

Schwertjunkerin Jamandi Aldori

Schwertjunker zu Restow

10 BP

- Aufbau eines stabilen Reiches in den Raublanden südlich von Brevoy, das unabhängig vom Drachenschuppenthron bleibt.
- Die Adelshäuser dürfen nichts über die Beteiligung der Schwertjunker an dieser Reichsgründung erfahren.
- Austausch von Botschaftern mit Restow innerhalb von sechs Monaten.

+1 BP Falls der Herrscher des Reiches aus Restow oder dem südlichen Brevoy stammt.

+10 BP Sobald eine Handelsroute zwischen Restow und der Hauptstadt eingerichtet wurde.

Sonstige Vorteile

- n/a

Bemerkungen

Schwertjunker Vadim Aldori

Schwertjunker zu Restow

5 BP

- Keine Abkommen mit den Häusern Surtowa und Orłowski schließen.
 - Ein Abkommen mit der Kirche Gorums schließen.
 - Ein Abkommen mit Mivon schließen.
-

Sonstige Vorteile

- n/a

Bemerkungen

Lady Jerribeth Vellara

Brevischer Adel

0 BP

- Zwei Grundstücke in der Hauptstadt, um sich eine angemessene Bleibe zu errichten.
- Sobald ihre Beratertätigkeit in vier Jahren endet, möchte sie die Herrschaft über ein Hexfeld ihrer Wahl, das sie nach ihren eigenen Vorstellungen entwickeln kann.

(24 BP) Lady Vellara plant die Errichtung einer Adelsvilla auf eigene Kosten, was einem Gegenwert von 24 BP entspricht.

Sonstige Vorteile

- Lady Vellara kann den SC wertvolle politische Ratschläge geben und sie während den ersten vier Jahren ihrer Herrschaft unterstützen.

Hinweise

- Eine Adelsvilla kostet 24 BP und gibt +1 auf Stabilität, Treue, Wirtschaft und Ruhm.

Silberschlüsselträger Thalnoros Vidrim

Kirche des Abadar

5 BP

- In der Hauptstadt soll innerhalb von sechs Monaten ein Schrein zu Ehren Abadars erbaut werden.
 - Die Gesinnung des Reiches sollte nicht chaotisch sein.
 - Nach Ablauf eines Jahres kann die Kirche die Herrschaft über ein Hexfeld des Reiches fordern, durch das eine Straße oder ein Fluss verläuft, und dieses für die Dauer von 5 Jahren nach eigenem Ermessen nutzen.
-

15 BP

- In der Hauptstadt soll innerhalb eines Jahres ein Tempel zu Ehren Abadars erbaut werden.
 - In der Hauptstadt soll innerhalb von zwei Jahren ein Marktplatz gebaut werden.
 - Die Gesinnung des Reiches muss rechtschaffen sein.
 - Der Hohepriester muss ein Anhänger Abadars sein, der ein gutes Ansehen bei der Kirche genießt; damit wäre Abadar die offizielle Religion des Reiches.
 - Die Kirche darf den Kandidaten des Kämmerers, Marschalls oder Hohepriesters auswählen.
 - Nach Ablauf eines Jahres kann die Kirche die Herrschaft über ein Hexfeld des Reiches fordern, durch das eine Straße oder ein Fluss verläuft, und dieses für die Dauer von 10 Jahren nach eigenem Ermessen nutzen.
-

+1 BP Der Herrscher ist ein Anhänger Abadars, der ein gutes Ansehen bei der Kirche genießt

+2 BP Falls auch ein Vertrag mit dem Holzkonsortium zustande kommt

Sonstige Vorteile

- n/a

Bemerkungen

Hinweise

- Ein Schrein kostet 8 BP, gibt +1 auf Wirtschaft oder Stabilität, senkt die Unruhe einmalig um 1 und bietet einen Slot für einen schwachen Zaubertrank, Schriftrolle oder wundersamen Gegenstand
- Ein Tempel kostet 32 BP, gibt +2 auf Wirtschaft und Stabilität, senkt die Unruhe einmalig um 2 und bietet Slots für 2 magische Gegenstände
- Ein Marktplatz kostet 48 BP, gibt +2 auf Wirtschaft und Stabilität, erhöht die Verfügbarkeit von Waren in der Stadt um 2.000 GM und bietet Slots für 2 schwache Wundersame Gegenstände

Hohepriester Ezvanki Kiegh

Kirche des Erastil

5 BP

- In der Hauptstadt soll innerhalb von neun Monaten ein Schrein zu Ehren Erastils erbaut werden.
- Die Gesinnung des Reiches darf nicht chaotisch oder böse sein.
- Das einfache Volk soll geachtet werden (keine Entnahme von BP aus der Schatzkammer für den eigenen Profit, keine Besteuerung auf höchstem Niveau, Feiertage mindestens einmal pro Quartal ...)

15 BP

- Die Gesinnung des Reiches muss entweder rechtschaffen oder gut (oder beides) sein; die andere Achse darf nicht chaotisch oder böse sein.
- Das einfache Volk soll geachtet werden (keine Entnahme von BP aus der Schatzkammer für den eigenen Profit, keine Besteuerung auf höchstem Niveau, Feiertage mindestens einmal pro Quartal ...)
- Innerhalb von zwei Jahren soll am alten Elchtempel eine Ortschaft gegründet werden.
- Sechs Monate nach Gründung der Ortschaft soll der Elchtempel wiederaufgebaut werden.
- Der Hohepriester muss ein Anhänger Erastils sein; damit wäre Erastil die offizielle Religion des Reiches.
- Alle Ratsmitglieder sollen (erastilgefällig) innerhalb von 5 Jahren verheiratet sein.

(6 BP) Die Kirche Erastils übernimmt die Hälfte der Kosten beim Bau eines Kornspeichers, was einem Gegenwert von 6 BP entspricht.

+1 BP Der Herrscher ist ein Anhänger Erastils, der ein gutes Ansehen bei der Kirche genießt

Sonstige Vorteile

- n/a

Bemerkungen

Hinweise

- Ein Schrein kostet 8 BP, gibt +1 auf Wirtschaft oder Treue, senkt die Unruhe einmalig um 1 und bietet einen Slot für einen schwache/r Zaubertrank, Schriftrolle oder wundersamen Gegenstand
- Ein Tempel kostet 32 BP, gibt +2 auf Wirtschaft und Treue, senkt die Unruhe einmalig um 2 und bietet Slots für 2 magische Gegenstände
- Ein Kornspeicher kostet 12 BP, gibt +1 auf Treue und Stabilität und ermöglicht das Einlagern von Nahrungsüberschüssen in Höhe von bis zu 5 BP

Speerkaplan Krevan Ratibor

Kirche des Gorum

5 BP

- In der Hauptstadt soll innerhalb von sechs Monaten ein Schrein zu Ehren Gorums erbaut werden.
- Die Gesinnung des Reiches sollte nicht rechtschaffen sein.
- Verpflichtendes Milizentraining für alle waffenfähigen Einwohner unter der Oberaufsicht der Kirche.
- Nach Ablauf eines Jahres kann die Kirche die Herrschaft über ein Hexfeld des Reiches fordern, das an der Grenze liegt, und dieses für die Dauer von 6 Jahren nach eigenem Ermessen nutzen.

15 BP

- In der Hauptstadt sollen innerhalb von 8 Monaten Kasernen und innerhalb von 12 Monaten ein Tempel zu Ehren Gorums erbaut werden.
- Die Gesinnung des Reiches muss chaotisch sein.
- Verpflichtendes Milizentraining für alle waffenfähigen Einwohner unter der Oberaufsicht der Kirche.
- Nach Ablauf eines Jahres kann die Kirche die Herrschaft über ein Hexfeld des Reiches fordern, das an der Grenze liegt, und dieses für die Dauer von 12 Jahren nach eigenem Ermessen nutzen.
- Der Hohepriester muss ein Anhänger Gorums mit gutem Ansehen bei der Kirche sein.
- Die Kirche darf den Kandidaten des Generals, Landvogtes oder Hohepriesters auswählen.

+1 BP Der Herrscher ist ein Anhänger Gorums, der ein gutes Ansehen bei der Kirche genießt

Sonstige Vorteile

- Für jede Ortschaft mit einem Tempel / einer Kathedrale zu Ehren Gorums können einmalig die Kosten für den Bau einer Militärstruktur auf $\frac{3}{4}$ bzw. auf $\frac{1}{2}$ gesenkt werden.

Bemerkungen

Hinweise

- Ein Schrein kostet 8 BP, gibt +1 auf Treue oder Stabilität, senkt die Unruhe einmalig um 1 und bietet einen Slot für einen schwachen Zaubertrank, eine schwache Schriftrolle oder einen schwachen Wundersamen Gegenstand
- Ein Tempel kostet 32 BP, gibt +2 auf Treue und Stabilität, senkt die Unruhe einmalig um 2 und bietet Slots für zwei magische Gegenstände

Nalusko Nhal

Kirche der Pharasma, Orden der Ruhe

5 BP

- In der Hauptstadt soll innerhalb von vier Monaten ein Schrein zu Ehren Pharasmas erbaut werden.
- Die Gesinnung des Reiches sollte neutral auf einer der beiden Achsen sein.
- Aufbewahrung und Beerdigung der Toten wird durch die Kirche überwacht bzw. geregelt.
- Verbot „schwarzer“ Nekromantie; Untote sollen per Gesetz getötet und vernichtet werden.

15 BP

- In der Hauptstadt soll innerhalb von fünf Monaten ein Friedhof angelegt und innerhalb von 10 Monaten ein Tempel zu Ehren Pharasmas erbaut werden.
- Die Gesinnung des Reiches muss neutral auf der rechtschaffen-chaotisch-Achse sein.
- Aufbewahrung und Beerdigung der Toten wird durch die Kirche überwacht bzw. geregelt.
- Der Hohepriester muss ein Anhänger Pharasmas sein, der ein gutes Ansehen bei der Kirche genießt; damit wäre Abadar die offizielle Religion des Reiches.
- Die Kirche darf den Kandidaten des Magisters, Landvogts oder Hohepriesters auswählen.
- Verbot „schwarzer“ Nekromantie; Untote sollen per Gesetz getötet und vernichtet werden.
- Der Orden der Ruhe darf seinen Missionen im Reich ohne Einschränkungen nachgehen (z.B. Aufspürung und Zerstörung von Untoten)

+1 BP Der Herrscher ist ein Anhänger Pharasmas, der ein gutes Ansehen bei der Kirche genießt

Sonstige Vorteile

- Besitzt die Hauptstadt eine Schrein / einen Tempel / eine Kathedrale zu Ehren Pharasmas, gibt es eine Chance von 1% / 2% / 3% jeden Monat, dass die Priester die Art des Ereignisses des nächsten Monats erkennen können.

Bemerkungen

Hinweise

- Ein Schrein kostet 8 BP, gibt +1 auf Stabilität, senkt die Unruhe einmalig um 1 und bietet einen Slot für einen schwache/r Zauberspruch, Schriftrolle oder wundersamen Gegenstand
- Ein Tempel kostet 32 BP, gibt +4 auf Stabilität, senkt die Unruhe einmalig um 2 und bietet Slots für 2 magische Gegenstände

Mediatorin Druga Kahlholm

Der Grüne Glaube

14 BP

- In der Hauptstadt soll innerhalb von fünf Monaten ein Hain angepflanzt werden.
- Die Gesinnung des Reiches muss rein neutral sein.
- Für jeweils drei entwickelte Hexfelder muss eines zum Schutz der Natur zur Seite gelegt werden; Hexfelder mit ungewöhnlicher Fauna müssen geschützt werden.
- Die Druiden fordern das Hexfeld mit dem Steinkreis, über das sie auf ewig nach eigenem Ermessen verfügen dürfen.
- Die Druiden haben ein Mitspracherecht bei der Besetzung des Beraters und des Hohepriesters.
- Alle Ansiedlungen müssen auf eine Größe von zwei Stadtteilen beschränkt sein.

+1 BP Der Herrscher ist ein Anhänger des Grünen Glaubens, der ein gutes Ansehen bei den Druiden genießt

Sonstige Vorteile

- Alle Ortschaften sowie alle an Ortschaften angrenzenden Felder bekommen einen Bonus von +4 auf Würfe gegen Ereignisse in Zusammenhang mit schlechtem Wetter, wenn sie einen Hain besitzen und ein gutes Verhältnis zum lokalen Druidenzirkel haben.

Bemerkungen

- n/a

Hinweise

- Ein Hain kostet 8 BP, gibt +1 auf Stabilität, senkt die Unruhe einmalig um 1 und bietet einen Slot für einen schwache/n Zaubertrank, Schriftrolle oder wundersamen Gegenstand (ein Hain wird regeltechnisch wie ein Schrein behandelt).

Evan Garess

Haus Garess

5 BP

- Austausch von Botschaftern mit Grauhafen, dem Sitz der Familie Garess, innerhalb von sechs Monaten
 - Errichtung einer Gießerei innerhalb von neun Monaten
 - Aufbau einer Handelsroute für Rohstoffe zwischen der Gießerei und Grauhafen innerhalb eines Jahres
-

Sonstige Vorteile

- n/a

Bemerkungen

- Evan Garess würde es begrüßen, wenn sein entehrter Sohn Kesten keine Stellung im Rat des neuen Reiches innehaben würde.

Hinweise

- Eine Gießerei kostet 16 BP, gibt +1 auf Stabilität und Wirtschaft, erhöht aber auch die Unruhe einmalig um 1; sie erhöht weiterhin die Einnahmen jeder mit der Gießerei durch eine Straße verbundenen Mine

Akilina und Adric Lebeda

Haus Lebeda

8 BP

- Anerkennung Noleski Surtowas als rechtmäßiger König Brevoys
- Kein Abkommen mit Haus Orłowski
- Austausch von Botschaftern mit Silberhalle, dem Sitz des Hauses Lebeda, innerhalb von sechs Monaten
- Einrichtung einer Handelsroute mit Silberhalle nach einem Jahr
- Haus Lebeda ernennt den Kandidaten des Ersten Diplomaten
- Haus Lebeda soll das Recht haben, ihre Geschäfte im Reich ungehindert durchführen zu können

+4 BP Falls ein Abkommen mit Haus Surtowa zustande kommt

+1 BP Falls der Herrscher aus Brevoy stammt

+1 BP Falls der Herrscher aus dem brevischen Adel stammt

Sonstige Vorteile

- n/a

Bemerkungen

Petrov Lodowka

Haus Lodowka

5 BP

- Abkommen mit Haus Surtowa
 - Abkommen mit der Kirche Gorums
 - Entsendung eines Botschafters nach Winterklippe, dem Sitz des Hauses Lodowka, innerhalb eines Jahres
 - Das Haus Lodowka ernennt den Kandidaten des Generals oder Marschalls
-

Sonstige Vorteile

- n/a

Bemerkungen

Lord Garl Brezeki und Geneviève Medwjed-Brezeki

Haus Medwjed

4 BP

- Austausch von Botschaftern mit Steinstieg, dem Sitz des Hauses Medwjed, innerhalb von 6 Monaten
- Es soll ein Gesetz erlassen werden, das es verbietet, die Behausungen friedlicher Feenwesen anzugreifen, zu plündern oder in anderer Art und Weise zu stören
- Das Haus Medwjed hat ein Mitspracherecht bei der Besetzung des Amtes des Landvogts

+2 BP Falls ein Abkommen mit der Kirche Erastils zustande kommt

Sonstige Vorteile

- Bonus von +2 auf Diplomatie beim Umgang mit nicht-feindlichen Feenwesen, solange das o.a. Gesetz in Kraft ist.

Bemerkungen

Lord Aedan Orlovski

Haus Orlovski

5 BP

- Austausch von Botschaftern mit Adlerwacht, dem Sitz des Hauses Orlovski, innerhalb eines Jahres
 - Keine offizielle Anerkennung von Noleski Surtowa als rechtmäßiger König von Brevoy
 - Kein Abkommen mit den Häusern Surtowa und Lodowka
-

(17 BP) Das Haus Orlovski verspricht, die halben Kosten für den Bau einer Zunfthalle in der Hauptstadt zu übernehmen, was einem Gegenwert von 17 BP entspricht

+1 BP Falls der Herrscher aus Brevoy stammt

+1 BP Falls der Herrscher aus dem brevischen Adel stammt

Sonstige Vorteile

- n/a

Bemerkungen

Hinweise

- Eine Zunfthalle kostet 34 BP, gibt +2 auf Treue und Wirtschaft und erhöht die Verfügbarkeit von Waren in der Stadt um 1.000 GM.

Nirion Surtowa

Haus Surtowa

18 BP

- Anerkennung Noleski Surtowas als rechtmäßigen Königs Brevoys
- Treueschwur gegenüber König Noleski Surtowa
- Kein Abkommen mit Haus Orłowski
- Austausch von Botschaftern mit Neu Stetven, der Hauptstadt Brevoys, innerhalb von drei Monaten
- Haus Surtowa ernennt den Kandidaten des Generals oder des Ersten Diplomaten
- Errichtung von vier Wachtürmen entlang der Grenze zu Brevoy innerhalb von zwei Jahren

+1 BP Falls der Herrscher aus Brevoy stammt

+1 BP Falls der Herrscher aus dem brevischen Adel stammt

Sonstige Vorteile

- Nachdem das Reich fünf Jahre lang seine Loyalität gegenüber Haus Surtowa demonstriert hat, wird König Noleski Surtowa die Herrscher des Reiches in den Adelsstand erheben.

Bemerkungen

Hinweise

- Ein Wachturm kostet 12 BP, verbessert die Stabilität um 1 sowie die Verteidigung des jeweiligen Hexfeldes um 2 und senkt die Unruhe einmalig um 1.

Oberbürgermeister Joseph Sellemius

Freie Stadt Restow

5 BP

- In der Hauptstadt soll innerhalb eines Jahres ein Marktplatz gebaut werden.
 - Austausch von Botschaftern mit Restow innerhalb von sechs Monaten.
 - Übernahme der Handelsposten-Charta (womit das Reich der SC für den Schutz von Olegs Handelsposten zuständig wird).
 - Bau einer Straßenverbindung von der Hauptstadt nach Restow innerhalb von 18 Monaten.
-

Sonstige Vorteile

- n/a

Bemerkungen

Hinweise

- Ein Marktplatz kostet 48 BP, gibt +2 auf Stabilität und Wirtschaft, erhöht die Verfügbarkeit von Waren im Königreich um 2.000 GM und bietet Slots für zwei schwache Wundersame Gegenstände.

Trevas Poppelpopp

Händlergilde zu Restow

7 BP

- In der Hauptstadt soll innerhalb von drei Monaten ein Laden errichtet werden.
- Die Höhe der Besteuerung im Reich darf niemals „erdrückend“ sein.
- Die Gilde bestimmt den Kandidaten für das Amt des Kämmerers.
- Aufbau einer Handelsroute zwischen Restow und der Hauptstadt der SC innerhalb von 18 Monaten.
- Sobald die Handelsroute steht soll der Laden innerhalb von drei Monaten zu einem Luxuswarengeschäft verbessert werden.

+2 BP Falls ein Abkommen mit der Kirche Abadars geschlossen wird.

+1 BP Falls ein Abkommen mit der Stadt Restow geschlossen wird.

Sonstige Vorteile

- n/a

Bemerkungen

Hinweise

- Ein Laden kostet 8 BP, gibt +1 auf Wirtschaft und erhöht die Verfügbarkeit von Waren in der Stadt um 500 GM.
- Ein Luxuswarengeschäft kostet 28 BP, gibt ebenfalls +1 auf Wirtschaft, erhöht die Verfügbarkeit von Waren jedoch um 2.000 GM und bietet 2 Slots für schwache Ringe, Zauberstäbe oder Wundersame Gegenstände.

Dhavern Mollarch

Das Gronziwald-Holzkonsortium

5 BP

- Das für die Dauer von 10 Jahren verbriefte Recht, in der Narlmark Bäume zu fällen.
-

Sonstige Vorteile

- n/a

Bemerkungen

Angrosch Silberschlag

Silberschlag-Clan

25 BP

- Anerkennung des Titels über die Eichenwipfel-Silbermine, welchen der Silberschlag-Clan besitzt.
- Der Clan erhält eine Art „Vorkaufsrecht“ auf alle Vorkommen von Edelmetallen und -steinen, die innerhalb der Grenzen des Reiches liegen oder entdeckt werden, für die Dauer von 20 Jahren.
- Die Minenbetriebe des Clans innerhalb des Reiches werden während der gleichen Zeit nicht besteuert oder anderweitig behindert.
- Werden neue Ressourcen entdeckt, muss das Reich das entsprechende Land innerhalb einer angemessenen Zeit für sich beanspruchen.

Sonstige Vorteile

- n/a

Bemerkungen

- Vorkommen an Edelmetallen oder -steinen, die vom Silberschlag-Clan abgebaut werden, geben dem Reich keine Vorteile (d.h. keine Steigerung der Wirtschaft, keine monatlichen Einkünfte).

Michail Grabowski

Die gezahnte Legion

5 BP

- In der Hauptstadt soll innerhalb von 6 Monaten eine sichere Operationsbasis, zum Beispiel ein Herrenhaus oder ein Wirtshaus, errichtet werden.
 - Kein Abkommen mit den Usurpatoren aus dem Haus Surtowa (und am besten auch keine Abkommen mit den Häusern Lebeda und Lodowka).
-

Sonstige Vorteile

- Der Rat kann auf ein bestehendes Netzwerk von Spionen zurückgreifen, was ihm einen Bonus von +2 oder +4 auf möglicherweise notwendige Proben gibt.
- Die gezahnte Legion kann auf Wunsch einen geeigneten Kandidaten für die Position des Ersten Spions stellen.

Bemerkungen

Mein Name? Mein Name tut nichts zur Sache ...

Die Nachtschwinger (die Diebesgilde von Restow)

18 BP

- In der Hauptstadt soll innerhalb von zwei Jahren ein Schwarzmarkt entstehen.
- Operationen der Gilde unterliegen nicht der Strafverfolgung.
- Die Gilde besetzt das Amt des Marschalls oder des Königlichen Vollstreckers.

+2 BP Falls die Gesinnung des Reiches chaotisch ist.

Sonstige Vorteile

- Jedes Gebäude, das die Kriminalität einer Stadt erhöht, kann zu 10% günstiger errichtet werden.

Bemerkungen

- Die Gilde wird den Rat über die aktuellen Geschäfte der Gilde auf dem Laufenden halten, um „unglückliche Situationen“ zu vermeiden. Falls aus irgendeinem Grund eine Operation der Gilde schiefgehen sollte und ein öffentlicher Sündenbock gefunden werden muss, wird die Gilde einen solchen zwecks Bestrafung an den Rat aushändigen.
- Eine großzügige „Spende“ wird monatlich dem Rat übergeben, als Gegenleistung für dessen Diskretion.
- Leider nimmt das Reich einen Abzug von -1 auf seine Wirtschaft in Kauf.

Hinweise

- Ein Schwarzmarkt kostet 50 BP, gibt +1 Stabilität und +2 auf Wirtschaft, erhöht aber auch die Unruhe einmalig um 1. Er erhöht die Verfügbarkeit von Waren in der Stadt um 2.000 GM und bietet zwei Slots für schwache, einen für durchschnittliche und einen für mächtige magische Gegenstände.

Bruder Toican

Kirche der barmherzigen Brüder

1 BP

- Ein Grundstück in der Hauptstadt, um dort ihr neues Hauptquartier bauen zu können.
- Kein Abkommen mit der Kirche der Phrasma.
- Eine Zusage, dass die Kirche ihren Geschäften des Heiltrankverkaufs im Reich uneingeschränkt nachkommen kann.
- Vorkaufsrecht für alle im Grüngürtel gefundenen Vorkommen an Silberbeerigem Seelenblatt.

(10 BP) Die Kirche möchte auf dem Grundstück auf eigene Kosten einen Kräuterkundler errichten, was einem Gegenwert von 10 BP entspricht.

Sonstige Vorteile

- n/a

Bemerkungen

Hinweise

- Ein Kräuterkundler kostet 10 BP, gibt +1 auf Stabilität und Treue und bietet einen Slot für einen schwachen Zaubertrank oder einen schwachen Wundersamen Gegenstand

Irig Mal

Kirche des Hanspur

3 BP

- Den Anhängern Hanspurs erlauben, ihre Religion frei und ohne Verfolgung ausüben zu dürfen.
 - Die Sechs Flussfreiheiten als Gesetz übernehmen.
 - Dafür Sorge tragen, dass die Flüsse ungehindert fließen können.
-

Sonstige Vorteile

- n/a

Bemerkungen

Lady Nina Kitalla

Brevischer Adel

5 BP

- Grundrechte und Bürgerschaft für alle Feenwesen; gegenüber dem Gesetz sollen alle Feenwesen allen anderen gleichgestellt sein.
-

Sonstige Vorteile

- n/a

Bemerkungen

Maegan Varn

Euer Nachbar im Osten

0 BP

Sonstige Vorteile

- Austausch von Diplomaten und Einrichtung einer Botschaft in Varnburg.
- Versprechen einer zukünftigen Handelsroute zwischen Varnburg und der Hauptstadt der SC.

Bemerkungen

- Maegan ist mit dem Aufbau seines eigenen Reiches beschäftigt, daher kann er den SC kein Angebot in Form von BP unterbreiten.
- Seine Aufgabe ist es, in den östlich der Felstürme von Levenies gelegenen Dunkelwachtsteppe Frieden mit den dort lebenden Niemannzentauren zu schließen.

Exil-Botschafter Bertrand Cafagna

Mivon, Euer Nachbar im Süden

2 BP

- Austausch eines Botschafters mit Mivon, sobald jemand passendes gefunden wurde.
- Anerkennung der Sechs Flussfreiheiten als Gesetze des Reiches.
- Niemandem die Treue schwören!

+1 BP Falls ein Abkommen mit der Kirche des Hanspur geschlossen wird.

Sonstige Vorteile

- n/a

Bemerkungen