐明显的内部矛盾效果：-15%稳定度，-0.1%每周稳定度，-0.1%每周战争支持度，此效果会在战争中移除

索取蒙德统治权（70天）

前提：完成分化西风骑士团730天以上和完成情报战730天以上

移除对蒙德渗透中效果，对所有蒙德势力进行索取统治权，每个军阀势力若稳定度和战争支持度均大于50%，则有80%几率拒绝，否则有80%几率同意，蒙德城直辖区必定拒绝，三部落联盟吞并所有同意的势力，所有拒绝的势力-300政治点数，-30%基础稳定度，并对三部落联盟宣战

成立新坎瑞亚王国（35天）

前提：控制蒙德城直辖区所有地区

意识形态转变为专制主义，深渊议会成为专制主义领导人，三部落联盟改名为新坎瑞亚王国，+40%专制主义支持度，新坎瑞亚的蓝图增加效果：+5%战争支持度，+0.1每日政治点数，+0.05每日专制主义支持度，首都迁移到蒙德城，除深渊教团的所有国家对新坎瑞亚王国进行禁运，并获得敌视（外交关系-100），除蒙德城和达达乌帕谷的所有蒙德地区获得蒙德抵抗运动效果（对新坎瑞亚王国）：-20%适役人口修正，-10%建造速度，+5%陆军损耗，-10%战略资源产出，-10%地区最大工业值，-10%陆军移动速度

王子的到来（70天）

前提：完成成立新坎瑞亚王国

空成为专制主义领导人，新坎瑞亚王国吞并深渊教团，领导人特质：深渊的王子：+60%稳定度，+12%对主要国家的攻击，+15%政治点数，AI修正：专注进攻+100%，AI修正：计划部署部队数量：100%，获得深渊议会：+15%稳定度，+15%政治点数，+0.02每日调和主义支持度，+50%意识形态变化抵制力度，+5%战争支持度，+5%计划速度

坎瑞亚王家卫队（42天）

前提：完成王子的到来

获得6支身经百战的6步2炮1骑兵侦查的部队及其编制，新坎瑞亚的蓝图增加效果：+5%核心领土攻击，+10%核心领土防御

王家的骑士（28天）

前提：完成坎瑞亚王家卫队

获得8个普通将领，新坎瑞亚的蓝图增加效果：+5%陆军组织度，+5%陆军组织度恢复

温和的手段（35天）

前提：完成成立新坎瑞亚王国，处于和平，与强硬的手段互斥

+10%人民主义支持度，+30%调和主义支持度，-300政治点数，所有控制地区+5%顺从度，+15%抵抗度，获得持续365天的温和的手段效果：-10%政治点数，+0.1每日调和主义支持度，-10%抵抗目标，-15%驻军受到的伤害，蒙德抵抗运动增加效果：+5%适役人口修正，+5%建造速度，-3%陆军损耗，+5%战略资源产出，+5%地区最大工业值，+5%陆军移动速度

强硬的手段（42天）

前提：完成成立新坎瑞亚王国，处于和平，与温和的手段互斥

+10%专制主义支持度，获得原蒙德城直辖区的所有地区的核心，获得持续365天的残酷镇压效果：+25%稳定度，-20%政治点数，+50%抵抗目标，-150%月度人力增长，蒙德抵抗运动增加效果：-20%适役人口修正，-20%建造速度，+10%陆军损耗，-5%战略资源产出，-5%地区最大工业值，-5%陆军移动速度

分化群众（42天）

前提：完成强硬的手段或温和的手段

所有控制地区增加5%顺从度，获得原蒙德城直辖区的所有地区的核心，获得持续365天的分化群众效果：+0.1%每周稳定度，-8%抵抗目标，-10%建造速度，-10%工厂产出，-25%驻军需求，-20%驻军受到的伤害，蒙德抵抗运动增加效果：+5%适役人口修正，+5%建造速度，-2%陆军损耗，-10%战略资源产出，-5%地区最大工业值，+5%陆军移动速度

坎瑞亚临时宪法（35天）

前提：完成分化群众

获得坎瑞亚临时宪法效果：+5%稳定度，+0.05每日政治点数，-5%抵抗目标，+0.1每日专制主义支持度

坎瑞亚科学研究院（42天）

前提：完成坎瑞亚临时宪法

获得1个科研槽

拆除风神像（35天）

前提：完成坎瑞亚临时宪法和王家的骑士，与保留风神像互斥

触发事件“拆除风神像”，-20%基础稳定度，+25%专制主义支持度，获得蒙德所有地区的核心，蒙德抵抗运动增加效果：-30%适役人口修正，-30%建造速度，+15%陆军损耗，-30%战略资源产出，-25%地区最大工业值，-10%陆军移动速度

保留风神像（35天）

前提：完成坎瑞亚临时宪法和王家的骑士，与拆除风神像互斥

+2%人民主义支持度，+4%人治主义支持度，+5%调和主义支持度，-10%专制主义支持度，所有控制地区+5%顺从度，-5%抵抗度

肃清抵抗组织（70天）

前提：完成拆除风神像或保留风神像

无法取消此国策，如果完成了拆除风神像，则获得持续500天的肃清抵抗组织的效果：-35%政治点数，-100%陆军经验增长，-50%工厂产出，结束后移除所有地区的蒙德抵抗运动，如果此前完成过强硬的手段国策，则持续时间增加120天

肃清抵抗组织在持续到300天时会触发事件“突然安静下来的抵抗组织”，在事件结束60天后会在触发事件“革命的低语”，事件结束3天后原东蒙德军区爆发一场起义，结束14天后触发事件“晨曦镇的示威游行”，在此事件结束3天后晨曦镇爆发一场起义，原东蒙德军区为20个5非正规军师和5个6非正规骑兵师和3个8步1炮1骑兵侦查师，原晨曦镇为11个5民兵师和1个12步3炮1骑兵侦查1工兵师

如果完成了保留风神像，则获得持续180天的肃清抵抗组织的效果：-35%政治点数，-100%陆军经验增长，-50%工厂产出，结束后移除所有地区的蒙德抵抗运动，如果此前完成过强硬的手段国策，则持续时间增加60天

肃清抵抗运动在持续到90天时会触发事件“突然安静下来的抵抗组织”，在事件结束30天后会触发事件“革命的低语”，事件结束后的3天在原东蒙德军区爆发一场起义，为15个5非正规军师和3个6非正规骑兵师和2个8步1炮1骑兵侦查师

全面整合蒙德（105天）

前提：完成肃清抵抗组织并处于和平，如果完成肃清抵抗组织并处于和平还拥有了蒙德全境的核心则跳过此国策，无法取消此国策

从国策开始时获得全面整合蒙德效果：-100%政治点数，+100%生活消费品工厂系数，-100%建造速度，-100%工厂产出，-2000每周人力，此效果在国策结束后移除，获得蒙德全境的核心

安抚群众（21天）

前提：完成全面整合蒙德

+100政治点数，+5%基础稳定度，新坎瑞亚的蓝图增加效果：+5%月度人力增长，+50每周人力

新坎瑞亚工业（70天）

前提：完成全面整合蒙德

随机5个地区增加1个民用工厂和2个建筑位

联通新坎瑞亚（70天）

前提：完成全面整合蒙德

随机10个地区增加1级基础设施

新坎瑞亚志愿军（35天）

前提：完成以下之一：安抚群众，新坎瑞亚工业，联通新坎瑞亚

+2%基础战争支持度，+20000人力，获得新坎瑞亚志愿军效果：+0.1%适役人口，+6%适役人口修正，+150每周人力，+10志愿军上限，-100%派遣志愿军需要的部队数量

再次繁荣（70天）

前提：完成以下之一：安抚群众，新坎瑞亚工业，联通新坎瑞亚

+5%基础稳定度，随机3个地区获得1个民用工厂和2个建筑位，获得繁荣的坎瑞亚效果：+10%稳定度，-10%战争支持度，+8%建造速度，+8%科研速度，+18%生活消费品工厂系数，+5%生产效率增长，+15%地区最大工业值

掌控战略资源（35天）

前提：完成以下之一：安抚群众，新坎瑞亚工业，联通新坎瑞亚

获得国有化战略资源效果：+15%战略资源产出，-10%可出口资源，-20%缺乏战略资源惩罚，+25%挖掘技术研究速度

神明勒令（70天）

前提：完成掌控战略资源、再次繁荣、新坎瑞亚志愿军

所有国家触发“神明勒令”事件，获得无神的国度效果：+10%战争支持度，+15%科研速度，+1200每周人力，+15%核心领土攻击，+25%核心领土防御，+40%防御战争对稳定度修正，在事件结束14天后，其他所有国家向新坎瑞亚王国宣战并相互给与军事通行权并获得围剿坎瑞亚效果：-15%稳定度，+15%战争支持度，+20%适役人口修正，+40%动员速度，AI修正：专注进攻+50%，AI修正：计划部署部队数量：15%，此效果在和平时移除，给与的军事通行权在战争结束后取消，在战争持续730天后或者攻陷了某个敌对主要国家的首都则战争无条件和平，战争失败则国家覆灭并恢复原蒙德

与提瓦特重新接轨（35天）

前提：完成神明勒令并处于和平，如果条件不满足则取消此国策

+5%基础稳定度，+150政治点数，所有国家失去敌对（关系-100）

树立正面形象（49天）

前提：完成与提瓦特重新接轨

移除自深渊而来，获得树立正面形象效果：-5%政治点数，+15%生活消费品工厂系数，+3%稳定度，+8%执政党支持度对稳定度修正，+40调和主义接纳度，+40人民主义接纳度，+40人治主义接纳度，+40权威主义接纳度，+40专制主义接纳度，+40审判主义支持度，+40极权主义接纳度

重新联通贸易（49天）

前提：完成与提瓦特重新接轨

+3%基础稳定度，+150政治点数，所有国家取消对新坎瑞亚王国的禁运并接入国际市场，增加2个地图外民用工厂

实现新坎瑞亚之梦（70天）

前提：完成重新联通贸易和树立正面形象

获得实现新坎瑞亚之梦效果：+15%稳定度，+0.1%每周稳定度，+20%执政党支持度对稳定度修正，+0.6每日政治点数，+18%民用工厂建造速度，+20%基础设施建造速度，+25%铁路建造速度，+40%补给中心建造速度，+25%港口建造速度，+12%科研速度，+25%地区最大工业值，+50%月度人力增长，+20%生产效率上限，+15%海军船坞产出，+1.5%适役人口