

Bueno: +2Lealtad

Caótico: +2Lealtad

Bueno

Legal

Caótico

Maligno

Legal

Maligno

Legal: +2 Economy

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"/> Abrumador +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

ESTABILIDAD

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

MANTENIMIENTO

SPENDING

Promociones FESTIVALES Misc

= + +

bp

EN VERANO

Tamaño Pueblos Granjas

bp = + - (× 2)

EN INVIERNO

Tamaño Pueblos Granjas

bp = + - bp

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

ASIGNAR LIDERAZGO

Ajusta las pruebas del reino

HEXÁGONOS

Reclamar y abandonar hexágonos

por turno

bp

TERRENO

Construye granjas, caminos, minas, etc

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

bp

RETIRAR

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

bp

bp

DEPÓSITO

4000po en bienes de consumo y tesorería y gana 1 bp

bp

bp

OTROS INGRESOS

bp

bp

IMPUESTO

Ingresos del Reino = Prueba Economía ÷ 3

bp

bp

POBLACIÓN

TAMAÑO REINO

0-25 ☐ Baronía

26-100 ☐ Ducado

101- ☐ Reino

El número de hexágonos de 12 millas que el Reino controla

POBLACIÓN REINO

Tamaño Población Total Ciudad

= (250 ×) +

CD COMANDAR

Tamaño Distritos Misc

= 20 + + +

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

ROLES LIDERAZGO

Gobernante

CAR

Barón, Duque, Rey o Reina - If vacant, kingdom fails all command rolls and cannot claim or develop hexes

Esposa

CAR ÷ 2

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

Hereder

CAR ÷ 2

Príncipe, Princesa o sujeto favorito - May rule if the Ruler is absent. but must pass loyalty check or +1malestar

Consejero

SAB 0 CAR

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

General

FUE 0 CAR

Manda sobre el ejército- Si vacante, -4lealtad

Gran Diplomático

INT 0 CAR

Gestiona relaciones internacionales- Si vacante -2 stability and cannot issue Diplomatic or Exploration Edicts

Gran Sacerdote

SAB 0 CAR

Guía la devoción religiosa - Si vacante, -2lealtad y estabilidad, y +1 unrest at upkeep

Magister

INT 0 CAR

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

Alguacil

DES 0 SAB

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

Ejecutor Real

FUE 0 DES

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

Jefe de Espías

DES 0 INT

Inteligencia - If vacant, -4economía y +1 unrest at upkeep

Tesorero

INT 0 SAB

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

Virrey

INT 0 SAB ÷ 2

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

Guardian

FUE 0 CON

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

TESORERÍA

Fondos Tesorería

bp