

FORT

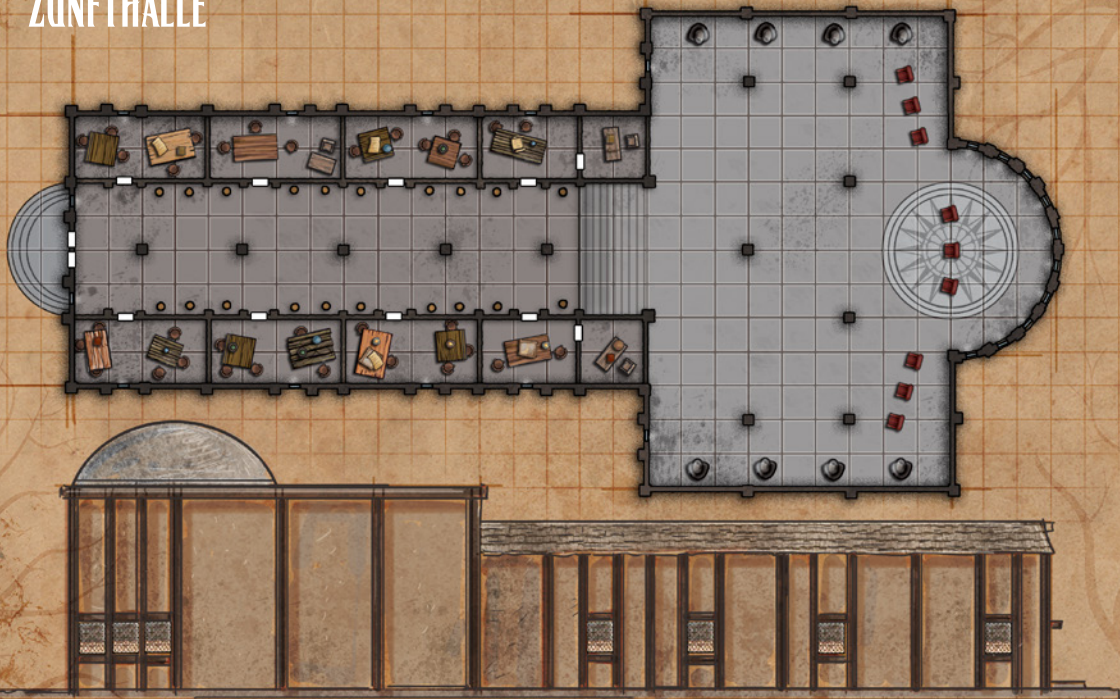


GEHOBENERE SCHENKE



GEWÖHNLICHE SCHENKE

ZUNFTHALLE



HANDWERKERGESCHÄFT



PIER



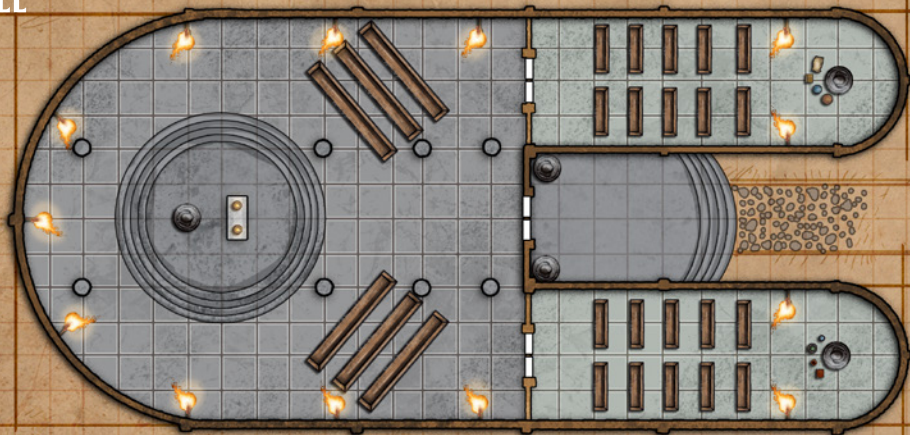


SCHMIEDE

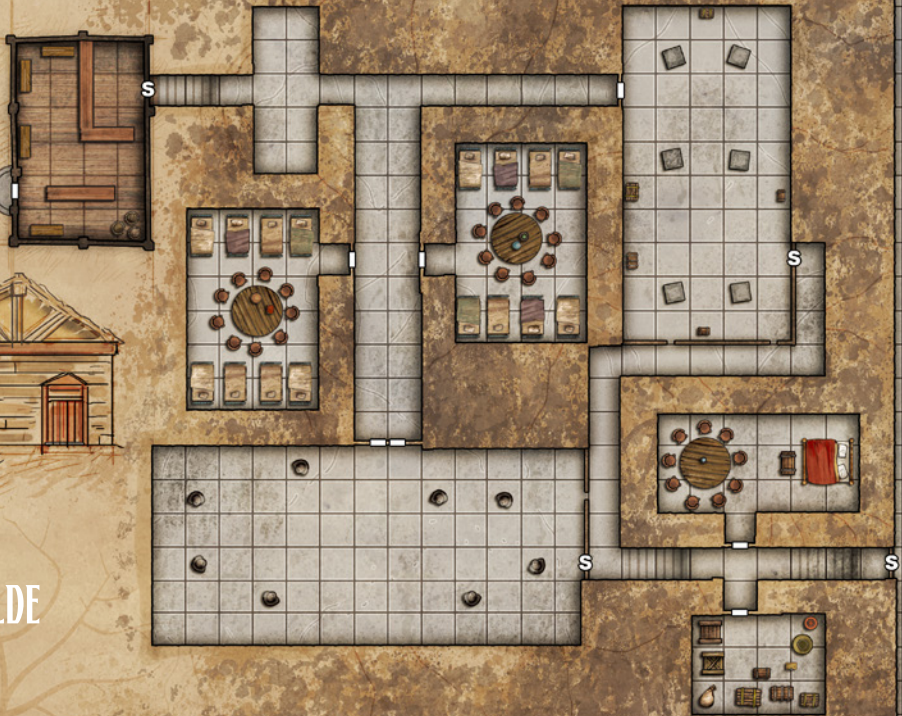


LADEN

TEMPEL



DIEBESGILDE



CHARAKTERNAME _____

SPIELER _____

ORTSCHAFT _____

GM	GÜTER	EINFLUSS	ARBEIT	MAGIE

GEBÄUDE/ORGANISATION

RÄUME/TEAMS

GESCHÄFTSFÜHRER

VORTEILE

ANDAUERENDE EREIGNISSE/KOSTEN

TAGE SEIT DEM LETZTEN BESUCH

GESAMTEINKOMMEN

GEBÄUDE/ORGANISATION

RÄUME/TEAMS

GESCHÄFTSFÜHRER

VORTEILE

ANDAUERENDE EREIGNISSE/KOSTEN

TAGE SEIT DEM LETZTEN BESUCH

GESAMTEINKOMMEN

GEBÄUDE/ORGANISATION

RÄUME/TEAMS

GESCHÄFTSFÜHRER

VORTEILE

ANDAUERENDE EREIGNISSE/KOSTEN

TAGE SEIT DEM LETZTEN BESUCH

GESAMTEINKOMMEN

GEBÄUDE/ORGANISATION

RÄUME/TEAMS

GESCHÄFTSFÜHRER

VORTEILE

ANDAUERENDE EREIGNISSE/KOSTEN

TAGE SEIT DEM LETZTEN BESUCH

GESAMTEINKOMMEN

PHASEN ZWISCHEN ABENTEUERN

UNTERHALT
AKTIVITÄT
EINKOMMEN
EREIGNIS

EREIGNISWAHRSCHEINLICHKEIT %
20% + 5%/TAG

KAPITALERWERB

KAPITAL GEKAUFT VERDIENT

ARBEIT	20 GM	10 GM
EINFLUSS	30 GM	15 GM
GÜTER	20 GM	10 GM
MAGIE	100 GM	50 GM

GELERNT E ARBEIT

ERGEBNIS	KAPITAL
10	1
20	2
30	3
40	4

ÜBERGRENZEN/TAG

SIEDLUNG	BEGRENZUNG
WEILER	2
NEST	4
DORF	10
KLEINES DORF	15
GROSSES DORF	25
KLEINSTADT	35
GROSSSTADT	50
METROPOLE	65

NOTIZEN

GEBÄUDE, WELCHE 1 BAUPLATZ BELEGEN



Alchemist



Bank



Bibliothek



Brauerei



Denkmal



Exotischer Handwerker



Friedhof



Gasthof



Gefängnis



Gerberei



Händler



Herrenhaus



Hütten



Kaserne



Kornspeicher



Kräuterkundler



Laden



Luxuswarengeschäft



Magieladen



Magierturm



Mühle



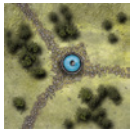
Müllhalde



Münzanstalt



Observatorium



Park



Pier



Schmiede



Schrein



Schwarzmarkt



Stall



Tanzboden



Wachturm



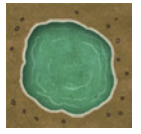
Waisenhaus



Wirtshaus



Wohnhaus

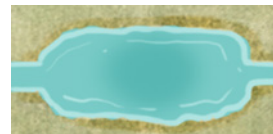
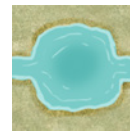
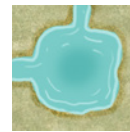
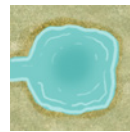


Zisterne

BRÜCKEN



WASSERSTRASSEN



GEBÄUDE, WELCHE 2 BAUPLÄTZE BELEGEN



Adelsvilla



Akademie



Bardenschule



Garnison



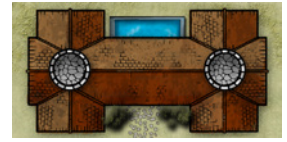
Gießerei



Hospital



Kloster



Magierakademie



Marktplatz



Militäarakademie



Museum



Rathaus



Tempel



Theater

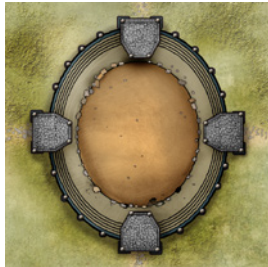


Verwaltungsgebäude



Zunfthalle

GEBÄUDE, WELCHE 4 BAUPLÄTZE BELEGEN



Arena



Burg



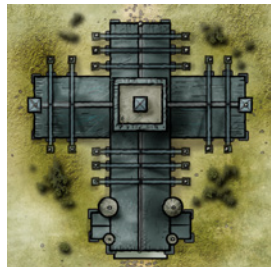
Fremdenviertel



Hafen



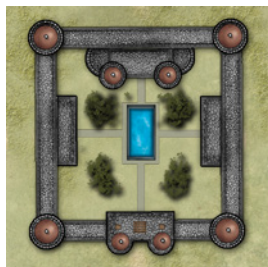
Hafen



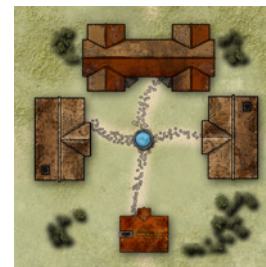
Kathedrale



Menagerie



Palast



Universität



Viehhof

STADTPLAN

NAME DER ORTSCHAFT _____

VERFÜGBARKEIT _____

VERTEIDIGUNG _____

EINWOHNERZAHL _____

BESONDERHEITEN

- Kopfsteinpflaster Kanalisation

- Land Klippen Graben Fluss Mauer Wasser Sonstiges

- Land Klippen Graben Fluss Mauer Wasser Sonstiges

Magische Gegenstände

- SCHRIFTROLLEN
- _____
 - _____
 - _____
 - _____
 - _____
 - _____
 - _____

- WUNDERSAME GEGENSTÄNDE
- _____
 - _____
 - _____
 - _____
 - _____
 - _____
 - _____

- ZAUBERTRÄNKE
- _____
 - _____
 - _____
 - _____
 - _____
 - _____
 - _____

- SONSTIGES
- _____
 - _____
 - _____
 - _____
 - _____
 - _____
 - _____

BONI
MALI

	TOTAL	ANFÜHRER- POSITION	EREIGNISSE	ERLASSE	FERTIGKEIT	GEBÄUDE	GESINNUNG	REGIERUNG	RESSOURCEN	ERLASSE	UNRUHE	VAKANTE ÄMTER	SONSTIGES
STABILITÄT	=		+	+	+	+	+	+	+	-	-	-	-
TREUE	=		+	+	+	+	+	+	+	-	-	-	-
WIRTSCHAFT	=		+	+	+	+	+	+	+	-	-	-	-
GESELLSCHAFT	=		+	+	+	+	+	+	+	-	-	-	-
GESETZ	=		+	+	+	+	+	+	+	-	-	-	-
KORRUPTION	=		+	+	+	+	+	+	+	-	-	-	-
VERBRECHEN	=		+	+	+	+	+	+	+	-	-	-	-
WIRTSCHAFT	=		+	+	+	+	+	+	+	-	-	-	-
WISSEN	=		+	+	+	+	+	+	+	-	-	-	-

	GESAMT	AUSGANGS- WERT	GESELLSCHAFT/10	WISSEN/10	GRÖSSEN- BONUS	GEBÄUDE	EREIGNISSE	SONSTIGES	NOTIZEN
RUHM	=		+	+	+	+	+	+	
VERRUF	=		+	+	+	+	+	+	

ANDAUERENDE EREIGNISSE

ANFÜHRERPOSITIONEN UND REGIERUNGSÄMTER

AMT	BONUS	REICHSATTRIBUT
HERRSCHER _____	+	STABILITÄT, TREUE, WIRTSCHAFT
HERRSCHER _____	+	STABILITÄT, TREUE, WIRTSCHAFT
BERATER _____	+	STABILITÄT
ERSTER DIPLOMAT _____	+	STABILITÄT
ERSTER SPION _____	+	
GENERAL _____	+	STABILITÄT
HOFGELEHRTER _____	+	LOYALTY
HOHEPRIESTER _____	+	STABILITÄT
KÄMMERER _____	+	WIRTSCHAFT
KÖNIGLICHER VOLLSTRECKER _____	+	TREUE, UNRUHE -1/ UNTERHALTSPHASE
LANDVOGT _____	+	WIRTSCHAFT
MARSCHALL _____	+	TREUE
PRINZGEMAHL/IN _____	+	TREUE
THRONERBE _____	+	TREUE
VIZEKÖNIG _____	+	WIRTSCHAFT

ERLASSE

FÖRDERUNGSSTUFE _____
 + [] STABILITÄT + [] BP-VERBRAUCH

BESTEUERUNGSGRAD _____
 + [] WIRTSCHAFT - [] TREUE

FESTTAGE IM JAHR _____
 + [] TREUE + [] BP-VERBRAUCH

UNRUHE

MALUS AUF ALLE HERRSCHAFTSWÜRFE

VERBRAUCH

GRÖSSE	ORTSCHAFTEN	ERLASSE	BAUERNHÖFE	SONSTIGES	BP
	+	+	-	+	

SCHATZKAMMER

BP

HANDELSROUTEN

ZIELORT	LÄNGE (HRL)	ROUTEN- MODIFIKATOR	LÄNGEN MODIFIKATOR	ART	SG	HERRSCHAFTS- WURF-SG	KORRUPTION	ROUTEN- MODIFIKATOR	LÄNGEN- MODIFIKATOR	WIRTSCHAFTSWERT DER ORTSCHAFTEN
_____	_____	_____	_____	_____			+	+	+	-
_____	_____	_____	_____	_____			+	+	+	-
_____	_____	_____	_____	_____			+	+	+	-
_____	_____	_____	_____	_____			+	+	+	-

KÖNIGREICH _____

HAUPTSTADT _____

GENERAL

CH-MOD _____

BERUF (SOLDAT) _____

INI _____

MAX. ARMEEN _____

BEDEUTENDE CHARAKTERE

NAME _____ ARMEE _____

NAME _____ ARMEE _____

NAME _____ ARMEE _____

NAME _____ ARMEE _____

NAME _____ ARMEE _____

NAME _____ ARMEE _____

NAME _____ ARMEE _____

NAME _____ ARMEE _____

ARMEE 1

NAME _____		
GESINNUNG	GRÖSSE	TP
_____	_____	_____
TP	HG	_____
BEWEGUNGSRATE	MORAL	UNTERHALT
_____	_____	_____
VW	AM	_____
TAKTIKEN		
RESSOURCEN		
BESONDERE FÄHIGKEITEN		
ANFÜHRER _____		
CH-MOD	BERUF (SOLDAT)	_____
ANFÜHREN	<input type="checkbox"/>	BONUS _____

ARMEE 2

NAME _____		
GESINNUNG	GRÖSSE	TP
_____	_____	_____
TP	HG	_____
BEWEGUNGSRATE	MORAL	UNTERHALT
_____	_____	_____
VW	AM	_____
TAKTIKEN		
RESSOURCEN		
BESONDERE FÄHIGKEITEN		
ANFÜHRER _____		
CH-MOD	BERUF (SOLDAT)	_____
ANFÜHREN	<input type="checkbox"/>	BONUS _____

ARMEE 3

NAME _____		
GESINNUNG	GRÖSSE	TP
_____	_____	_____
TP	HG	_____
BEWEGUNGSRATE	MORAL	UNTERHALT
_____	_____	_____
VW	AM	_____
TAKTIKEN		
RESSOURCEN		
BESONDERE FÄHIGKEITEN		
ANFÜHRER _____		
CH-MOD	BERUF (SOLDAT)	_____
ANFÜHREN	<input type="checkbox"/>	BONUS _____

ARMEE 4

NAME _____		
GESINNUNG	GRÖSSE	TP
_____	_____	_____
TP	HG	_____
BEWEGUNGSRATE	MORAL	UNTERHALT
_____	_____	_____
VW	AM	_____
TAKTIKEN		
RESSOURCEN		
BESONDERE FÄHIGKEITEN		
ANFÜHRER _____		
CH-MOD	BERUF (SOLDAT)	_____
ANFÜHREN	<input type="checkbox"/>	BONUS _____

ARMEE 5

NAME _____		
GESINNUNG	GRÖSSE	TP
_____	_____	_____
TP	HG	_____
BEWEGUNGSRATE	MORAL	UNTERHALT
_____	_____	_____
VW	AM	_____
TAKTIKEN		
RESSOURCEN		
BESONDERE FÄHIGKEITEN		
ANFÜHRER _____		
CH-MOD	BERUF (SOLDAT)	_____
ANFÜHREN	<input type="checkbox"/>	BONUS _____

ARMEE 6

NAME _____		
GESINNUNG	GRÖSSE	TP
_____	_____	_____
TP	HG	_____
BEWEGUNGSRATE	MORAL	UNTERHALT
_____	_____	_____
VW	AM	_____
TAKTIKEN		
RESSOURCEN		
BESONDERE FÄHIGKEITEN		
ANFÜHRER _____		
CH-MOD	BERUF (SOLDAT)	_____
ANFÜHREN	<input type="checkbox"/>	BONUS _____