		ANFÜHRERPOSITIONEN & REGIERUNGSÄMTER						
		Herrscher	ia– Wenn unbesetzt.	schlagen all	e Befehlswürfe fehl; du kanı	nst keine Hexafelder bear	CH espruchen ode	wir tre sta
		, Herrscher (Ehep	artner)		d ist. Du musst Treuewurf be	Cl estehen, sonst +1auf Unr	÷ 2	
		Thronerbe	ofiirwarteta Daraan	Ühornimmt	die Regierungsangelegenho	C]		ötigt orfolgreighen Traug
Gut: +2 Treue	Rechtschaffen: +2Wirtschaft	Berater	erurwortete Person -	- Opernimini	die Regierungsangelegenin	WE ode		otigt erroigieichen freue
Chaotisch: +2 Treue	Neutral: +2auf Stabilität		– If vacant, -2 loyalty	, +1 unrest a	t upkeep and no bonus fron			
Cildutiscii. +211eue	Böse: +2 auf Wirtschaft	General Befehligt die Armeen de	s Reiches – Wenn unl	besetzt4au	uf Stabilität	ST ode	r CH	•
è	Erlasse	Erster Diplomat		,		IN ode	er CH	
Keine Schein Schein Standard Standard Aggresiv Expansionistiscl Expansionistiscl Heicht Leicht Schwer Schwer Erdrückend Erdrückend	-1auf Stabilität		eziehungen zu andere	en Nationen-	- Wenn unbesetzt, -2auf Sta			n oder Erkundungserlass
Schein Standard	+1Stabilität +1 BPVerbrauch +2auf Stabilität, +2 BPVerbrauch	Hohepriester Kümmert sich um die re	ligiösen Bedürfnisse	des Reiches	- Wenn unbesetzt, -2auf T	WE ode		n der Unterhaltsphase
Aggresiv	+3auf Stabilität, +4 BPVerbrauch	Hofgelehrter				IN ode		•
Expansionistiscl	h +4auf Stabilität, +8 BPVerbrauch	Kümmert sich um Bildu	ng und Magie im Reic	h – Wenn ur	nbesetzt, -4Wirtschaft	CE I	XX/E	
⊠ N □ Keine	+1Loyalität	Landvogt Setzt Recht und Ordnun	g in ländlichen Gebie	ten durch –	Wenn unbesetzt, -4auf Wirt	GE ode	r vv E	T
LAS 🗆 Leicht	+1auf Wirtschaft, -1auf Treue	Königlicher Vollstrecker ST oder GE						•
Normal	+2auf Wirtschaft, -2auf Treue		fgeldjäger oder Schar	frichter dien	en- Wenn unbesetzt, -1auf			
☐ Schwer ☐ Erdrückend	+3auf Wirtschaft, -4auf Treue +4auf Wirtschaft, -8auf Treue	Erster Spion Beobachtet kriminelle E	lemente im Reich und	d spioniert a	ndere Königreiche aus – We	GE ode		lauf Unruhe in der Unte
	·	Kämmerer		a opioinere a		IN ode		
☐ Keine ☑ ☐ 1	-1auf Treue +1auf Treue +1 BPVerbrauch		nd verwaltet die Scha	tzkammer –	Wenn unbesetzt, -4auf Wir			ı erheben
⊒ □ 1 □ 6 ⊒ □ 12	+2auf Treue, +2 BPVerbrauch	Vizekönig	oder eines Vasallens	taates – Dar	f jede Funktion der Kolonie	IN oder W		1 verringerten Vorteil
_	+3auf Treue, +4 BPVerbrauch	Marschall	ouer enies vasanens	taates Dai	r jede i diiktion dei kolonie	ST ode		T verinigerten vorten
□ 24	+4auf Treue, +8 BPVerbrauch ung Förderungen Taxation Festlichkeite		les Königreichs an –	Wenn unbes	etzt, -4auf Treue und -2auf	Stabilität		
TRE = O	+ N/V + + + N/V	++	+	+	+		+	+
51A - (7)	T T N/V	+ +					T	
STARILITÄTRe	VERWALTUNG DES KÖN i Erfolg -1 auf Unruhe oder +1 BP; bei Miss		hei Misserf⊏'n n1n	n AD D-Will a	A KÖN	BEVÖLKERU	NG 0-25	5 □ Baronat
	Förderungen Festlichkeiten Sonstiges		ber imoceri_g <u>q</u> i	Di viii c	Anza	hl Hexafelder, die		00 🗆 Grafschaft
	= + +) DD (Königreich kontrolliert		☐ Königreich
IM SOMME		fo	, ,	BP =	KÖNIGREICH BEVÖLKERUNG	Größ		inwohnerzahl aller Städte
					nnn =	(250×) +	
VERBRAUCH AB AB AB AB AB AB AB AB AB A	= + - (× 2)						
VERBRAUCH NEBRAUCH AB BA BA BA BA BA BA BA BA B	R Größe Ortschaften Bauernhöfe				SG HERRSCHAF	10110111	Gebietsbon	nus Sonstiges
BP BP	= + -			BP 🖷	= 2	+ 0 +		_ +
	wenn die Schatzkammer leer ist		, , , ,)	UNRUHE GRAD			
Königlicher Volls Wenn Unruhe gr	ür jedes negative Attribut (Wirtschaft, Treue o strecker reduziert Unruhe um 1, muss dann al ößer als 10 ist, verlierst du ein Hexafeld Derreicht, verfällt das Königreich in Anarchie		tehen oder erhält	-1 auf Treu	ie Ab 1	ıs wird bei Wirtschaft, O verlierst du Hexafel O sinken alle Rettung:	der	
	ammenstellenPasse Regierungsämte	r an						
HEXAFELDER	Beanspruche und entwickle Hexa	oro Runde		BP =				
**) -				
	gan Criinda naus Ortaskaftan	oro Runde	11;11	BP =				
		oro Runde		BP =		SCHATZKAM	MFR_	
		oro Runde		BP =			77-71	
MILITÄRErschaf	ffe bewaffnete Armeen (berechnet sich aus	der Zuteilung zu besi	edelten Ortschaft	enBP =	Gelder in der S	Schatzkammer ,		BP
ENTNEHMENE	rziele 2000 GM pro BP. Erhöhe Unruhe um	1, mache dann einen 1	Freuewurf,	BP 🖷				
EINLAGERN400	00 GM in Handelsgütern und Schätzen ergi	bt 1 BP		BP ⊕				
WEITERE EINI	KOMMEN			BP ♣				- 1
2 8) `				
Einkommen d. Königreichs	wurf ÷ 3		,	BP ♣)_			