

## SCHATZKAMMER

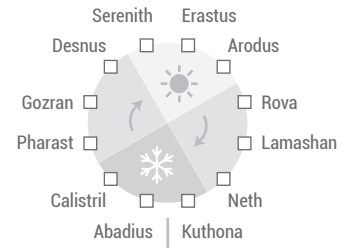
Gelder in der Schatzkammer

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

= + +

BP -

**IM SOMMER** Größe Ortschaften Bauernhöfe

BP =  +  - (  × 2 )

**IM WINTER** Größe Ortschaften Bauernhöfe

BP =  +  -

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

BP -

**GELÄNDE** Errichte Bauernhöfe, Straßen, Minen,  pro Runde

BP -

**Sich niederlassen** Gründe neue Ortschaften  pro Runde

BP -

**Gebäude** Gebäude zu Ortschaft hinzufügen  pro Runde

BP -

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

BP -

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

BP -

**EINLAGERN** 4000 GM in Handelsgütern und Schätzen ergibt 1 BP

BP +

**WEITERE EINKOMMEN**

BP +

**STEUER** Einkommen d. Königreichs = Wirtschaftswurf ÷ 3

BP +

## 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  
Chaotisch: +2 Treue



Rechtschaffen: +2 Wirtschaft  
Neutral: +2 auf Stabilität  
Böse: +2 auf Wirtschaft