

SCHATZKAMMER

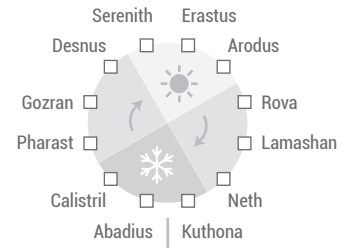
Gelder in der Schatzkammer

Monthly expenditure

Monthly income

Next month

KALENDER



KÖNIGREICHSFINANZEN

STABILITÄT Bei Erfolg -1 auf Unruhe oder +1 BP; bei Misserfolg +1 auf Unruhe; bei Misserfolg um 4, +W4 auf Unruhe

☐ 1 BP +

AUSGABEN Förderungen Festlichkeiten Sonstiges

= + +

IM SOMMER Größe Ortschaften Bauernhöfe

☐ BP = + - (× 2)

IM WINTER Größe Ortschaften Bauernhöfe

☐ BP = + -

UNRUHE
+2 auf Unruhe, wenn die Schatzkammer leer ist
+1 auf Unruhe für jedes negative Attribut (Wirtschaft, Treue oder Stabilität)
Königlicher Vollstrecker reduziert Unruhe um 1, muss dann aber einen Treuewurf bestehen oder erhält -1 auf Treue
Wenn Unruhe größer als 10 ist, verlierst du ein Hexafeld
Wenn Unruhe 20 erreicht, verfällt das Königreich in Anarchie

Regierung zusammenstellen Passe Regierungsämter an

HEXAFELDER Beanspruche und entwickle Hexa pro Runde

GELÄNDE Errichte Bauernhöfe, Straßen, Minen, pro Runde

Sich niederlassen Gründe neue Ortschaften pro Runde

Gebäude Gebäude zu Ortschaft hinzufügen pro Runde

MILITÄR Erschaffe bewaffnete Armeen (berechnet sich aus der Zuteilung zu besiedelten Ortschaften)

ENTNEHMEN Erziele 2000 GM pro BP. Erhöhe Unruhe um 1, mache dann einen Treuewurf

EINLAGERN 4000 GM in Handelsgütern und Schätzen ergibt 1 BP

WEITERE EINKOMMEN

STEUER Einkommen d. Königreichs = Wirtschaftswurf ÷ 3

BEVÖLKERUNG

GRÖSSE d. KÖNIGREICHS

0-25 ☐ Baronat
26-100 ☐ Grafschaft
101- ☐ Königreich

Anzahl Hexafelder, die das Königreich kontrolliert

KÖNIGREICH BEVÖLKERUNG

Größe Einwohnerzahl aller Städte

= (250 ×) +

SG HERRSCHAFTSWURF

Größe Gebietsbonus Sonstiges

= 20 + + +

UNRUHE GRAD

Malus wird bei Wirtschaft, Treue und Stabilität angewendet
Ab 10 verlierst du Hexafelder
Ab 20 sinken alle Rettungswürfe auf 0 und das Königreich kann n

SCHATZKAMMER

Gelder in der Schatzkammer BP

Erlasse

- ☐ Keine -1 auf Stabilität
- ☐ Schein +1 Stabilität +1 BP Verbrauch
- ☐ Standard +2 auf Stabilität, +2 BP Verbrauch
- ☐ Aggressiv +3 auf Stabilität, +4 BP Verbrauch
- ☐ Expansionistisch +4 auf Stabilität, +8 BP Verbrauch

- ☐ Keine +1 Loyalität
- ☐ Leicht +1 auf Wirtschaft, -1 auf Treue
- ☐ Normal +2 auf Wirtschaft, -2 auf Treue
- ☐ Schwer +3 auf Wirtschaft, -4 auf Treue
- ☐ Erdrückend +4 auf Wirtschaft, -8 auf Treue

- ☐ Keine -1 auf Treue
- ☐ 1 +1 auf Treue +1 BP Verbrauch
- ☐ 6 +2 auf Treue, +2 BP Verbrauch
- ☐ 12 +3 auf Treue, +4 BP Verbrauch
- ☐ 24 +4 auf Treue, +8 BP Verbrauch

Gut: +2 Treue

Neutral: +2 auf Stabilität

Böse: +2 auf Wirtschaft

Rechtschaffen: +2 Wirtschaft

Chaotisch: +2 Treue

Rechtschaffen: +2 Wirtschaft

Chaotisch: +2 Treue

Rechtschaffen: +2 Wirtschaft

Chaotisch: +2 Treue

Rechtschaffen: +2 Wirtschaft

Chaotisch: +2 Treue

Rechtschaffen: +2 Wirtschaft

Chaotisch: +2 Treue

Rechtschaffen: +2 Wirtschaft

Chaotisch: +2 Treue

Rechtschaffen: +2 Wirtschaft

Chaotisch: +2 Treue

Rechtschaffen: +2 Wirtschaft

Chaotisch: +2 Treue

Rechtschaffen: +2 Wirtschaft

Chaotisch: +2 Treue