

Läntagarregler

Myntfot

I detta system används två huvudsakliga värdeenheter: Gulddaler (GD) och Naturadaler (ND).

- **Gulddaler (GD):** Den primära valutan för handel, löner och skatter som betalas i kontanter.
- **Naturadaler (ND):** Representerar värdet av råvaror och fysiska tillgångar som säd, kött, timmer, etc.

För enkelhetens skull motsvarar 1 ND i värde 1 GD. Dessa kan dock inte alltid bytas fritt. Att sälja ND för att få GD innebär ofta kostnader för frakt och tullar.

Vad som kan finnas i ett Län

Ett läns ekonomi och befolkning bygger på dess geografi och de näringar som kan bedrivas där. I ett normalt län är 10-20% av marken bördig åkermark, 20-30% marginell mark, runt 50-70% skog och berg.

- **Gårdar:** Det kan finnas en gård per 1km² bördig mark och en gård per 2 km marginell mark. Extremt bördiga ställen som vulkandalar, floddeltan, etc. kan det finnas 2 gårdar per km². Jordbrukets ryggrad. En gård producerar en mängd olika varor, främst säd.
- **Hjordar:** Boskapsskötsel som bedrivs på ängs- och betesmarker, specialiserade på kött, hudar och ull. En hjord kräver 50 km², men det går bra med marginell mark.
- **Båtar:** Fiske vid kuster, sjöar eller floder. Specialiserade på fisk och, vid havskust, även salt. Man räknar 1 båt per 6 km havs, flod eller sjökust, man räknar bara ena sidan av en flod. För att räkna ut sjöstrand från area kan man ta en siffra som ligger emellan förhållandet från en cirkel och en kvadrat
- **Skogsbruk:** Exploatering av skog för att producera antingen **Timmer** (byggmaterial) eller **Träkol** (industribränsle). Ett skogsbruk tar 10km² skog.
- **Jakt:** Bedrivs i skogar och vildmarker. Producerar viltkött och värdefulla pälsverk. En jaktlicens för en jägare med familj är för 10km² skog
- **Gruvor:** Kan finnas i bergsområden och producerar industriella resurser (som järn och salt) eller ädelmetaller (som guld och silver). Det finns en potentiell gruva per 50 km² berg
- **Köpingar och Städer:** Centrum för handel, hantverk och administration, vars befolkning försörjs av landsbygdens produktion.

Hur man Beräknar Befolkningen

För att fastställa antalet invånare i ett län, följ dessa fem steg:

1. **Beräkna Landsbygdsbefolkningen:** Summera antalet invånare från varje primärnäring.
 - **Gårdar:** Varje gård försörjer 10 personer.

- **Hjordar:** Varje hjord försörjer 100 personer.
 - **Båtar:** Varje båt försörjer 5 personer.
 - **Skogsbruk:** Varje 10 km² skog som används för skogsbruk försörjer 5 personer.
 - **Jakt:** Varje 10 km² skog som används för jakt försörjer en jägarfamilj på 5 personer.
 - **Stenhuggarfamiljer:** Varje familj som specialiserar sig på att arbeta i ett stenbrott försörjer 5 personer.
2. **Beräkna Stadsbefolkningen:** Antalet invånare i byar, köpingar och städer beräknas baserat på landsbygdens storlek. Räkna med:
 - 1 invånare per gård, båt och skogsbruk.
 - 10 invånare per hjord.
 - 0,5 invånare per jägare och per skogsbruksenhet.
 - 0,5 invånare per familjedrivet stenbrott
 - 50 invånare per aktiv gruva.
 3. **Summera Basbefolkningen:** Addera landsbygdsbefolkningen och stadsbefolkningen.
 4. **Beräkna Överklassen:** Ta 2% av basbefolkningen. Detta representerar adeln, prästerskapet och andra rika individer som inte ingår i den vanliga arbetskraften. Ytterligare 10% arbetar som överklassens tjänare, arbetare på adelns egna ägor.
 5. **Beräkna Total Befolkning:** Addera överklassen och deras tjänare till basbefolkningen för att få det slutgiltiga invånarantalet i länet.

Adelsfamiljer. En adelsfamilj har upp till 10 medlemmar varav en är riddare och håller sig med rustning, vapen och häst och kan kallas in i krig och i fredstid träna/ leda milis och soldater mot rövare, etc. Om antalet adel är upp till 10 är det en familj. Mellan 11 och 20, två familjer, delat jämn, 21-30 jämt uppdelat på 3 etc.

Adeln antas ha egna ägor som kan vara gårdar, ett bryggeri, ett handelshus i staden eller något annat som bekostar deras leverne. Detta är abstrakt och representeras av den extra befolkningen. Vanligtvis är detta gårdar som adeln driver.

Beskattning och Inkomster

Läntagarens inkomster består av två huvudtyper: direkt skatt i natura (ND) från landsbygden och skatter i kontanter (GD) från ekonomisk aktivitet.

1. Direkt Skatt i Natura (ND)

Varje år betalar landsbygdens producenter en del av sitt överskott direkt till dig som skatt i form av fysiska varor. Denna grundskatt modifieras av din valda skattesats.

Produktion från Landsbygden (ND)

Gårdar: Varje gård genererar ett överskott på **20 ND**. Detta är uppdelat i en diversifierad produktionsprofil:

- **Säd (70% = 14 ND):** Länets ryggrad. Används för mat, djurfoder och förädling till öl.
- **Animalier (15% = 3 ND):** Kött, mjölk, ost och ägg från gårdens egna djur.
- **Textilier (10% = 2 ND):** Ull från får och lin från linodlingar.
- **Övrigt (5% = 1 ND):** En blandning av specialvaror beroende på gårdens läge, såsom honung, vax, frukt för cider, eller extra ved. Här återfinns de lyxvaror (som ank dun) som hovet konsumerar.

Hjordar: Varje hjord är en specialiserad producent som genererar ett stort överskott på **400 ND**.

- **Kött & Levande Djur (50% = 200 ND):** Huvudprodukten, säljs både som kött och som avelsdjur.
- **Hudar & Läder (20% = 80 ND):** En kritisk resurs för hantverk och militär utrustning.
- **Mjölksprodukter (Ost, smör) (20% = 80 ND):** Värdefulla och hållbara handelsvaror.
- **Ull & Fibrer (10% = 40 ND):** Ofta av högre kvalitet än den ull som kommer från gårdarnas får.

Båtar: Varje båt genererar ett överskott på **16 ND**. Produktionen skiljer sig åt beroende på läge.

- **Produktionsprofil:**
 - **Saltad/Torkad/Rökt Fisk (75% = 12 ND):** Den huvudsakliga handelsvaran.
 - **Färsk Fisk (25% = 4 ND):** För lokal konsumtion.
- **Specialregel (Havskust):** En båt vid havskusten producerar även **3 ND Salt** per år, vilket gör den självförsörjande för konservering. En båt vid en insjö måste köpa sitt salt.

Skogsbruk: Varje skogsbruksenhet (5 pers) representerar ett värde på **20 ND**. Läntagaren måste välja en av två specialiseringar för varje enhet:

- **Sågverk:** Producerar **20 ND Timmer**, nödvändigt för alla byggprojekt.
- **Kolmila:** Producerar **15 ND Träkol**, ett livsviktigt bränsle för avancerad industri (masugnar, smedjor).

Jakt: Varje jägarfamilj genererar två typer av inkomster:

- **Direkt Skatt (GD):** Jägaren betalar **0,5 GD** per år för rätten att jaga.
- **Överskott (ND):** Producerar **5 ND** i varor som säljs på marknaden: Obs: Jägarens ND överskott beskattas inte direkt av läntagaren.
 - **Viltkött (60% = 3 ND):** En högt värderad lyxvara.
 - **Pälsverk & Hudar (40% = 2 ND):** En viktig exportvara som genererar kontanter.

Stenbrott (Familjedrivet): Om geografin tillåter det och det finns en efterfrågan på sten, kan läntagaren ge tillstånd för familjer att öppna och driva stenbrott. Detta skapar en ny typ av specialiserad näring i länet.

- Varje stenhuggarfamilj genererar ett årligt överskott på **10 ND Sten**. Denna resurs är fundamental för alla större byggprojekt, som kvarnar, masugnar och borgar.

- Familjerna tar ofta och odlar på mindre torp, samt håller hönor och kanske getter för eget bruk. Utöver detta kanske en del av stenen byts mot förnödenheter. Överskottet på 50 ND är det som återstår för beskattning och försäljning.

Gruvdrift: Att Utvinna Länets Dolda Rikedomar

Under bergen kan enorma rikedomar finnas dolda i form av industriella mineraler eller åtråvärda ädelmetaller. Att starta en gruva är dock en dyr, tidskrävande och riskfylld investering.

Steg 1: Prospektering

Du kan inte bara börja gräva var som helst. Först måste du anlita geologer och gruvexperter för att undersöka ett område och se om det finns några brytvärda fyndigheter.

- **Potentiella Gruvor:** Varje **50 km²** bergsområde i ditt län kan potentiellt innehålla **en** gruva.
- **Kostnad & Tid:** Prospektering av ett sådant område tar **ett helt år** och kostar **10 GD** i löner till experter, utrustning och provborrningar.
- **Resultat:** Efter ett år meddelar experterna om de har hittat en brytvärd fyndighet i området eller inte. (25% chans) Om de lyckas kan du gå vidare till nästa steg.

Steg 2: Anläggning av Gruvan

Att öppna en hittad fyndighet och starta en fungerande gruva är ett stort byggprojekt.

- **Konstruktionskostnad:** Kräver en stor investering i material och arbetskraft. Det är ett komplext bygge som kräver både snickare (för stöttor och byggnader) och smeder (för verktyg).
 - *Exempel på kostnad: 50 GD i material, 1500 Dagsverken i arbete, och specialister som övervakar bygget.*
- **Årlig Driftskostnad:** En aktiv gruva kräver en stor, permanent personalstyrka och konstant underhåll. Den har en årlig driftskostnad på **200 GD** och **250 ND**.

Steg 3: Fyndighet

När gruvan är i drift slår man på tabellen nedan för att avgöra vilken typ av resurs den producerar.

- **Slumpa Fyndighet (1T20):**
 - **1-5: Kol** (Ger 600 ND/år i råvara)
 - **6-8: Salt** (Ger 800 ND/år i råvara)*
 - **9-12: Järn** (Ger 700 ND/år i Järnmalm)
 - **13-15: Tenn** (Ger 1063 ND/år i Tennmalm)
 - **16-17: Koppar** (Ger 4250 ND/år i Kopparmalm)
 - **18-19: Silver** (Ger 3500 ND/år i Silvermalm)**
 - **20: Slå igen på specialtabellen nedan**
- **Specialtabell (1T20):**
 - **1-15: Guld** (Ger 150000 GD/år i Guldalm)**

- **16-19: Mithril** (Ger 1050 ND/år i Mithrilmalm)
- **20: Ädelstenar** (Ger 7000-70000 GD/år i vinst)

*Fiskare och bönder köper salt upp till vad de behöver för att salta 80% av sitt kött och sin fisk. De köper det på marknaden, men först av länsherren. för 1GD per ND Den saltade maten delas lika mellan det som betalas i skatt och det som säljs som överskott på marknaden.

** När silvermalm och guld malm blir till tackor i ett smältverk så tas värdet x1,5 och blir till GD. Ett myntverk ökar värdet med ytterligare 30%

Att Beskatta Privata Gruvor

Istället för att driva gruvan själv kan du licensiera ut driften till en adelsman eller ett handelshus. Du slipper då alla investerings- och driftskostnader. I gengäld får du en årlig skatt motsvarande **10% av gruvans totala värde/vinst**.

Beräkning: $(\text{Totalt producerat ND-överskott}) \times (\text{Din skattesats})$

- *Exempel: Med ett totalt överskott på 7000 ND och en skattesats på 50%, blir din inkomst i natura 3500 ND.*

Dessa varor hamnar i dina lador och förråd och kan användas för att betala löner i natura (mata armén och hovet), användas i byggprojekt, eller sparas för nödtider.

2. Kontanta Inkomster i Guld (GD)

Dina kontantinkomster kommer från att beskatta den övriga ekonomiska aktiviteten i länet.

Handelsskatt: Den del av överskottet som producenterna inte betalade i direkt skatt (deras "rest") säljer de på marknaden för att själva tjäna pengar. Det är denna handel som du beskattar.

- **Beräkning:**
 1. **Fastställ Handelsbasen:** $(\text{Totalt producerat ND-överskott}) \times (\text{Producenternas rest, t.ex. 50\%})$
 2. **Beräkna Maximala Tullar:** $(\text{Handelsbasen}) \times 40\%$
 3. **Beräkna Faktisk Inkomst:** $(\text{Maximala Tullar}) \times (\text{Din Skattesats})$

Mantalspenning: En årlig skatt på invånarna i dina köpingar och städer.

- **Beräkning:** $(\text{Antal Stadsbor} \times 2 \text{ GD}) \times (\text{Din Skattesats})$

Övriga GD-inkomster: Vissa näringar betalar en del av sin skatt direkt i guld.

- **Jägarskatt:** En fast avgift på **0,5 GD** per jägarfamilj.
- **Gruvskatt (Ädelmetaller):** Gruvor som producerar Silver, Guld, etc., genererar sin inkomst direkt i GD

3. Dagsverken (Arbetsskyldighet)

Utöver skatt i varor och pengar har läntagaren rätt att kräva ett visst antal dagsverken från sina bönder. Ett dagsverke är en dags arbete utfört av en bonde på läntagarens projekt istället för på den egna gården. Detta representerar en enorm, "gratis" pool av okvalificerad arbetskraft som är avgörande för länets utveckling.

Dagsverken kan användas till en mängd olika saker: Det mest effektiva är att använda som arbetskraft för att slippa kostnad för att hyra in, sedan om det blir över, arbete på kronotäppar.

- **Drift av Kronotäppar:** Den traditionella användningen, där bönderna arbetar på läntagarens personliga åkrar, hönshus, etc och all avkastning tillfaller läntagaren direkt, ett dagsverke satt på detta ger 0,0125 ND som tillfaller länsherren.
- **Statliga Byggprojekt:** Dagsverken utgör den grundläggande arbetskraften för att bygga och reparera all infrastruktur, såsom kvarnar, vaktorn, borgar, vägar och broar. Om det behövs mer arbete än det finns dagsverken så kostar varje dagsverke 0,1 GD och 0,2 ND
- **Allmänt Underhåll:** Regelbundet underhåll av vägar och offentliga byggnader kräver en konstant insats av dagsverken varje år.
- **Industriellt Arbete:** Vissa industriella processer, som att framställa träkol i en kolmila eller arbeta i ett stenbrott, eller att gräva upp lera, kräver stora mängder grovarbete, vilket är en perfekt användning för dagsverken.

Att kräva dagsverken är dock impopulärt och påverkar din relation med bondebefolkningen. En nivå på cirka 20 dagsverken per gård och år anses ofta vara en acceptabel börda.

Förädlade Varor: Från Råvara till Rikedom

Ett läns sanna ekonomiska potential låses upp när dess råvaror förädlas till mer värdefulla produkter. Att omvandla säd till mjöl, timmer till träkol, eller kött till en hållbar handelsvara är nyckeln till att bygga välstånd och makt. Denna process kräver dock betydande investeringar i både infrastruktur och kunskap.

Krav för Produktion

För att producera förädlade varor i någon större skala krävs generellt tre saker:

1. **Specialiserad Byggnad:** En anläggning där förädlingen sker. Exempel på sådana är Kvarn, Bryggeri, Masugn och Salteri. Dessa är ofta kostsamma projekt som kräver både Gulddaler (GD) och Dagsverken att uppföra.
2. **Specialist:** Byggnaden måste drivas av en kunnig person som övervakar och utför det komplexa arbetet. En kvarn behöver en Mjöltnare, ett bryggeri en Bryggmästare och en masugn en Smältmästare. Dessa specialister kräver en årlig lön i både GD och ND.
3. **Råvaror (Input):** Processen förbrukar en eller flera grundläggande ND-resurser (t.ex. Säd, Timmer, Järnmalm, Salt).

Värdeökning och Nya Produkter

Förädling ökar värdet och/eller förändrar typen av en resurs.

- **Grundregel för Värdeökning:** När en produkt förädlas, ökar dess värde normalt med **+50%**. Den nya, förädlade varan är fortfarande en ND-resurs.
 - *Exempel:* 10 ND Säd blir efter malning värt **15 ND** som Mjöl. 10 ND Kött som saltas (kräver även resursen Salt) blir värt **15 ND** som Saltat Kött. Vissa produkter kan förutom det vara nödvändiga för vissa saker, som träkol för att driva en masugn eller salt för att kunna sälja stora mängder kött eller fisk på export

Påverkan på Handelsskatt

När en förädlad vara säljs på marknaden ersätter dess högre värde den ursprungliga råvarans värde i beräkningen för handelsskatt. **Värdena räknas aldrig dubbelt.**

- **Process för Beräkning:**
 1. Identifiera hur mycket av en råvara (t.ex. Säd) som har konsumerats i en förädlingsprocess.
 2. Dra bort värdet av den konsumerade råvaran från den totala potten för "Handelsbasen".
 3. Lägg istället till det nya, högre värdet av den färdiga, förädlade produkten (t.ex. Mjöl) till "Handelsbasen".
- **Effekt:** Detta innebär att ju mer förädling som sker i ditt län, desto högre blir det totala värdet av de varor som säljs, vilket i sin tur ökar dina potentiella inkomster från handelsskatt.
- **Undantag:** Om du som läntagare säljer varor från dina **egna**, statliga industrier, räknas vinsten som **direktinkomst** och påverkar inte underlaget för handelsskatt.

Exempel på Produktionskedjor

Råvara	Byggnad/Process	Specialist	Förädlad vara	Värdeökning
Säd	Kvarn	Mjöltnare	Mjöl	50%
Säd	Bryggeri	Bryggmästare	Öl	75%
Frukt	Presshus	-	Cider	50%
2 Kött/fisk + 1 Salt = 3 Saltad fisk eller saltat kött. Kan säljas på export.	Salteri	-	Saltad Fisk/saltat kött	50%
Timmer	Kolmila	Kolare	Träkol (ND)	Spec. (Industri), kan säljas för +50%
5 ND Malm + 1 ND kol = 5 metalltackor. (för silver 500)	Masugn	Smältmästare	Metalltackor	50%. Att sälja malm långväga ger 10% extra i inkomstbortfall pga extra

ND malm + 1 ND kol = 750 GD silvertackor, för guld 5000 ND malm +1 ND kol = 7500 GD Guldtackor				fraktvolym.
--	--	--	--	-------------

Feodalism (Standardmodellen)

Detta är den vanligaste politiska strukturen. Länet är en del av en större feodal hierarki. Läntagaren (t.ex. en baron) är en vasall under en högre adelsman (en greve), som i sin tur är vasall under en hertig, som svurit trohet till en kung.

- **Ekonomisk Skyldighet:** Denna hierarki utgör en skattekedja. Baronerna betalar hälften av sin vinst till greven. Greven samlar in skatt från alla sina baroner samt från sina egna, personliga ägor (kronogårdar), och betalar sedan hälften av *sin* totala vinst vidare till hertigen. Denna process upprepas hela vägen upp till kungen.
- **Militär Skyldighet (Riddare):** Adelsklassen utgör den militära ryggraden. Antalet riddare i ett län beräknas som **0,1% av den totala befolkningen**. Dessa riddare är feodalt bundna:
 - **Hälften av riddarna** står i baronens direkta tjänst och utgör kärnan i hans personliga styrka.
 - **Den andra hälften** är grevens riddare. De bor i baronens län men deras primära lojalitet är till greven, som kan kalla in dem för sina egna syften. Denna beräkning av hälften av riddarna görs sedan om vad gäller hertig och kung. Exempel: Det finns 4 riddare i varje baroni. 2 är baronens, 2 skickas uppåt. Greven har 3 baroner under sig och får $2 \times 3 = 6$ riddare. Hälften av dem är hans personliga och hälften är hertigens. Hertigen har 3 grevar under sig och får $3 \times 3 = 9$ riddare. Hälften av dessa, (avrundat uppåt till 5) är hans egna och 4 kungens. Kungen har 3 hertigar under sig och har därmed $3 \times 4 = 12$ riddare personligen. Antal riddare i riket är då 12 (kungen) + 12 (3 hertigar) + 27 (9 grevar) + 54 (27 baroner) = 95 riddare. Dessa anses redan vara betalade för, då de i utbyte mot sin tjänst har skattebefrielse och andra privilegier.

Frilän (Självständighet)

Ett frilän är en självständig politisk enhet, en stat i miniatyr. Läntagaren är inte en vasall under någon högre makt, utan är sin egen herre, ofta med titeln furste.

- **Ekonomisk Konsekvens:** Eftersom det inte finns någon greve eller hertig att betala skatt till, behåller läntagaren **100% av länets vinst**. Detta ger en enorm ekonomisk fördel jämfört med en feodal vasall.
- **Militär Konsekvens:** Friheten har ett högt pris. Ett frilän har ingen länsherre att kalla på för militär hjälp. Det står ensamt mot alla yttre hot och måste helt och hållet förlita sig på sin egen armé och sina egna befästningar för sin överlevnad.

Klanstrukturer

I vissa regioner är den feodala strukturen svag eller obefintlig och marken styrs istället av självständiga klaner. En läntagare i ett sådant område är mer en medlare och administratör än en absolut härskare.

- **Ekonomi:** Klanerna är i stort sett självförsörjande och betalar ingen, eller endast en mycket symbolisk, skatt. Läntagarens inkomster kommer istället från de icke-klananslutna invånarna (jordbrukare och stadsbor) som lever i området. Ofta är Ledaren själv klanmedlem och lever på klanens ägor.
- **Militär:** Varje klan har sina egna **klankrigare**, som utgör cirka **5% av deras befolkning** i fredstid. I krig kan upp till 25% mobiliseras. Dessa krigare är lojala mot sin klanhövding, inte till läntagaren. För att samla en större armé måste läntagaren förhandla med och ena klanerna, vilket kan vara en svår politisk utmaning.

En Stark Kyrka

Oavsett om länet är feodalt eller ett frilän, kan en stark och organiserad kyrka utgöra en parallell maktstruktur. Om kyrkan är tillräckligt inflytelserik kan den kräva **tionde**.

- **Ekonomi (Tionde):** Kyrkan tar **10% av allt överskott** som produceras i länet (från gårdar, hjordar, båtar, etc.). Denna skatt tas ut *innan* läntagaren kan ta ut sin del. Detta minskar läntagarens totala skattebas och därmed hans inkomster.
- **Politiska Effekter:**
 - **Positivt:** En välfinansierad kyrka kan erbjuda sociala tjänster som sjukstugor och fattigvård, vilket kan öka den allmänna stabiliteten. Att ha kyrkan på sin sida ger enorm legitimitet och **+1 i popularitet** hos alla befolkningsgrupper.
 - **Negativt:** Kyrkan blir en oberoende maktfaktor med en egen agenda. Läntagaren kan inte gå emot kyrkans vilja i viktiga frågor utan att riskera allvarliga konsekvenser, som interdikt eller att kyrkan uppmanar folket till olydnad. Kyrkan får en egen budget och kan finansiera egna projekt, och till och med egna militära styrkor (tempelriddare).

Problem och Administration

Ett län är inte en självspelande maskin. Utan aktivt styre och kontroll kommer en stor del av de teoretiska inkomsterna att försvinna på grund av korruption, ineffektivitet och yttre hot.

Problem: Inkomstbortfall

Det finns tre grundläggande problem som ständigt minskar dina nettointkomster. Varje problem har en grundnivå som du som läntagare kan sänka genom att investera i administration och militär.

- **Korruption och Ineffektivitet:**
 - Ingen vill betala skatt, och alla mellanhänder tar sin del. Fogdar, skatteindrivare och byråkrater ser till sina egna intressen.
 - **Grundnivå: 20% inkomstbortfall.**
- **Rövare:**

- Ett oskyddat län är ett frestande mål för banditer, rövarbaroner och kringströvande monster. De plundrar gårdar, överfaller handelskaravaner och stjälar skatteuppbörder.
- **Grundnivå: 20% inkomstbortfall.**
- **Brottslighet:**
 - Intern laglöshet, från småstölder till mord och vendettor, skapar ett otryggt och ineffektivt samhälle. Handeln avstannar, folk blir misstänksamma och produktiviteten sjunker.
 - **Grundnivå: 20% inkomstbortfall.**

Eftersatt underhåll

Var tredje år som inte grovarbetare (räknas i dagsverken) arbetar på grundläggande underhåll av vägar och annan infrastruktur i länet ökar malus för eftersatt underhåll med 1%, fram till max 10% inkomstbortfall vilket representerar överväxta vägar och annat. För att inte öka detta behöver man lägga ett dagsverke per 10 km² storlek av länet. För att minska tidigare inkomstbortfall behöver man lägga ytterligare 1 dagsverke per 10 km² per 1% minskning av bortfallet.

Detta betyder att ett län utan fungerande styre förlorar 60% av sina teoretiska inkomster innan en enda Gulddaler har nått skattkistan.

Administration: Att Bekämpa Problemen

Din valda administrativa nivå är ditt främsta verktyg för att minska problemen med **Korruption** och **Brottslighet**.

Nivå 0: Anarki / Laglöshet

- **Beskrivning:** Ingen central kontroll. Lokala starka män styr som de vill.
- **Effekt:** -0% på problem.
- **Kostnad:** Gratis.

Nivå 1: Adelsförvaltning

- **Beskrivning:** Du förlitar dig på den lokala adeln för att upprätthålla lag och driva in skatter.
- **Effekt:** -5% på Korruption, -10% på Brottslighet.
- **Kostnad:** Gratis.
- **Politisk Konsekvens:** Du blir beroende av adelns välvilja och kompetens.

Nivå 2: De Nya Maktbaserna För att gå förbi adeln måste du välja en ny maktbas att lita på.

- **Alternativ 2A: Semi-professionell Förvaltning (Stadsstyre)**
 - **Beskrivning:** Du använder den utbildade borgarklassen i städerna för att bygga en byråkrati.
 - **Effekt:** -10% på Korruption, -15% på Brottslighet.
 - **Kostnad:** Halv lön (14,4 GD och 7,2 ND per 500 invånare).

- **Förutsättning:** Kräver en stad på 1000+ invånare eller en investering i utbildning.
- **Alternativ 2B: Teokratisk Förvaltning (Kyrkan)**
 - **Beskrivning:** Du överlåter administration, rättskipning och skatteuppbörd till en organiserad kyrka.
 - **Effekt:** -10% på både Korruption och Brottslighet.
 - **Kostnad:** Indirekt. Kyrkan kräver tionde, vilket sänker din skattebas.
 - **Förutsättning:** Kräver en stark, etablerad religion i länet.

Nivå 3: Total Kontroll (Centraliserad Förvaltning)

- **Beskrivning:** Du anställer och avlönar dina egna, lojala ämbetsmän som endast svarar inför dig.
- **Effekt:** -15% på både Korruption och Brottslighet.
- **Kostnad:** Full lön (28,8 GD och 7,2 ND per 500 invånare).
- **Förutsättning:** Kräver en stad på 1000+ invånare eller en investering i utbildning.

Kostnader

Att driva ett län innebär en rad fasta och rörliga kostnader. Din största utgift kommer nästan alltid vara militären, men även hovet och underhållet av din infrastruktur kräver sin del av budgeten.

Armé och Försvar

En läntagares främsta plikt är att försvara sitt folk. Din militära styrka är ditt främsta verktyg för att bekämpa problemet med **Rövare**.

- **Effekt:** En tillräckligt stor armé minskar inkomstbortfallet från Rövare.
 - **1 soldat per 76-100 invånare:** -5% på Rövare
 - **1 soldat per 51-75 invånare:** -10% på Rövare
 - **1 soldat per 26-50 invånare:** -15% på Rövare
 - **1 soldat per 25 invånare eller mer:** -20% på Rövare

Din armé kan bestå av tre typer av trupper:

1. Bondehord (Full mobilisering)

- **Beskrivning:** I yttersta nödfall kan du tvinga in en otränad och dåligt utrustad bonde från varje gård (och motsvarande från båtar, hjordar etc.).
- **Kostnad:** Ingen direkt kostnad, men ger ett enormt popularitetstapp (-5 hos bönderna).
- **Effektivitet:** Mycket låg.

2. Milis

- **Beskrivning:** En organiserad försvarsstyrka där bönderna får regelbunden träning och bättre utrustning. 10% av milisen är ständigt i tjänst för att patrullera länet i fredstid. (max en per gård per 2 båtar och skogsbruk samt 10 per hjord).

- **Kostnad: 3,6 ND och 10 dagsverken** per milisman och år.
- **Popularitet:** Ger -1 i popularitet hos de berörda grupperna. I en fungerande feodalism anses underhållet av en milis vara en grundutgift som dras av innan skatten till greven beräknas.

3. Stående Armé (Professionella Soldater)

- **Beskrivning:** Anställda soldater som är lojala endast till dig och tillgängliga året runt. De kan organiseras i enheter enligt tabellen nedan. Stående armeer i fredstid är mycket kostsamma och även stora län har relativt få soldater och förlitar sig istället på milis och i nödfall hyra in legosoldater för kortare uppdrag (går att hyra per månad, men kostar 20% mer GD)
- **Kostnad:** Betalas årligen i både GD (lön) och ND (mat/underhåll).

Armé	GD	ND
Infanterigrupp L/T (5)	40/61,2	36
Infanterimanipel L/T (50)	403,6/619,2	367,2
Infanterifalang L/T (200)	1650,4/2476,8	1468,8
Infanterikohort L/T (1000)	8273,6/12398,4	7358,4
Infanterilegion L/T (4000)	33130,4/49593,6	29433,6
Infanteridivision L/T (12000)	99427,2/148780,8	88300,8
Jägar/ Scoutgrupp*	108	72
Kavallerigrupp L/T	75,6/104,4	93,6
Kavallerimanipel L/T	759,6/1047,6	943,2
Kavallerifalang L/T	3074,4/4226,4	3 772,8
Kavallerikohort L/T	15393,6/21153,6	18 878,4
Kavallerilegion	61610,4/84650,4	75 513,6
Kavalleridivision L/T	184867,2/253987,2	226 540,8
Bågskyttegrupp	61,2	21,6
Bågskytte manipel	615,6	223,2
Bågskytte falang	2498,4	892,8
Bågskytte kohort	12513,6	4478,4
B[gskytte legion	50090,4	17913,6
Bågskytte division	150307,2	53740,8

grupp/manipel/falang/kohort/legion/divison inkluderar officerare sergent/löjtnant/kapten/major/överste/general, 1 sergeant per grupp, 9 sergenter och en löjtnant per maniel, 36 sergater, 3 löjtnanter och en kapten per falang, osv.

* Dessa soldater agerar i små grupper och inte i större formationer.

Övriga Årliga Kostnader

Hov

- **Beskrivning:** Kostnaden för att underhålla dig själv, din familj och de adelsmän, tjänare och rådgivare som lever vid ditt hov.
- **Kostnad:** **1,8 GD** och **28,8 ND** per person och år.
- **Notering:** Liksom milisen, räknas en grundläggande hovhållning som en driftkostnad som dras av innan skatten till greven beräknas.

Hovets Konsumtion av Lyxvaror

- För att upprätthålla sin status och prestige måste **5%** av hovets totala årliga ND-konsumtion bestå av **lyxvaror**.

Lokal Produktion av Lyxvaror

- Den primära källan till lokala lyxvaror kommer från gårdarnas diversifierade "Övrigt"-produktion. Man kan räkna med att **10%** av denna kategori är av tillräckligt hög kvalitet för att klassas som lyxvaror. Detta inkluderar produkter som **ank-/gåsdun, bivax, honung** samt finare drycker som **cider** och **mjöd** från specialiserade gårdar.

Driftskostnader för Byggnader Att driva industrier som kvarnar och masugnar är inte gratis. De kräver personal för drift och underhåll.

- **Specialister:** Varje industriell byggnad kräver en eller flera specialister (mjölnare, smältmästare etc.) som måste avlönas årligen.
 - *Se tabellen "Anställd" för specifika lönekostnader.*
- **Grovarbetare:** Förutom specialister krävs grovarbetare för att hålla produktionen igång (bära malm, hugga ved, etc.). Du som läntagare har två val för att täcka denna kostnad:
 - **1. Använd Dagsverken:** Du kan beordra ut bönder att utföra arbetet. Som en generell regel motsvarar **360 dagsverken** en heltidsanställd grovarbetares årsproduktion.
 - **2. Anställ Arbetare:** Om du inte vill använda dagsverken måste du anställa grovarbetare och betala deras lön.

Anställd	GD per år	ND per år
Grovarbetare/ Tjänare	3,6	7,2
Specialistarbetare (murare, bryggare, etc)	3,6-21,6	7,2
Lätt infanterist, enstaka vakter*	5,4	7,2
Elitvakt	28,8	14,4
Astrolog/ Lärd man/ Lärare	72	14,4
Läkare/ Hovmedikus	151,2	28,8
Ämbetsman	28,8	14,4
Administratör**	72	28,8

*En grupp enskilda vakter kan inte utföra manövrer i strid.

** En administratör en en mycket skicklig administratör för länet som kan slå administrationsslaget år läntagaren

Byggnader och Underhåll: Att Forma Ditt Län

Utöver att styra ditt folk och din armé, är din viktigaste uppgift som läntagare att utveckla ditt läns infrastruktur. Byggnader som kvarnar, vaktorn och bryggerier är långsiktiga investeringar som kan öka dina inkomster, förbättra din säkerhet och låsa upp nya ekonomiska möjligheter.

Steg 1: Planering - Vad Krävs för att Bygga?

Varje byggprojekt, stort som smått, kräver tre grundläggande komponenter:

1. Arbetskraft (Dagsverken): Detta är den totala mängden "persondagar" av grovarbete som projektet kräver. Du kan antingen använda böndernas **dagsverkesskyldighet** (vilket är gratis men kan vara impopulärt) eller **anställa grovarbetare** (vilket kostar både GD och ND).

2. Specialistkrav: Bönder kan utföra grovarbete, men de kan inte bygga en fungerande kvarn eller en stabil borgmur på egen hand. För detta krävs **specialister** (stenhuggare, finsnickare, murarmästare etc.) som måste vara närvarande för att leda och utföra det komplexa arbetet. Specialisterna måste avlönas med sin dagslön (**årslö**n / 360) under hela byggtiden.

3. Materialkrav (ND): De flesta byggnader kräver specifika råvaror, främst **Timmer** och **Sten**. Dessa kostnader dras från ditt ND-överskott. Detta skapar ett viktigt strategiskt val: har du resurserna lokalt, eller måste du importera dem till en högre kostnad?

Steg 2: Konstruktion - Hur Lång Tid Tar Det?

Tiden ett projekt tar att slutföra beräknas enkelt:

Total Arbetskraft (Dagsverken) / Antal Arbetare per Dag = Antal Arbetsdagar

- *Exempel:* Ett Vaktorn kräver 800 Dagsverken. Om du sätter en arbetsgrupp på 20 bönder på projektet, tar det $800 / 20 = 40$ arbetsdagar att bygga, förutsatt att en specialist leder arbetet och allt material finns på plats.

Observera att storskaliga byggprojekt ofta är begränsade till de snöfria månaderna på året.

Steg 3: Drift och Underhåll

När en byggnad är färdigställd är den inte kostnadsfri.

- **Driftskostnader:** Industriella byggnader som kvarnar och bryggerier kräver permanent personal (specialister och grovarbetare) för att kunna generera sina vinster. Dessa är årliga lönekostnader.
- **Årligt Underhåll:** Alla byggnader slits av väder och vind. Varje byggnad har en årlig underhållskostnad, oftast i Dagsverken, som representerar behovet av reparationer.

Byggnad	Konstruktion	Årlig drift	Effekt/Vinst
	Material ND/ Arbetskraft/ Specialistkostnad	Personal/ Arbetskraft/ Underhåll	
Vaktorn (trä)	100 Timmer / 800 Dagsverken / 2 G, 1 ND (för 1 Snickare i 40 dagar)	5 Soldater, 75 Dagsverken	Sänker "Rövare" med 1%
Kvarn	80 Timmer, 50 Sten / 1000 Dagsverken / 5 G, 2 ND (för 2 Mästare i 50 dagar)	1 Mjölare, 180 Dagsverken, 50 Dagsverken	Genererar avgift, omvandlar säd från upp till 25 gårdar till mjöl
Bryggeri	50 Timmer, 20 Sten / 500 Dagsverken / 1 G, 1 ND (för 1 Murare i 25 dagar)	1 Bryggmästare, 360 Dagsverken, 100 Dagsverken	Omvandlar 100 ND Säd till 200 ND Öl.
Presshus	50 Timmer/ 400 dagsverken	720 dagsverken/ 100 dagsverken	Omvandlar 100 ND frukt till 150 ND Cider
Masugn	200 Sten, 100 Lera / 2500 Dagsverken / 8 G, 3 ND (för 1 Murarmästare i 125 dagar)	1 Smältmästare, 1800 Dagsverken, 200 Dagsverken	Omvandlar 100ND Malm och 25 ND Kol till Metalltackor av den aktuella metallen
Stenbrott	20 Timmer / 2000	1080 Dagsverken,	Producerar 50 ND

	Dagsverken / 4 G, 2 ND (för 1 Stenhuggare i 100 dagar)	150 Dagsverken	sten
Lerbrott	50 Timmer/ 400 dagsverken för permanent lerbrott/ 1 G 1 ND för en snickare 30 dagar	400 dagsverken/ 30 dagsverken	Producerar 50 ND lera per år. Alternativ 10 dagsverken för 1 ND lera på engångsbasis.
Saltutvinning vid kust	50 Timmer, 20 järn / 500 Dagsverken / 2 G, 1 ND (för 1 Smed i 25 dagar)	300 dagsverken/ 10 Dagsverken	30 ND salt, max 1 per 25 km havskust.
Myntverk	Material: 100 Sten, 50 Timmer, 10 Järn Arbetskraft: 1500 Dagsverken Specialistkostnad: 10 GD, 4 ND	Personal: • 1 Myntmästare (28,8 GD, 14,4 ND) • 1 Proberare/Smältare (21,6 GD, 7,2 ND) • 1 Gravör/Mekaniker (21,6 GD, 7,2 ND) Bemannning: 1 Vaktstyrka (5 soldater, tas från armén) Arbetskraft: 360 Dagsverken Underhåll: 100 Dagsverken	Ökar värdet på ädelmetalltackor (silver, guld) med +30% när de präglas till officiell valuta. Maxkapacitet: 10 000 GD silver eller 1000000 GD guld per år.

Edikt och Specifika Handlingar

Utöver de årliga, ständiga faktorerna är det dina aktiva beslut och händelser i länet som har störst påverkan på din popularitet.

Införa Fönsterskatt Detta är en progressiv skatt på lyx som fönsterglas och tjänare, avsedd att öka dina guldinkomster. Den är populär bland bönderna som ser överheten beskattas, men mycket impopulär hos de som drabbas.

- **Effekter:**
 - **Adel & Prästerskap: -2**
 - **Borgare: -1**
 - **Bönder: +2**

Inrätta Kronoskog Du avsätter en stor del av skogen som exklusiv jaktmark för dig själv och adeln. Detta ses som en viktig statussymbol och ett privilegium för adelsklassen.

Krav på storlek: För att vara ståndsmissig måste en kronoskog uppfylla ett storlekskrav. Storleken beräknas som **1 km² per adelsman** i länet, dock med ett absolut minimum på **5**

km². Den slutgiltiga ytan **avrundas sedan uppåt till närmaste femtal** (t.ex. blir 39 km² till 40 km²).

- **Effekter:**

- **Adel: +1** (permanent)
- Du kan anordna Jakter
- **Konsekvens:** Du förlorar de skatteintäkter (både ND och GD) som jägare och skogsbrukare annars hade genererat i det området.

Införa Monopol (Kvarntvång & Bryggerimonopol) Genom att förklara att en viss industri är ett monopol tar du kontroll över en lukrativ marknad. Detta ökar dina vinster (eller en utvald vasalls), men på bekostnad av folkets frihet och ekonomi.

- **Kvarntvång:** Tvingar bönder att mala sin säd vid dina licensierade kvarnar mot en avgift.
 - **Effekter: Bönder: -1.** Ökar "Brottslighet" permanent med +1%.

Alternativ A: Driv Kvarnen Själv Du behåller direkt kontroll över kvarnen och tar in 100% av "målning"-avgiften (10% av all mald säd, med ett förädlat värde på +50%). Detta ger dig ett stort och stadigt inflöde av **ND (mjöl)**.

Alternativ B: Förläna Kvarnrätten till en Adelsman Du kan sälja rätten att driva kvarnen till en adelsman, som då själv bekostar både bygget och underhållet. I utbyte betalar adelsmannen en årlig licensavgift till dig. Detta ger dig ett mindre men stadigt inflöde av **GD** och är ett kraftfullt politiskt verktyg. Den popularitet du får hos adelsfamiljen beror på hur förmånlig avgiften är:

- **15 GD/år: +-0** i popularitet (en ren affärstransaktion).
- **10 GD/år: +1** i popularitet (ett förmånligt erbjudande).
- **5 GD/år: +2** i popularitet (en mycket generös gåva för att säkra lojalitet).

Bryggerimonopol: Förbjuder privat försäljning av starka drycker. Du får en lukrativ inkomstkälla, som ökar priserna på öl med ytterligare 50%

- **Effekter: Borgare: -2, Bönder: -1.** Ökar "Brottslighet" permanent med +2%.

Förläna Mark till Kyrkan Du överför permanent äganderätten för en del av dina gårdar till en religiös institution. Detta är en stor uppoffring av framtida inkomster i utbyte mot kyrkans gunst.

- **Effekter:**

- **Prästerskap: +1** (för varje 5% av länets gårdar du ger bort).
- Ger även en passiv bonus mot "Brottslighet" tack vare kyrkans sociala arbete.

Hovliv och Fester Att anordna storslagna evenemang som jakter, torneringar och baler kostar betydande resurser (GD och ND) men är ett utmärkt sätt att visa upp din makt och generositet, särskilt för överklassen

Hovliv och Sociala Evenemang

Att styra ett län handlar inte bara om skatter och soldater, utan också om att upprätthålla sin status och bygga relationer. Storslagna evenemang som jakter, torneringar och fester är läntagarens främsta verktyg för att imponera på sina gäster, belöna sina vasaller och stärka sin popularitet, särskilt hos adeln. Dessa evenemang är dock mycket kostsamma.

Beräkning av Antal Gäster

Kostnaden för ett evenemang baseras på antalet gäster. En bra utgångspunkt är att bjuda in **hela adeln** i ditt län, plus eventuella externa dignitärer som din greve eller en biskop.

Kostnader för Evenemang

1. Storslagen Jakt

- **Krav:** Kräver en **Kronoskog**.
- **Beskrivning:** En flerdagars jakt med drevkarlar, tältläger, festmåltider i det fria och rikligt med dryck.
- **Grundkostnad:** 10 GD (för förberedelser, drevkarlar etc.).
- **Gästkostnad:** **0,1 GD** och **0,5 ND** per inbjuden gäst (för lyxig mat, vin, tält etc.).
- **Popularitetseffekt:** +2 hos Adeln under nästkommande år

2. Tornering

- **Beskrivning:** Ett stort och publikt evenemang med tornerspel, uppvisningar och festligheter. Kräver uppförande av läktare och paviljonger.
- **Grundkostnad:** 20 GD eller 1000 Dagsverken (för att bygga läktare, fältkök etc.).
- **Prissumma:** Minst 25 GD (en ansenlig summa som lockar deltagare).
- **Gästkostnad (Adel & Hedersgäster):** **0,15 GD** och **0,8 ND** per gäst (för extra fin mat, vin och egna paviljonger).
- **Popularitetseffekt:** +2 hos Adeln, +1 hos Borgare under nästkommande år.

3. Hovfest eller Bal

- **Beskrivning:** En elegantare och mer privat tillställning inom borgens murar, med fin mat, musik och dans.
- **Grundkostnad:** 5 GD (för musiker, dekorationer etc.).
- **Gästkostnad:** **0,1 GD** och **0,4 ND** per inbjuden gäst.
- **Popularitetseffekt:** Kan ge +1 hos Adeln och/eller Borgare under nästkommande år om de bjuds in.

- **Effekter av en lyckad jakt/tornering:**
 - **Adel: +2**
 - **Borgare: +1** (om de bjuds in)

Länets Försvarare När du personligen leder dina män och framgångsrikt besegrar ett yttre hot, som en plundrande räd eller ett farligt odjur, ökar din anseende i hela länet.

- **Effekter:**
 - **Adel, Prästerskap, Borgare, Bönder: +1**

Hantering av Missväxt När en slumphändelse leder till missväxt och svält ställs din generositet på prov. Ditt agerande får stora konsekvenser för din relation med folket.

- **Generositet (kostar 1 ND per drabbad invånare):** Du delar med dig frikostigt av dina förråd.
 - **Effekter: Borgare: +2, Bönder: +2.**
- **Nödhjälp (kostar 0,5 ND per drabbad invånare):** Du gör det minsta som krävs för att undvika den värsta svälten.
 - **Effekter: +0** i popularitet. Du vinner inga hjärtan, men du visar att du inte är en tyrann.
- **Ingen Hjälp (kostar 0):** Du låter folket svälta och skyddar dina egna förråd.
 - **Effekter: Borgare: -2, Bönder: -2.** Detta kan vara förödande för din popularitet och leda till uppror.

Årsförloppet: Ett År som Länsherre

Ett spelår följer en cykel av säsonger, där beslut fattas, händelser inträffar och räkenskaper förs. Följande steg utgör en komplett årsrunda.

Steg 1: Vinter (Planering & Budget)

Baserat på föregående års resultat fattar du nu dina stora strategiska beslut för det kommande året. Det är nu du:

- **Sätter skattesatserna** för det kommande året.
- **Beslutar om byggprojekt** som ska påbörjas under våren.
- **Utfärdar nya edikt** (som Kvarntvång eller Kronoskog).
- **Beslutar om militära investeringar** (anställa eller avskeda soldater).

Steg 2: Vår & Sommar (Produktion & Händelser)

Länet vaknar till liv. Bönderna sår sina fält, hjordarna förs till bete och hantverkarna arbetar. Under denna period inträffar den **slumphändelse** som spelledaren i hemlighet slog fram i slutet av förra året. Om händelsen är en "Räd" eller ett "Farligt Rovdjur" är det nu du måste agera.

Steg 3: Tidig Höst (Skörd & Preliminär Inkomst)

Skörden bärgas och årets produktion kan beräknas. Du räknar nu ut din **bruttoinkomst** i både ND och GD, *innan* några slumpmässiga faktorer har applicerats.

Steg 4: Sen Höst (Administration & Slumpens Inverkan)

Innan du vet exakt hur mycket som når din kista, måste årets osäkerhetsfaktorer lösas.

- **A. Administrationsslag:** Du slår ett slag för din administrativa förmåga. Resultatet modifierar årets inkomstbortfall från "**Korruption och Ineffektivitet**":
 - **Perfekt slag:** -3% på problemet.
 - **Särskilt slag:** -1% på problemet.
 - **Fummel:** +3% på problemet.
- **B. Produktionsvariation:** För varje typ av ND-inkomst (Gårdar, Hjordar, Båtar, Skogsbruk, Gruvor) slås en T6 och en T20 för att se hur väder och andra faktorer påverkat produktionen.
 - **T6 (ojämn):** Minskning med T20 procent.
 - **T6 (jämn):** Ökning med T20 procent.
- **C. Årets Slumphändelse:** Nu appliceras de fulla ekonomiska effekterna av årets slumphändelse (t.ex. "-50% inkomst från fiske" vid dåligt fiske).

Steg 5: Tidig Vinter (Årsbokslut)

Det är dags att räkna pengar och betala räkningar. **Ordningen är mycket viktig.**

1. **Beräkna Nettoinkomster:** Applicera det slutgiltiga **inkomstbortfallet** (från Problem, modifierat av administration och armé) på dina inkomster (modifierade av produktionsvariation och slumphändelser).
2. **Beräkna Vinst före Skatt:** Dra av de feodala grundutgifterna – **kostnaden för Hovet och Milisen**. Den summa som nu återstår är den vinst som ska beskattas av din länsherre.
3. **Betala Skatt till Greven:** Betala hälften av den beräknade vinsten till din greve, både i ND och GD.
4. **Betala Övriga Utgifter:** Från din kvarvarande andel av vinsten betalar du nu alla dina övriga kostnader, såsom lönen till din **stående armé** och driftskostnader för dina industrier.
5. **Slutligt Överskott:** Det som nu är kvar är ditt slutgiltiga överskott för året.

Steg 6: Vinter (Inför Nästa År)

Året avslutas, och du förbereder dig för nästa.

- **A. Uppdatera Popularitet:** Gå igenom årets alla händelser och beslut (skatter, edikt, besegrade räder etc.) och justera popularitetssiffrorna hos de olika grupperna. Glöm inte den passiva bonusen från din hovhållning:
 - **Hovets Bonus:** Ett hov för dig och din familj ger **+0** hos Adeln. Att dessutom kunna hysa 1/20 av adelns medlemmar ger **+1**, och en tiondel eller mer ger **+2**. Att helt sakna ett hov ger **-2**.
- **B. Kontrollera för Uppror:** Nu när årets slutgiltiga popularitetssiffror är fastställda, måste du se om missnöjet i länet har nått en bristningsgräns. För **varje enskild befolkningsgrupp** (Adel, Prästerskap, Borgare, Bönder) vars popularitet är **6 eller lägre**, slår spelledaren i hemlighet en T6:

- **Om tärningsslaget är lika med eller högre än gruppens popularitetssiffran**, kommer den gruppen att göra uppror under det kommande året.
- *Exempel: Böndernas popularitet har sjunkit till 4. Spelledaren slår en T6. Ett resultat på 4, 5 eller 6 innebär att ett bondeuppror kommer att bryta ut.*
- Om en grupps popularitet är 7 eller högre är de tillräckligt nöjda för att inte göra uppror, och inget slag behöver slås för den gruppen.
- **C. Slå för Nästa Års Slumphändelse:** Spelledaren slår i hemlighet på tabellen för slumphändelser för att se vad som väntar under det kommande året.

Tabell för Slumphändelser (1T20)

Slag	Händelse
1	Missväxt: Ingen inkomst från gårdar.
2	Boskapspest: -50% inkomst från hjordar, -20% från gårdar.
3	Dåligt fiske: -50% inkomst från fiske.
4	Gruvolycka: 50 GD i reparationer, inkomsten minskar med 10%.
5	Skogsbrand: Inga skogsinkomster i år och 1T6 år framåt.
6	Farligt rovdjur härjar i området och måste dräpas.
7	Räd: Ökar inkomstbortfallet pga banditer med 5% tills den är bekämpad.
8	Skadedjur: Minska naturaintäkter från gårdar med 1T20%.
9-12	Normalt år.
13	Malmfynd: En ny gruva kan öppnas.
14	Gott väder: +20% inkomst från gårdar, +5% från hjordar.
15	Effektiv skattepolitik: +10% inkomst från mantalspenning och handelsskatt.
16	Gott fiske: +25% inkomst från fiske.
17-20	Normalt år.