

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	=		+	N/A	+	+	+	+	+	+	-	-	+	+
ESTABILIDAD	=			+	+	N/A	+	+	+	+	-	-	+	+

GESTIÓN DEL REINO

POBLACIÓN

ESTABILIDAD

Con éxito, -1 al malestar o añade 1 pc; con fallo, +1 al malestar; Con fallo por +4, 11 bp

SPENDING

Promociones FESTIVALES Misc

= + +

bp

EN VERANO

Tamaño Pueblos Granjas

bp = + - (× 2)

EN INVIERNO

Tamaño Pueblos Granjas

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

EDICTOS	ASIGNAR LIDERAZGO	Ajusta las pruebas del reino
	HEXÁGONOS	Reclamar y abandonar hexágonos <input type="text"/> por turno <input type="text"/> bp
	TERRENO	Construye granjas, caminos, minas, etc <input type="text"/> por turno <input type="text"/> bp
	ASENTAR	Crea nuevas ciudades <input type="text"/> por turno <input type="text"/> bp
	EDIFICIOS	Añade edificios a las ciudades <input type="text"/> por turno <input type="text"/> bp
INGRESOS	MILITAR	Crea unidades armadas (viene de <input type="text"/> bp
	RETIRAR	Gana 2000po por bp. Incrementa malestar en 1, y haz prueba de Lealtad <input type="text"/> bp
	DEPÓSITO	4000po en bienes de consumo y tesorería y gana 1 bp <input type="text"/> bp
IMPUESTOS	OTROS INGRESOS	<input type="text"/> bp
	Ingresos del Reino = Prueba Economía ÷ 3	<input type="text"/> bp

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

TESORERÍA	
Fondos Tesorería	<input type="text"/> bp