		Ĭ,	ANFÜHRI	ERPOSIT	TIONEN &	REGIERU	INGSÄM'I	ΓER	,
		Herrscher			СН				WIR TRE STA
			König- Wenn unbesetz	zt, schlagen alle	e Befehlswürfe fehl	; du kannst keine	Hexafelder beans		r weiterentwickeln
		Herrscher (Eh	nepartner) ner- regiert, falls der K	(önig abwesend	d ist. Du musst Treu	ıewurf bestehen, s		_	_
		Thronerbe					CH		•
ut: +2 Treue	Rechtschaffen: +2Wirtschaft		ler befürwortete Persor	n – Übernimmt	die Regierungsang	elegenheit, wenn l	Herrscher abwese WE oder		igt erfolgreichen Tre
	Neutral: +2auf Stabilität	Derater	ple – If vacant, -2 loya	lty, +1 unrest a	t upkeep and no bo	nus from festivals			
naotisch: +2 Treue	Böse: +2auf Wirtschaft		n des Reiches– Wenn ւ	unhoostat Asu	ıf Ctobilität		ST oder	CH	
	Erlasse	Erster Diplom		unbesetzt, -4au	n Stabilitat		IN oder	СН	
Keine Schein Standard Aggresiv Expansionistisch Keine Leicht Normal Schwer Erdrückend	-1auf Stabilität	·	ie Beziehungen zu and	eren Nationen-	- Wenn unbesetzt, -	-2auf Stabilität; du	ı kannst keine dip	olomatischen	oder Erkundungser
☐ Schein	+1Stabilität +1 BPVerbrauch	Hohepriester Kümmert sich um di	- Wann unhasatzt	-2auf Treue und	WE oder		der Unterhaltenhas		
☐ Standard ☐ Aggresiv	+2auf Stabilität, +2 BPVerbrauch +3auf Stabilität, +4 BPVerbrauch	Hofgelehrter				, add frode did	IN oder		
☐ Expansionistisch	+4auf Stabilität, +8 BPVerbrauch		ildung und Magie im Re	eich – Wenn un	nbesetzt, -4Wirtsch	aft	OF I	TTTT	
□ Keine	+1Loyalität	Landvogt Setzt Recht und Ord	Inung in ländlichen Geb	bieten durch –	Wenn unbesetzt4	lauf Wirtschaft	GE oder	WL	•
☐ Leicht	+1auf Wirtschaft, -1auf Treue		Königlicher Vollstrecker					GE	•
□ Normal	+2auf Wirtschaft, -2auf Treue		Kann als Assasine, Kopfgeldjäger oder Scharfrichter dienen – Wenn unbesetzt, -1auf Unruh						
☐ Schwer ☐ Erdrückend	+3auf Wirtschaft, -4auf Treue +4auf Wirtschaft, -8auf Treue	Erster Spion Beobachtet krimine	lle Elemente im Reich u	und spioniert a	ndere Königreiche a	aus – Wenn unbes	GE oder etzt, -4auf Wirtso		auf Unruhe in der Un
☐ Keine	-1auf Treue	Kämmerer					IN oder	WE	•
_ 1	+1auf Treue +1 BPVerbrauch		in und verwaltet die Sc	hatzkammer –	Wenn unbesetzt, -				erheben
□ 6 □ 12	+2auf Treue, +2 BPVerbrauch	Vizekönig Herrscher einer Kolo	onie oder eines Vasalle	nstaates – Dar	rf jede Funktion der		oder Will nen, allerdings mi		verringerten Vortei
	+3auf Treue, +4 BPVerbrauch	Marschall					ST oder		
□ 24	+4auf Treue, +8 BPVerbrauch ung Förderungen Taxation Festlichkeit		ng des Königreichs an	– Wenn unbese essourcen		nd -2auf Stabilität g Vakante Ämt	er Unrest	Sonstige	es Temp.
WIR = Q	+ N/V + +	+ +	+	+	+	_		+	+
STA = 1.1	*+ + + N/V	+ +	+	+	+	_	_	+	+
	VERWALTUNG DES KÖI	NIGREICHS		,		BEV	ÖLKERUI	NG	
STABILITÄT Bei	i Erfolg -1 auf Unruhe oder +1 BP; bei Miss	erfolg +1 auf Unru	he; bei Misserf <u>⊟</u> g	₫ m &P-V∰ a	au GRÖSSE d.			0-25	
AUSGABEN	Förderungen Festlichkeiten Sonstiges					Anzahl Hexaf das Königreic	eider, die h kontrolliert		☐ Grafschaft☐ Königreich
	= + +		,	BP 🖷	KÖNIGREI	СН			nwohnerzahl aller
IM SOMME	R Größe Ortschaften Bauernhö	fe			BEVÖLKEF	7 /	Größe	\	Städte
VERBRAUCH AB AB AB AB AB AB AB AB AB A	= + - (× 2)			TTT	= (25	0 × 🖳) + _	T
IM WINTER	R Größe Ortschaften Bauernhöfe				SG HERRS	CHAFTSWU	J ¶rj iße G	ebietsbonu	ıs Sonstiges
₩ BP	= + -) 22		= 20 +	+		+
+2 auf Unruhe, w +1 auf Unruhe fü	venn die Schatzkammer leer ist ir jedes negative Attribut (Wirtschaft, Treue o strecker reduziert Unruhe um 1, muss dann al		bestehen oder erhä	BP B	UNRUHE G	Malus wird b Ab 10 verlier	st du Hexafeld	er	tabilität angewen
Wenn Unruhe gro	ößer als 10 ist, verlierst du ein Hexafeld erreicht, verfällt das Königreich in Anarchie					Ab 20 sinken	alle Rettungsv	vurte aut 0	und das Königrei
	ammenstellenPasse Regierungsämte	r an							
			1 1 1 1) pp =					
		oro Runde	1 1 1	BP =					
		oro Runde	, ,	BP =					
		oro Runde		BP =	·	SCHA	TZKAMN	TED	
Gebäude Gebäude	e zu Ortschaft hinzufügen	oro Runde		BP 🖶				HEAL	
MILITÄR Erschaf	fe bewaffnete Armeen (berechnet sich aus	der Zuteilung zu b	esiedelten Ortscha	ften BP 😑	Gelder in	der Schatz	kammer ,	,	BP
ENTNEHMENE	rziele 2000 GM pro BP. Erhöhe Unruhe um	1, mache dann eine	en Treuewurf	BP =	_				
EINLAGERN400	EINLAGERN4000 GM in Handelsgütern und Schätzen ergibt 1 BP]
WEITERE EINKOMMEN				BP 🖶					
~: ~:									
Einkommen d. Königreichs	wurf ÷ 3		,	BP ♣	5				Į