

Bueno: +2Lealtad

Caótico: +2Lealtad

Bueno

Legal

Caótico

Maligno

Legal

Maligno

Legal: +2Economía

Neutral: +2Estabilidad

Malo: +2Economía

PROMOCIONES

☐ Ninguno

-1Estabilidad

☐ Símbolo

+1Estabilidad, +1bpconsumo

☐ Estandar

+2Estabilidad, +2bpconsumo

☐ Agresivo

+3Estabilidad, +4bpconsumo

☐ Expansionista

+4Estabilidad, +8bpconsumo

IMPUESTOS

☐ Ninguno

+1lealtad

☐ Ligero

+1economía, -1lealtad

☐ Normal

+2economía, -2lealtad

☐ Pesado

+3economía, -4lealtad

☐ Abumador

+4economía, -8lealtad

FESTIVALES

☐ Ninguno

-1lealtad

☐ 1

+1lealtad, +1bpconsumo

☐ 6

+2lealtad, +2bpconsumo

☐ 12

+3lealtad, +4bpconsumo

☐ 24

+4lealtad, +8bpconsumo

ECONOMÍA	Alineamiento	Promociones	Taxation	FESTIVALES	Asentamiento	Recursos	Liderazgo	Vacantes	Malestar	Misc	Temp
ECO =		N/A	+	+	N/A	+	+	-	-	+	+
LEALTAD											
LEAL =	+	N/A	+	+	+	+	+	-	-	+	+
ESTABILIDAD											
STA =		+	+	+	N/A	+	+	-	-	+	+

GESTIÓN DEL REINO

ESTABILIDAD

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

MANTENIMIENTO

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

TERRENO

Construye granjas, caminos, minas, etc

ASENTAR

Crea nuevas ciudades

EDIFICIOS

Añade edificios a las ciudades

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

POBLACIÓN

TAMAÑO REINO

0-25 ☐ Baronia

26-100 ☐ Ducado

101- ☐ Reino

El número de hexágonos de 12 millas que el Reino controla

POBLACIÓN REINO

Tamaño Población Total Ciudad

CD COMANDAR

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

ROLES LIDERAZGO

Gobernante

CAR

Barón, Duque, Rey o Reina- Si está vacante, el Reino falla todas las pruebas de comando y no puede reclamar o desarrollar hexágonos

Esposa

CAR ÷ 2

Reina Consorte o Príncipe Consorte- Puede regir si el Regidor está ausente, pero debe supere prueba lealtad o +1malestar

Hereder

CAR ÷ 2

Príncipe, Princesa o sujeto favorito- Puede regir si el Regente está ausente, pero debe superar una prueba de lealtad o +1malestar

Consejero

SAB o CAR

Liaises with the people – If vacant, -2 loyalty, +1 unrest at upkeep and no bonus from festivals

General

FUE o CAR

Manda sobre el ejército- Si vacante, -4lealtad

Gran Diplomático

INT o CAR

Gestiona relaciones internacionales- Si vacante -2estabilidad y no puede expedir Edictos Diplomáticos o de Exploración

Gran Sacerdote

SAB o CAR

Guía la devoción religiosa - Si vacante, -2lealtad y estabilidad, y +1malestar durante mantenimiento

Magister

INT o CAR

Guía el aprendizaje superior y la magia - Si vacante, -4economía

Alguacil

DES o SAB

Hace cumplir la justicia rural - Si vacante, -4economía

Ejecutor Real

FUE o DES

Hace cumplir la ley y el orden- Si presente, -1malestar durante mantenimiento

Jefe de Espías

DES o INT

Inteligencia - Si vacante, -4economía y +1malestar durante el mantenimiento

Tesorero

INT o SAB

Recauda impuestos y gestiona finanzas - Si está vacante, -4la economía y el Reino no puede recaudar impuestos

Virrey

INT o SAB ÷ 2

Regidor de una colonia o estado vasallo - Puede tener cualquier rol para colonia, con 1 beneficio menos

Guardian

FUE o CON

Lidera las defensas del Reino - Si vacante, -4lealtad y -2estabilidad

ECOLEALSTA