

## 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 verfügen

### 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

+

+ N/V

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

## STABILITÄT

STA

=

STABILITÄT

+ 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, 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

Passé 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

Einkommen d. Königreichs = Wirtschaftswurf ÷ 3 BP

### STEUER

Einkommen d. Königreichs = Wirtschaftswurf ÷ 3 BP

## BEVÖLKERUNG

### GRÖSSE d. KÖNIGREICHS

Anzahl Hexafelder, die das Königreich kontrolliert

0-25 ☐ Baronat  
26-100 ☐ Grafschaft  
101- ☐ Königreich

### KÖNIGREICH BEVÖLKERUNG

Größe Einwohnerzahl aller Städte

### SG HERRSCHAFTSWURF

Größe Gebietsbonus Sonst. Mod.

### UNRUHE LEVEL

Malus wird bei Wirtschaft, Treue und Stabilität angewendet  
Ab 10 verlierst du Hexafelder  
Ab 20 sinken alle Rettungswürfe auf 0 und das Königreich kann nicht überleben

## SCHATZKAMMER

Gelder in der Schatzkammer BP