

ANFÜHRERPOSITIONEN & REGIERUNGSÄMTER

Herrscher

Baron, Herzog oder König – If vacant, kingdom fails all command rolls and cannot claim or develop hexes

Herrscher (Ehepartner)

Königlicher Ehepartner – May rule if the Ruler is absent. but must pass loyalty check or +1auf 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, -4auf Stabilität

Erster Diplomat

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

Hohepriester

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

Hofgelehrter

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

Landvogt

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

Königlicher Vollstrecker

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

Erster Spion

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

Kämmerer

Treibt die Steuern ein und verwaltet die Schatzkammer – Wenn unbesetzt, -4auf 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, -4auf Treue und -2auf Stabilität

WIR TRE STA

CH

CH ÷ 2

CH ÷ 2

WE oder CH

ST oder CH

IN oder CH

WE oder CH

IN oder CH

GE oder WE

ST oder GE

GE oder IN

IN oder WE

IN oder WE ÷ 2

ST oder KO

Erlasse

PROMOTIONS

- ☐ Keine -1auf Stabilität
- ☐ Schein +1Stabilität +1bpVerbrauch
- ☐ Standard +2auf Stabilität, +2 BPVerbrauch
- ☐ Aggressiv +3auf Stabilität, +4 BPVerbrauch
- ☐ Expansionistisch +4auf Stabilität, +8 BPVerbrauch

STEUERSATZ

- ☐ Keine +1Loyalität
- ☐ Leicht +1auf Wirtschaft, -1auf Treue
- ☐ Normal +2auf Wirtschaft, -2auf Treue
- ☐ Schwer +3auf Wirtschaft, -4auf Treue
- ☐ Erdrückend +4auf Wirtschaft, -8auf Treue

FESTIVALS

- ☐ Keine -1auf Treue
- ☐ 1 +1auf Treue +1bpVerbrauch
- ☐ 6 +2auf Treue, +2 BPVerbrauch
- ☐ 12 +3auf Treue, +4 BPVerbrauch
- ☐ 24 +4auf Treue, +8 BPVerbrauch

WIRTSCHAFT

Gesinnung

Förderungen

Taxation

Festlichkeiten

Siedlungen

Ressourcen

Regierung Vakante Ämter

Unrest

Sonst. Mod.

Temp.

WIR

=

WIRTSCHAFT

+

N/V

+

+

N/V

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

TREUE

TRE

=

TREUE

+

N/V

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

STABILITÄT

STA

=

STABILITÄT

+

N/V

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

VERWALTUNG DES KÖNIGREICHS

BEVÖLKERUNG

STABILITÄT Bei Erfolg -1 auf Unruhe oder +1 BP; bei Misserfolg +1 auf Unruhe; bei Misserfolg um 4, 1W auf Unruhe

AUSGABEN Förderungen Festlichkeiten Sonst. Mod.

=

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

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 Passe Regierungsämter an

HEXAFELDER Beanspruche und entwickle Hexafelder pro Runde

GELÄNDE Errichte Bauernhöfe, Straßen, Minen, ... pro Runde

Sich niederlassen Gründe neue Ortschaften pro Runde

Gebäude Gebäude zu Ortschaft hinzufügen pro Runde

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

GRÖSSE d. KÖNIGREICHS</