TESORERÍA

Fondos Tesorería ___,___,___ bp

Monthly expenditure ___,___ bp −

Monthly income ___,___ bp +

Next month ___,___,___ bp

CALENDARIO

Sarenith, Erastus, Desnus, Arodus, Gozran, Rova, Pharast, Lamashan, Calistril, Neth, Abadius, Kuthona

FINANZAS DEL REINO

MANTENIMIENTO

ESTABILIDAD Con éxito, -1 al malestar o añade 1 pc; con fallo, +1 al malestar; Con fallo por +4, +d4 malestar — ☐ 1 bp +

CONSUMO

GASTOS Promociones FESTIVALES Misc

___ = ___ + ___ + ___ ___,___ bp −

EN VERANO Tamaño Pueblos Granjas

bp = ___ + ___ − (___ × 2)

EN INVIERNO Tamaño Pueblos Granjas

bp = ___ + ___ − ___ ___,___ bp −

DESORDEN

+2 malestar si la tesorería está vacía
+1 malestar por cada atributo (Economía, Lealtad o Estabilidad) que sea negativo
El Ejecutor Real puede reducir el malestar en 1, pero debe hacer una prueba de lealtad o perder 1 de lealtad
Si el malestar es mayor que 10, abandona el hexágono
Si el malestar llega a 20, el Reino cae en la anarquía

EDICTOS

ASIGNAR LIDERAZGO Ajusta las pruebas del reino

HEXÁGONOS Reclamar y abandonar hexágonos ☐ por turno ___,___ bp −

TERRENO Construye granjas, caminos, minas, et ☐ por turno ___,___ bp −

ASENTAR Crea nuevas ciudades ☐ por turno ___,___ bp −

EDIFICIOS Añade edificios a las ciudades ☐ por turno ___,___ bp −

MILITAR Crea unidades armadas (viene de ___,___ bp −

INGRESOS

RETIRAR Gana 2000po por bp. Incrementa malestar en 1, y haz prueba de Lealtad ___,___ bp −

DEPÓSITO 4000po en bienes de consumo y tesorería y gana 1 bp ___,___ bp +

OTROS INGRESOS ___,___ bp +

IMPUESTOS Ingresos del Reino = Prueba Economía ÷ 3 ___,___ bp +

Bueno: **+2**Lealtad
Caótico: **+2**Lealtad

Legal: **+2**Economía
Neutral: **+2**Estabilidad
Malo: **+2**Economía

EDICTOS

PROMOCIONES

☐	**Ninguno**	-1Estabilidad
☐	**Símbolo**	+1Estabilidad, **+1bp**consumo
☐	**Estandar**	+2Estabilidad, **+2bp**consumo
☐	**Agresivo**	+3Estabilidad, **+4bp**consumo
☐	**Expansionista**	+4Estabilidad, **+8bp**consumo

IMPUESTOS

☐	**Ninguno**	+1lealtad
☐	**Ligero**	+1economía, -1lealtad
☐	**Normal**	+2economía, -2lealtad
☐	**Pesado**	+3economía, -4lealtad
☐	**Abrumador**	+4economía, -8lealtad

FESTIVALES

☐	**Ninguno**	-1lealtad
☐	**1**	+1lealtad, **+1bp**consumo
☐	**6**	+2lealtad, **+2bp**consumo
☐	**12**	+3lealtad, **+4bp**consumo
☐	**24**	+4lealtad, **+8bp**consumo

POBLACIÓN

TAMAÑO REINO

El número de hexágonos de 12 millas que el Reino controla

0–25	☐ Baronía
26–100	☐ Ducado
101–	☐ Reino

POBLACIÓN REINO

= (250 × Tamaño) + Población Total Ciudad

CD COMANDAR

= 20 + Tamaño + Distritos + Misc

NIVEL MALESTAR

Penaliz. aplican a economía, lealtad y estabilidad
A partir de 10, empieza a perder control de hexágonos
A partir de 20, todas Salv. caen a 0 y el Reino no puede actuar

TESORERÍA

Fondos Tesorería ___,___,___ bp