



## 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

= + +

☐ 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

**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 -

**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 +

**IMPUESTO** Ingresos del Reino = Prueba Economía ÷ 3

☐ bp +

## 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