



Organic Towns Settlement Sheet

Settlement Name

Government Type

Settlement Leader

--	--	--	--

Population

Population Growth

Monthly SP

Temporary SP

--	--	--

Food

Water

Housing

--	--	--	--

Morale

Crime

Defense

Trade

Buildings:

	I	II	III		I	II	III		I	II	III		I	II	III
House	—	—	—	Inn	○	○	○	Barracks	○	○	○	Orphanage	○	○	○
Well	—	○	○	Stable	○	○	○	Merchant Shop	—	—	—	Mage Tower	○	○	○
Farm	—	—	—	Lumber Mill	○	○	○	Road	○	○	○	Brothel	○	○	○
Pasture	—	—	—	Hunting Camp	○	○	○	Outpost	—	—	—	Arena	○	○	○
Town Hall	○	○	○	Mine	○	○	○	Keep	○	○	○	Theater	○	○	○
Workshop	○	○	○	Market	○	○	○	Cemetery	○	○	○	Apothecary	○	○	○
Wall	—	—	—	Docks	○	○	○	Storehouse	○	○	○	Brewery	○	○	○
Gate	—	—	—	Dry Docks	○	○	○	Academy	○	○	○	Bandit Hideout	○	○	○
Tower	—	—	—	Temple	○	○	○	Guildhall	—	—	—	Trading	○	○	○
Tavern	○	○	○	Guardhouse	○	○	○	Prison	○	○	○	Company	—	—	—

Resources:

	rare	adequate	abundant
Lumber	○	○	○
Stone	○	○	○
Metal	○	○	○

Notes:
