



Bueno: +2Lealtad		Legal: +2 Economy
Caótico: +2Lealtad		Neutral: +2Estabilidad
		Malo: +2Economía

EDICTOS

PROMOTIONS	<input type="checkbox"/> Ninguno	-1Estabilidad
	<input type="checkbox"/> Símbolo	+1Estabilidad, +1bp +1bpconsumo
	<input type="checkbox"/> Estandar	+2Estabilidad, +2bp +2bpconsumo
	<input type="checkbox"/> Agresivo	+3Estabilidad, +4bp +4bpconsumo
	<input type="checkbox"/> Expansionista	+4Estabilidad, +8bp +8bpconsumo

IMPUESTOS	<input type="checkbox"/> Ninguno	+1lealtad
	<input type="checkbox"/> Ligero	+1economía, -1lealtad
	<input type="checkbox"/> Normal	+2economía, -2lealtad
	<input type="checkbox"/> Pesado	+3economía, -4lealtad
	<input type="checkbox"/> Abumador	+4economía, -8lealtad

FESTIVALS	<input type="checkbox"/> Ninguno	-1lealtad
	<input type="checkbox"/> 1	+1lealtad, +1bpconsumo
	<input type="checkbox"/> 6	+2lealtad, +2bpconsumo
	<input type="checkbox"/> 12	+3lealtad, +4bpconsumo
	<input type="checkbox"/> 24	+4lealtad, +8bpconsumo

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

GESTIÓN DEL REINO POBLACIÓN

MANTENIMIENTO	ESTABILIDAD	Con éxito, -1 al malestar o añade 1 pc; con fallo, +1 al malestar; Con fallo por +4, <input type="checkbox"/> 1 malestar
	SPENDING	Promociones FESTIVALES Misc
	EN VERANO	Tamaño Pueblos Granjas
	EN INVIERNO	Tamaño Pueblos Granjas
	UNREST	+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	<input type="text"/>	por turno						bp —
	TERRENO	Construye granjas, caminos, minas, etc	<input type="text"/>	por turno						bp —
	ASENTAR	Crea nuevas ciudades	<input type="text"/>	por turno						bp —
	EDIFICIOS	Añade edificios a las ciudades	<input type="text"/>	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	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	bp	-
	DEPÓSITO	4000po en bienes de consumo y tesorería y gana 1 bp	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	bp	+
	OTROS INGRESOS		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	bp	+
	IMPUESTO	Ingresos del Reino = Prueba Economía ÷ 3	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	bp	+

TAMAÑO REINO	0-25 <input type="checkbox"/> Barónía
	26-100 <input type="checkbox"/> Ducado
	101- <input type="checkbox"/> Reino
POBLACIÓN REINO	Población Total Ciudad
CD COMANDAR	Tamaño Distritos Misc
NIVEL LEVEL	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 <input type="text"/> bp
-----------	--

