

ANFÜHRERPOSITIONEN & REGIERUNGSÄMTER

Herrscher

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

Herrscher (Ehepartner)

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

Thronerbe

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

Berater

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

General

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

Erster Diplomat

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

Hohepriester

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

Hofgelehrter

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

Landvogt

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

Königlicher Vollstrecker

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

Erster Spion

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

Kämmerer

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

Vizekönig

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

Marschall

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

+

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

+

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

+

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 im BP-Wurf auf Unruhe

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