

FORT

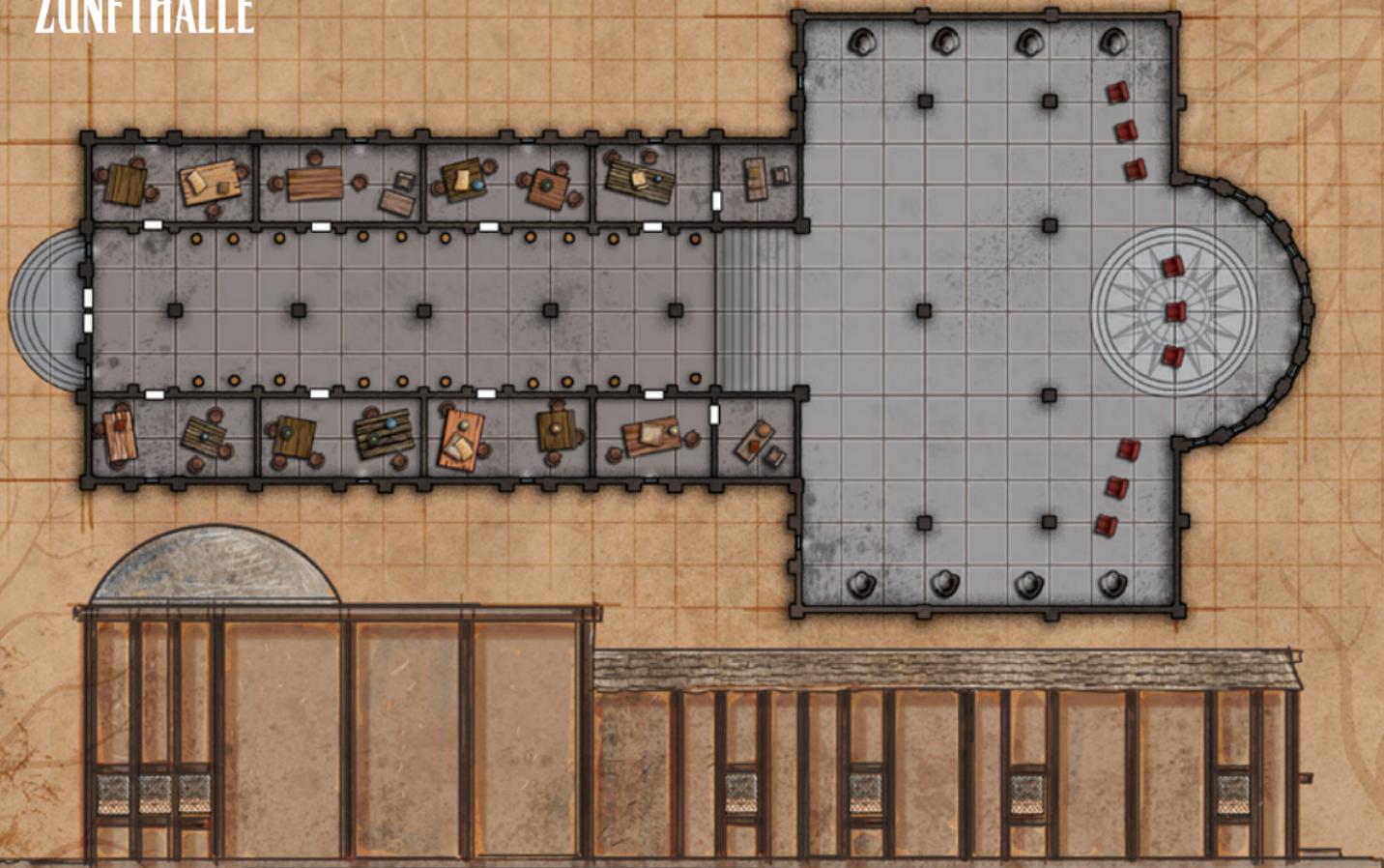


GEHOBENERE SCHENKE



GEWÖHNLICHE SCHENKE

# ZUNFTHALLE



# HANDWERKERGESCHÄFT



# PIER



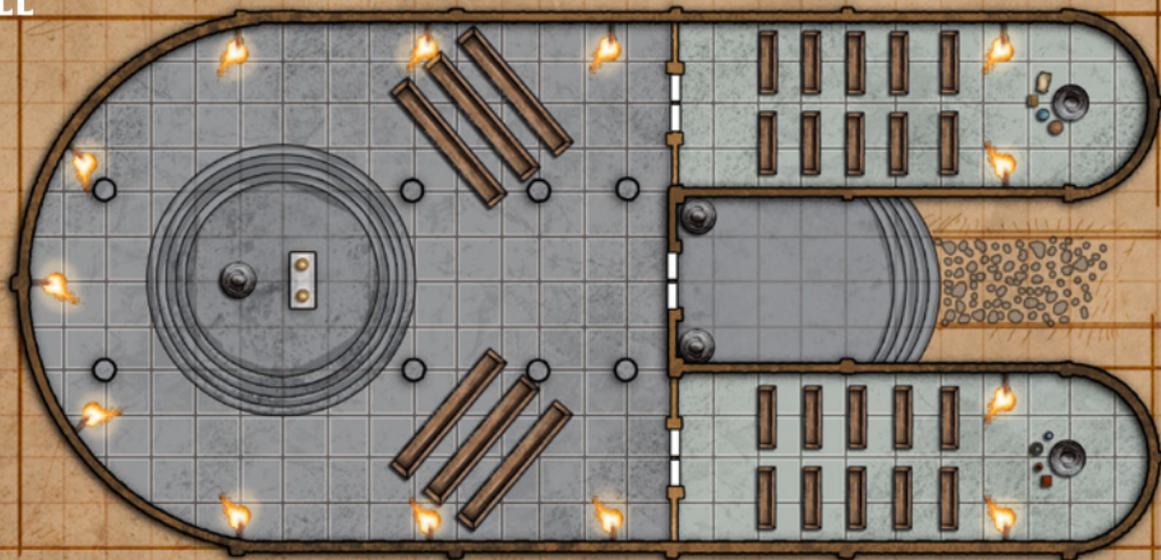


SCHMIEDE

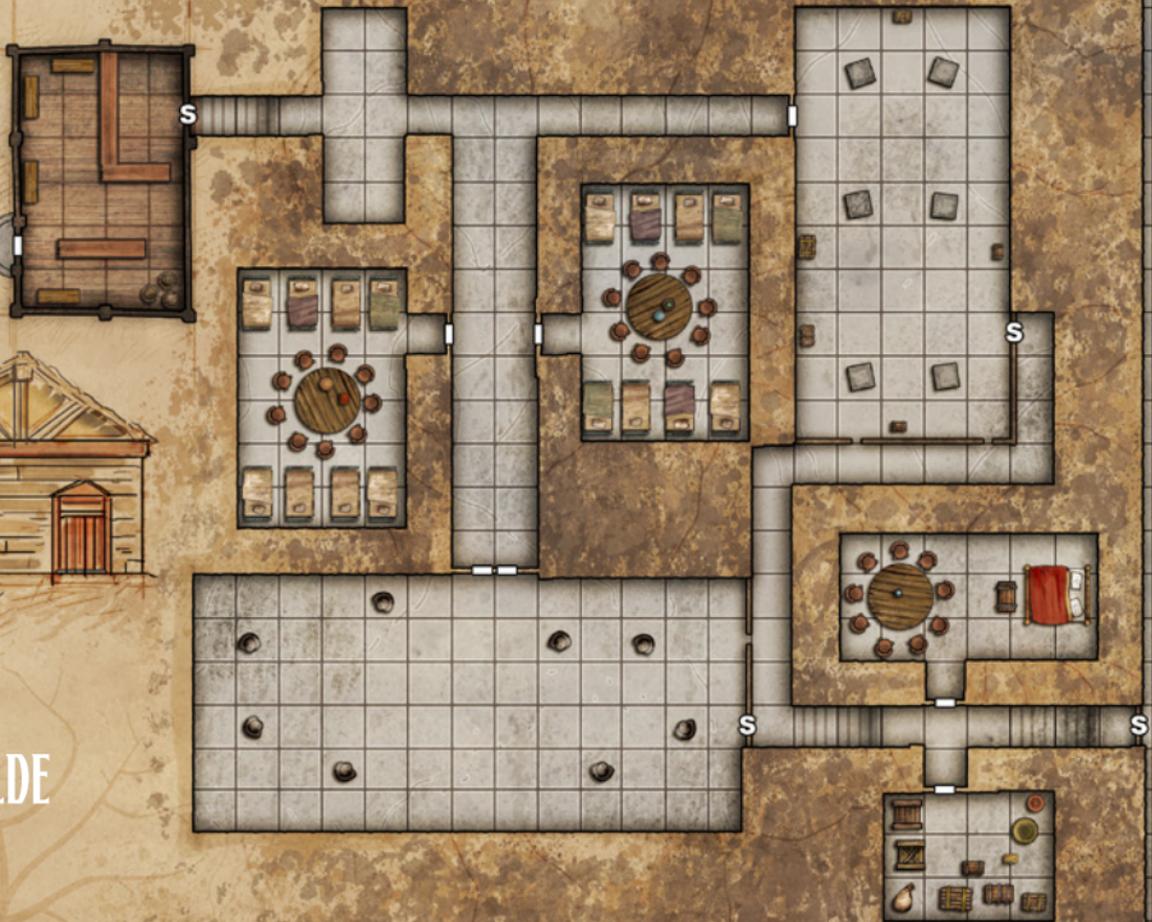


LADEN

# TEMPEL



# DIEBESGILDE



CHARAKTERNAME \_\_\_\_\_

SPIELER \_\_\_\_\_

ORTSCHAFT \_\_\_\_\_

GM	GÜTER	EINFLUSS	ARBEIT	MAGIE

#### GEBÄUDE/ORGANISATION

RÄUME/TEAMS	
GESCHÄFTSFÜHRER	TAGE SEIT DEM LETZTEN BESUCH
VORTEILE	GESAMTEINKOMMEN
ANDAUERNDE EREIGNISSE/KOSTEN	

#### GEBÄUDE/ORGANISATION

RÄUME/TEAMS	
GESCHÄFTSFÜHRER	TAGE SEIT DEM LETZTEN BESUCH
VORTEILE	GESAMTEINKOMMEN
ANDAUERNDE EREIGNISSE/KOSTEN	

#### GEBÄUDE/ORGANISATION

RÄUME/TEAMS	
GESCHÄFTSFÜHRER	TAGE SEIT DEM LETZTEN BESUCH
VORTEILE	GESAMTEINKOMMEN
ANDAUERNDE EREIGNISSE/KOSTEN	

#### GEBÄUDE/ORGANISATION

RÄUME/TEAMS	
GESCHÄFTSFÜHRER	TAGE SEIT DEM LETZTEN BESUCH
VORTEILE	GESAMTEINKOMMEN
ANDAUERNDE EREIGNISSE/KOSTEN	

#### 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



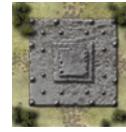
Bank



Bibliothek



Brauerei



Denkmal



Exotischer Handwerker



Friedhof



Gasthof



Gefängnis



Gerberei



Händler



Herrenhaus



Hütten



Kaserne



Kornspeicher



Kräuterkundler



Laden



Luxuswarengeschäft



Magieladen



Magierturm



Mühle



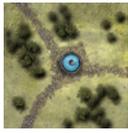
Müllhalde



Münzanstalt



Observatorium



Park



Pier



Schmiede



Schrein



Schwarzmarkt



Stall



Tanzboden



Wachturm



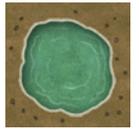
Waisenhaus



Wirtshaus



Wohnhaus

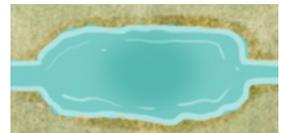
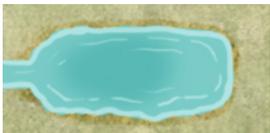
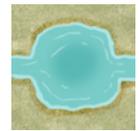
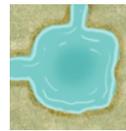
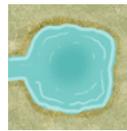
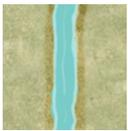


Zisterne

## BRÜCKEN



## WASSERSTRASSEN



## GEBÄUDE, WELCHE 2 BAUPLÄTZE BELEGEN



Adelsvilla



Akademie



Bardenschule



Garnison



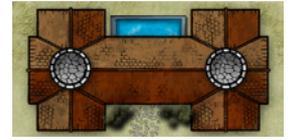
Gießerei



Hospital



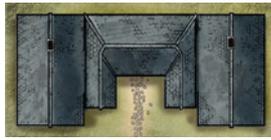
Kloster



Magierakademie



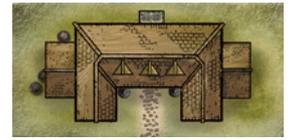
Marktplatz



Militäarakademie



Museum



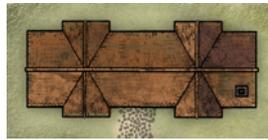
Rathaus



Tempel



Theater

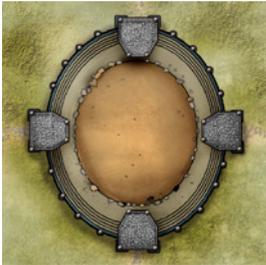


Verwaltungsgebäude



Zunfhalle

## GEBÄUDE, WELCHE 4 BAUPLÄTZE BELEGEN



Arena



Burg



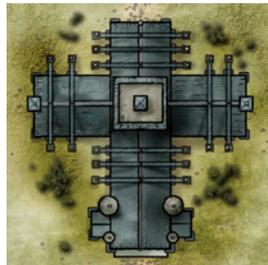
Fremdenviertel



Hafen



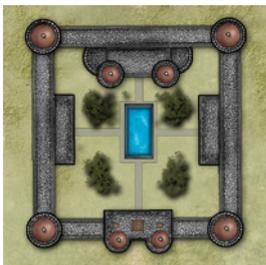
Hafen



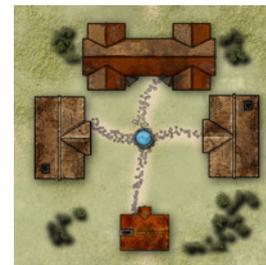
Kathedrale



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
<b>STABILITÄT</b>	=		+	+	+	+	+	+	+	-	-	-	-
<b>TREUE</b>	=		+	+	+	+	+	+	+	-	-	-	-
<b>WIRTSCHAFT</b>	=		+	+	+	+	+	+	+	-	-	-	-
<b>GESELLSCHAFT</b>	=		+	+	+	+	+	+	+	-	-	-	-
<b>GESETZ</b>	=		+	+	+	+	+	+	+	-	-	-	-
<b>KORRUPTION</b>	=		+	+	+	+	+	+	+	-	-	-	-
<b>VERBRECHEN</b>	=		+	+	+	+	+	+	+	-	-	-	-
<b>WIRTSCHAFT</b>	=		+	+	+	+	+	+	+	-	-	-	-
<b>WISSEN</b>	=		+	+	+	+	+	+	+	-	-	-	-

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

### 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 -// 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
_____	_____	_____	_____	_____			+	+	+	-
_____	_____	_____	_____	_____			+	+	+	-
_____	_____	_____	_____	_____			+	+	+	-
_____	_____	_____	_____	_____			+	+	+	-



# ARMBEBOGEN

KÖNIGREICH \_\_\_\_\_

HAUPTSTADT \_\_\_\_\_

## GENERAL

CH-MOD \_\_\_\_\_

BERUF (SOLDAT) \_\_\_\_\_

INI \_\_\_\_\_

MAX. ARMEEN \_\_\_\_\_

## BEDEUTENDE CHARAKTERE

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  BONUS \_\_\_\_\_

### ARMEE 2

NAME \_\_\_\_\_

GESINNUNG \_\_\_\_\_ GRÖSSE \_\_\_\_\_ TP \_\_\_\_\_

TP \_\_\_\_\_ HG \_\_\_\_\_

BEWEGUNGSRATE \_\_\_\_\_ MORAL \_\_\_\_\_ UNTERHALT \_\_\_\_\_

VW \_\_\_\_\_ AM \_\_\_\_\_

TAKTIKEN \_\_\_\_\_

RESSOURCEN \_\_\_\_\_

BESONDERE FÄHIGKEITEN \_\_\_\_\_

ANFÜHRER \_\_\_\_\_

CH-Mod \_\_\_\_\_ BERUF (SOLDAT) \_\_\_\_\_

ANFÜHREN  BONUS \_\_\_\_\_

### ARMEE 3

NAME \_\_\_\_\_

GESINNUNG \_\_\_\_\_ GRÖSSE \_\_\_\_\_ TP \_\_\_\_\_

TP \_\_\_\_\_ HG \_\_\_\_\_

BEWEGUNGSRATE \_\_\_\_\_ MORAL \_\_\_\_\_ UNTERHALT \_\_\_\_\_

VW \_\_\_\_\_ AM \_\_\_\_\_

TAKTIKEN \_\_\_\_\_

RESSOURCEN \_\_\_\_\_

BESONDERE FÄHIGKEITEN \_\_\_\_\_

ANFÜHRER \_\_\_\_\_

CH-Mod \_\_\_\_\_ BERUF (SOLDAT) \_\_\_\_\_

ANFÜHREN  BONUS \_\_\_\_\_

### ARMEE 4

NAME \_\_\_\_\_

GESINNUNG \_\_\_\_\_ GRÖSSE \_\_\_\_\_ TP \_\_\_\_\_

TP \_\_\_\_\_ HG \_\_\_\_\_

BEWEGUNGSRATE \_\_\_\_\_ MORAL \_\_\_\_\_ UNTERHALT \_\_\_\_\_

VW \_\_\_\_\_ AM \_\_\_\_\_

TAKTIKEN \_\_\_\_\_

RESSOURCEN \_\_\_\_\_

BESONDERE FÄHIGKEITEN \_\_\_\_\_

ANFÜHRER \_\_\_\_\_

CH-Mod \_\_\_\_\_ BERUF (SOLDAT) \_\_\_\_\_

ANFÜHREN  BONUS \_\_\_\_\_

### ARMEE 5

NAME \_\_\_\_\_

GESINNUNG \_\_\_\_\_ GRÖSSE \_\_\_\_\_ TP \_\_\_\_\_

TP \_\_\_\_\_ HG \_\_\_\_\_

BEWEGUNGSRATE \_\_\_\_\_ MORAL \_\_\_\_\_ UNTERHALT \_\_\_\_\_

VW \_\_\_\_\_ AM \_\_\_\_\_

TAKTIKEN \_\_\_\_\_

RESSOURCEN \_\_\_\_\_

BESONDERE FÄHIGKEITEN \_\_\_\_\_

ANFÜHRER \_\_\_\_\_

CH-Mod \_\_\_\_\_ BERUF (SOLDAT) \_\_\_\_\_

ANFÜHREN  BONUS \_\_\_\_\_

### ARMEE 6

NAME \_\_\_\_\_

GESINNUNG \_\_\_\_\_ GRÖSSE \_\_\_\_\_ TP \_\_\_\_\_

TP \_\_\_\_\_ HG \_\_\_\_\_

BEWEGUNGSRATE \_\_\_\_\_ MORAL \_\_\_\_\_ UNTERHALT \_\_\_\_\_

VW \_\_\_\_\_ AM \_\_\_\_\_

TAKTIKEN \_\_\_\_\_

RESSOURCEN \_\_\_\_\_

BESONDERE FÄHIGKEITEN \_\_\_\_\_

ANFÜHRER \_\_\_\_\_

CH-Mod \_\_\_\_\_ BERUF (SOLDAT) \_\_\_\_\_

ANFÜHREN  BONUS \_\_\_\_\_