

Eigenschaften einer Company

Might: Die Schlagkraft der Company. Die Fähigkeit, eigene Interessen gewaltsam durchzusetzen.

Treasure: Die Vermögenswerte der Company, ihre Kreditwürdigkeit und ihr Barvermögen.

Influence: Informationsquellen. Beziehungen. Die Fähigkeit, die öffentliche Meinung zu beeinflussen.

Territory: Grundbesitz, Eigentum und Arbeitskraft, die der Company zur Verfügung stehen.

Sovereignty: Gibt an, wie loyal die Anhänger zur Company stehen und mit wie viel Elan sie Aufträge ausführen.

Boni & Mali

Katastrophaler Fehlschlag: -3d

Schmähliches Versagen: -2d

Fehlschlag: -1d

Ein Schlag ins Wasser: ±0d

Unwesentlicher Erfolg: +1d

Bedeutender Erfolg: +ED

Überragender Erfolg: +2d

Meisterstück: +MD

Spektakulärer Coup: +3d

Legendärer Erfolg: +1d+MD

Waaaaahnsinn!: +2d+MD

Temporäre Steigerungen

Might: Überraschungsangriffe, Befestigungen, Meuchelmorde, Terror oder Söldner anheuern.

Treasure: Ein Darlehen aufnehmen, die Währung abwerten, Raubzüge starten.

Influence: Überwältigender Charme, Täuschung, Drohungen, Bestechung, Erpressung.

Territory: Seine Untertanen oder Untergebenen bis zum Umfallen schufteln lassen.

Sovereignty: Feiertage, gerechte Entscheidungen, in Großreichen den Grenzgebieten umfangreiche Selbstverwaltungsrechte zugestehen.

Die zehn Würfe

Might + Treasure: Dies ist ein direkter, physischer Angriff. Widerstand mit *Might + Territory*.

Might + Influence: Asymmetrische Kriegsführung, sei es Guerillakrieg oder Terrorismus. Widerstand mit *Might + Sovereignty*.

Might + Territory: Verteidigung gegen direkte, physische Angriffe. Angreifer würfeln *Might + Treasure*.

Might + Sovereignty: Das beherrschte Gebiet überwachen und kontrollieren, Angehörige und Einwohner schützen. Verwaltung und öffentliche Sicherheit. Ein Verbrechersyndikat wehrt sich mit *Influence + Might* dagegen.

Treasure + Influence: Spionage. Hiermit schöpft man nicht nur frei zugängliches Wissen ab, sondern sucht gezielt nach Geheimnissen. Auf diese Weise lassen sich auch Meinungen beeinflussen und Ideen einflüstern. Widerstand mit *Influence + Territory*.

Treasure + Territory: Verbesserung der Infrastruktur. Ein einfacher Erfolg verbessert *Sovereignty* für einen Monat um +1. Ein Erfolg gegen *Schwierigkeit = derzeitige Sovereignty* erhöht diese dauerhaft um +1. Nur einmal im Monat möglich, kann *Sovereignty* höchstens auf 5 steigern.

Treasure + Sovereignty: Steigert das Ansehen. Ein einfacher Erfolg verbessert *Influence* für einen Monat um +1. Ein Erfolg gegen *Schwierigkeit = derzeitige Influence* erhöht diese dauerhaft um +1. Nur einmal im Monat möglich, kann *Influence* höchstens auf 5 steigern.

Influence + Territory: Spionageabwehr. Hiermit bewahrt man seine Geheimnisse davor, durch *Treasure + Influence* enthüllt zu werden.

Influence + Sovereignty: Erkundigungen einholen. Entweder ein *static contest* gegen eine *Schwierigkeit* oder, wenn man versucht einen Gegner zu entdecken, ein *opposed contest* gegen dessen *Influence + Treasure*.

Territory + Sovereignty: Leute zusammentrommeln, die willens sind, für die Sache der Company zu kämpfen. Ein Wurf gegen *Schwierigkeit = Might*, ein Erfolg erhöht diese dauerhaft um 1.