

ANFÜHRERPOSITIONEN & REGIERUNGSÄMTER

Herrscher

CH

WIR TRE STA

Baron, Herzog oder König – Wenn unbesetzt, schlagen alle Befehlswürfe fehl; du kannst keine Hexafelder beanspruchen oder weiterentwickeln

Herrscher (Ehepartner)

CH

÷ 2

Königlicher Ehepartner – regiert, falls der König abwesend ist. Du musst Treuewurf bestehen, sonst +1 auf Unruhe

Thronerbe

CH

÷ 2

Prinz, Prinzessin oder befürwortete Person – Übernimmt die Regierungsangelegenheit, wenn Herrscher abwesend ist; benötigt erfolgreichen Treuewurf oder

Berater

WE oder CH

Liaises with the people – If vacant, -2 loyalty, +1 unrest at upkeep and no bonus from festivals

General

ST oder CH

Befiehlt die Armeen des Reiches – Wenn unbesetzt, -4 auf Stabilität

Erster Diplomat

IN oder CH

Kümmert sich um die Beziehungen zu anderen Nationen – Wenn unbesetzt, -2 auf Stabilität; du kannst keine diplomatischen oder Erkundungserlasse verfügen

Hohepriester

WE oder CH

Kümmert sich um die religiösen Bedürfnisse des Reiches – Wenn unbesetzt, -2 auf Treue und Stabilität und +1 auf Unruhe in der Unterhaltungsphase

Hofgelehrter

IN oder CH

Kümmert sich um Bildung und Magie im Reich – Wenn unbesetzt, -4 Wirtschaft

Landvogt

GE oder WE

Setzt Recht und Ordnung in ländlichen Gebieten durch – Wenn unbesetzt, -4 auf Wirtschaft

Königlicher Vollstrecker

ST oder GE

Kann als Assassine, Kopfgeldjäger oder Scharfrichter dienen – Wenn unbesetzt, -1 auf Unruhe in der Unterhaltungsphase

Erster Spion

GE oder IN

Beobachtet kriminelle Elemente im Reich und spioniert andere Königreiche aus – Wenn unbesetzt, -4 auf Wirtschaft und +1 auf Unruhe in der Unterhaltungsphase

Kämmerer

IN oder WE

Treibt die Steuern ein und verwaltet die Schatzkammer – Wenn unbesetzt, -4 auf Wirtschaft; Königreich kann keine Steuern erheben

Vizekönig

IN oder WE ÷ 2

Herrscher einer Kolonie oder eines Vasallenstaates – Darf jede Funktion der Kolonie übernehmen, allerdings mit einem um 1 verringerten Vorteil

Marschall

ST oder KO

Führt die Verteidigung des Königreichs an – Wenn unbesetzt, -4 auf Treue und -2 auf Stabilität

Gut: +2 Treue

Chaotisch: +2 Treue



Rechtschaffen: +2 Wirtschaft

Neutral: +2 auf Stabilität

Böse: +2 auf Wirtschaft

Erlasse

- ☐ 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

- ☐ 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

- ☐ 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

WIRTSCHAFT

Gesinnung

Förderungen

Taxation

Festlichkeiten

Siedlungen

Ressourcen

Regierung

Vakante Ämter

Unrest

Sonstiges

Temp.

WIR

=



N/V

+

N/V

+

N/V

+

N/V

+

N/V

+

N/V

+

N/V

+

N/V

+

N/V

+

N/V

+

N/V

+

N/V

+

N/V

+

N/V

+

N/V

+

TREUE

TRE

=



N/V

+

N/V

+

N/V

+

N/V

+

N/V

+

N/V

+

N/V

+

N/V

+

N/V

+

N/V

+

N/V

+

N/V

+

N/V

+

N/V

+

N/V

+

STABILITÄT

STA

=



N/V

+

N/V

+

N/V

+

N/V

+

N/V

+

N/V

+

N/V

+

N/V

+

N/V

+

N/V

+

N/V

+

N/V

+

N/V

+

N/V

+

N/V

+

VERWALTUNG DES KÖNIGREICHS

STABILITÄT

Bei Erfolg -1 auf Unruhe oder +1 BP; bei Misserfolg +1 auf Unruhe; bei Misserfolg um 4, 1 WP und 1 BP

AUSGABEN

Förderungen Festlichkeiten Sonstiges

=

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

IM SOMMER

Größe

Ortschaften

Bauernhöfe



BP

=

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

IM WINTER

Größe

Ortschaften

Bauernhöfe



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

Passen Regierungsämter an

HEXAFELDER

Beanspruche und entwickle Hexafelder

pro Runde

BP

BP

BP

BP

BP

BP

BP

BP