		ROLES LID	ERAZGO	PG2 *=: =
		Gobernante Barón, Duque, Rey o Reina- Si está vacante, el Reino falla todas las prueb	CA as de comando y no puede reclamar o desarr	T T T T
		Esposa	CAR ÷	- 2
)		Reina Consorte o Príncipe Consorte – Puede gobernar si el Regente está a Heredero	usente, pero debe superar prueba de lealtad CAR ÷	
	Legal: +2Ecol	Príncipe, Princesa o sujeto favorito - Puede regir si el Regente está ausen mía Consejero	te, pero debe superar una prueba de lealtad o SAB o CA	
Bueno: +2Lealtad	Neutral: +2Estab	Consejero	bonus from festivals	<u></u>
Caótico: +2 Lealtad	Malo: +2Ecol	mía General Manda sobre el ejército- Si vacante, -4lealtad	FUE o CA	<u>R</u> .
10	EDICTOS	Gran Diplomático	INT o CA	R •
Z	-1Estabilidad +1Estabilidad, +1 bp consumo	Gestiona relaciones internacionales - Si vacante -2estabilidad y no puede Gran Sacerdote	expedir Edictos Diplomáticos o de Exploración SAB o CA	
□ Estandar	+2Estabilidad, +2bpconsumo	Guía la devoción religiosa - Si vacante, -2lealtad y estabilidad, y +1males		D _
≧ □ Agresivo ≌ □ Expansionista	+3Estabilidad, +4bpconsumo +4Estabilidad, +8bpconsumo	Magister Guía el aprendizaje superior y la magia - Si vacante, -4economía	INT o CA	K.
m Nin mun	+1lealtad	Alguacil Hace cumpli la justicia rural - Si vacante, -4economía	DES o SA	B. •
Ligero +1economía, -1lealtad		Ejecutor Real	FUE o DE	S •
Ninguno	+2economía, -2lealtad +3economía, -4lealtad	Hace cumplir la ley y el orden- Si presente, -1 malestar durante mantenim Jefe de Espías	DES o IN'	T -
≦ □ Abrumador	+4economía, -8lealtad	Inteligencia - Si vacante, -4economía y +1malestar durante el mantenimie	ento	
× □ Ninguno	-1lealtad	Tesorero Recauda impuestos y gestiona finanzas - Si está vacante, -4la economía	INT o SA	В •
FESTIVALES I 1 G 1 12 I 24	+1lealtad, +1bpconsumo +2lealtad, +2bpconsumo	Virrey	INT o SAB ÷	- 2
□ 12	+3lealtad, +4bpconsumo	Regidor de una colonia o estado vasallo - Puede tener cualquier rol para o Guardián	olonia, con 1 beneficio menos FUE o CO	N
	+4lealtad, +8bpconsumo	Lidera las defensas del Reino - Si vacante, -4lealtad y -2estabilidad		<u> </u>
CONOMIA	amiento Promociones Taxation FEST	ALES Asentamiento Recursos Lidera	zgo Vacantes Malestar M	Misc Temp
				+
ECO = O	* * * N/A + + N	A + + + + + + + + + + + + + + + + + + +	+	
EALTAD				
LEA =		+ + + + + +		+
LEA =	\$\frac{1}{2} + \frac{1}{2} + \		+ +	+
EALTAD LEA = STABILIDAD		+ + + + + + + + + + + + + + + + + + +	++_	+
EALTAD LEA = STABILIDAD STA = STABILIDAD	+ N/A + + + MGESTIÓN DE	+ + + + + + + + + + + + + + + + + + +	POBLACIÓN PREINO	+ + D-25
EALTAD LEA = STABILIDAD STA = STA	+ N/A + + + MGESTIÓN DE	+ + + + + + + + REINO	POBLACIÓN PREINO	5-100 □ Ducado
EALTAD LEA = STABILIDAD STA = ESTABILIDA	+ N/A + + GESTIÓN DEI DCon éxito, -1 al malestar o añade 1 po	+ + + + + + + + + + + + + + REINO con fallo, +1 al malestar; Con fallo po +41+dspm=estarAMAÑO	POBLACIÓN PREINO BEI número de hexágonos de 26 12 millas que el Reino controla 01	5-100 Ducado I- Reino Población
EALTAD LEA = STABILIDAD STA = STABILIDA GASTOS	+ N/A + + GESTIÓN DEI DCon éxito, -1 al malestar o añade 1 por Promociones FESTIVALES Mis = + +	+ + + + + + + + + + + + + + + + + + +	POBLACIÓN PREINO 0 El número de hexágonos de 26 12 millas que el Reino controla 01 ÓN	5–100 □ Ducado I − □ Reino Población Total Ciudad
EALTAD LEA = STABILIDAD STA = STABILIDA GASTOS	+ N/A + + GESTIÓN DEI DCon éxito, -1 al malestar o añade 1 pr Promociones FESTIVALES Mis = + + NO Tamaño Pueblos G OD = + - (+ + + + + + + + + + + + + + REINO con fallo, +1 al malestar; Con fallo po +41+dspn est#AMAÑO	POBLACIÓN PREINO El número de hexágonos de 26 12 millas que el Reino controla 01 ÓN Tamaño = (250 ×)	5-100 Ducado I- Reino Población Total Ciudad
EALTAD LEA = STABILIDAD STA = STABILIDA GASTOS	+ N/A + + GESTIÓN DEI DCon éxito, -1 al malestar o añade 1 por Promociones FESTIVALES Mis = + + NO Tamaño Pueblos G	+ + + + + + + + + + + + + + + + + + +	POBLACIÓN REINO El número de hexágonos de 26 12 millas que el Reino controlal 01 ÓN Tamaño = (250 ×)	5-100 Ducado - Reino - Reino - Doblación
LEA = CSTABILIDAD STA = CSTABILIDA GASTOS	+ N/A + + GESTIÓN DEI DCon éxito, -1 al malestar o añade 1 pr Promociones FESTIVALES Mis = + + NO Tamaño Pueblos G OD = + - (+ + + + + + + + + + + + + + + + + + +	POBLACIÓN PREINO El número de hexágonos de 26 12 millas que el Reino controla 01 ÓN Tamaño = (250 ×)	5-100 Ducado I- Reino Población Total Ciudad
ESTABILIDAD STA = 100 STA = 100 ESTABILIDAD GASTOS EN VERA ON EN INVIE	+ N/A + + GESTIÓN DEL DCon éxito, -1 al malestar o añade 1 por Promociones FESTIVALES Mis = + + NO Tamaño Pueblos G DD = + - (DERNO Tamaño Pueblos Grain por Pueblos Gr	+ + + + + + + + + + + + + + + + + + +	POBLACIÓN PREINO El número de hexágonos de 26 12 millas que el Reino controla 01 ÓN Tamaño = (250 ×) ANDAR Tamaño Distr = 20 + +	5-100 Ducado - Reino - Reino - Doblación
ESTABILIDAD STA = STABILIDAD GASTOS EN VERA OND STA EN VERA OND STA EN VERA OND STA EN VERA OND STA EN INVIE EN INVIE EN INVIE EN EN INVIE EN E	+ N/A + + GESTIÓN DE ADCon éxito, -1 al malestar o añade 1 pu Promociones FESTIVALES Mis = + + NO Tamaño Pueblos G DD = + - (ERNO Tamaño Pueblos Gra DD = + - (Si la tesorería está vacía por cada atributo (Economía, Lealtad o Est eal puede reducir el malestar en 1, pero de	+ + + + + + + + + + + + + + + + + + +	POBLACIÓN PREINO El número de hexágonos de 26 12 millas que el Reino controla 01 ÓN Tamaño = (250 ×) ANDAR Tamaño Distr = 20 + + ALESTAR Penaliz. aplican a economía, lealt A partir de 10, empieza a perder c	5-100 □ Ducado - □ Reino Población Total Ciudad +
EALTAD LEA = STABILIDAD STA = STABILIDAD GASTOS EN VERA ON INVIE EN IN	+ N/A + + GESTIÓN DEI DCon éxito, -1 al malestar o añade 1 por Promociones FESTIVALES Mis = + + NO Tamaño Pueblos G DD = + - (DERNO Tamaño Pueblos Grai DD = + - (DERNO Tamaño Pueblos Grai DD = + - (DERNO Tamaño Pueblos Grai DD = + - (DERNO Tamaño Pueblos Grai DD = + - (DERNO Tamaño Pueblos Grai DD = + - (DERNO Tamaño Pueblos Grai DD = + - (DERNO Tamaño Pueblos Grai DD = + - (DERNO Tamaño Pueblos Grai DD = + - (DERNO Tamaño Pueblos Grai DD = + - (DERNO Tamaño Pueblos Grai	+ + + + + + + + + + + + + + + + + + +	POBLACIÓN PREINO El número de hexágonos de 26 12 millas que el Reino controlal 01 ON Tamaño = (250 ×) ANDAR Tamaño Distr = 20 + + ALESTAR Penaliz. aplican a economía, lealt	5-100 □ Ducado - □ Reino Población Total Ciudad +
EALTAD LEA = STABILIDAD STA = STABILIDAD GASTOS EN VERA GASTOS EN INVIE L'2 malestar : 11 malestar : El Ejecutor Re Si el malesta Si el malesta Si el malesta	+ N/A + + GESTIÓN DE ADCon éxito, -1 al malestar o añade 1 pr Promociones FESTIVALES Mis = + + NO Tamaño Pueblos Gra DD = + - (ERNO Tamaño Pueblos Gra DD = + - (Si la tesorería está vacía por cada atributo (Economía, Lealtad o Est eal puede reducir el malestar en 1, pero de re smayor que 10, abandona el hexágono	+ + + + + + + + + + + + + + + + + + +	POBLACIÓN PREINO El número de hexágonos de 26 12 millas que el Reino controla 01 ÓN Tamaño = (250 ×) ANDAR Tamaño Distr = 20 + + ALESTAR Penaliz. aplican a economía, lealt A partir de 10, empieza a perder c	5-100 □ Ducado - □ Reino Población Total Ciudad +
EALTAD LEA = STABILIDAD STA = STABILIDAD GASTOS EN VERA ON DEN INVIE EN INVIE EN INVIE EN INVIE EN EN EN INVIE EN EN EN INVIE EN EN INVIE EN EN EN INVIE EN EN EN INVIE EN EN EN INVIE EN EN EN EN INVIE EN EN EN INVIE EN EN EN EN INVIE	+ N/A + + GESTIÓN DEJ DCon éxito, -1 al malestar o añade 1 por Promociones FESTIVALES Mis = + + NO Tamaño Pueblos G DD = + - (ERNO Tamaño Pueblos Gra D	+ + + + + + + + + + + + + + + + + + +	POBLACIÓN PREINO El número de hexágonos de 26 12 millas que el Reino controla 01 ÓN Tamaño = (250 ×) ANDAR Tamaño Distr = 20 + + ALESTAR Penaliz. aplican a economía, lealt A partir de 10, empieza a perder c	6-100 □ Ducado - □ Reino - □ Reino - □ Roblación - Total Ciudad - □ Roblación - □ Roblació
ESTABILIDAD STA = STABILIDAD STA = STABILIDAD GASTOS EN VERA CONSON EN INVIE H 1 malestar El Ejecutor Re Si el malesta ASIGNAR LI HEXÁGONOS	+ N/A + + GESTIÓN DE ADCon éxito, -1 al malestar o añade 1 pri Promociones FESTIVALES Mis = + + NO Tamaño Pueblos Gra DE (DERNO Tamaño Pueblos Gra DE Si la tesorería está vacía por cada atributo (Economía, Lealtad o Est eal puede reducir el malestar en 1, pero de re smayor que 10, abandona el hexágono r llega a 20, el Reino cae en la anarquía DERAZGOAjusta las pruebas del reino	+ + + + + + + + + + + + + + + + + + +	POBLACIÓN PREINO El número de hexágonos de 26 12 millas que el Reino controlal 01 ON Tamaño = (250 ×) ANDAR Tamaño Distr = 20 + + ALESTAR Penaliz. aplican a economía, lealt A partir de 10, empieza a perder c A partir de 20, todas Salv. caen a	6-100 □ Ducado - □ Reino - □ Re
ESTABILIDAD STA = STABILIDAD STA = STABILIDAD GASTOS EN VERA CONSON EN INVIE H 1 malestar El Ejecutor Re Si el malesta ASIGNAR LI HEXÁGONOS	+ N/A + + GESTIÓN DEI DCon éxito, -1 al malestar o añade 1 proporto promociones FESTIVALES Mis = + + NO Tamaño Pueblos Gran DERNO Tamaño Pueblos Gran	+ + + + + + + + + + + + + + + + + + +	POBLACIÓN PREINO El número de hexágonos de 26 12 millas que el Reino controla 01 ÓN Tamaño = (250 ×) NNDAR Tamaño Distr = 20 + + ALESTAR Penaliz. aplican a economía, lealt A partir de 10, empieza a perder o A partir de 20, todas Salv. caen a	6-100 □ Ducado - □ Reino - □ Re
ESTABILIDAD STA = STABILIDAD STA = STABILIDAD GASTOS EN VERA ON DEN INVIE EN INVIE EN INVIE EN EN INVIE EN EN INVIE EN EN EN INVIE EN EN EN INVIE EN EN EN EN INVIE EN EN EN EN INVIE EN EN EN INVIE EN EN INVIE EN EN INVIE EN EN INVIE EN EN EN EN INVIE EN EN EN INVIE EN EN EN INVIE	+ N/A + + GESTIÓN DEJ DCon éxito, -1 al malestar o añade 1 por promociones FESTIVALES Mis = + + NO Tamaño Pueblos Godo	# # # # # # # # # # # # # # # # # # #	POBLACIÓN PREINO El número de hexágonos de 26 12 millas que el Reino controla 01 ÓN Tamaño = (250 ×) ANDAR Tamaño Distr = 20 + + ALESTAR Penaliz. aplican a economía, lealt A partir de 10, empieza a perder c A partir de 20, todas Salv. caen a	6-100 □ Ducado - □ Reino - □ Re
ESTABILIDAD STA = STABILIDAD STA = STABILIDAD GASTOS EN VERA OWNOS EN INVIE LE Ejecutor R Si el malestar s HEXÁGONOS TERRENOCOI ASENTARCIE EDIFICIOSAÑ	+ N/A + + GESTIÓN DE ADCon éxito, -1 al malestar o añade 1 pr Promociones FESTIVALES Mis = + + NO Tamaño Pueblos Gra DE + - (DERNO Tamaño Pueblos Gra DERNO Tamaño Pu	# # # # # # # # # # # # # # # # # # #	POBLACIÓN PREINO El número de hexágonos de 26 12 millas que el Reino controla 01 ÓN Tamaño = (250 ×) NNDAR Tamaño Distr = 20 + + ALESTAR Penaliz. aplican a economía, lealt A partir de 10, empieza a perder o A partir de 20, todas Salv. caen a	6-100 □ Ducado - □ Reino - □ Re
ESTABILIDAD STA = STABILIDAD STA = STABILIDAD GASTOS EN VERA OWN EN INVIE LE Ejecutor Re Si el malestar El Ejecutor Re Si el malestar ASIGNAR LII HEXÁGONOS TERRENOCor ASENTARCre EDIFICIOSAM MILITARCrea	+ N/A + + GESTIÓN DEL DCon éxito, -1 al malestar o añade 1 pri Promociones FESTIVALES Mis = + + NO Tamaño Pueblos Gra DE + - (DERNO Tamaño Pueblos Gra DERNO Tamaño Pueblos Gra DE + - (DERNO Tamaño Pueblos Gra DE + - (DERNO Tamaño Pueblos Gra DE (DE - (DE (DE (DE (DE - (# # # # # # # # # # # # # # # # # # #	POBLACIÓN REINO El número de hexágonos de 26 12 millas que el Reino controla 01 ÓN Tamaño = (250 ×) ANDAR Tamaño Distr = 20 + + ALESTAR Penaliz. aplican a economía, lealt A partir de 10, empieza a perder co A partir de 20, todas Salv. caen a	5-100 □ Ducado □ Reino □ Población Total Ciudad + Titos Misc □ H tad y estabilidad control de hexágonos 0 y el Reino no puedo
ESTABILIDAD STA = STABILIDAD STA = STABILIDAD GASTOS EN VERA OND EN INVIE EN INVIE EN INVIE EN EN INVIE EN E	+ N/A + + GESTIÓN DEI DCon éxito, -1 al malestar o añade 1 por Promociones FESTIVALES Mis = + + NO Tamaño Pueblos Gran DD = + - (GERNO Tamaño Pueblos Gran DD = + - (DD = + (D	# # # # # # # # # # # # # # # # # # #	POBLACIÓN REINO El número de hexágonos de 26 12 millas que el Reino controla 01 ÓN Tamaño = (250 ×) ANDAR Tamaño Distr = 20 + + ALESTAR Penaliz. aplican a economía, lealt A partir de 10, empieza a perder co A partir de 20, todas Salv. caen a	5-100 □ Ducado - □ Reino - □ Re
ESTABILIDAD STA = STABILIDAD STA = STABILIDAD GASTOS EN VERA OWN EN INVIE EN INVIE EN INVIE EN INVIE EN E	+ N/A + + GESTIÓN DEI DCon éxito, -1 al malestar o añade 1 pu Promociones FESTIVALES Mis = + + NO Tamaño Pueblos Gra DD = + - CERNO Tamaño Pueblos Gra DD = + - Si la tesorería está vacía por cada atributo (Economía, Lealtad o Est eal puede reducir el malestar en 1, pero de r es mayor que 10, abandona el hexágono r llega a 20, el Reino cae en la anarquía DERAZGOAjusta las pruebas del rein SReclamar y abandonar hexágonos Instruye granjas, caminos, minas, et a nuevas ciudades a unidades armadas (viene de a 2000po por bp. Incrementa malestar el 100po en bienes de consumo y tesorería	# # # # # # # # # # # # # # # # # # #	POBLACIÓN REINO El número de hexágonos de 26 12 millas que el Reino controla 01 ÓN Tamaño = (250 ×) ANDAR Tamaño Distr = 20 + + ALESTAR Penaliz. aplican a economía, lealt A partir de 10, empieza a perder co A partir de 20, todas Salv. caen a	5-100 □ Ducado - □ Reino - □ Re
ESTABILIDAD STA = STABILIDAD STA = STABILIDAD GASTOS EN VERA OWN EN INVIE LE EN I	+ N/A + + GESTIÓN DEI DCon éxito, -1 al malestar o añade 1 pu Promociones FESTIVALES Mis = + + NO Tamaño Pueblos Gra DD = + - CERNO Tamaño Pueblos Gra DD = + - Si la tesorería está vacía por cada atributo (Economía, Lealtad o Est eal puede reducir el malestar en 1, pero de r es mayor que 10, abandona el hexágono r llega a 20, el Reino cae en la anarquía DERAZGOAjusta las pruebas del rein SReclamar y abandonar hexágonos Instruye granjas, caminos, minas, et a nuevas ciudades a unidades armadas (viene de a 2000po por bp. Incrementa malestar el 100po en bienes de consumo y tesorería	# # # # # # # # # # # # # # # # # # #	POBLACIÓN REINO El número de hexágonos de 26 12 millas que el Reino controla 01 ÓN Tamaño = (250 ×) ANDAR Tamaño Distr = 20 + + ALESTAR Penaliz. aplican a economía, lealt A partir de 10, empieza a perder co A partir de 20, todas Salv. caen a	6-100 □ Ducado - □ Reino - □ Re