

Gut: +2Treue

Chaotisch: +2Treue



Rechtschaffen: +2Wirtschaft

Neutral: +2auf Stabilität

Böse: +2auf Wirtschaft

ERLASSE	
<input type="checkbox"/> Keine	-1auf Stabilität
<input type="checkbox"/> Schein	+1Stabilität +1 BPVerbrauch
<input type="checkbox"/> Standard	+2auf Stabilität, +2 BPVerbrauch
<input type="checkbox"/> Aggressiv	+3auf Stabilität, +4 BPVerbrauch
<input type="checkbox"/> Expansionistisch	+4auf Stabilität, +8 BPVerbrauch
<input type="checkbox"/> Keine	+1Loyalität
<input type="checkbox"/> Leicht	+1auf Wirtschaft, -1auf Treue
<input type="checkbox"/> Normal	+2auf Wirtschaft, -2auf Treue
<input type="checkbox"/> Schwer	+3auf Wirtschaft, -4auf Treue
<input type="checkbox"/> Erdrückend	+4auf Wirtschaft, -8auf Treue
<input type="checkbox"/> Keine	-1auf Treue
<input type="checkbox"/> 1	+1auf Treue +1 BPVerbrauch
<input type="checkbox"/> 6	+2auf Treue, +2 BPVerbrauch
<input type="checkbox"/> 12	+3auf Treue, +4 BPVerbrauch
<input type="checkbox"/> 24	+4auf Treue, +8 BPVerbrauch

WIRTSCHAFT	Gesinnung	Förderungen	Taxation	Festlichkeiten	Siedlungen	Ressourcen	Regierung	Vakante Ämter	Unrest	Sonstiges	Temp.
WIR	=	N/V	+	N/V	+	+	+	-	-	+	+
TREUE	=	N/V	+	+	+	+	+	-	-	+	+
STABILITÄT	=	+	+	N/V	+	+	+	-	-	+	+

VERWALTUNG DES KÖNIGREICHS			
UNTERHALT	STABILITÄTBei Erfolg -1 auf Unruhe oder +1 BP; bei Misserfolg +1 auf Unruhe; bei Misserfolg im BPW auf +2		
	AUSGABEN Förderungen Festlichkeiten Sonstiges		
	IM SOMMER Größe Ortschaften Bauernhöfe		
	IM WINTER Größe Ortschaften Bauernhöfe		
	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		

Erlasse	Regierung zusammenstellenPasse Regierunsämter an		
	HEXAFELDERBeanspruche und entwickle Hexa	pro Runde	BP -
	GELÄNDEErrichte Bauernhöfe, Straßen, Minen,	pro Runde	BP -
	Sich niederlassenGründe neue Ortschaften	pro Runde	BP -
	GebäudeGebäude zu Ortschaft hinzufügen	pro Runde	BP -

EINKOMMEN	ENTNEHMENErziele 2000 GM pro BP. Erhöhe Unruhe um 1, mache dann einen Treuewurf		
	EINLAGERN4000 GM in Handelsgütern und Schätzen ergibt 1 BP		
	WEITERE EINKOMMEN		
STEUER	Einkommen d. Königreichs = Wirtschafts-wurf ÷ 3		

ANFÜHRERPOSITIONEN & REGIERUNGSÄMTER			
Herrscher	CH	WIR TRE STA	
Herrscher (Ehepartner)	CH ÷ 2		
Thronerbe	CH ÷ 2		
Berater	WE oder CH		
General	ST oder CH		
Erster Diplomat	IN oder CH		
Hohepriester	WE oder CH		
Hofgelehrter	IN oder CH		
Landvogt	GE oder WE		
Königlicher Vollstrecker	ST oder GE		
Erster Spion	GE oder IN		
Kämmerer	IN oder WE		
Vizekönig	IN oder WE ÷ 2		
Marschall	ST oder KO		

BEVÖLKERUNG	
GRÖÖÖÖÖ d. KÖNIGREICHS	
Anzahl Hexafelder, die das Königreich kontrolliert	0-25 <input type="checkbox"/> Baronat 26-100 <input type="checkbox"/> Grafschaft 101- <input type="checkbox"/> Königreich
KÖNIGREICH BEVÖLKERUNG	
Einwohnerzahl aller Städte	
SG HERRSCHAFTSWURF	
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