



## 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  
Chaotisch: +2 Treue

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

## Erlasse

**PROMOTIONS**  
☐ 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

**STEUERSATZ**  
☐ 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

**FESTIVALS**  
☐ 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