



FINANZAS DEL REINO

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

☐ 1 bp +

GASTOS		Promociones	FESTIVALES	Misc
		=	+	+
EN VERANO		Tamaño	Pueblos	Granjas
	bp	=	+	- (× 2)
EN INVIERNO		Tamaño	Pueblos	Granjas
	bp	=	+	-

☐ 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

ASIGNAR LIDERAZGO Ajusta las pruebas del reino

HEXÁGONOS Reclamar y abandonar hexágonos	<input type="text"/>	por turno
TERRENO Construye granjas, caminos, minas, etc	<input type="text"/>	por turno
ASENTAR Crea nuevas ciudades	<input type="text"/>	por turno
EDIFICIOS Añade edificios a las ciudades	<input type="text"/>	por turno
MILITAR Crea unidades armadas (viene de		

☐ bp -

☐ bp -

☐ bp -

☐ bp -

☐ bp -

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 +

☐ bp +

IMPUESTO
 Ingresos del Reino = Prueba Economía ÷ 3

POBLACIÓN

TAMAÑO REINO 0-25 ☐ Baronía
 El número de hexágonos de 26-100 ☐ Ducado
 12 millas que el Reino controla 01- ☐ Reino

POBLACIÓN REINO ☐ Tamaño Población Total Ciudad
 = (250 × ☐) + ☐

CD COMANDAR ☐ Tamaño Distritos Misc
 = 20 + ☐ + ☐ + ☐

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



Bueno: +2Lealtad



Legal: +2Economía

Neutral: +2Estabilidad

Caótico: +2Lealtad

Malo: +2Economía

EDICTOS

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

<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

<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