



KINGDOM FINANCES

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 Sonst. Mod.

= + +

IM SOMMER Größe Ortschaften Bauernhöfe

☐ BP = ☐ + ☐ - (☐ × 2)

IM WINTER Größe Ortschaften Bauernhöfe

☐ BP = ☐ + ☐ -

☐ 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 Hexafelder ☐ 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

KÖNIGREICH BEVÖLKERUNG Größe Einwohnerzahl aller Städte

☐ = (250 × ☐) + ☐
SG HERRSCHAFTSWURF Größe Gebietsbonus Sonst. Mod.

☐ = 20 + ☐ + ☐
UNRUHE LEVEL

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

SCHATZKAMMER

Gelder in der Schatzkammer ☐ BP


Gut: +2 Loyalty



Rechtschaffen: +2Wirtschaft

Neutral: +2auf Stabilität

Chaotisch: +2Treue

Böse: +2auf Wirtschaft

Erlasse

PROMOTIONS ☐ Keine -1auf Stabilität
☐ Schein +1Stabilität +1bpVerbrauch
☐ Standard +2auf Stabilität, +2 BPVerbrauch
☐ Aggressiv +3auf Stabilität, +4 BPVerbrauch
☐ Expansionistisch +4auf Stabilität, +8 BPVerbrauch

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

FESTIVALS ☐ Keine -1auf Treue
☐ 1 +1auf Treue +1bpVerbrauch
☐ 6 +2auf Treue, +2 BPVerbrauch
☐ 12 +3auf Treue, +4 BPVerbrauch
☐ 24 +4auf Treue, +8 BPVerbrauch