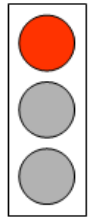


# Planspiel zu Panlayos



Das Planspiel zu Panlayos ist eine Simulation zur Entwicklung einer eigenständigen Kommune, in dem soziale Faktoren, Glück, Strategie und Interaktion eine Rolle spielen. Bei dem Planspiel können ein oder mehrere oder alle Spieler den Aufbau einer Kommune erstellen, die sich zwischen den Abenteuern stets weiter entwickeln. Während der Abenteuer spielen die Spieler ihre Charaktere, die Teil ihrer Kommune sind.

Das Planspiel ist durchaus komplex und die Durchführung der Planspiel-Runden vor dem ersten Abenteuer dauert einige Stunden Zeit. Aber schon das Ausarbeiten der Kommune(n) macht Spaß. Es bietet für das Spiel geschichtlich interessante Backgrounds. Für die Erstellung der Kommunen und auch zwischen den Abenteuern sollte extra Zeit vereinbart werden. Der SM steht den Spielern bei der Erstellung ihrer Kommunen hilfreich zur Seite.

Inhalt	Seite
Verabredungen	1
Die Landschaften	3
Die Kommunen	6
Die Entwicklungsrunden	9
Phase 1 – Bewegung	10
Phase 2 – Handel	12
Phase 3 – Krieg	12
Phase 4 – Arbeit	13
Phase 5 – Bau	14
Phase 6 – Entwicklung	21
Phase 7 – Bilanz	28
Phase 8 – Politik	32
Phase 9 – Ereignis	35
Handelsangebote	53
Die Adeligen	59
Planspiel und Rollenspiel	70
Regeln zum Krieg	71

## 1. Verabredungen

Ob nun ein oder mehrere oder alle Spieler sich für das Planspiel entscheiden, die Spieler müssen gemeinsame Verabredungen treffen, wer die Planspiele durchführen möchte und wie ihre Charaktere in den Kommunen vorkommen sollen.

### 1.1 Wo findet das Planspiel statt?

Panlayos ist ein Inselkontinent, in dem viele Dörfer und Siedlungen nicht beschrieben sind, um den Spielern und dem Spielmeister einen großen Freiraum zur Entfaltung zu bieten. Die Länder sind lediglich mit ihren Hintergründen beschrieben.

Das Planspiel übt mit seiner geschichtlichen und politischen Entwicklung Einfluss auf das Spiel. Das kann die vorgegebene Spielwelt verändern, zumindest in der Region, in der die Planspiel-Kommunen entwickelt werden.

- Spieler und Spielmeister verabreden darum einen Ort, wo die Kommune oder die Kommunen existieren sollen.
  - Gut geeignet ist dafür ein so großes und wenig beschriebenes Land wie Fertil oder die Inseln von Watterriek oder ein Inselkontinent, der zunächst gar nichts mit dem Kontinenten Panlayos zu tun hat.

### 1.2 Wer möchte das Planspiel durchführen?

Das Planspiel ist zwar ein spannendes Spielverfahren, aber es ist auch komplex. So können sich einzelne Spieler überlegen, ob sie verantwortlich für die Entwicklung einer Kommune sein wollen oder ob sie daran nicht mitwirken wollen.

Jeder Spieler, der dazu Lust hat, kann eine Kommune erstellen und zwischen den Abenteuern diese Kommune weiterentwickeln, und auch der Spielmeister kann weitere benachbarte Kommunen erstellen und weiterentwickeln. Dadurch entwickelt sich ein politisches Geflecht, bei dem die Kommunen Einfluss aufeinander haben.

### 1.3 Wo leben die Spieler-Charaktere?

Nach dem Planspiel erstellen sich die Spieler ihre Charaktere, mit denen sie die Abenteuer erleben. Nun stellt sich die Frage, wo die Charaktere eigentlich leben? Dazu gibt es folgende Möglichkeiten:

- Die Charaktere leben alle in einer der Kommunen, die von einem Spieler erstellt wird.
- Die Charaktere leben alle in ihren jeweiligen Kommunen, die von den Spielern erstellt werden.
- Der ein oder andere Charakter, dessen Spieler keine Kommune erstellt hat, lebt in einer der Kommunen, die von einem Spieler oder dem SM erstellt wurde. Oder sie sind Reisende, die im ersten Abenteuer in eine der erstellten Kommunen kommen.

Gut wäre aber wohl: Der Spieler, der eine Kommune erstellt, sollte dort auch seinen Charakter spielen, um sich im Spiel mit seiner Kommune zu identifizieren.

Bei dieser Frage ist auch zu berücksichtigen, wie die Charaktere, wenn sie in unterschiedlichen Kommunen leben, in den Abenteuern zusammenkommen. Der SM muss sich darum in Absprache mit den Spielern Möglichkeiten ausdenken, warum die Charaktere immer wieder zusammenkommen. Dabei spielt auch die Entfernung zwischen den Kommunen eine Rolle. Und es kann dazu führen, dass es Spielsequenzen gibt, in denen ein Spieler mit seinem Charakter alleine Spielzeit aufbringt, wenn sein Charakter gerade nicht mit den anderen zusammen ist. Und sollten die Kommunen in einen Konflikt miteinander geraten, stellt das auch noch gewisse Hürden dar, die allerdings auch sehr spannend sein können.

### 1.4 Was für eine Bedeutung haben die Charaktere in einer Kommune?

Die Charaktere können in den Kommunen auch bedeutende und unbedeutende Berufe ausüben. Das kann z. B. einfach der Schmied der Kommune sein, aber der Charakter kann ebenso der Schulze eines Stadtstaates sein oder vielleicht sogar ein Fürst oder König. Das ergibt sich aus der Charaktererstellung.

Der Charakter des Spielers ist also nicht unbedingt der Anführer der Kommune, die der Spieler erstellt hat. Und dennoch wird er durch seine Rolle im Spiel die Geschicke seiner Kommune mit beeinflussen. Ebenso müssen Spieler und Spielmeister Gründe dafür erfinden, warum beispielsweise ausgerechnet der Schmied dieses Dorfes zum benachbarten Dorf zieht, um sich dort mit dem Meier zu treffen usw.

Panlayos bietet aber ja viele Möglichkeiten für fantasievolle Entscheidungen. Das kann beispielsweise das Erkunden der ländlichen Umgebung sein, das Ausspionieren eines anderen Stadtstaates, ein diplomatischer Auftrag, eine Hilfeleistung bei einer Katastrophe, das Auftun neuer Handelspartner, die Suche nach einem Thronfolger usw.

### 1.5 Eine geheime, unbekannte Entwicklung

Sehr reizvoll und auch sinnvoll ist es, dass die Spieler nicht wissen, wie sich die Kommunen der anderen Spieler entwickelt haben. Vielleicht wissen sie sogar nicht einmal, um was es sich überhaupt für Kommunen handelt. Die Charaktere kommen dann im Spiel zusammen, tauschen sich diplomatisch über die Erlebnisse ihrer Kommunen aus usw.

Der Spieler erstellt also mit dem Spielmeister geheim die Kommune. Das ist auch einer der Gründe, warum das Planspiel so viel Zeit in Anspruch nimmt. Das bietet aber auch darum seine Spannung, weil z. B. eine Kommune eine schlimme Tragödie erlebt hat, während eine andere Kommune ein riesiges Streithier aufgebaut hat und eine andere Kommune ein wichtiger Handelsort ist, von dem die Charaktere vielleicht schon mal gehört haben, die Spieler aber nicht wissen, dass es die Kommune eines Spielers ist. Die Geheimhaltung kann unterschiedlich stark ausgeführt werden.

### 1.6 Ein Verbund von Kommunen?

Beim Planspiel können die erstellten Kommunen auch einen Verbund darstellen. Das kann sogar soweit gehen, dass die best ausgebildete Kommune als Stadtstaat die Führung übernimmt oder dass sich daraus ein Fürstentum oder auch ein Königreich entwickelt. Der Verbund kann eine Erleichterung bieten, die Spieler in ihren Abenteuern zusammenzubringen, z. B. durch diplomatische Treffen am Fürstenhof oder durch das gemeinsame Bewältigen einer äußeren Bedrohung. Es können aber auch politische Spannungen zwischen den Kommunen auftreten. Bei einem Verbund von Kommunen ist darauf zu achten, dass die Rassen zueinander passen.

## 1.7 Insel-Planspiel

Die Spieler erstellen ihre Kommunen auf eigenen Inseln, die sie zunächst erkunden und dann für sich beanspruchen. Die Kommunen sind also durch das Meer voneinander getrennt und erst, wenn die ersten Humanoiden mit Booten oder Schiffen die benachbarten Inseln betreten, findet ein Kontakt statt. Dabei wird erst dann klar, wie die Insulaner zu den Bewohnern stehen und vielleicht sind ja auch unbewohnte Inseln dazwischen.

Die Spieler können von einer gemeinsamen Insel stammen oder von verschiedenen oder einige leben auf einer Insel und andere alleine auf einer anderen. Das Spiel wird dann einen Schwerpunkt in der Seefahrt und der Begegnung auf Inseln haben.

Wenn sich die Spieler entscheiden, das Insel-Planspiel zu führen, treten am Rande des Regelwerks zum Planspiel einige extra Hinweise auf, die in diesen blauen Rahmen kenntlich gemacht sind.

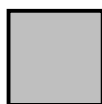
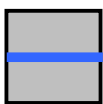
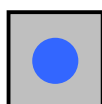
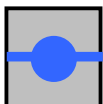
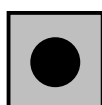
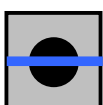






*Bei all den Fragen, die zuerst zu klären sind, gilt:  
Die Kommunen müssen vor der Charaktererstellung erstellt werden.*


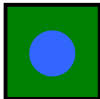
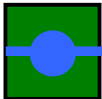


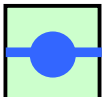


## 2. Die Landschaften

- Zunächst existiert plastisch ein Land aus 10 x 10 Feldern.
- Jedes Feld ist ein Gebiet mit einer Größe von 10 x 10 Km.
  - Das gesamte Land stellt also eine Größe von 100 x 100 Km dar, also 10.000 Km<sup>2</sup>.
  - Zu Fuß würde man zum Durchwandern eines Gebietes ca. 3 Std. brauchen.
  - Mit einem Pferd würde man 2 Std. brauchen; beim Traben eine ½ Std.
- Die Gebiete erhalten Zahlen 1 – 100.
- Bei einer Großinsel (was sich für das Planspiel auch anbietet) wäre das Land von Meer umgeben.

### 2.1 Landschaften in den Gebieten

Immer wenn sich ein Gebiet offenbart, weil dort eine Kommune errichtet wird oder wenn man neue Gebiete betritt oder in benachbarte Gebiete blickt, wird ausgewürfelt, welche Landschaft dort existiert.

	= 01 – 06	= Gebirge		= 07 – 09	= Gebirge und Fluss
	= 10 – 12	= Gebirge und Fluss		= 13 – 15	= Gebirge, See und Fluss
	= 16 – 18	= Gebirge und Höhle		= 19 – 21	= Gebirge, Fluss und Höhle
	= 22 – 30	= Gebirge und Wald		= 31 – 36	= Gebirge, Wald und Fluss
	= 37 – 39	= Gebirge, Wald und See		= 40 – 42	= Gebirge, Wald, See und Fluss
	= 43 – 45	= Gebirge, Wald und Höhle		= 46 – 48	= Gebirge, Wald, Fluss und Höhle

	= 49 - 57	= Wald		= 58 - 63	= Wald und Fluss
	= 64 - 66	= Wald und See		= 67 - 69	= Wald, Fluss und See
	= 70 - 75	= Wiese		= 76 - 78	= Wiese und Fluss
	= 79 - 81	= Wiese und See		= 82 - 84	= Wiese, Fluss und See
	= 85 - 90	= Moor		= 91 - 93	= Vulkan
	= 94 - 99	= Wüste		= 100	= Anderswelt

- Das obere link Feld des Landes erhält die Nr. 01, das zweite davon rechts liegende die Nr. 02.
- Die obere Reihe endet mit Feld 10.
- Da drunter folgt die nächste Reihe mit Feld 11 - 20 usw., bis unten rechts Feld 100.
- Wenn eine Gegend mit einem Fluss ausgewürfelt wird, wird der Fluss in eine gewünschte Richtung ausgelegt. Wenn die benachbarte Gegend wieder ein Fluss besitzt, sollte sie an dem vorherigen Fluss angelegt werden, sodass dieser zu einem längeren Fluss wird. Dieser kann über Ecken oder gerade verlaufen, wie dass ein Fluss eben so macht. Für das Spiel gilt später, dass Flüsse stromabwärts von Gebirgen heraus Richtung Meer auslaufen.
- Wenn so ein Fluss durch eine Gegend mit Gebirge führt, können diese im Spiel auch Wasserfälle beinhalten.
- Wenn im Spiel winterliche Temperaturen herrschen, kann ein See, manchmal auch ein Fluss zugefroren sein.

## 2.2 Zu den Landschaften

### Anderswelt:

- Sollte beim Standort der Kommune die Anderswelt ermittelt werden, muss der Wurf wiederholt werden.
- Die Anderswelt ist eine mystische Geister- und Schattenwelt, mit einem schleierhaften und nebeligen Wald, in der Para-Kreaturen leben.
- Die Anderswelt stellt ein Hindernis dar.
- Einheiten, die in die Anderswelt geraten, müssen einen TW schaffen, sonst sterben sie.

### Fluss:

- Ein Fluss kann besiedelt werden.
- Ein Fluss stellt aber auch ein Hindernis dar.
  - Er kann überquert werden, mit einem Boot, einem Schiff oder wenn eine Brücke errichtet wurde.
  - Er kann durchschwommen werden, wenn der Einheit der TW gelingt; ansonsten ertrinkt die Einheit.
- Flüsse stellen keine Probleme für Anuren, Chelonianer, Krokonen, Mantoden, Oktowesen, Piscaven, Slinger und fliegende Rassen dar.
- Schiffe können Flüsse befahren, jedoch mit einer max. Größe bis zu einem Schoner.

### Gebirge:

- Gebirge fordert bei berittenen Soldaten-Einheiten WM, sofern dort keine Straße existiert.
- Berittene Soldaten-Einheiten können sich durch Gebirge nicht schneller bewegen.

Moor:

- Sollte beim Standort der Kommune das Moor ermittelt werden, muss der Wurf wiederholt werden.
- Führt eine Straße durch das Moor, kann es gefahrlos durchwandert, besiedelt oder dort gearbeitet werden.
- Einheiten, die sich durch ein Moor bewegen, müssen TW schaffen. Misslingt der TW, stirbt die Einheit.
- Berittene Soldaten-Einheiten können sich durch Moore nicht schneller bewegen.
- Moore stellen keine Probleme für Anuren, Chelonianer, Krokodile, Mantoden, Oktowesen, Piscaven, Slinger und fliegende Rassen dar.

See:

- Auf einem See können Boote und Schiffe fahren.

Vulkan:

- Sollte beim Standort der Kommune der Vulkan ermittelt werden, muss der Wurf wiederholt werden.
- Vulkan-Landschaften fordern bei berittenen Soldaten-Einheiten WM, sofern dort keine Straße existiert.
- Berittene Soldaten-Einheiten können sich durch Vulkan-Landschaften nicht schneller bewegen.
- Durch Ereignis kann ein Vulkan aktiv werden und dort befindliche Einheiten ums Leben bringen, mögliche Straßen zerstören, Bombardements auf benachbarte Gebiete ausüben und weitere Schäden anrichten.

Wald:

- Wälder fordern bei berittenen Soldaten-Einheiten WM, sofern dort keine Straße existiert.
- Berittene Soldaten-Einheiten können sich durch Wälder nicht schneller bewegen.

Wüste:

- Sollte beim Standort der Kommune die Wüste ermittelt werden, muss der Wurf wiederholt werden.
- Einheiten, die sich durch Wüsten bewegen, müssen einen TW schaffen. Misslingt der TW, stirbt die Einheit.
- Wüsten stellen für Nomaden kein Problem dar.

**2.3 Zu den Bewegungen und Entfernungen:**

- Ein Humanoid geht zu Fuß 4 Km/h.  
Begibt er sich durch schwieriges Gelände, kann er auch mehr Zeit gebrauchen.  
Er kann nicht den ganzen Tag durchgehen, sondern läuft 5 – 8 Std.
- Ein Lastentier (Esel) läuft 5 Km/h.  
Ein Lastentier läuft 4 – 6 Std. lang.
- Ein Goron oder ein Pferd läuft 6 Km/h.  
Ein Goron oder ein Pferd läuft 6 – 8 Std. lang.  
Wenn ein Pferd trabt, ist es 18 Km/h schnell.  
Beim Galopp rennt das Pferd (oder der Gorone) 30 Km/h schnell.  
Das hält ein Pferd max. 4 Std. durch; danach wäre es nicht mehr einsatzfähig und leidet einige Tage an schwerem Muskelkater.
- Ein Kamel läuft 5 – 6 Km/h.  
Ein Kamel hält gut 8 Std. lang durch.  
Im Galopp rennt ein Kamel 20 Km/h.
- Ein Segelschiff fährt 16 – 18 Km/h schnell, je nach Wind, Strömung, Größe und Anzahl der Segel.  
Genaue Angaben dazu finden sich im Regelwerk unter „Seegefecht“.

**2.4 Zum Insel-Planspiel**

Wird das Insel-Planspiel genutzt, besteht das Raster zunächst aus Meer. Im Laufe der folgenden Schritte werden Inseln gesetzt, die verschieden groß sind und unterschiedliche landschaftliche Gegenden besitzen.

## 3. Die Kommunen

### 3.1 Standorte der Kommunen

- Der SM würfelt (geheim) aus, wo sich seine Kommunen befinden werden. Die Anzahl bestimmt er dabei selbst. Die Ermittlung wird mit dem W100 ausgeführt.
- Dann würfeln die Spieler (geheim) aus, wo sich ihre Kommunen befinden. In welcher Reihenfolge die Spieler das machen, sollte zuvor mit dem W20 entschieden werden (höchste Zahl). Sie würfeln 3 mögliche Standorte aus, von denen einer der Standort wird.
- Es werden deshalb 3 Standorte ausgewürfelt, weil der SM im Folgenden die Standorte begutachten muss und wenn ein Standort nicht passt, erfährt der Spieler dadurch nicht, wo sich in dem Raster eine andere Kommune oder gefährliche Landschaft befinden könnte.
- Der SM sieht sich die 3 möglichen Standorte an.
  - Es dürfen in dieser und in den unmittelbar umliegenden Gegenden keine anderen Kommune stehen.
  - Die Kommune selbst darf nicht in der Anderswelt, im Moor, auf einem Vulkan oder in einer Wüste stehen.
  - Von den möglichen Standorten würfelt der SM nun den Standort des Spielers aus. Das macht er mit einem einfachen Entscheidungswurf mit einem W6.

### 3.2 Die Landschaften bei den Kommunen

- Nachdem alle Kommunen ihre Standorte haben, würfeln die Spieler (und der SM) die Landschaften ihrer Kommunen aus. Dabei darf es sich nicht um Anderswelt-Gebiete, Moore, Vulkane und Wüsten handeln.
- Entsprechend der Gebiete, in denen die Kommunen stehen, können sich Spieler und SM ausdenken, welcher Rasse die Bewohner angehören und eventuell auch, welche Rasse der eigene Spieler-Charakter angehört.



### 3.3 Zum Insel-Planspiel

Das Raster besteht zunächst aus Meer. Im Laufe der folgenden Schritte werden Inseln in das Raster gesetzt, die verschieden groß sind und unterschiedliche landschaftliche Gegenden besitzen.

- Der SM entscheidet sich, wie viele Inseln er ins Planspiel einbringen will.
- Er würfelt die Größe der Inseln aus, nämlich 2W6 Gebiete.
- Er erstellt sich für die Inseln gewünschte Insel-Formen und legt fest, wo sich auf den Inseln die Kommunen befinden.
- Er würfelt mit dem W100 die Standorte der Inseln aus (ausgehend von der Kommune).  
Zwischen den Inseln muss mind. 1 Gebiet mit reinem Meer dazwischen liegen.  
Die Inseln dürfen nicht über den Rand des Spielfelds ragen.
- Nun würfeln die Spieler eine interne Reihenfolge für sich aus.
- Dann würfeln sie mit dem 2W6 die Größe ihrer Inseln aus und denken sich die Form ihrer Inseln aus.
- Diese zeigen sie nacheinander dem SM und würfeln zudem 3 mögliche Standorte ihrer Inseln aus.
- Der SM kontrolliert, ob diese Standorte möglich sind (nach den gleichen Bedingungen wie oben).
- Anschließend würfeln die Spieler die Landschaften ihrer Kommune aus.  
Die übrigen Gebiete auf den Inseln bleiben den Spielern zunächst noch verborgen.

Einzelne Spieler oder alle Spieler können auch mit ihren Kommunen gemeinsam auf einer Insel existieren. In dem Fall darf die Insel größer werden, nämlich je Spieler um je W6 Gebiete. Die Form der Insel denken sich die Spieler gemeinsam aus. Die Standorte der Kommunen werden allerdings per Würfel vom SM ermittelt und den Spielern danach geheim mitgeteilt. Jeder Spieler würfelt dann die Landschaft seiner Kommune aus.

### 3.3 Die Entwicklung von Kommunen

#### 3.3.1 Die erste Siedlung

- Der Spieler startet im 1. Entwicklungsjahr mit einer Siedlung.
- Für diese Siedlung nutzt der Spieler einen Kommunenbogen.
- Das Planspiel umfasst 20 Runden, in denen sich diese und andere Kommunen entwickeln können und von geschichtlichen Ereignissen geprägt wird. Jeder Spieler führt also 20 Runden durch. Diese entsprechen jeweils 5 Jahre. Es vergehen also im Planspiel 100 Jahre.
- Danach folgt das erste Spiel-Abenteuer und zwischen jedem Abenteuer können sich die Kommunen weiter entwickeln, was allerdings dann nur noch einen Monat Zeit in Anspruch nimmt.
- Jeder Spieler würfelt die Anzahl der Bürger seiner Kommune aus: **2W6 BE**.
  - Eine BE sind 10 Bürger.
  - Von denen werden  $\frac{1}{4}$  zu passiven BE (Kinder, Alte, Schwangere, Stillende, Behinderte). Es wird gerundet.
  - Der Rest steht als aktive BE zum Arbeiten, Bauen usw. zur Verfügung.



#### Beispiel:

- Der Spieler würfelt 3 + 4, also hat er 7 BE (70 Bürger).  
 $\frac{1}{4}$  davon sind passive BE (1,75; aufgerundet 2).  
 Es bleiben also 5 aktive BE und 2 passive BE.
- Alle BE müssen ab der 3. Runde mit Nahrung und Getränken versorgt werden.

#### 3.3.2 Eine neue Siedlung

- Die BE des Spielers können in einer anderen Gegend eine neue Siedlung errichten.
- Für eine Siedlung werden 2 BE und entsprechende Ressourcen benötigt.
- Nach dem Bau der Siedlung werden hier auch  $\frac{1}{4}$  zu passiven Bürgern.  
 $\frac{1}{4}$  von 2 BE sind 0,5 = aufgerundet 1.  
 Also verbleiben 1 aktive BE und eine passive BE.
- Für die neue Siedlung erhält der Spieler einen weiteren Kommunenbogen. Er führt nun eine weitere Kommune.
- Die Kommunen sind politisch autark und nicht voneinander abhängig. Sie können sich aber gegenseitig aushelfen, wie der Spieler es wünscht.
- Um eine Kommune anwachsen zu lassen, können aktive BE zu passiven BE gewandelt werden und passive BE können Population betreiben und dadurch neue aktive BE erzeugen.

#### 3.3.3 Eine Siedlung wird zu einem Dorf – ein Dorf zu einer Stadt

- Aus einer Siedlung kann ein Dorf werden.
- Aus einem Dorf kann eine Stadt werden.
- Für ein Dorf braucht man 10 aktive BE und entsprechende Ressourcen.
- Für eine Stadt braucht man 100 aktive BE und entsprechende Ressourcen.
- Nach dem jeweiligen Umbau werden  $\frac{1}{4}$  der aktiven aktiven BE zu passiven BE.
- Wenn der Spieler ein Dorf besitzt, muss er nun auch die Ereignis-Phase ausführen.
- Wenn das Dorf oder die Stadt eine Währung installiert hat, kann sie Zoll und Steuern einnehmen.
- Mit einer Währung kann die Kommune auch Persönlichkeiten einstellen.
- In einer Stadt können auch Adelige durch Ereignisse eingesetzt werden.
- In einer Stadt kann ein Fürst eingesetzt werden, wenn die Stadt einen Wehrturm besitzt.
- Besitzt die Stadt eine Burg, ziehen die Adligen an den Hof.
- Besitzt die Stadt eine Burg, kann sich der Fürst zum König ausrufen lassen.

### 3.3.4 Fürstentum gründen

- Besitzt die Stadt einen Wehrturm und einen Fürsten, gilt sie als Stadtstaat.
- Der Fürst kann die umliegenden Kommunen dazu bringen, sich seinem Staat anzuschließen. Dadurch stehen die Kommunen unter dem Schutz des Fürsten, müssen aber auch Steuern zahlen.
- Um die Kommunen zu überzeugen, muss der Fürst oder einer seiner Ritter in die Kommune reisen und einen TW schaffen. Diese Regel wird später weiter erklärt.
- Mit einem Fürstentum wird in der Politik-Phase auch die Gunst durch Kommunen und einflussreichen Persönlichkeiten beeinflusst, wodurch der Fürst an Einfluss gewinnen, aber auch verlieren kann.
- Die Stadt des Fürsten gilt als Hauptstadt des Staates.
- Denn auch andere Dörfer könnten zu Städten werden oder waren schon Städte, die sich dem Staat angeschlossen haben.
- In einem Fürstentum können Ressourcen in der Bilanz-Phase zwischen den Kommunen transferiert werden.

### 3.3.5 Ein Fürstentum wird zu einem Königreich

- Ein Fürstentum mit einem Fürsten und einer Burg kann sich zum König proklamieren lassen. Entscheidend zum Gelingen ist dabei die Gunst der einflussreichen Persönlichkeiten und der Kommunen. Sollte es mehrere Fürsten in einem Staat geben, könnte dies zu Konflikten führen. Dabei kann es auch um den Titelverlust der Hauptstadt kommen. Wenn ein Fürst zum König wird, wird auch seine Stadt zur neuen Hauptstadt.





## 4. Die Entwicklungskunden

- Das Planspiel besteht aus 20 Runden.
  - Jede Runde stellt 5 Jahre dar.
- Damit die Entwicklung zwischen den Kommunen parallel läuft und weil Ereignisse und Vorhaben der Spieler auf andere Kommunen Einfluss haben können, muss dem SM in jeder Runde mitgeteilt werden, wenn sich Einheiten irgendwo hin bewegen, wenn Kriege geführt werden sollen und welche Ereignisse stattfinden und umgesetzt werden.  
SM koordiniert die Ergebnisse zwischen den Spielern.
- Für die Spieler (und des SM) wird eine Reihenfolge festgelegt, damit bei Bewegungen und Ereignissen klar ist, wer bestimmte Handlungen begonnen hat.  
Der Spieler ermittelt für seine Kommunen ebenfalls eine Reihenfolge für 5 Jahre.  
In der Rangfolge stehen aber immer zuerst die Hauptstadt, dann die Städte, dann die Dörfer und dann die Siedlungen.
- Jede Runde besteht aus Phasen, die von den Spielern (und dem SM) ausgeführt werden.
- Nach 20 Runden sind 100 Jahre abgeschlossen und das erste Abenteuer findet statt.
- Zwischen den Abenteuern wird eine weitere Runde ausgeführt.

### 4.1 Die Phasen einer Runde

Phasen	Möglichkeiten
1. Bewegung	Einheiten oder Persönlichkeiten können in andere Gebiete ziehen und dort Tätigkeiten nachgehen. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sie können ein verborgenes Gebiet betreten, das dem Spieler dann offenbart wird.</li> <li>- Sie können sich in ein beliebiges Gebiet bewegen, das bereits offenbart wurde.</li> <li>- Mögliche Begegnungen können stattfinden.</li> </ul>
2. Handel	Einheiten oder Persönlichkeiten können Verhandlungen führen und Güter tauschen. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Einheiten könnten danach noch kämpfen.</li> </ul>
3. Krieg	Einheiten können Krieg führen oder auch Kommunen belagern. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Einheiten können danach keine weiteren Tätigkeiten mehr ausführen.</li> <li>- Dort wo Kämpfe stattfanden, können keine Ressourcen mehr erwirtschaftet werden.</li> <li>- Dort wo eine Belagerung stattfindet, kann nur eingeschränkt gearbeitet oder gebaut werden.</li> <li>- Kriege, die nach den 30 Runden stattfinden, können Inplay ausgetragen werden.</li> </ul>
4. Arbeit	BE die zuvor nicht gehandelt oder gekämpft haben können Ressourcen erwirtschaften. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sie können in der Kommune oder in anderen Gebieten Ressourcen erwirtschaften.</li> <li>- BE die gearbeitet haben können danach keine weiteren Tätigkeiten mehr ausführen.</li> <li>- In dieser Phase erwirtschaften auch die Bauwerke ihre Ressourcen.</li> <li>- In dieser Phase können Bauwerke auch für andere Tätigkeiten genutzt werden.</li> </ul>
5. Bau	BE die zuvor nicht gearbeitet haben können in der Kommune Bauwerke errichten. <ul style="list-style-type: none"> <li>- BE die gebaut haben können danach keine weiteren Tätigkeiten mehr ausführen.</li> </ul>
6. Entwicklung	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aktive BE können zu passiven BE umgewandelt werden.</li> <li>- Passive BE können durch Population neue aktive BE entwickeln.</li> <li>- Aktive BE können zu Soldaten umgewandelt werden.</li> <li>- Soldaten können bewaffnet und gerüstet werden.</li> <li>- Passive BE können zu Persönlichkeiten umgewandelt werden.</li> </ul>
7. Bilanz	In dieser Phase werden die finanziellen Ein- und Ausgaben ermittelt und die Versorgung findet statt. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kommunen eines Fürstentums oder Königreichs können Ressourcen transferieren.</li> <li>- Zoll und Steuern werden eingenommen.</li> <li>- Steuerabgaben finden statt.</li> <li>- Sold muss ausgezahlt werden.</li> <li>- Die BE müssen mit Nahrung und Getränken versorgt werden, sonst sterben sie.</li> </ul>
8. Politik	Die Bilanz hat politische Auswirkungen. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Die Gunst der Kommunen wird ermittelt.</li> <li>- Die Moral der Soldaten wird ermittelt.</li> </ul>
9. Ereignis	Für jede Kommune, die mind. ein Dorf ist, wird ein Ereignis ausgewürfelt, das Auswirkungen auf die kommende Runde haben kann.

### 4.2 BE einsetzen

Zuerst muss sich der Spieler entscheiden, für was er seine Bürger einsetzen will:

- Zum Bewegen (die BE können dann noch handeln, kämpfen oder arbeiten oder bauen)
- Zum Arbeiten in der Kommune
- Zum Bauen in der Kommune
- Zur Population in der Kommune (in passive BE umwandeln)
- Zur Ausbildung in der Kommune (zu Soldaten umwandeln)

### 4.3 Hinweise und Tipps zu den Entwicklungs-Runden

- Die passiven Bürger scheinen wie Ballast, sie sorgen aber für das gesellschaftliche Leben in der Kommune. Sie unterrichten beispielsweise die Kinder, halten das Feuer am Brennen, bewachen die Kommune und zu ihnen gehört auch der Anführer der Kommune. Außerdem kann der Spieler die passiven Bürger sich vermehren lassen und dadurch neue aktive Bürger gewinnen.
- In den ersten Runden sollte sich der Spieler darum kümmern, seine Kommune langfristig versorgen zu können. Die Größe an Bürgern ist zwar gut, um Ressourcen zu erwirtschaften, bedeutet aber auch, dass mehr Mäuler gestopft werden müssen. Der Spieler sollte sich darum gut auf die 3. Runde vorbereiten, ab der die Bürger versorgt werden müssen. Dann sollte er sich auf den Bau von Bauwerken konzentrieren, mit denen künftig die Kommune eigenständig versorgt werden kann. In späteren Runden sollte dann eine Wirtschaft entstehen, also auch eine Münzwährung, um sich eine Armee und Persönlichkeiten zu leisten. Der SM sollte den Spielern anfangs Hilfestellung bieten.

#### Kommunen

- |                        |   |
|------------------------|---|
| - Ab 20 Personen       | = Siedlung; angeführt von einem Meier     |
| - Ab 100 Personen      | = Dorf; angeführt von einem Meier         |
| - Ab 1.000 Personen    | = Stadt; angeführt von einem Schulze      |
| - Stadt mit Wehrturm   | = Fürstentum; angeführt von einem Fürsten |
| - Stadt mit einer Burg | = Evtl. Königreich mit einem König        |

- Für die Tätigkeiten, die in den jeweiligen Runden ausgeführt werden, müssen TW gemacht werden. Die Talentwerte orientieren sich an den jeweiligen Kommunen.

#### Talentwerte in und um Kommunen

- |   |                      |
|---|----------------------|
| - Bürger einer Siedlung                   | = Talentwert 10      |
| - Bürger eines Dorfes                     | = Talentwert 12      |
| - Bürger einer Stadt                      | = Talentwert 15      |
| -   |                      |
| - Bürger arbeiten außerhalb ihrer Kommune | = der TW wird - 2 WM |

Die Talentwürfe können durch positive oder negative Gunst verbessert werden.

## 5. Phase 1 - Bewegung

### 5.1 In verborgene Gebiete vordringen

- BE können in ein verborgenes Gebiet vordringen, das an ein bereits offenbartes Gebiet grenzt.
- Sofern die Landschaft dieses Gebietes nicht bereits vom SM oder einem anderen Spieler offenbart wurde, würfelt der SM die Landschaft aus und teilt dem Spieler nun mit, was sich dort befindet.

#### 5.1.1 Die Einheiten treffen auf eine Kommune

- Der SM teilt dem Spieler mit, wie die Landschaft in dem Gebiet aussieht.
- Der SM teilt dem Spieler mit, um was es sich für eine Kommune handelt und was sich dort befindet.
- Die Einheiten des Spielers spähen sozusagen die Kommune zunächst aus.
- Bei den Informationen bleibt der SM wage. Der Spieler erfährt nur eine geschätzte Zahl an Bürgern oder Soldaten und erfährt nicht, wie viele von den Bürgern aktiv sind. Er erfährt nur oberflächlich, wie die Soldaten bewaffnet sind. Und der Spieler erfährt, was sich in der Kommune für Bauwerke befinden.
- Sollte die Kommune von einer Mauer geschützt sein, erfährt der Spieler nur, was sich vor der Kommune abspielt. Es gibt nämlich einige Bauwerke, die vor der Kommune aufgebaut werden und dort sind natürlich auch Bürger tätig.

### 5.1.2 Einheiten werden erkannt

- Die Beobachter werden von der Kommune nur dann erkannt, wenn ...
  - sie sich zu erkennen geben, z. B. durch gewollten Handel, durch Krieg oder weil sie die Kommune betreten oder weil sie dort anfangen zu arbeiten;
  - die dortigen Leute über besondere Sinne verfügen, z. B. Lykaner;
  - die dortigen Leute über einen Wehrturm, eine Burg oder einen Ausguck verfügen. Damit können die Leute auch Bewegungen in benachbarten Gegenden frühzeitig erkennen.

### 5.1.3 Die Einheiten gehen mit den Bewohnern einen Handel ein

- Die Einheiten geben sich zu erkennen.
- Vor den Toren oder in der Kommune können die Einheiten einen Handel mit den Bewohnern eingehen.

### 5.1.4 Es kommt zu einer Kriegssituation

- Die Einheiten belagern die Kommune oder greifen sie an.
- Oder die Bewohner der Kommune greifen die Einheiten an.  
Das können sie nur, wenn die Einheiten erkannt wurden.

### 5.1.5 Die Einheiten arbeiten in einem besetzten Gebiet

- Die Einheiten möchten Ressourcen in dem besetzten Gebiet erwirtschaften.
- Die Einheiten werden dadurch von den Bewohnern erkannt.
- Die Bewohner können nun ihrerseits in einen Handel eintreten, sie angreifen oder sie gewähren lassen.

### 5.1.6 Nach den Aktivitäten

- Die Einheiten bleiben dort, weil sie in der nächsten Runde ein weiteres Gebiet offenbaren wollen.
- Die Einheiten bleiben dort, weil sie eine Kommune weiter belagern wollen.
- Die Einheiten kehren ohne oder mit Ressourcen zurück nach Hause.  
Die Ressourcen werden der Kommune gutgeschrieben.  
Die Einheiten stehen in der nächsten Runde wieder zur Verfügung.

## **5.2 Einheiten bewegen sich in offenbarte Gebiete**

- Einheiten können in irgendein Gebiet ziehen, das bereits offenbart ist.
- Die Einheiten können Ressourcen mit sich führen und diese in eine andere Kommune bringen.
- Die Einheiten können in eine andere Kommune ziehen und dort zu Bürgern der Kommune werden.  
Auch Soldaten können einer anderen Kommune überführt werden.
- Die Einheiten können dort arbeiten, also Ressourcen erwirtschaften.  
Die Einheiten können danach mit oder ohne Ressourcen nach Hause zurückkehren.
- Die Einheiten können dort bauen, z. B. eine Brücke oder eine Straße.
- Die Einheiten können von dort aus in ein verborgenes Gebiet vordringen.
- Es ist darauf zu achten, dass die Anderswelt, Moore und Vulkangebiete gefährlich sind und Flüsse Hindernisse darstellen (siehe 2.2!)

## **5.3 Transportieren**

- Eine BE kann max. 10 Ressourcen transportieren.  
Diese werden im Kommunenbogen vermerkt.
- Ein Boot oder ein Schiff kann unterschiedlich viele Ressourcen transportieren, je nach Größe (ca. 10 – 400).

## **5.4 Hinweise zum Insel-Planspiel:**

Die Bürger-Einheiten können ihre Insel erkunden. Fremde Bürger-Einheiten können eine Insel erst dann betreten, wenn sie mit einem Boot oder einem Schiff die neue Insel betreten haben. Ob dies als Eindringen in die Hoheit der Insulaner angesehen wird, entscheidet der jeweilige Spieler.

## 6. Phase 2 - Handel

- Die Spieler notieren sich, welche Einheiten, Boote oder Schiffe Waren mit sich führen.
- BE, Boote und Schiffe, die sich bereits bewegt haben, können nun handeln.
- Boote und Schiffe handeln nur in Häfen.
- Der Handel wird frei zwischen den Spielern ausgeführt. Mögliche Ressourcen müssen vorhanden sein.
- BE und Schiffe, die erfolgreich oder ohne Ergebnis gehandelt haben, können danach nach Hause ziehen oder dort verweilen oder weiterziehen. Kehren sie nach Hause zurück, werden die Waren der Kommune gutgeschrieben.
- BE und Schiffe, die erfolgreich oder ohne Ergebnis gehandelt haben, können jetzt noch Krieg führen.
- BE, die nicht handeln oder kämpfen, können in der nächsten Phase noch arbeiten.

### 6.1 Tribut

Der Tribut gilt als Handel mit Unterdrückung.

- Einheiten, Boote, Schiffe und auch Kommunen können von anderen Einheiten und Schiffen bedroht und aufgefordert werden, Tribut zu zahlen.  
Das bedeutet, dass eine Partei die andere auffordert, Waren auszuhändigen, sonst kommt es zum Kampf. Die andere Partei wird sich nun überlegen müssen, ob sie sich auf diese Erpressung einlassen möchte.
- Die betroffene Partei kann versuchen etwas auszuhandeln oder den Tribut zu leisten oder den Kampf aufzunehmen.

### 6.2 Handels-Ereignisse

- Besitzt die Kommune einen Hafen oder einen Markt, können Handels-Ereignisse eintreffen, die in dieser Phase umgesetzt werden können. Es können mit solchen Ressourcen gehandelt werden, die vorhanden sind.

## 7. Phase 3 - Krieg

- BE oder Soldaten-Einheiten können in dieser Phase Krieg führen.
    - Gründe können dafür sein: Eine misslungene Handelsbeziehung, die Ablehnung einer Tributzahlung oder einfach, weil der Spieler den Kampf will. (Das gilt natürlich ebenso für SM-Einheiten.)
  - BE führen nur dann Krieg, wenn der Spieler sie jetzt zum Heerbann beruft.
    - BE lassen sich nur dann zum Heerbann berufen, wenn die Gunst gegenüber ihrem Herrscher neutral bis gut ist.
    - BE werden im Krieg als Pöbler geführt.
    - Sofern eine BE nicht vorher bewaffnet wurde (in der Entwicklungs-Phase), kämpft sie nur mit Stöcken und Steinen.
  - BE, die gekämpft haben, können in den kommenden Phasen keinen weiteren Tätigkeiten mehr nachgehen, außer wieder nach Hause zurückzukehren.
  - Bei einer möglichen Plünderung können die BE mit den Waren zurück nach Hause kehren. Die Waren werden der Kommune gutgeschrieben.
    - Eroberte fremde Bürger können als Sklaven mit nach Hause gebracht werden.
  - Es gibt für Einheiten oder einzelne Bürger die Möglichkeit der Flucht aus einem Krieg. Die Flüchtenden werden notiert und bewegen sich nun in ein für sie offenes Gebiet. Die Anzahl der Flüchtenden wird per Würfel entschieden. Wenn Soldaten flüchten, wird die Moral aller Soldaten des Spielers gedrosselt.
  - Dort wo gekämpft wurde, kann in dieser Runde nicht mehr gearbeitet oder gebaut werden.
  - Wurde eine Kommune belagert, sind wirtschaftliche Möglichkeiten hier nur noch eingeschränkt möglich.
- Siehe Regeln zum Krieg
- Während den Entwicklungs-Runden wird der Krieg mit den unten beschriebenen Kriegs-Regeln entschieden. Zwischen oder während der Abenteuer können die Kriege strategisch mit den Regeln zum Heerkampf ausgeführt werden.

## 8. Phase 4 - Arbeit

Es wird unterschieden zwischen den BE die in der Kommune arbeiten und denen die auswärts Ressourcen erwirtschaften. Die auswärtigen BE können ihre Ressourcen im Anschluss in die Kommune bringen. Bei den BE, die in der Kommune arbeiten, werden die erwirtschafteten Ressourcen ebenso direkt der Kommune gutgeschrieben.

- Auswärtige BE erhalten auf ihre TW – 2 WM.
- Auswärtige BE können nicht in Gebieten arbeiten, wenn hier zuvor gekämpft wurde!
- Auswärtige BE können nicht arbeiten, wenn sie zuvor gehandelt haben.
- Auswärtige BE können nur so viele Ressourcen nach Hause bringen, wie sie tragen können. Der Rest verfällt.
- Es können nur die BE zum Arbeiten eingesetzt werden, die auswärts unterwegs sind oder zum Arbeiten in der Kommune bestimmt wurden.

### 8.1 Der Vorgang der Arbeit

- Der Spieler entscheidet sich, welche BE welche Ressource erwirtschaften soll.
- Für jede BE wird ein TW gemacht, um zu ermitteln, ob und wie viele Ressourcen erwirtschaftet werden.
  - Der Talentwert entspricht den Kommunen, für die diese BE tätig sind (siehe 4.3!)
  - Welche Ressourcen erwirtschaftet werden können, hängt von der Landschaft der Gegend ab (siehe unten!)
- Im Kommunbogen werden die Ressourcen gutgeschrieben.
  - Die Ressourcen werden in einem Lager bzw. in einem Speicher gesammelt.
  - Gold wird jedoch in die Schatzkammer gebracht.

### 8.2 Die Landschaften und ihre Ressourcen

In den hier aufgeführten Gegenden können die hier aufgeführten Ressourcen erwirtschaftet werden. Je nach Ergebnis erhält die BE eine entsprechende Anzahl an Ressourcen.

- Die jeweiligen Ressourcen sind in Maßeinheiten angegeben. Z. B. bedeutet 1 Fisch eine Menge Fisch, mit der man 10 Personen versorgen kann.

#### TW der Bürger beim Erwirtschaften von Ressourcen

Patzer	= Unglück: Die BE verstirbt; es wurden keine Ressourcen erwirtschaftet.
Mislungener TW	= Keine Ressourcen erwirtschaftet.
Normal gelungener TW	= 10 Ressourcen erwirtschaftet.
Gut gelungener TW	= 20 Ressourcen erwirtschaftet.
Meisterhafter TW	= 30 Ressourcen erwirtschaftet.

Landschaften	Ressourcen	Nutzen der Ressourcen
Fluss	Fisch	Als Nahrung.
	Gold	Zur Herstellung einer Währung; zur Besoldung; als Handelsmittel.
	Wasser	Als Getränk.
Gebirge	Erz	Als Baustoff; zur Herstellung von Rüstungen und Waffen.
	Kleintier	Als Nahrung; zur Erzeugung anderer Ressourcen.
	Nutztier	Als Nahrung (2 x); zur Erzeugung anderer Ressourcen; zur Produktion von Gütern.
	Stein	Als Baustoff.
Höhle	Erz	Als Baustoff; zur Herstellung von Rüstungen und Waffen.
	Gold	Zur Herstellung einer Währung; zur Besoldung; als Handelsgut.
	Stein	Als Baustoff.
Meer	Fisch	Als Nahrung.
Moor	Fisch	Als Nahrung.
	Kleintier	Als Nahrung; zur Erzeugung anderer Ressourcen.
	Kraut	Als Nahrung; zur Erzeugung anderer Ressourcen und Güter.
	Ton	Als Baustoff.
See	Fisch	Als Nahrung.
	Wasser	Als Getränk.
Vulkan	Erz	Als Baustoff; zur Herstellung von Rüstungen und Waffen.
	Gold	Zur Herstellung einer Währung; zur Besoldung; als Handelsmittel.
	Stein	Als Baustoff.

...

Landschaften	Ressourcen	Nutzen der Ressourcen
Wald	Holz	Als Baustoff.
	Kleintier	Als Nahrung; zur Erzeugung anderer Ressourcen.
	Kraut	Als Nahrung; zur Erzeugung anderer Ressourcen und Güter.
	Obst	Als Nahrung; zur Erzeugung anderer Ressourcen.
	Ton	Als Baustoff.
Wiese	Getreide	Als Nahrung; zur Erzeugung anderer Ressourcen und Güter.
	Kleintier	Als Nahrung; zur Erzeugung anderer Ressourcen.
	Kraut	Als Nahrung; zur Erzeugung anderer Ressourcen.
	Nutztier	Als Nahrung (2 x); zur Erzeugung anderer Ressourcen; zur Produktion von Gütern.
	Obst	Als Nahrung; zur Erzeugung anderer Ressourcen.
	Reittier	Als Nahrung (2 x); zur Nutzung anderer Güter; zum Einsatz berittener Soldaten.
	Ton	Als Baustoff.
Wüste	/	/

- Gefahren: Es ist darauf zu achten, dass die Anderswelt, Moore und Vulkangebiete gefährlich sind und Flüsse Hindernisse darstellen (siehe 2.2!)
- Zur Nahrung: Als Nahrung werden essbare Ressourcen bezeichnet, die der Versorgung dienen. Als Nahrung können dienen: Brot, Fisch, Getreide, Kleintiere, Kräuter, Milch, Nutztiere, Obst und Reittiere. Nahrung wird in jeder Bilanz-Phase genutzt, um die Bürger zu versorgen. Können Bürger nicht versorgt werden, sterben sie.
- Zu den Getränken: Als Getränk dienen: Milch, Saft und Wasser. Bier und Wein dienen nicht als Getränke. Getränke werden in jeder Bilanz-Phase genutzt, um die Bürger zu versorgen. Können Bürger nicht versorgt werden, sterben sie.

### 8.3 Ressourcen und Tätigkeiten durch Bauwerke

Besitz der Spieler Bauwerke, werden diese nun der Reihe nach abgearbeitet. Mit einigen Bauwerken können Tätigkeiten umgesetzt werden. Z. B. kann man mit dem Markt Ressourcen tauschen, die nicht vorhanden sind oder mit der Apotheke können Kräuter in Medizin gewandelt werden. Andere Bauwerke liefern Ressourcen, die direkt der Kommune gutgeschrieben werden.

### 8.4 Boote oder Schiffe zum Fischen

Werden Boote oder Schiffe zum Fischen eingesetzt, wird der TW der BE + 2 WM.

## 9. Phase 5 - Bau

Eine oder mehrere BE werden eingesetzt, um ein Bauwerk zu errichten, das künftig einen wirtschaftlichen oder karitativen Nutzen erzielt.

- Es können nur die BE bauen, die zuvor dazu eingetragen wurden.
- Wenn eine Kommune belagert wird oder vor der Kommune gekämpft wurde, können keine Bauwerke errichtet werden, die vor der Kommune liegen.
- Wenn im Innenbereich der Kommune gekämpft wurde, kann hier gar nicht gebaut werden.
- Um ein Bauwerk zu errichten benötigt man entsprechende Ressourcen, die allerdings durch den TW variabel sind. Die verwendeten Ressourcen werden aus dem Lager (oder dem Speicher) des Kommunenbogens entnommen.
- Fertige Bauwerke werden in den Kommunenbogen eingetragen und können ab den nächsten Phasen bzw. in der nächsten Runde genutzt werden.



L. Becker

- Einige große Bauwerke fordern den Einsatz von mehreren BE, die damit beschäftigt sind, das Bauwerk herzustellen. Es wird darum von Bauabschnitten gesprochen. Für jede BE muss der TW gelingen (und die jeweiligen Ressourcen gezahlt werden). Funktioniert das bei einigen BE nicht, verzögert sich der Bau und muss in der kommenden Runde fortgesetzt werden. Die gelungenen Bauabschnitte werden mit den nötigen Ressourcen bezahlt. In der nächsten Runde können erneut BE eingesetzt werden, um ausstehende Bauabschnitte fortzuführen. Der Spieler kann sich bewusst dafür entscheiden weniger BE einzusetzen, was den Bau über die Runden hinweg verzögern kann.
- In ein Bauwerk können auch mehr BE als nötig eingesetzt werden, um sicher zu gehen, dass das Bauwerk entsteht. Sobald das Bauwerk jedoch fertig ist, verfällt die Tätigkeit der übrigen BE.
- Bei einem Bau von Siedlungen, Dörfern und Städten, werden nach der Fertigstellung von Bauabschnitten  $\frac{1}{4}$  der aktiven BE zu passiven Bürgern. Dabei wird gerundet.
- Einige Bauwerke können außerhalb von Kommunen gebaut werden, z. B. eine Brücke, eine Straße oder eine Siedlung. Auswärtige BE erhalten beim Bauen – 2 WM.

#### TW zum Bauen von Bauwerken

Patzer	= Bauunfall: Die BE stirbt. Der Bau oder Bauabschnitt kam nicht zustande. Es entstehen keine Kosten.
Misslungener TW	= Der Bau oder Bauabschnitt kam nicht zustande. Es entstehen keine Kosten.
Normal gelungener TW	= Der Bau oder Bauabschnitt kam zustande. Es entstehen die angegebenen Kosten.
Gut gelungener TW	= Der Bau oder Bauabschnitt kam zustande. Bei den Kosten darf 1 Ressource eingespart werden.
Meisterhafter TW	= Der Bau oder Bauabschnitt kam zustande. Er kostet keine Ressourcen.

#### Beispiel am Bau einer Burg:

Für den Bau einer Burg werden 20 Bauabschnitte benötigt. Der Spieler setzt zunächst nur 10 BE ein.

Die Kommune ist eine Stadt und so beträgt der Talentwert 15.

Nun würfelt der Spieler 10 x mit dem W20 für seine BE.

Die Ergebnisse: 5, 19, 15, 11, 10, 2, 5, 8, 18 und 8.

Ein Bauabschnitt ist nicht gelungen, 6 Bauabschnitte sind normal gelungen und 3 Bauabschnitte sind gut gelungen. Für die 3 gut gelungenen Bauabschnitte spart der Spieler 3 Ressourcen ein, die er sich frei auswählen kann. Für den misslungenen Bauabschnitt zahlt der Spieler keine Ressourcen.

In der nächsten Runde kann weitergebaut werden. Es stehen noch 11 Bauabschnitte aus.

#### Beispiel am Bau eines Dorfes:

Für den Bau eines Dorfes werden 10 Bauabschnitte benötigt. Der Spieler setzt 10 BE ein.

Die Kommune ist bislang noch eine Siedlung, darum beträgt der Talentwert 10.

Nun würfelt der Spieler 10 x mit dem W20 für seine BE.

Die Ergebnisse: 4, 17, 13, 5, 7, 19, 10, 14, 9 und 8.

4 Bauabschnitte sind nicht gelungen, 4 Bauabschnitte sind normal gelungen und 2 Bauabschnitte sind gut gelungen. Für die 2 gut gelungenen Bauabschnitte spart der Spieler 2 Ressourcen ein, die er sich frei auswählen kann. Für die misslungenen Bauabschnitte zahlt der Spieler keine Ressourcen.

Für die 6 gelungenen Bauabschnitte werden nun  $\frac{1}{4}$  der aktiven BE zu passiven BE, also  $1,5 = 2$  passive BE.

In der nächsten Runde kann weitergebaut werden. Es stehen noch 4 Bauabschnitte aus.

## 9.1 Die Bauwerke

Bauwerk	Nutzen / Anmerkungen	Nötige BE	Ressourcen
Acker	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Erwirtschaftet künftig je Phase 5 Getreide.</li> <li>• Der Acker steht vor der Kommune. Er kann nur in Landschaften mit Wiesen errichtet werden. Es können mehrere Äcker vor einer Kommune errichtet werden.</li> </ul>	1 BE	2 Getreide 3 Wasser
Akademie	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Unterstützt einige Ereignisse, die mit Bildung zu tun haben.</li> <li>• Der Spieler darf bei der Phase „Ereignis“ mit dem W6 würfeln: Bei 4 – 6 darf er bei den Ereignissen 2 x würfeln und sich für eines der beiden Ereignisse entscheiden.</li> <li>• Die Fertigstellung der Akademie fördert die Gunst der Kommune + 1.</li> <li>• Eine Akademie kann nur in einer Stadt-Kommune errichtet werden. In einer Stadt kann nur eine Akademie existieren.</li> </ul>	1 BE	2 Holz 1 Stein 2 Ton

Bauwerk	Nutzen / Anmerkungen	Nötige BE	Ressourcen
Apotheke	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kann 5 Kräuter in 1 Medizin umwandeln.</li> <li>Medizin schützt vor Krankheiten.</li> <li>Medizin wird für das Spital benötigt.</li> <li>Eine Apotheke kann nur in Dörfern und Städten errichtet werden. In einer Kommune kann nur eine Apotheke stehen.</li> </ul>	1 BE	1 Holz 1 Kraut 1 Stein 1 Ton 1 Wasser
Aquädukt	<ul style="list-style-type: none"> <li>Verbessert künftig den Ertrag der Äcker + 5 Getreide.</li> <li>Verbessert künftig den Ertrag der Gärten + 5 Kraut.</li> <li>Verbessert künftig den Ertrag der Plantagen + 5 Obst.</li> <li>Schützt vor Krankheiten.</li> <li>Die Fertigstellung des Aquädukts fördert die Gunst der Kommune + 1.</li> <li>Ein Aquädukt kann nur in Dörfern und Städten errichtet werden. Sie verläuft dort auch vor der Kommune. Es kann nur ein Aquädukt in einer Kommune existieren.</li> <li>Für den Bau sind 5 Bauabschnitte nötig.</li> </ul>	5 BE	5 x 1 Holz 4 Erz
Blidenhaus	<ul style="list-style-type: none"> <li>Werkhalle, in der Artilleriewaffen hergestellt werden können.</li> <li>Ein Blidenhaus kann nur in einem Dorf oder in einer Stadt errichtet werden. Es kann nur ein Blidenhaus in einer Kommune existieren.</li> <li>Für den Bau sind 2 Bauabschnitte nötig.</li> </ul> <p><u>Artilleriewaffen</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Blide: Zur Herstellung sind 2 Bauabschnitte nötig und somit 2 BE und 2 x folgende Ressourcen: 1 Erz + 2 Holz + 1 Reittier + 1 Textil. Für eine Blide muss in der Entwicklungs-Phase außerdem eine Gruppe von Artilleristen entwickelt werden, die künftig 5 Gold kosten.</li> <li>Katapult: Zur Herstellung eines Katapults sind 1 BE nötig und folgende Ressourcen: 1 Erz + 2 Holz + 1 Reittier + 1 Textil. Für ein Katapult muss in der Entwicklungs-Phase außerdem eine Gruppe von Artilleristen entwickelt werden, die künftig 5 Gold kosten.</li> <li>Rammbock: Zur Herstellung eines Rammbocks sind 1 BE nötig und folgende Ressourcen: 1 Erz + 2 Holz + 1 Reittier + 1 Kleintier. Für ein Rammbock muss in der Entwicklungs-Phase außerdem eine Gruppe von Artilleristen entwickelt werden, die künftig 5 Gold kosten.</li> </ul>	2 BE	2 x 1 Erz 2 Holz 1 Stein 1 Ton
Brauerei	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kann 3 Kräuter und 2 Wasser in 1 Bier umwandeln. (Es handelt sich dabei um ein großes Bierfass)</li> <li>Bier wird für die Taverne benötigt.</li> <li>In einer Kommune darf nur eine Brauerei stehen.</li> </ul>	1 BE	3 Holz 1 Stein 1 Ton
Brücke	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dient dazu, dass Flüsse gefahrlos überquert werden können.</li> <li>Eine Brücke ermöglicht den Zugang für Händler.</li> <li>Brücken müssen an Landschaften mit Flüssen errichtet werden.</li> <li>Eine Brücke kann auch in einer freien Landschaft errichtet werden. Bei einer Kommune befindet sie sich auch vor der Kommune.</li> </ul>	1 BE	1 Erz 4 Holz
Brunnen	<ul style="list-style-type: none"> <li>Erwirtschaftet künftig je Phase 5 Wasser.</li> <li>Brunnen können nicht in Landschaften wie mit Wüsten, reinem Gebirge oder auf einem Vulkan errichtet werden. In Landschaften mit Gebirge wird der Bau eines Brunnens – 2 WM.</li> </ul>	1 BE	1 Holz 4 Steine
Burg	<ul style="list-style-type: none"> <li>Residenz des Fürsten oder des Königs.</li> <li>Besitzt die Hauptstadt eine Burg, kann sich der Fürst dadurch zum König proklamieren lassen.</li> <li>Die Fertigstellung einer Burg fördert die Gunst aller Kommunen + 1.</li> <li>Eine Burg fördert die Einnahmen des Zollhauses.</li> <li>Durch die Burg werden benachbarte Gebiete und dortige Bewegungen offenbart.</li> <li>Die Burg kann nur in einer Stadt errichtet werden. In einer Stadt darf nur eine Burg stehen. Existiert in der Stadt bereits ein Wehrturm, muss dieser zur Burg ausgebaut werden (siehe Wehrturm!). Eine Burg kann nicht gebaut werden, wenn Belagerung oder Krieg herrschen.</li> <li>Für den Bau sind 20 Bauabschnitte nötig.</li> </ul>	20 BE	20 x 1 Erz 1 Holz 2 Steine 1 Ton



Bauwerk	Nutzen / Anmerkungen	Nötige BE	Ressourcen
Dorf	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eine Siedlung kann zu einem Dorf gewandelt werden.</li> <li>Die Aufwertung fördert die Gunst der Kommune + 1.</li> <li>Ein Dorf ermöglicht den Bau bestimmter Gebäude.</li> <li>Ein Dorf ermöglicht die Ereignis-Phase.</li> <li>Eine Siedlung kann nicht zu einem Dorf umgebaut werden, wenn Belagerung oder Krieg herrschen.</li> <li>Für den Umbau sind 10 Bauabschnitte nötig.</li> <li>Nach der Fertigstellung von Bauabschnitten werden <math>\frac{1}{4}</math> der aktiven BE zu passiven BE.</li> </ul>	10 BE	10 x 2 Holz 1 Stein 2 Ton
Farm für Kleintiere	<ul style="list-style-type: none"> <li>Als Kleintiere gelten Hühner, Kaninchen, Enten usw.</li> <li>Die Farm erwirtschaftet künftig je Phase 5 Kleintiere.</li> <li>Kleintiere können als 1 Nahrung dienen.</li> <li>Diese Farm befindet sich in der Kommune und kann nicht in Landschaften mit Wüsten Vulkan errichtet werden.</li> </ul>	1 BE	1 Getreide 1 Holz 1 Kleintier 1 Kraut 1 Wasser
Farm für Nutztiere	<ul style="list-style-type: none"> <li>Als Nutztiere gelten Ziegen, Schafe, Kühe usw.</li> <li>Die Farm erwirtschaftet künftig je Phase 5 Nutztiere oder 5 Milch (der Spieler wählt es je Phase aus).</li> <li>Milch dient als Getränk oder als Nahrung.</li> <li>1 Nutztier kann außerdem als Nahrung dienen.</li> <li>Diese Farm befindet sich vor der Kommune. Sie darf nur in Landschaften mit Wiesen errichtet werden.</li> <li>Für den Bau dieser Farm sind 2 Bauabschnitte nötig.</li> </ul>	2 BE	2 x 1 Getreide 1 Holz 1 Kraut 1 Nutztier 1 Wasser
Farm für Reittiere	<ul style="list-style-type: none"> <li>Als Reittiere gelten Goronen, Kamele, Pferde usw.</li> <li>Die Farm erwirtschaftet künftig je Phase 5 Reittiere.</li> <li>1 Reittier kann für eine Kavallerie-Einheit eingesetzt werden.</li> <li>1 Reittier kann außerdem als Nahrung dienen.</li> <li>Diese Farm befindet sich vor der Kommune. Sie darf nur in Landschaften mit Wiesen errichtet werden.</li> <li>Für den Bau dieser Farm sind 2 Bauabschnitte nötig.</li> </ul>	2 BE	2 x 1 Holz 2 Kraut 1 Reittier 1 Wasser
Fischzucht	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Fischzucht erwirtschaftet künftig je Phase 5 Fische.</li> <li>Die Fischzucht befindet sich vor der Kommune. Sie darf nur in Landschaften mit Wasser errichtet werden (am Fluss, am See, im Moor, am Meer). An einer Kommune kann nur eine Fischzucht existieren.</li> </ul>	1 BE	1 Holz 1 Stein 3 Textil
Garten	<ul style="list-style-type: none"> <li>Der Garten erwirtschaftet künftig je Phase 5 Kräuter.</li> <li>Der Garten darf nicht in Landschaften mit reinem Gebirge, Wüsten oder auf einem Vulkan errichtet werden.</li> </ul>	1 BE	2 Kräuter 3 Wasser
Gerberei	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kann 5 Nutztiere in 1 Leder umwandeln.</li> <li>Kann 5 Reittiere in 1 Leder umwandeln.</li> <li>Leder wird zur Herstellung von Rüstungen genutzt.</li> </ul>	1 BE	2 Holz 1 Stein 2 Ton
Hafen	<ul style="list-style-type: none"> <li>Der Hafen dient zur Herstellung von Booten und Schiffen.</li> <li>Der Hafen ermöglicht Handel; auch durch Ereignisse.</li> <li>Der Hafen fördert die Einnahmen des Zollhauses.</li> <li>Die Fertigstellung des Hafens fördert die Gunst der Kommune + 1.</li> <li>Besitzt ein Fürstentum oder Königreich mehrere Kommunen mit Häfen und mind. ein Schiff, können damit in der Bilanzphase zwischen diesen Kommunen Ressourcen transferiert werden; allerdings mit 10 % Einbußen.</li> <li>Der Hafen befindet sich vor der Kommune. Ein Hafen darf nur an einem Dorf oder einer Stadt errichtet werden. Außerdem kann ein Hafen nur in Landschaften mit Wasser errichtet werden; nur am Fluss, See und Meer. An einer Kommune kann nur ein Hafen existieren.</li> <li>Jeglicher Handel kann nicht stattfinden, wenn Belagerung oder Krieg herrschen.</li> <li>Für den Bau des Hafens sind 10 Bauabschnitte nötig.</li> </ul> <p style="text-align: center;">...</p>	10 BE	10 x 1 Erz 3 Holz 1 Stein

Bauwerk	Nutzen / Anmerkungen	Nötige BE	Ressourcen
Hafen	<p>...</p> <p><u>Schiffe</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Boote und Schiffe können als Transportmittel für Waren, Einheiten und Persönlichkeiten genutzt werden.</li> <li>Ein Schiff dient als Voraussetzung zum Transfer in der Bilanz-Phase.</li> <li>Mit einem Boot oder Schiff kann man auf Flüssen, Seen und im Meer fischen. Der TW der BE wird dadurch + 2 WM.</li> <li>Schiffe können in der Bauphase hergestellt werden: <ul style="list-style-type: none"> <li>Boot (1 KE); Kosten: 5 Holz</li> <li>Jolle (1 KE); Kosten: 1 Erz, 3 Holz und 1 Textil.</li> <li>Kreuzer (2 KE); Kosten: 2 x 1 Erz, 3 Holz und 1 Textil.</li> <li>Schoner (10 KE); Kosten: 10 x 1 Erz, 3 Holz und 1 Textil.</li> <li>Brigg (20 KE); Kosten: 20 x 1 Erz, 3 Holz und 1 Textil. Der Bau benötigt 2 Bauabschnitte.</li> <li>Bark (50 KE); Kosten: 50 x 1 Erz, 3 Holz und 1 Textil. Der Bau benötigt 5 Bauabschnitte.</li> <li>Fregatte (100 KE); Kosten: 100 x 1 Erz, 3 Holz und 1 Textil. Der Bau benötigt 10 Bauabschnitte.</li> </ul> </li> <li>1 Kapazitätseinheit (KE) fasst 10 Personen, also 1 BE oder 1 SE oder 1 Artillerie oder 1 Boot oder 10 Ressourcen. Ein Boot wird von 2 Personen betrieben und so passen dort noch 10 Ressourcen hinein oder 1 BE oder 1 SE usw.</li> <li>Flüsse können nur max. mit Schonern befahren werden.</li> </ul>	<p>1 BE</p> <p>1 BE</p> <p>1 BE</p> <p>1 BE</p> <p>2 BE</p> <p>5 BE</p> <p>10 BE</p>	
Kaserne	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kann BE in Soldateneinheit umwandeln.</li> <li>Zur Umwandlung werden Ressourcen benötigt.</li> <li>Soldateneinheiten (SE) kosten künftig Gold.</li> <li>Eine Kaserne darf nur in einem Dorf oder in einer Stadt errichtet werden. In einer Kommune kann nur eine Kaserne existieren.</li> </ul>	1 BE	1 Erz 2 Holz 1 Stein 1 Ton
Kelterei	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kann 3 Obst und 2 Wasser in 1 Wein umwandeln (Wein wird für die Taverne benötigt). (Es handelt sich dabei um ein großes Weinfass.)</li> <li>Kann 5 Obst in 1 Saft umwandeln (Saft dient als Getränk).</li> <li>In einer Kommune darf nur eine Kelterei stehen.</li> </ul>	1 BE	3 Holz 1 Stein 1 Ton
Markt	<ul style="list-style-type: none"> <li>Durch den Markt lässt sich 1 gewünschte Ressource gegen 5 Gold tauschen.</li> <li>Durch den Markt lässt sich 1 gewünschte Ressource gegen 10 vorhandene Ressourcen tauschen.</li> <li>Durch den Markt kann man Handels-Ereignisse umsetzen.</li> <li>Der Markt fördert die Einnahmen des Zollhauses.</li> <li>Die Fertigstellung des Marktes fördert die Gunst der Kommune + 1.</li> <li>Ein Markt kann nur dann in einer Kommune errichtet werden, wenn diese für fremde Besucher offen ist. Der Markt darf nur in einem Dorf oder in einer Stadt errichtet werden. Für den Bau des Marktes muss eine Währung existieren. In einer Kommune kann nur ein Markt existieren.</li> <li>Jeglicher Handel kann nicht stattfinden, wenn Belagerung oder Krieg herrschen.</li> </ul>	1 BE	1 Holz 4 Steine
Mauer	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fremde können von Außen nur Bewegungen und Gebäude erkennen, die vor der Kommune stattfinden und stehen.</li> <li>Eine Mauer bietet der Kommune im Krieg einen Vorteil und erschwert den Zugang von Attentätern, Brandstiftern und Spionen.</li> <li>Die Mauer muss um eine Kommune errichtet werden, jedoch nur an einem Dorf oder einer Stadt. Die Mauer umschließt die Kommune in alle Richtungen.</li> <li>Für den Bau einer Mauer sind unterschiedlich viele Bauabschnitte nötig: Ein Dorf benötigt 4 Bauabschnitte und eine Stadt 40 Bauabschnitte. Sollte ein Dorf zu einer Stadt ausgebaut werden, schützt eine bestehende Mauer nur dann, wenn sie ebenfalls ausgebaut wurde, nämlich um 36 Bauabschnitte.</li> </ul>	<p>Bei einem Dorf: 4 BE</p> <p>Bei einer Stadt: 40 BE</p>	<p>Bei einem Dorf: 4 x 5 Steine</p> <p>Bei einer Stadt: 40 x 5 Steine</p> <p>(bzw. 36 x 5 Steine)</p>

Bauwerk	Nutzen / Anmerkungen	Nötige BE	Ressourcen
Mine	<ul style="list-style-type: none"> <li>Erwirtschaftet künftig je Phase 5 Erz oder + 5 Gold oder + 5 Stein.</li> <li>Der Spieler muss sich im Vorfeld entscheiden, was mit dieser Mine gefördert werden soll. Dies wird im Kommunbogen festgeschrieben.</li> <li>Die Mine befindet sich vor der Kommune. Sie darf nur in Landschaften mit Gebirge errichtet werden. Es darf an einer Kommune nur eine Mine stehen. Besitzt diese Landschaft eine Höhle, wird der Bau + 2 WM.</li> </ul>	1 BE	1 Erz 4 Holz
Plantage	<ul style="list-style-type: none"> <li>Erwirtschaftet künftig je Phase 5 Obst.</li> <li>Obst kann als Nahrung dienen.</li> <li>Obst kann zum Getränk verarbeitet werden.</li> <li>Obst kann zu Wein weiterverarbeitet werden.</li> <li>Die Plantage liegt vor der Kommune. Eine Plantage darf nur in Wald- oder Wiesen-Landschaften errichtet werden.</li> </ul>	1 BE	1 Holz 2 Obst 2 Wasser
Sägewerk	<ul style="list-style-type: none"> <li>Erwirtschaftet künftig je Phase 5 Holz.</li> <li>Das Sägewerk liegt vor der Kommune. Ein Sägewerk darf nur in Wald-Landschaften errichtet werden.</li> </ul>	1 BE	4 Erz 1 Holz
Schmiede	<ul style="list-style-type: none"> <li>Die Schmiede ermöglicht die Herstellung von metallischen Waffen und metallischen Rüstungen.</li> <li>Die Schmiede ermöglicht im ganzen Staat eine Münzprägung und somit eine Währung.</li> <li>Die Schmiede ermöglicht die Herstellung von Artillerie.</li> <li>Die Schmiede darf nur in einem Dorf oder in einer Stadt errichtet werden.</li> </ul>	1 BE	1 Erz 2 Holz 1 Stein 1 Ton
Siedlung	<ul style="list-style-type: none"> <li>Um eine Siedlung zu errichten müssen 2 BE eine freie Landschaft besiedeln. Hier dürfen sich auch keine fremden Einheiten aufhalten. Die Siedlung kann nicht in einer Anderswelt errichtet werden.</li> <li>Der Spieler führt für die neue Siedlung einen Kommunbogen.</li> <li>Wenn der Spieler ein Fürstentum oder Königreich besitzt, gehört die neue Siedlung diesem Fürstentum oder Königreich an.</li> <li>Für den Bau einer Siedlung sind 2 Bauabschnitte nötig.</li> <li>Nach der Fertigstellung der jeweiligen Bauabschnitte wird <math>\frac{1}{4}</math> der aktiven BE zu passiven BE.</li> </ul>	2 BE	2 x 4 Holz 1 Stein
Speicher	<ul style="list-style-type: none"> <li>Das Lager der Kommune wird zu einem Speicher ausgebaut.</li> <li>Der Speicher schützt Ressourcen vor negativen Ereignissen.</li> <li>Ein Speicher darf nur in einem Dorf oder in einer Stadt errichtet werden. In einer Kommune kann nur ein Speicher existieren.</li> </ul>	1 BE	2 Holz 1 Stein 2 Ton
Spital	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ein Spital schützt vor Krankheiten.</li> <li>Ein Spital fördert die Einnahmen des Zollhauses.</li> <li>Die Fertigstellung eines Spitals fördert die Gunst der Kommune + 1.</li> <li>Ein Spital darf nur in einer Stadt errichtet werden. In einer Stadt kann nur ein Spital stehen.</li> </ul>	1 BE	1 Holz 1 Kraut 1 Stein 1 Textil 1 Ton
Stadt	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ein Dorf kann zu seiner Stadt umgewandelt werden.</li> <li>Die erste Stadt wird die Hauptstadt werden.</li> <li>Besitzt die Stadt einen Fürsten, handelt es sich bei der Kommune um einen Stadtstaat. Der Fürst kann andere Kommunen dazu gewinnen, sich seinem Staat anzuschließen und daraus entsteht dann ein Fürstentum.</li> <li>Die Aufwertung fördert die Gunst der Kommune + 1.</li> <li>Eine Stadt ermöglicht den Bau bestimmter Gebäude.</li> <li>Eine Stadt fördert die Einnahmen des Zollhauses</li> <li>Erhält die Stadt eine Burg, kann sich der Fürst zum König proklamieren lassen.</li> <li>Ein Dorf kann nicht zu einer Stadt umgebaut werden, wenn Belagerung oder Krieg herrschen.</li> <li>Für den Umbau sind 100 Bauabschnitte nötig.</li> <li>Nach der Fertigstellung der jeweiligen Bauabschnitte wird <math>\frac{1}{4}</math> der aktiven BE zu passiven BE.</li> </ul>	100 BE	100 x 1 Holz 2 Steine 2 Ton

Bauwerk	Nutzen / Anmerkungen	Nötige BE	Ressourcen
Straße	<ul style="list-style-type: none"> <li>In einer Kommune oder in einem freien Gebiet kann eine Straße gebaut werden.</li> <li>Eine Straße in einem freien Gebiet führt in eine gewünschte Richtung.</li> <li>Die Fertigstellung einer Straße in einer Kommune fördert die Gunst der Kommune + 1.</li> <li>Eine Straße, fördert die Einnahmen des Zollhauses.</li> <li>Die Straße ermöglicht den Zugang für Händler.</li> <li>Eine Straße ermöglicht ein sicheres Bewegen, Arbeiten und Bauen in gefährlichen Gebieten.</li> <li>Hat ein Fürstentum oder Königreich zwischen bestimmten Kommunen Straßen gebaut, kann in der Bilanzphase eine der Transfer von Ressourcen stattfinden, ohne dass zwischen diesen Kommunen 10 % Einbußen auftreten.</li> <li>Eine Straße in der Kommune liegt auch vor dieser Kommune.</li> </ul>	5 BE	5 x 5 Steine
Taverne	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sofern die Kommune offen für Fremde ist, fördert die Taverne die Einnahmen des Zollhauses und beeinflusst in jeder künftigen Arbeits-Phase die Gunst. Der W6 bestimmt 1 = Gunst - 1; 2 - 3 = /; 4 - 5 = Gunst + 1; 6 = Gunst + 2.</li> <li>Es können mehrere Tavernen errichtet werden, aber die Gunst wird nur einmalig ermittelt.</li> <li>Eine Taverne darf nur in Dörfern und Städten errichtet werden.</li> <li>Wird die Kommune belagert oder herrscht dort Krieg, lockt das keine Fremde an und bewirkt dann auch keine Zolleinnahmen oder Gunstveränderungen.</li> </ul>	1 BE	1 Bier 1 Holz 1 Stein 1 Ton 1 Wein
Weberei	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kann 5 Nutztiere oder 5 Kräuter in 1 Textil umwandeln.</li> <li>Textil wird zum Bau von Schiffen und des Spitals benötigt und bei der Herstellung bestimmter Waffen und dient zum Schutz vor Kälte.</li> </ul>	1 BE	2 Holz 1 Stein 2 Ton
Wehrturm	<ul style="list-style-type: none"> <li>Verteidigungsanlage und Sitz des Kommuneführers.</li> <li>Die Fertigstellung eines Wehrturms fördert die Gunst der Kommune + 1.</li> <li>Ein Wehrturm fördert die Einnahmen des Zollhauses.</li> <li>Ein Wehrturm offenbart benachbarte Gebiete und dortige Bewegungen.</li> <li>Handelt es sich bei der Kommune um eine Stadt, ist der Wehrturm die Voraussetzung für den Einsatz eines Fürsten.</li> <li>Der Wehrturm darf nur in einem Dorf oder einer Stadt errichtet werden. In einer Kommune darf nur ein Wehrturm stehen. Ein Wehrturm kann nicht gebaut werden, wenn Belagerung oder Krieg herrschen.</li> <li>Für den Bau sind 5 Bauabschnitte nötig.</li> <li>Aus dem Wehrturm kann eine Burg entstehen, wenn weitere 15 Bauabschnitte eingesetzt werden.</li> </ul>	5 BE	5 x 1 Erz 1 Holz 2 Steine 1 Ton
Zollhaus	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ein Zollhaus kann nur errichtet werden, wenn die Kommune offen für Besucher ist.</li> <li>Ein Dorf nimmt künftig in der Bilanz-Phase W10 Gold ein. Eine Stadt nimmt künftig in der Bilanz-Phase W20 Gold ein. Durch eine Burg, einen Hafen, einen Markt, ein Spital, eine Straße oder eine Taverne erhält die Kommune zusätzlich in der Bilanz-Phase W10 Gold ein.</li> <li>Das Zollhaus darf nur in einem Dorf oder in einer Stadt errichtet werden. In einer Kommune kann nur ein Zollhaus stehen.</li> <li>Ein Zollhaus kann keine Einnahmen machen, wenn Belagerung oder Krieg herrschen.</li> </ul>	1 BE	1 Gold 2 Holz 2 Steine

- In jeder künftigen Arbeits-Phase werden die Bauwerke der Reihe nach durchgegangen. Einige können mit ihren Fähigkeiten genutzt werden und andere liefern Ressourcen, die der Kommune direkt gutgeschrieben werden.

### Die Stärke der Bauwerke

- Ein einfaches Bauwerk (1 KE) besitzt
  - 10 Gehäusestärke (GST)
  - 6 Barrierschutz (BS)
  - 8 Rüstungsschutz (RS)
- Sollte ein Gebäude von einer Artillerie beschossen werden, wird zuerst der RS dezimiert und dann die GST. Ist die GST auf 0 gesunken, ist das Gebäude zerstört.
- Bauwerke, die in mehreren Bauabschnitten errichtet wurden, bzw. mehr KE haben, besitzen entsprechend mehr GST.
- Bauwerke können repariert werden, sofern sie nicht zerstört wurden.
  - Zur Reparatur werden BE in der Phase „Bauen“ eingesetzt.
  - Wurde nur der Barrierschutz zerstört, reicht es aus, nur eine der nötigen Ressourcen zu zahlen, die auch beim Bau des Gebäudes genutzt wurden.
  - Wurde GST zerstört müssen 3 der nötigen Ressourcen gezahlt werden, die beim Bau des Gebäudes genutzt wurden.
  - Bestand das Bauwerk aus mehreren Bauabschnitten, müssen und für jeden Bauabschnitt 3 der nötigen Ressourcen gezahlt werden.
  - Zur Reparatur muss den BE der TW gelingen.



## 10. Phase 6 - Entwicklung

In dieser Phase hat der Spieler folgende Möglichkeiten in dieser vorgegeben Reihenfolge:

- Aktive BE werden zu passiven BE;
- Passive BE werden zur Population eingesetzt und es entstehen neue aktive BE;
- Passive BE werden in Persönlichkeiten umgewandelt;
- Aktive BE werden zu Soldaten umgewandelt;
- SE können bewaffnet und gerüstet werden;
- Politische Veränderungen können durchgeführt werden.

Für was die jeweiligen BE eingesetzt werden sollten, wurde zu Beginn der Runde festgelegt.

### 10.1 Aktive BE in passive BE umwandeln

Der Zweck der Umwandlung besteht darin, mehr passive BE zu besitzen, um eine höhere Population zu erreichen oder passive BE in Persönlichkeiten umwandeln zu können.

- Die aktiven BE werden einfach in passive BE umgewandelt. Sie werden im Kommunenbogen umgeschrieben.

## 10.2 Die Population

Die Population bedeutet eine Vermehrung innerhalb einer Bevölkerung und ein Erwachsenwerden der Kinder, die nun zu aktiven Bürgern werden.

- Es können so viele passive BE zur Population eingesetzt werden wie gewünscht.
- Für jede der passiven BE müssen 1 Nahrung und 1 Getränk ausgegeben werden. Das ist auch dann der Fall, wenn die Population misslungen ist. Dabei muss bedacht werden, dass in der kommenden Bilanz-Phase erneut Nahrung und Getränke für alle BE ausgegeben werden muss.
- Für jede der passiven BE wird ein TW gemacht.

### TW zur Population

Patzer	= Anstelle einer Population verstirbt die passive BE.
Misslungener TW	= Die Population ist nicht gelungen.
Normal gelungener TW	= Die Population ist gelungen. Es entsteht 1 neue aktive BE.
Gut gelungener TW	= Die Population ist gut gelungen. Es entstehen 2 neue aktive BE.
Meisterhafter TW	= Der Population ist gut gelungen. Es entstehen 3 neue aktive BE.

- Handelt es sich bei dem Volk um Goblins, wird die Population + 4 WM.
- Handelt es sich bei dem Volk um Mantis, Nomas oder Ratzen, wird die Population + 2 WM.
- Handelt es sich bei dem Volk um Mantoden oder Sauraner, wird die Population - 2 WM.
- Handelt es sich bei dem Volk um Kobolde, Oger, Plantoiden oder Vampire, wird die Population - 4 WM.

## 10.3 Passive BE in Persönlichkeiten umwandeln

Passive BE können in besondere Persönlichkeiten umgewandelt werden. Dabei entsteht aus einer BE eine Persönlichkeit. Das nur eine Persönlichkeit entsteht, ist dadurch zu erklären, dass mit einer Persönlichkeit auch Bedienstete und Familien zur Persönlichkeit gehören.

- Die passiven BE werden aus dem Kommunenbogen gelöscht und die Persönlichkeit eingetragen.
- Die Persönlichkeiten müssen künftig mit Gold besoldet werden, darum ist zur Erschaffung von Persönlichkeiten eine Währung nötig.
- Können Persönlichkeiten nicht bezahlt werden, verlassen sie die Kommune. Adelige tun das jedoch nicht, sondern deren Gunst sinkt.
- Adelige können nicht frei erworben werden, sondern erst dann, wenn das entsprechende Ereignis eingetreten ist.

Persönlichkeiten	Beschreibungen	Kosten
Adelige Person	Politisch einflussreiche Person, die am Hof einer Stadt lebt. <u>Voraussetzungen:</u> - Die Kommune muss eine Stadt sein. - Es muss das entsprechende Ereignis eintreten. <u>Vorteile:</u> - Adelige haben politischen Einfluss, der genutzt werden kann. Unter bestimmten Bedingungen fördern sie die Gunst. Bestimmte Ereignisse können Einflüsse und Gunst durch Adelige verbessern. <u>Nachteile:</u> - Wenn die Politik des Herrschers der Gesinnung des Adligen nicht entspricht, wird die Gunst des Adligen gedrosselt und er kann seinen Einfluss geltend machen.	2 Gold jährlich
Admiral	General zur See, der eine Armada von Kriegsschiffen befehlen kann. Der Admiral ist ein Ritter. <u>Voraussetzung:</u> Kommune mit einem Hafen und Schiffen. <u>Vorteil:</u> Der Admiral hat in CHAR den Wert 18 und führt die Flotte besser. Seine Kampfwerte betragen 18.	3 Gold jährlich;  Schiffe bereitstellen
Companion	Edelhure, die am Hof für sexuelle Vergnügen sorgt. <u>Voraussetzung:</u> Die Kommune muss eine Stadt sein. <u>Vorteil:</u> Sie fördert die Gunst einiger Adelliger. <u>Nachteil:</u> Sie kann bei moralischen Ereignissen die Gunst drosseln.	1 Gold jährlich

Persönlichkeiten	Beschreibungen	Kosten
Fürst	Führer eines Stadtstaates und einem möglichen Fürstentums. <u>Voraussetzung:</u> Stadt mit einem Wehrturm oder einer Burg. <u>Vorteile:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Der Fürst kann Kommunen überzeugen, sich seinem Fürstentum anzuschließen. Sein Wert in CHAR beträgt 15.</li> <li>- Ein Fürst bestimmt die Steuer über seine Kommunen.</li> <li>- Ein Fürst kann sich zum König proklamieren lassen, wenn er eine Burg besitzt und noch kein anderer König über ihn herrscht.</li> </ul> <u>Nachteile:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Der Fürst muss auf den politischen Einfluss achten.</li> <li>- Will sich der Fürst zum König ausrufen lassen, kann das zu Spannungen mit anderen Fürsten führen.</li> </ul>	5 Gold jährlich
General	Oberster Ritter und Feldherr über alle Streitkräfte des Königs. <u>Voraussetzung:</u> Kommune mit einem König. <u>Vorteile:</u> Siehe Ritter! <u>Nachteil:</u> Siehe Ritter!	3 Gold jährlich;  einmalig: 17 Erz + 1 Reittier
Hofarzt	Besonderer Medikus, der am Hof eines Fürsten oder Königs arbeitet. <u>Voraussetzung:</u> Kommune mit einem Fürsten oder König. <u>Vorteile:</u> Bei Erkrankungen müssen keine Medikusse oder Spitäler aufgesucht werden und er ist ein guter Medikus mit dem Wert 18. <u>Nachteil:</u> Für ihn muss am Hof eine Art Praxis eingerichtet werden.	2 Gold jährlich;  Praxis, einmalig: 3 Kraut + 2 Textil
Kämmerer	Hof-Schatzmeister, der verantwortlich für die Geldverwaltung ist. <u>Voraussetzung:</u> Kommune mit einem Fürsten oder König. <u>Vorteil:</u> Durch bestimmte Ereignisse schützt und fördert der Kämmerer die Schatzkammer des Herrschers.	2 Gold jährlich
König	Führer eines Königreichs mit umliegenden Kommunen oder Fürstentümern. <u>Voraussetzung:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Stadt mit einer Burg.</li> <li>- Der Fürst wird zum König eingetauscht. Es wird also keine passive BE eingetauscht.</li> <li>- Der König kann Kommunen und Fürstentümer dazu überzeugen, sich seinem Königreich anzuschließen. Sein Wert in CHAR beträgt 18.</li> </ul> <u>Vorteile:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Als König hat er weitreichende Macht über sein Königreich. Er bestimmt die Steuer aller seiner Kommunen.</li> <li>- Er kann zum Überzeugen der Kommunen Dekrete einsetzen.</li> <li>- Wird der Fürst zum König, erhalten alle seine Kommunen positive Gunst.</li> </ul> <u>Nachteil:</u> Der König muss auf den politischen Einfluss achten.	5 Gold jährlich
Konsul	Oberster Handelsvertreter eines Königs. <u>Voraussetzung:</u> Kommune mit einem König. <u>Vorteile:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Er führt eigenständig Handelsverträge und dient als Diplomat. Bestimmte Ereignisse wirken durch ihn positiv.</li> </ul>	3 Gold jährlich
Magier	Magier am Hof eines Fürsten oder Königs. <u>Voraussetzung:</u> Kommune mit einem Fürsten oder König. <u>Vorteile:</u> Der Magier kann mit seiner Zauberei schützen. Bestimmte Ereignisse wirken durch ihn positiv. <u>Nachteile:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Wenn das Volk der Magie kritisch gegenübersteht, wird die Gunst aller Kommunen dadurch negativ beeinflusst.</li> <li>- Ein Magistrat und eine Zofe verstehen sich nicht gut mit ihm und einige Adelige auch nicht.</li> </ul>	2 Gold jährlich
Magistrat	Oberster Magister / Gelehrter am Hof eines Fürsten oder Königs. <u>Voraussetzung:</u> Kommune mit einem Fürsten oder König und eine Akademie. <u>Vorteile:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Er bietet Inplay besonderes Wissen über Land und Leute und steht als Berater zur Seite. Er fördert auch Sophia-Weisheiten und leitet die Akademie.</li> <li>- Bestimmte Ereignisse wirken durch ihn positiv. Auf einige Adelige bewirkt er positive Gunst.</li> </ul> <u>Nachteil:</u> Er versteht sich nicht gut mit dem Hofmagier.	2 Gold jährlich
Ritter	Charismatischer Heerführer, der im Krieg Truppen führt. <u>Voraussetzung:</u> Kommune mit einem Fürsten oder König. <u>Vorteile:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Im Kampf führt er die Armee mit dem CHAR-Wert von 15. Seine Kampfwerte betragen 18.</li> <li>- Der Einkauf eines oder mehrerer Ritter in diese Phase fördert die Gunst der Kommune.</li> <li>- Er kann auch als Diplomat für seinen Herrscher auftreten. Hierfür nutzt er seinen CHAR-Wert.</li> </ul> <u>Nachteil:</u> Für ihn müssen auch Pferd, Waffen und Rüstung eingekauft werden.	2 Gold jährlich;  einmalig: 17 Erz + 1 Reittier

Persönlichkeiten	Beschreibungen	Kosten
Vogt	Der Landvogt ist der oberste Richter am Hof eines Fürsten oder Königs. Bei den Nomas wird er Kadi genannt. <u>Voraussetzung:</u> Kommune mit einem Fürsten oder König. <u>Vorteile:</u> - Der Vogt kann Inplay Tipps zu rechtlichen Situationen geben und übernimmt stellvertretend für den Herrscher die vielen gerichtlichen Anhörungen. - Durch bestimmte Ereignisse schützt und fördert der Vogt die Anliegen des Herrschers. Bei bestimmten Adelligen bewirkt er positive Gunst. <u>Nachteil:</u> Bei einigen Adelligen drosselt er die Gunst.	2 Gold jährlich
Zofe	Höchste Kammerfrau am Hof eines Fürsten oder Königs. <u>Voraussetzung:</u> Kommune mit einem Fürsten oder König. <u>Vorteil:</u> Sie hält die Moral am Hof aufrecht und fördert die Gunst einiger Adeliger. <u>Nachteil:</u> Bei moralischen Problemen schreitet sie ein und drosselt die Gunst, so z. B. beim Einsatz einer Companion oder eines Magiers.	1 Gold jährlich

#### 10.4 Ausbilden von Soldaten

Aktive BE werden in Soldaten-Einheiten (SE) umgewandelt.

- Zur Ausbildung von Soldaten benötigt die Kommune eine Kaserne.
- Zur Ausbildung bzw. Bezahlung von Soldaten muss eine Währung existieren.
- Die Ausbildung kann nicht stattfinden, wenn im Innenraum der Kommune Kämpfe stattgefunden haben. Wurde nur vor der Kommune gekämpft oder wurde die Kommune belagert, darf das Ausbilden stattfinden.
- Zur Ausbildung sind keine Talentwürfe oder Ressourcen nötig.
- Aus der gewünschten Anzahl von aktiven BE entstehen die gewünschten SE. Die BE werden aus dem Kommunenbogen gelöscht und die SE eingetragen. Die SE befinden sich nun in der Kommune.
- Soldaten werden künftig bezahlt.
  - Nahrung oder Getränk müssen für sie nicht ausgegeben werden, dafür aber Gold (in der Bilanz-Phase).
  - Sollten sie nicht bezahlt werden können, verlassen sie die Armee und auch den Staat. Sie werden zu freien Söldnern, die vom SM durch die Gebiete gezogen werden, bis sie an eine Kommune kommen, wo sie ihre Dienste anbieten.
  - Soldaten im Rang zu degradieren, um Geld zu sparen, ist nicht möglich.

Soldaten-Einheit	Beschreibung / Hinweise	Kampf-Talentwert	Kosten je Bewertungsphase „Versorgung“
Pöbler	- Pöbler sind keine Soldaten, sondern BE, die zum Heerbann gerufen wurden und bereitwillig kämpfen. - Bürger sind nur für den Heerbann bereit, wenn die Gunst zum Herrscher neutral bis positiv gestimmt ist.	10	Weiterhin Nahrung und Getränke
Schützen	- Einfache Schützen; Kämpfer; Fernkämpfer.	12	5 Gold
Kämpfer	- Einfache Infanteristen mit einfachen Nahkampfwaffen.	12	5 Gold
Artilleristen	- Sie bewegen eine Artilleriewaffe. - Sie können die Artilleriewaffe auch verlassen und als Kämpfer aktiv werden und sie verteidigen sich und die Artilleriewaffe als Kämpfer.	15 (12)	5 Gold
Krieger	- Gute Infanteristen mit schweren Nahkampfwaffen.	15	10 Gold
Kavallerie-Schützen	- Bogenschützen auf einem Reittier; Krieger; Fernkämpfer.	15	10 Gold
Kavallerie-Krieger	- Berittene Krieger mit schweren Nahkampfwaffen.	15	10 Gold
Elitekrieger	- Sehr gute Infanteristen mit schweren Nahkampfwaffen und starker Rüstung.	18	15 Gold
Kavallerie-Elitekrieger	- Sehr gute berittene Krieger mit schweren Nahkampfwaffen und starker Rüstung.	18	15 Gold



## 10.5 Einheiten bewaffnen und ausrüsten

- Zur Bewaffnung von Einheiten müssen entsprechende Ressourcen ausgegeben werden.
  - Um metallische Waffen und Rüstungen herzustellen, ist in dem Staat eine Schmiede nötig.
  - Um berittene Einheiten mit Reitieren zu versorgen müssen Pferde vorhanden sein.
  - Um Artilleriewaffen herzustellen, ist eine Blidenhalle nötig und es müssen entsprechende Ressourcen ausgegeben werden.
  - Einheiten können auch in späteren Runden noch weiter bewaffnet und gerüstet werden.
- Auch aktive BE können bewaffnet und gerüstet werden, sonst kämpfen sie mit Stöcken und Steinen.
  - Aktive BE lassen sich nur dann zum Kampf einsetzen, wenn die Gunst zu ihrem Herrscher neutral bis gut ist.
  - Einberufen Bürger werden als Heerbann bezeichnet. Sie kämpfen als Pöbler mit dem Wert 10.
  - Nihona nutzen auch gerne Nunchakus und Nomas besitzen von Grund auf Dolche.

Typische Auswahl für Pöbler				
Waffen	TP		Hinweise	Ressourcen
Dolch	4 / 6 / 6+W12		Kleine Klingenwaffe bei Nomas	/
Forke	6 / 7 / 7+W12		Zweihandwaffe; 2 m	1 Erz + 1 Holz
Haumesser	5 / 6 / 6+W12			1 Erz
Knüppel	4 / 5 / 5+W6		Zweihandwaffe	1 Holz
Nunchaku	3 / 4 / 4+W6		Nihona; Schwungwaffe	/
Schleuder	4 / 5 / 5+W6		Fernkampf; Schleuderwaffe; Nachladen	1 Textil
Stein	3 / 4 / 4+W6		Wurf-Gegenstand	/
Stock	3 / 4 / 4+W6			/
Rüstungen	BS	RS	Hinweise	Ressourcen
Lederweste	+ 1	+ 2		2 Leder
Lederschuhe	+ 1	+ 2		2 Leder
Holz-Bucklerschild	+ 4	+ 6		1 Holz

Typische Auswahl für Schützen				
Waffen	TP		Hinweise	Ressourcen
Armbrust	5 / 8 / 8+W12		Zweihandwaffe; Fernkampf; Nachladen	1 Erz + 1 Holz + 1 Textil
Flachbogen	3 / 5 / 5+W12		Zweihandwaffe, Fernkampf; Nachladen	1 Holz + 1 Textil
Gastrophetes	4 / 7 / 7+W12		Zweihandwaffe; Fernkampf; Nachladen	3 Holz + 1 Textil
Kurzschwert	5 / 7 / 7+W12		Ersatz-Nahkampfwaffe	1 Erz
Langbogen	4 / 6 / 6+W12		Zweihandwaffe, Fernkampf; Nachladen	2 Holz + 2 Textil
Reflexbogen	4 / 5 / 5+W12		Zweihandwaffe; Fernkampf; Nachladen	1 Holz + 2 Textil
Rüstungen	BS	RS	Hinweise	Ressourcen
Lederarmschienen	+ 1	+ 2		1 Leder
Lederhose	+ 1	+ 2		2 Leder
Lederschuhe	+ 1	+ 2		2 Leder
Lederweste	+ 1	+ 2		2 Leder
Metall-Bucklerschild	+ 6	+ 8		1 Erz

Typische Auswahl für Kämpfer				
Waffen	TP		Hinweise	Ressourcen
Beil	5 / 7 / 7+W12			1 Erz + 1 Holz
Kurzschwert	5 / 7 / 7+W12			2 Erz
Kurzspeer	4 / 7 / 7+W12		Ein- und Zweihandwaffe; 2 m	1 Erz + 1 Holz
Rüstungen	BS	RS	Hinweise	Ressourcen
Lederhose	+ 1	+ 2		2 Leder
Lederjacke	+ 1	+ 2	- 1 WM	3 Leder
Lederstiefel	+ 1	+ 2	- 1 WM	3 Leder
Metall-Hals	+ 4	+ 6		1 Erz
Metall-Helm	+ 4	+ 6	- 1 WM	1 Erz
Metall-Rundschild	+ 6	+ 8		2 Erz

Typische Auswahl für Artilleristen				
Artillerie	TP		Hinweise	Ressourcen
Blide (10 GST)	30 - 20 - 10		Fernkampf; Nachladen; 2 Bauabschnitte und 2 BE zur Herstellung	2 x 1 Erz + 2 Holz + 1 Reittier + 1 Textil
Katapult (10 GST)	15 - 10 - 5		Fernkampf; 2 Personen; Nachladen	1 Erz + 2 Holz + 1 Reittier + 1 Textil
Rammbock (10 GST)	10		Zerstört Gebäude; 6 Personen	1 Erz + 2 Holz + 1 Reittier + 1 Leder
Waffen	TP		Hinweise	Ressourcen
Beil	5 / 7 / 7+W12			1 Erz + 1 Holz
Kurzschwert	5 / 7 / 7+W12			2 Erz
Rüstungen	BS	RS	Hinweise	Ressourcen
Lederhose	+ 1	+ 2		2 Leder
Lederschuhe	+ 1	+ 2		2 Leder
Lederweste	+ 1	+ 2		2 Leder
Metall-Hals	+ 4	+ 6		1 Erz
Metall-Helm	+ 4	+ 6	- 1 WM	1 Erz
Metall-Rundschild	+ 6	+ 8		2 Erz

Typische Auswahl für Krieger				
Waffen	TP		Hinweise	Ressourcen
Axt	6 / 9 / 9+W12		Zweihandwaffe; 2 m	2 Erz + 1 Holz
Säbel	5 / 8 / 8+W12		Nomas	3 Erz
Sai	4 / 6 / 6+W12		Nihona; Schwertbrecher	1 Erz
Schwert	5 / 8 / 8+W12			3 Erz
Rüstungen	BS	RS	Hinweise	Ressourcen
Gambeson-Hals	+ 1	+ 2		1 Textil
Gambeson-Jacke	+ 1	+ 2	- 1 WM	3 Textil
Metall-Hals	+ 4	+ 6		1 Erz
Metall-Helm	+ 4	+ 6	- 1 WM	1 Erz
Metall-Torso	+ 4	+ 6	- 1 WM	2 Erz
Metall-Dreieckschild	+ 6	+ 8		3 Erz
Metall-Turmschild	+ 6	+ 8	TW auf ST erforderlich	4 Erz

Typische Auswahl für Kavallerie-Schützen				
Waffen	TP		Hinweise	Ressourcen
Kurzschwert	5 / 7 / 7+W12		Ersatz-Nahkampfswaffe	2 Erz
Reflexbogen	4 / 5 / 5+W12		Zweihandwaffe; Fernkampf; Nachladen	1 Holz + 2 Textil
Reittier				1 Reittier
Rüstungen	BS	RS	Hinweise	Ressourcen
Lederhose	+ 1	+ 2		2 Leder
Lederjacke	+ 1	+ 2	- 1 WM	2 Leder
Lederstiefel	+ 1	+ 2	- 1 WM	3 Leder
Metall-Hals	+ 4	+ 6		1 Erz
Metall-Helm	+ 4	+ 6	- 1 WM	1 Erz
Metall-Bucklerschild	+ 6	+ 8		1 Erz

Typische Auswahl für Kavallerie-Krieger				
Waffen	TP		Hinweise	Ressourcen
Rabenschnabel	5 / 7 / 7+W6			2 Erz + 1 Holz
Reittier				1 Reittier
Säbel	5 / 8 / 8+W12		Nomas	3 Erz
Schwert	5 / 8 / 8+W12			3 Erz
Rüstungen	BS	RS	Hinweise	Ressourcen
Gambeson-Hals	+ 1	+ 2		1 Textil
Gambeson-Jacke	+ 1	+ 2	- 1 WM	3 Textil
Metall-Hals	+ 4	+ 6		1 Erz
Metall-Helm	+ 4	+ 6	- 1 WM	1 Erz
Metall-Torso	+ 4	+ 6	- 1 WM	2 Erz
Metall-Dreieckschild	+ 6	+ 8		3 Erz

Typische Auswahl für Elitekrieger				
Waffen	TP		Hinweise	Ressourcen
Hellebarde	6 / 10 / 10+W12		Zweihandwaffe; 3 m	2 Erz + 2 Holz
Langschwert	5 / 9 / 9+W12		Zweihandwaffe; 3 m	4 Erz
Morgenstern	6 / 8 / 8+W12			2 Erz + 1 Holz
Streitflegel	5 / 7 / 7+W12		Schwungwaffe	2 Erz + 1 Holz
Streitkolben	6 / 7 / 7+W6			2 Erz + 1 Holz
Rüstungen	BS	RS	Hinweise	Ressourcen
Gambeson-Hals	+ 1	+ 2		1 Textil
Gambeson-Jacke	+ 1	+ 2	- 1 WM	3 Textil
Metall-Armschienen	+ 4	+ 6		1 Erz
Metall-Beinschienen	+ 4	+ 6		1 Erz
Metall-Gliedschutz	+ 4	+ 6	- 1 WM	1 Erz
Metall-Hals	+ 4	+ 6		1 Erz
Metall-Helm	+ 4	+ 6	- 1 WM	1 Erz
Metall-Schuhe	+ 4	+ 6	- 1 WM	2 Erz
Metall-Torso	+ 4	+ 6	- 1 WM	2 Erz
Metall-Dreieckschild	+ 6	+ 8		3 Erz

Typische Auswahl für Kavallerie-Elitekrieger				
Waffen	TP		Hinweise	Ressourcen
Lanze	5 / 8 / 8+W12		Zweihandwaffe; 3 m	1 Erz + 2 Holz
Morgenstern	6 / 8 / 8+W12			2 Erz + 1 Holz
Reittier				1 Reittier
Streitflegel	5 / 7 / 7+W12		Schwungwaffe	2 Erz + 1 Holz
Streitkolben	6 / 7 / 7+W6			2 Erz + 1 Holz
Rüstungen	BS	RS	Hinweise	Ressourcen
Gambeson-Hals	+ 1	+ 2		1 Textil
Gambeson-Jacke	+ 1	+ 2	- 1 WM	3 Textil
Metall-Armschienen	+ 4	+ 6		1 Erz
Metall-Beinschienen	+ 4	+ 6		1 Erz
Metall-Gliedschutz	+ 4	+ 6	- 1 WM	1 Erz
Metall-Hals	+ 4	+ 6		1 Erz
Metall-Helm + Visier	+ 4	+ 6	- 2 WM	2 Erz
Metall-Schuhe	+ 4	+ 6	- 1 WM	2 Erz
Metall-Torso	+ 4	+ 6	- 1 WM	2 Erz
Metall-Turmschild	+ 6	+ 8	TW auf ST erforderlich	4 Erz

## 10.6 Politische Veränderungen

### 10.6.1 Die Stadt erhält einen Fürsten

- Der Spieler setzt einen Fürsten für seine Stadt ein.
- Die Stadt wird nun nicht mehr von einem Schulze verwaltet.
- Die Stadt wird dadurch zu einem Stadtstaat.

### 10.6.2 Fürstentum errichten

- Der Fürst kann in dieser Phase eine Kommune des Spielers versuchen zu überzeugen, sich seinem Fürstentum anzuschließen.
  - Der Spieler bestimmt eine seiner Kommunen.
  - Er würfelt für seinen Fürsten mit einem TW auf CHAR (mit dem Wert 15).
  - Die Kommune würfelt dagegen mit einem Gegen-TW. Ihr Wert entspricht dem der Kommune und wird entsprechend des Wertes des Fürsten WM (- 4).
  - Ist die Diplomatie des Fürsten gelungen, gehört die Kommune nun zum Fürstentum.
  - Ist die Diplomatie misslungen, kann der Fürst einen neuen Versuch erst in der nächsten Runde unternehmen, allerdings wird der TW bei dieser Kommune dann immer wieder - 2 WM.
- Der Fürst kann Truppen mit sich führen.
  - Der Fürst kann Truppen mit sich führen, um bei einer misslungenen Diplomatie in der kommenden Kriegs-Phase kriegerische Maßnahmen einzusetzen. Dadurch würde er die Kommune gewaltsam einnehmen können oder langfristig die Gunst der Kommune senken, wodurch auch der Wert der Kommune negativer WM wird.
  - Der Spieler muss darum angeben, welche Truppen er mit sich nimmt.
- Der Fürst kann anstelle seiner Person Ritter zur Diplomatie schicken.
  - Diese können ebenso Truppen mit sich führen.
  - Ritter haben ebenfalls einen CHAR-Wert von 15.

- Sofern der Fürst noch keinen Versuch unternommen hat, eine seiner Kommunen zu überzeugen, kann er in dieser Phase auch eine Kommune eines anderen Spielers (oder SM's) versuchen zu überzeugen, sich seinem Fürstentum anzuschließen.
  - Dem Fürsten muss diese Kommune bekannt sein und der Zugang zu dieser Kommune muss gewährleistet sein. Das ginge auch per Schiff.
  - Der Spieler bestimmt eine fremde Kommune.
  - Der Spieler bestimmt, ob er Truppen mit dem Fürsten mitschickt oder ob er einen Ritter mit eventuellen Truppen entsendet.
  - Die Kommune darf noch keinem Fürstentum angehören und keinen Fürsten besitzen.
  - Zuerst kann der Spieler einfache Diplomatie einsetzen, z. B. durch Handel. Der andere Spieler könnte einfach zustimmen. Mögliche Ressourcen werden dann in dieser Phase übertragen.
  - Sofern die Kommune keinen Fürsten besitzt oder der Kommuneführer von einem SC gespielt wird, kann der Fürst oder der Ritter auch hier einfach versuchen die Kommune mit einem TW auf CHAR zu überzeugen. Ansonsten ist eine Überzeugung nicht möglich.
  - Bei fremden Kommunen lauert eine große Gefahr: Misslingt der diplomatische Versuch, kann der andere Spieler entscheiden, dass ein Kampf gegen den Fürsten oder gegen den Ritter und seine Truppen stattfinden soll. Dann muss in der kommenden Kampf-Phase der Krieg stattfinden.
  - Dem Fürsten bzw. dem Ritter bleibt aber ebenso auch die Option durch kommende kriegerische Maßnahmen.
- Ein Fürstentum bietet folgende Vorteile:
  - Der Fürst bestimmt die Steuern, die von der Kommune an den Fürsten geleistet werden müssen.
  - Ressourcen können in der Bilanz-Phase zwischen den zugänglichen Kommunen transferiert werden.
  - Ein Fürstentum ist die Voraussetzung dafür, dass der Fürst ein König werden kann.

### 10.6.3 Ein Fürst wird zu einem König

- Sobald ein Fürst eine Burg besitzt, kann der Fürst gegen einen König ausgetauscht werden.
- Der König besitzt in CHAR den Wert 18.
- Der König kann auch Kommunen überzeugen, sogar ganze Fürstentümer. Er muss dann zum Stadtstaat eines anderen Fürsten gelangen, um dort die Diplomatie (oder den Krieg) durchzuführen. Wenn das gelingt, gehört das ganze Fürstentum zu seinem Königreich.
- Auch der König kann Ritter an seine Stelle einsetzen. Er kann sogar Fürsten oder einen Konsul damit beauftragen diese Arbeit für ihn zu tun.
- Das Dekret: Der König hat außerdem die Möglichkeit sich einfach über die Kommunen des eigenen Spielers zum König ausrufen zu lassen. Dies macht er per Dekret, ohne dass er oder ein andere Beauftragter dafür die Kommunen aufsuchen müssen. In dem Fall werden für alle Kommunen des Spielers gleichzeitig die TW und die Gegen-TW durchgeführt. Bei Misserfolgen können in der kommenden Runde neue Dekrete verschickt werden, die dann aber – 2 WM werden oder der König setzt andere Methoden ein.
- Ein Königreich bietet folgende Vorteile:
  - In dem Moment, wo ein Fürst zu einem König wird, erhalten alle Kommunen des Königreichs + 1 in Gunst.
  - Der König bestimmt die Steuern aller Kommunen und Fürstentümer.
  - Ressourcen können in der Bilanz-Phase zwischen den zugänglichen Kommunen transferiert werden.
  - Der König kann zum Überzeugen Dekrete nutzen.

## 11. Phase 7 - Bilanz

Die Bilanz ist eine Bewertungsphase, in der Spieler und SM begutachten, wie gut die Kommunen gewirtschaftet haben, in der die Bürger versorgt werden, Soldaten und Persönlichkeiten bezahlt werden, evtl. Steuern oder Zoll eingenommen werden und Ressourcen transferiert werden können. Im Grunde wird der Haushalt abgerechnet. Daraus ergibt sich auch die Gunst der Kommune.

### 11.1 Reihenfolge der Bilanz-Phase

- 1.) Währung installieren (einmalig)
- 2.) Zoll-Einnahmen
- 3.) Steuer-Einnahmen
- 4.) Sonstige Einnahmen
- 5.) Steuer-Abgaben
- 6.) Transfer
- 7.) Versorgung der Bürger
- 8.) Besoldung

## 11.2 Wahrung installieren

Eine Wahrung ermoglicht den Kommunen eines Staates einen wirtschaftlich starkeren Ausbau.

- Um eine Wahrung einzufuhren, muss eine Kommune eine Schmiede besitzen, um die Munzen herzustellen.
  - Gehoren die Kommunen einem Furstentum oder Konigreich an, reicht es aus, wenn in einer der Kommunen eine Schmiede steht. Die Kommunen werden dann alle in das Wahrungssystem des Furstentums oder Konigreichs aufgenommen und das Wahrungssystem besteht dauerhaft.
- Um eine Wahrung einzufuhren, muss fur die Kommune bzw. mussen fur alle Kommunen eines Furstentums oder Konigreichs Gold ausgegeben werden.
  - 20 Gold fur eine Siedlung, 100 Gold fur ein Dorf und 1.000 Gold fur eine Stadt.
  - Das Gold muss aus der Schatzkammer der Kommune – oder im Fall eines Furstentums oder Konigreichs – aus der Schatzkammer der Kommune der Hauptstadt gezahlt werden.
  - Wenn eine Kommune sich dem Furstentum oder Konigreich anschliet oder annektiert wird, die zuvor keine Munzwahrung besa, muss fur diese erneut entsprechend Gold ausgegeben werden.
  - Kommunen, die sich erweitern, von einer Siedlung zu einem Dorf oder einem Dorf zu einer Stadt, mussen ihre Wahrung nicht aufstocken.
- Eine Wahrung ist auch die Voraussetzung zur Zoll-Einnahme, zur Steuer-Abgabe und zur Besoldung von Soldaten und Personlichkeiten.
  - Zur Zoll-Einnahme benotigt die Kommune ein Zollhaus.
  - Soldaten und Personlichkeiten werden aus der Schatzkammer bezahlt.
- Gold wird im Kommunenbogen in der Schatzkammer eingetragen.
- Die Munzen eines Furstentums bzw. eines Konigtums tragen die Pragung des Staates.
- Vom Planspiel lasst sich auf die Abenteuer ubertragen, dass 1 Gold ca. 400 Schekel entsprechen.

## 11.3 Zoll-Einnahmen

Zoll wird durch Handler eingenommen, die in die Kommune reisen um dort Handel zu treiben. Er wird damit begrundet, dass die Besucher den eigenen Handel nutzen, wie auch die Straen benutzen. Durch ihren Besuch soll auch die Kommune einen entgeltlichen Nutzen haben.

- Um Zoll einzunehmen, muss die Kommune eine Wahrung besitzen.
- Um Zoll einzunehmen, muss die Kommune ein Zollhaus besitzen.
- Um Zoll einzunehmen, muss die Kommune aufgeschlossen fur fremde Besucher sein.
- Um Zoll einzunehmen, muss der Zugang zur Kommune gewahrleistet sein.
- Die Zolleinnahmen werden jetzt in dieser Phase fur die Dorfer und Stadte ermittelt.

<u>Zoll-Einnahmen</u>	
- Dorf	= W20 Gold
- Stadt	= 2W20 Gold
- Eine Kommune nimmt weitere W20 Gold ein ...	
◦	durch eine Burg
◦	durch einen Hafen
◦	durch einen Markt
◦	durch ein Spital
◦	durch eine Strae
◦	durch eine Taverne
- Eine Kommune kann durch Ereignisse weitere Einnahmen machen.	

- Zoll kann nicht eingenommen werden, wenn die Kommune belagert oder wenn dort Krieg gefuhrt wurde.
- Die Zoll-Einnahmen werden der Schatzkammer der Kommune gutgeschrieben.

#### 11.4 Steuer-Einnahmen

- Für jede aktive und passive BE wird eine Steuer in Form von Gold erhoben.
- Die Höhe der Steuern wird von jeder Kommune selbst bestimmt.
- Die Höhe der Steuern beeinflusst die Gunst der Bewohner.

##### Steuer-Einnahmen und Auswirkungen

- Keine Steuern = Bürger sind positiv gestimmt = + 1 in Gunst
- 1 Gold je BE = Bürger sind neutral gestimmt = /
- 2 Gold je BE = Bürger sind negativ gestimmt = - 1 in Gunst
- 3 Gold je BE = Bürger sind negativ gestimmt = - 2 in Gunst
- ...

- Die Steuer-Einnahmen werden der Schatzkammer der Kommune gutgeschrieben.
- Wenn eine Kommune einem Fürstentum oder Königreich angehört, muss sie Steuer-Abgaben an die Hauptstadt entrichten. Der Kommunenführer muss sich darum überlegen, ob er die Steuer von seinen Bürgern einnimmt, die er auch an den Staatsführer entrichten will oder ob er die Steuer höher ansetzt, um für sich auch noch Geld auszuschlagen. Vielleicht muss er auch höhere Steuern verlangen, um den Bedarf an Steuer-Abgaben zu decken, die er derzeit aufgrund mangelnder Anzahl an Bürgern wieder ausgleichen muss. Er könnte die Steuern auch geringer halten, um die Gunst der Bürger nicht zu verlieren und die Steuern aus seiner Schatzkammer zahlen. Siehe dazu auch unter Steuer-Abgaben.

#### 11.5 Sonstige Einnahmen

Durch besondere Ereignisse oder Adelige können zusätzliche Einnahmen gemacht werden.

#### 11.6 Steuer-Abgaben

Ein Fürst oder König bestimmt die Steuern seiner Hauptstadt, aber er kann auch Steuern von seinen anderen Kommunen einfordern. Hier werden nun die Steuern gezahlt.

- Der Fürst oder König hat für seine Hauptstadt die Steuern bereits bestimmt und eingenommen (Punkt 11.4).
  - o Die Steuern werden ihm nun direkt in die Schatzkammer gutgeschrieben.
  - o Die daraus erfolgte Gunst wird notiert.
- Die Kommunenführer haben ihre Steuern eingenommen und zahlen nun die geforderten Steuer-Abgaben an den Fürsten oder König.
- Kommunenführer oder Fürsten können von ihren Kommunen zusätzlich Steuern verlangen.
- Der Fürst oder König bestimmt die Steuerhöhe aller Kommunen für das kommende Jahr.
  - o Da der Fürst oder König nicht weiß, wie viele Bürger sich in einer Kommune wirklich befinden, gibt es einen Regelsatz zur Erhebung der Steuer-Abgaben.
  - o Er kann den Regelsatz, der hier beschrieben ist, brechen und höhere oder niedrigere Steuern verlangen; er kann die Kommunen auch unterschiedlich besteuern; er könnte auch gar keine Steuern verlangen.

##### Regelsatz zur Steuer-Einnahme von Kommunen an Fürsten und Könige

- Je Siedlung (20 Bürger) bei einer Forderung von 1 Gold = 2 Gold
- Je Dorf (100 Bürger) bei einer Forderung von 1 Gold = 10 Gold
- Je Stadt (1.000 Bürger) bei einer Forderung von 1 Gold = 100 Gold

- Sollte eine Kommune ihre Steuern an den Fürsten oder König nicht zahlen können oder sie verweigern ihre Steuerzahlung, verliert die Hauptstadt - 1 in Gunst. Und das dürfte sicherlich politische Folgen haben.

### 11.7 Transfer

Innerhalb eines Staatenverbundes, also in einem Fürstentum oder Königreich, kann der Spieler jetzt Ressourcen von einer Kommune in die andere transferieren.

Durch die Transfer-Regel werden die Regeln gebrochen, wie viele Ressourcen mit welchen Beförderungsmitteln transportiert werden können. In der „Transfer-Phase“ können zwischen Kommunen so viele Ressourcen getauscht werden, wie gewünscht, allerdings unter folgenden Regeln:

- Die Kommunen müssen zugänglich sein.  
Ein Hafen bietet ebenso einen Zugang zu anderen Häfen.
- Jede Kommune darf
- Zwischen zwei Kommunen darf nur ein Transfer stattfinden, hin und zurück.
- Durch den Transfer gehen 10 % der gelieferten Waren verloren.
  - Allerdings: Verläuft eine Straße zwischen den Kommunen, findet kein 10%-Schwund statt.

### 11.8 Die Versorgung der Bürger

- Die Versorgung wird ab dem 3. Jahr durchgeführt.
  - Auch zwischen den Abenteuern findet die Versorgung statt.
- In dieser Phase muss für je BE 1 x Nahrung und 1 x Getränk ausgegeben werden.
  - Als Nahrung können dienen: Brot, Fisch, Getreide, Kleintiere, Kräuter, Milch, Nutztier, Obst oder Reittier.
  - Die Nahrung wird aus dem Kommunenbogen abgezogen.
  - Als Getränk dienen: Milch, Saft und Wasser.
    - Bier und Wein dienen nicht als Getränke.
  - Die Getränke werden aus dem Kommunenbogen abgezogen.
- Reichen Nahrung und Getränke nicht aus, verhungern oder verdursten Bürger.
  - Nahrung und Getränke können miteinander aufgerechnet werden.  
Wenn also eine Einheit an Hunger und an Durst sterben sollte, wird nur eine Einheit entfernt.
  - Jede BE, die verhungert oder verdurstet, muss entfernt werden.  
Der Spieler entscheidet dabei frei, ob er aktive oder passive BE entfernt.  
Es können auch auswärtige BE in freien Gebieten entfernt werden.
  - Auswärtige Einheiten können sich auch von den Ressourcen ernähren, die sich bei sich haben.
- Wenn BE an Nahrungsmangel oder Verdurstung sterben, sinkt die Gunst der Kommune – 1.
- In dieser Phase können jetzt auch Bürger mit Textilien oder Medizin versorgt werden, wenn es kalt ist oder sie erkrankt sind.

## 11.9 Besoldungen

- Zum Ende der Phase werden die Soldaten und Persönlichkeiten bezahlt.
- Jede Kommune bezahlt ihre Bediensteten aus der Schatzkammer aus.
- Werden Soldaten nicht bezahlt, hat das Auswirkung auf die Moral der Soldaten.
- Werden Persönlichkeiten nicht bezahlt, verabschieden sie sich aus dem Dienst. Adelige bleiben am Hof, deren Gunst sinkt dann aber.

<u>Besoldungen</u>		
• Artillerist; Wert 15 (12)		= 0,5 Gold
• Companion		= 1 Gold
• Zofe		= 1 Gold
• Adelige		= 2 Gold
• Hofarzt		= 2 Gold
• Kämmerer		= 2 Gold
• Magier		= 2 Gold
• Magistrat		= 2 Gold
• Ritter		= 2 Gold
• Vogt		= 2 Gold
• Admiral		= 3 Gold
• General		= 3 Gold
• Konsul		= 3 Gold
• Fürst		= 5 Gold
• König		= 5 Gold
• SE, Wert 12 (Kämpfer)		= 5 Gold
• SE, Wert 15 (Krieger)		= 10 Gold
• SE, Wert 18 (Elite-Krieger)		= 15 Gold

### Hinweise:

- Sollte der Staatshaushalt theoretisch ins Minus rutschen, handelt es sich um einen negativen Staatshaushalt. Da eine Kommune oder ein Staat keine roten Zahlen schreiben kann, gibt es offiziell auch keine Schulden. Die Kommune kann lediglich ihren Forderungen nicht mehr nachkommen. Und das hat politische Folgen.
- Im Rollenspiel wird das auch deutlich, indem die Kommune einen verkommenen und ärmlichen Eindruck und die Leute einen enttäuschten Ausdruck machen.

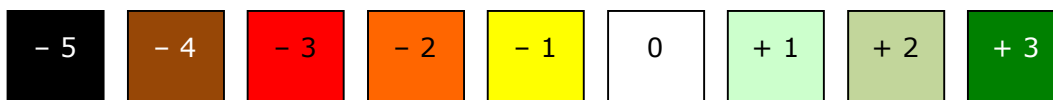
## 12. Phase 8 - Politik

In dieser Phase werden politische Situationen ausgespielt, die Moral der Soldaten und die Gunst der Kommunen ermittelt und was das schließlich für Auswirkungen hat.

### 12.1 Die Moral der Soldaten

Die Moral der Soldaten beeinflusst das Verhalten der Soldaten im Kampf und die Treue gegenüber ihrem kommunalen oder staatlichen Anführer.

- Die Moral der Soldaten wird im Kommunenbogen durch ein Diagramm dargestellt. Der aktuelle Wert der Moral wird jeweils angekreuzt.



- Die Moral liegt zu Beginn im neutralen Feld 0.
- Auch wenn die Soldaten eines Herrschers aufgeteilt sind, gilt die Moral für alle Soldaten des Herrschers. Wenn beispielsweise eine Truppe des Herrschers irgendwo siegt, begünstigt das die Moral und ebenso kann es die Moral verschlechtern, wenn eine andere Truppe des Herrschers woanders verliert.
- Von der Moral sind auch Ritter, Admiräle und Generäle betroffen.



### 12.1.1 Einflüsse auf die Moral (gilt für alle Soldaten)

#### Die Moral steigt + 1, wenn ...

- alle Soldaten künftig mind. + 1 Gold mehr Sold erhalten
- die Soldaten einen Krieg gewonnen haben (kein Kampf gegen Bürger)
- durch bestimmte Ereignisse

#### Die Moral sinkt - 1, wenn ...

- Soldaten nicht bezahlt werden konnten
- die Soldaten einen Krieg verloren haben oder geflüchtet sind
- durch bestimmte Ereignisse

### 12.1.2 Auswirkungen durch die Moral (gilt für alle Soldaten)

#### Die Moral steht positiv im ockergrünen Bereich (+ 2)

- Alle Soldaten erhalten im Kampf + 2 WM.

#### Die Moral steht negativ im gelben Bereich (- 1)

- Alle Soldaten erhalten im Kampf - 2 WM.

#### Die Moral steht negativ im roten Bereich (- 3)

- Alle Soldaten erhalten im Kampf - 4 WM.

#### Die Moral steht negativ im schwarzen Bereich (- 5)

- Alle Soldaten erhalten weiterhin im Kampf - 4 WM.
- Für jede SE und für jeden Ritter muss der TW gelingen, sonst wenden sie sich vom Staat ab und wandern als desertierte, freie Söldner durch die Gebiete. Wohin der Weg sie führt, entscheidet der Würfel. Der SM führt die Söldner so lange, bis sie an eine Kommune kommen, die nicht dem ehemaligen Staat angehört. Dort bieten sie ihre Dienste an. Sollten sie abgelehnt werden, ziehen sie weiter. Unterwegs stellen sie eine Gefahr als Wegelagerer und Plünderer dar. Die Vorgehensweise obliegt dem SM.

### 12.1.3 Auswirkungen im Rollenspiel

Soldaten, die eine positive Moral besitzen, strotzen vor Macht, Aufopferungsbereitschaft und Engagement für ihren Herrscher. Soldaten mit einer negativen Moral machen einen unmotivierten Eindruck, reden negativ von ihrem Staat und der ganzen Welt und scheren sich wenig um die Belange anderer Leute. In der Truppe herrscht ein rauher Ton und Befehle werden stets in Frage gestellt.

## 12.2 Die Gunst der Kommunen

Die Gunst stellt die Zufriedenheit der Bürger und der Persönlichkeiten dar. Sie äußert sich in der Treue gegenüber ihrem kommunalen oder staatlichen Anführer.

- Die Gunst einer jeden Kommune wird im Kommunenbogen durch dieses Diagramm dargestellt. Der aktuelle Wert der Gunst wird jeweils angekreuzt.



- Die Gunst liegt zu Beginn im neutralen Feld 0.
- Auch BE, die für die Kommune unterwegs sind, sind von der Gunst betroffen.

### 12.2.1 Einflüsse auf die Gunst

#### Gunst steigt + 1, wenn ...

- in der Kommune ein bestimmtes Bauwerk errichtet wurde, nämlich:
  - o Akademie, Aquädukt, Hafen, Markt, Spital, Straße, Wehrturm
- in dem Staat eine Burg errichtet wurde (das gilt für alle Kommunen)
- in der Kommune ein oder mehrere Ritter eingesetzt wurden
- bei der Taverne mit dem W6 4 – 5 ermittelt wurde
- die Kommune aufgewertet wurde, zu einem Dorf oder zu einer Stadt
- die Bürger keine Steuern zahlen mussten
- wenn in dem Staat ein König inthronisiert wurde (das gilt für alle Kommunen)
- durch bestimmte Ereignisse

#### Gunst steigt + 2, wenn ...

- bei der Taverne mit dem W6 eine 6 ermittelt wurde

#### Gunst sinkt – 1, wenn ...

- Bürger in der Kommune an Hunger oder Durst gestorben sind
- die Anzahl der Bürger unter die Minimahlzahl der Kommune gesunken ist
- die Bürger 2 Gold an Steuern zahlen mussten
- die Kommune mehr Steuern zahlen musste, als eine andere Kommune des Staates
- der Staatshaushalt der Kommune negativ ausgefallen ist
- der Fürst oder König von einer Kommune nicht die erforderlichen Steuern erhalten hat (gilt nur für die Hauptstadt)
- die Kommune belagert, geplündert oder Krieg geführt wird oder wurde
- bei einer Taverne mit dem W6 eine 1 ermittelt wurde
- am Hofe des Herrschers ein Magier eingestellt wurde (das gilt für alle Kommunen; außer wenn das Volk magische Personen akzeptiert)
- am Hofe ein Magistrat und ein Magier eingestellt sind (das gilt für jede Phase)
- am Hofe eine Companion und eine Zofe eingestellt sind (das gilt für jede Phase)
- das Staatsoberhaupt gestorben ist
- durch bestimmte Ereignisse

#### Gunst sinkt – 2 (oder mehr), wenn ...

- die Bürger 3 Gold an Steuern zahlen mussten (bei 4 Gold – 3 Gunst usw.)

Weiteres: Bestimmte Ereignisse oder Adelige können die Gunst sinken oder steigen lassen.

### 12.2.2 Auswirkungen durch die Gunst

#### Die Gunst steht positiv im ockergrünenn Bereich (+ 2)

- Persönlichkeiten und BE erhalten auf ihre TW + 4 WM.

#### Die Gunst steht negativ im gelben Bereich (- 1)

- Persönlichkeiten und BE erhalten auf ihre TW - 2 WM.

#### Die Gunst steht negativ im roten Bereich (- 3)

- Persönlichkeiten und BE erhalten auf ihre TW - 4 WM.

#### Die Gunst steht negativ im schwarzen Bereich (- 5)

- Die BE erhalten weiterhin auf ihre TW - 4 WM.
- Es kommt zu Unruhen in der Kommune:
  - W100 % der BE verweigern im kommenden Jahr ihre Tätigkeiten.
  - 20 % der aktiven BE greifen in der kommenden Kriegs-Phase das Regierungsgebäude an. Es kommt zum Putsch.  
(Die Putschisten erhalten keine negativen WM)  
(Ein Heerbann wird sich nicht gegen die Putschisten einsetzen lassen.)

Weiteres: Ein Heerbann ist nur dann einsatzfähig, wenn die Gunst neutral oder positiv ist.

### 12.2.3 Weitere Auswirkungen

- Zum Putsch: Bei einem erfolgreichen Putsch hat sich die Kommune nun künftig verselbständigt und sich dadurch auch von einem möglichen Staat abgewandt. Die Kommune ist autark. Der Gunstwert startet wieder bei 0. Einer der Adeligen, vielleicht auch ein Thronfolger oder ein führender Ritter wird die Thronwirren beenden und als Truchsess regieren, bis eine Inthronisation erfolgen kann oder ein Fürst oder König von außen eingreift.
- Zum Rollenspiel: Eine positive Gunst zeigt sich auch in der Laune der Bürger. Sie gehen ihren Tätigkeiten gerne nach, sind gastfreundlich und genießen das Leben. Sie haben zu ihrem Herrscher und zu seiner Politik ein gutes Verhältnis. Ist die Gunst negativ, verkehrt sich der Zustand. Die Bürger sind unfreundlich, unzufrieden und reden schlecht über den Herrscher.

## 13. Phase 9 / Ereignis

Sobald ein Spieler ein Dorf oder eine Stadt besitzt, muss er in der Ereignis-Phase für jede dieser Kommunen ein Ereignis mit dem W100 auswürfeln.

- Die Ereignisse sollen im Spiel zum Einsatz kommen.
- Die Ereignisse müssen in der kommenden Runde eingesetzt werden.
- Mögliche Erfindungen, neue Persönlichkeiten und Veränderungen werden im Kommunenbogen notiert.
- Wenn die Kommune in Besitz einer Akademie ist, kann der Spieler 2 x würfeln und sich für das bessere Ereignis entscheiden, wenn er mit dem W6 4 - 6 gewürfelt hat.
- Sollte das Ereignis nicht möglich sein, findet kein Ereignis statt.
- Manche Ereignisse sind wie Erfindungen, die zunächst in der Kommune umgesetzt werden müssen. Diese Ereignisse sind als „Erfindungen“ beschrieben. Sie können an andere Kommunen weitergegeben werden. Dabei muss die interessierte Kommune jedoch immer für die Abnahme der Erfindung zahlen, nämlich W100 Gold. Die Summe ist die Verhandlungsgrundlage. Ein Konsul bietet die Möglichkeit einer Verhandlung, wodurch die Summe, je nach TW 10 oder 20 % günstiger ausfällt.

W100	Ereignisse
01	<b>Adel</b> Am Hofe taucht eine adelige Persönlichkeit auf. <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Voraussetzungen:</u> Währung.</li> <li>- <u>Umsetzung:</u> Die adelige Persönlichkeit wird ausgewürfelt; siehe dazu unter „15. Die Adeligen“!. Für die adelige Persönlichkeit wird eine passive BE der Kommune entnommen. Die adelige Persönlichkeit kostet künftig in der Bilanz-Phase jährlich 2 Gold.</li> <li>- <u>Auswirkungen:</u> Die adelige Persönlichkeit übt künftig politischen Einfluss in den Politik-Phasen aus.</li> <li>- <u>Inplay:</u> Einer der SC könnte der Adelige sein; müsste sich dann aber an die Gesinnung orientieren.</li> </ul>

W100	Ereignisse
02	<p><b>Alexandro</b></p> <p>Der politisch kritische Bürger mit dem Synonym „Alexandro“ schmiert staatsfeindlichen Gedanken an die Wände der Kommune.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Umsetzung</u>: Zu Beginn des Jahres wird mit dem W6 ermittelt, ob Alexandro (bei 3 – 6) zuschlägt.</li> <li>- <u>Auswirkungen</u>: Wenn Alexandro tätig war, verursacht das in der Politik-Phase – 1 in Gunst und auch bei einigen Adeligen eine negative Gunst.</li> <li>- <u>Schutz</u>: Um Alexandro aufzuspüren und festzunehmen, müssen die SC oder eine ritterliche Persönlichkeit beauftragt werden. Eine dazu beauftragte Persönlichkeit würde die Festnahme in der Arbeitsphase durchführen, wenn ihr dafür der TW gelingt.</li> </ul>
03	<p><b>Alter</b></p> <p>Es versterben passive Bürger.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Umsetzung</u>: W100 % der passiven BE müssen jetzt entfernt werden.</li> </ul>
04	<p><b>Arena</b></p> <p>Die Erfindung zum Bau einer Arena liegt vor, mit der das Volk unterhalten werden kann.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Voraussetzung</u>: Eine Währung muss vorhanden sein. Die Kommune muss offen für Besucher sein. Die Erfindung liegt der Kommune vor und kann künftig jederzeit umgesetzt werden.</li> <li>- <u>Umsetzung</u>: Die Arena kann in der Bauphase errichtet werden. Sie benötigt 2 Bauabschnitte, also auch 2 BE und 2 x 1 Erz, 1 Holz, 1 Nutztier und 2 Steine.</li> <li>- <u>Auswirkungen</u>: <ul style="list-style-type: none"> <li>o In der Bilanz-Phase erhält die Kommune jährlich W10 Gold, wenn eine Zollstation vorhanden ist.</li> <li>o In der Arbeits-Phase, wenn das Gebäude an der Reihe ist, hat das Einfluss auf die Gunst (W6): 1 = Gunst - 1; 2 - 3 = /; 4 - 5 = Gunst + 1; 6 = Gunst + 2.</li> </ul> </li> </ul>
05	<p><b>Attentäter</b></p> <p>Ein geheimer Attentäter stellt dem Kommunenführer seine Dienste zur Verfügung.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Voraussetzungen</u>: Das Angebot darf abgelehnt werden. Dem Attentäter muss jetzt 10 Gold gezahlt werden, sonst zieht er wieder davon.</li> <li>- <u>Umsetzung</u>: Der Attentäter kann beauftragt werden, eine Persönlichkeit in der eigenen Kommune zu eliminieren oder eine Persönlichkeit einer anderen Kommune. Das kann sogar ein König sein oder ein SC.</li> <li>- <u>Auswirkungen</u>: Der Attentäter kann er seine Tat in der kommenden Kriegsphase ausführen. Ob das Attentat gelingt, würfelt der SM mit dem W6 geheim aus: <ul style="list-style-type: none"> <li>o 1 - 3 = Das Attentat ist gelungen.</li> <li>o 4 = Das Attentat ist gelungen, aber der Attentäter wurde verhaftet und hat seinen Auftraggeber verraten.</li> <li>o 5 = Das Attentat ist misslungen. Der Attentäter ist dabei ums Leben gekommen.</li> <li>o 6 = Das Attentat ist misslungen. Der Attentäter wurde verhaftet und hat seinen Auftraggeber verraten.</li> </ul> </li> </ul> <p>Der Kommunenführer wird vielleicht erst gar nicht erfahren, wenn das Attentat misslungen ist, und auch nicht, ob der Attentäter seinen Auftraggeber verraten hat.</p> <p>Bei einem erfolgreichen Attentat sinkt in der betroffenen Kommune (bei einem König im gesamten Königreich) die Gunst - 1.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Schutz</u>: Besitzt die Kommune, in der das Attentat verübt wird, eine Mauer, entscheidet der W6, ob der Attentäter (bei 4 - 6) schon vor seiner Tat verhaftet wurde. Ein weiterer W6 entscheidet darüber, ob er (bei 5 - 6) seinen Auftraggeber verraten hat.</li> <li>- <u>Inplay</u>: Sollte das Ziel ein SC sein, muss das Attentat Inplay versucht werden. Dabei besitzt der Attentäter ungefähr die gleichen Werte wie der SC. Ein SC könnte auch selbst der Attentäter sein.</li> </ul>
06	<p><b>Aufmarsch der Aussätzigen</b></p> <p>Aussätzige marschieren durch die Stadt und machen auf ihre missliche Situation aufmerksam.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Voraussetzung</u>: Die Kommune muss eine Stadt sein.</li> <li>- <u>Umsetzung</u>: Die Aussätzigen marschieren in der Bewegungs-Phase.</li> <li>- <u>Auswirkungen</u>: Die Bürger sind schockiert und die Gunst würde in der Bilanz-Phase - 1 sinken.</li> <li>- <u>Schutz</u>: <ul style="list-style-type: none"> <li>o Alternativ kann der Kommunenführer die Situation nutzen und den Aussätzigen karitativ öffentlich zur Seite stehen. In der Handels-Phase muss er dann an die Aussätzigen 10 % bezogen auf die Anzahl der passiven BE an Gold zahlen. Dann sinkt dadurch die Gunst in der Bilanz-Phase nicht, sondern steigt + 1.</li> <li>o Alternativ kann der Aufmarsch auch gewaltsam niedergemacht werden. Hierfür muss lediglich eine SE in der Kriegs-Phase eingesetzt werden. Der TW muss jedoch gelingen. Bürger können in Form des Heerbanns nicht gegen die Demonstranten eingesetzt werden.</li> <li>o Besitzt die Kommune ein Spital, darf sich der Spieler entscheiden, ob er das Ereignis zulassen will.</li> </ul> </li> </ul>
07	<p><b>Barde</b></p> <p>Ein reisender Musiker kommt in die Kommune und bietet seine Musik auch zu Hofe an.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Voraussetzung</u>: Die Kommune muss für Reisende offen sein.</li> <li>- <u>Umsetzung</u>: In der kommenden Handels-Phase kann dem Barden 1 Gold gezahlt werden.</li> <li>- <u>Auswirkungen</u>: Daraufhin singt er seine Geschichten am Hofe vor. Die Gunst der Kommune steigt dadurch + 1 und evtl. auch die Gunst einiger Adelliger.</li> </ul>

W100	Ereignisse
08	<p><b>Bergfund</b></p> <p>In der Mine wurde ein besonderer Fund gemacht.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Voraussetzung</u>: Mine in der Kommune.</li> <li>- <u>Auswirkungen</u>: In der kommenden Arbeits-Phase produziert die Mine + 5 Ressource mehr.</li> </ul>
09	<p><b>Bauauflagen</b></p> <p>Bauauflagen verhindern den Bau neuer Gebäude und bestehende Bauwerke werden stillgelegt.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Voraussetzung</u>: Die Kommune muss eine Stadt sein.</li> <li>- <u>Umsetzung</u>: In der kommenden Bau-Phase darf in der Kommune nicht gebaut werden.</li> <li>- <u>Auswirkungen</u>: Für die Bauwerke Akademie, Apotheke, Arena, Bibliothek, Blidenhaus, Brauerei, Gerberei, Hafen, Kaserne, Kelterei, Mühle, Sägewerk, Schmiede, Spital, Taverne, Theater, Weberei und Zollhaus müssen in der Handels- oder in der Bilanz-Phase 10 Gold gezahlt werden, sonst kann das jeweilige Bauwerk nicht genutzt werden.</li> <li>- <u>Schutz</u>: Wenn der Staat einen Vogt besitzt (bzw. bei den Nomas einen Kadi), findet ein Baustopp in der kommenden Bau-Phase nicht statt und die Auflagen gegen die Bauwerk-Schließung betragen pro Gebäude nur 5 Gold.</li> </ul>
10	<p><b>Handelsangebot Hafen</b></p> <p>Die Kommune erhält ein Handelsangebot für den Hafen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Voraussetzung</u>: Die Kommune muss einen Hafen besitzen.</li> <li>- <u>Auswirkungen</u>: Siehe „14. Handelsangebote“!</li> </ul>
11	<p><b>Adel</b></p> <p>Siehe Ereignis 01!</p>
12	<p><b>Bau-Sanierung</b></p> <p>Viele Bauwerke müssen dringend saniert werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Voraussetzung</u>: Die Sanierung betrifft folgende Bauwerke: Akademie, Apotheke, Arena, Bibliothek, Blidenhaus, Brauerei, Gerberei, Hafen, Kaserne, Kelterei, Mühle, Sägewerk, Schmiede, Spital, Taverne, Theater, Weberei und Zollhaus.</li> <li>- <u>Umsetzung</u>: Zur Sanierung müssen in der Bilanz-Phase je Bauwerk 1 Holz und 1 Ton gezahlt werden.</li> <li>- <u>Auswirkungen</u>: <ul style="list-style-type: none"> <li>o Solange nicht alle Bauwerke saniert wurden, sinkt in jeder Politik-Phase die Gunst – 1.</li> <li>o Sobald alle Bauwerke saniert wurden, steigt in der Politik-Phase die Gunst + 1.</li> </ul> </li> </ul>
13	<p><b>Bibliothek</b></p> <p>Die Erfindung zum Bau einer Bibliothek wird vorgelegt.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Voraussetzung</u>: Die Kommune muss eine Stadt sein und eine Akademie besitzen.</li> <li>- <u>Umsetzung</u>: Die Erfindung zum Bau einer Bibliothek liegt nun vor und kann jederzeit umgesetzt werden.</li> <li>- Die Bibliothek muss in der Bau-Phase errichtet werden.</li> <li>- <u>Auswirkungen</u>: <ul style="list-style-type: none"> <li>o Nach der Fertigstellung der Bibliothek steigt in der Politik-Phase die Gunst + 1.</li> <li>o Bei einigen Adeligen kann die Gunst dadurch ebenfalls ansteigen.</li> <li>o Künftig darf der Spieler bei der Ereignis-Phase generell 2 x würfeln und sich für eines der beiden Ereignisse entscheiden. Das gilt, so lange die Akademie und die Bibliothek aktiv sind.</li> </ul> </li> </ul>
14	<p><b>Bilanzfehler</b></p> <p>Es wurde ein Fehler beim Zählen der Schatzkammer entdeckt.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Voraussetzung</u>: In der Schatzkammer der Kommune muss Gold vorhanden sein.</li> <li>- <u>Auswirkungen</u>: 10 % des Goldvorrats müssen jetzt entfernt werden.</li> <li>- <u>Schutz</u>: Befindet sich in der Kommune ein Kämmerer, findet dieses Ereignis nicht statt.</li> </ul>
15	<p><b>Bildung</b></p> <p>Die Bildung wird verbessert und dadurch verbessert sich die Lage bei den passiven Bürgern.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Voraussetzung</u>: Die Kommune muss eine Akademie besitzen.</li> <li>- <u>Auswirkungen</u>: <ul style="list-style-type: none"> <li>o Die Zahl der passiven BE steigt jetzt um W20 BE.</li> <li>o In der kommenden Entwicklungsphase erhält die Kommune bei der Population + 2 WM.</li> <li>o In der kommenden Entwicklungsphase wird bei der Population jeweils + 1 aktive BE mehr entwickelt, wenn der TW gelingt.</li> <li>o Befindet sich in der Kommune ein Magistrat, verbessert sich die Situation bei der Population weiter um + 2 WM und um + 1 aktive BE.</li> </ul> </li> </ul>

W100	Ereignisse
16	<p><b>Brandstifter</b></p> <p>Ein geheimer Brandstifter stellt dem Kommunenführer seine Dienste zur Verfügung.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Voraussetzung</u>: Das Angebot kann abgelehnt werden. Dem Brandstifter muss jetzt 10 Gold gezahlt werden, sonst zieht er wieder davon.</li> <li>- <u>Umsetzung</u>: Der Brandstifter kann beauftragt werden, bestimmte Gebäude in der eigenen Kommune oder in einer anderen Kommune zu verbrennen.</li> <li>- <u>Auswirkungen</u>: Der Brandstifter übt seine Tat in der folgenden Kriegs-Phase aus. Ob und wie stark der Anschlag gelingt, würfelt der SM mit dem W6 geheim aus: <ul style="list-style-type: none"> <li>o 1 = Der Anschlag ist gelungen. Das Bauwerk wurde vernichtet.</li> <li>o 2 = Der Anschlag ist gelungen. Das Bauwerk, aber auch ein weiteres wurde vernichtet. Das weitere Bauwerk wird per Würfel ermittelt.</li> <li>o 3 = Der Anschlag ist gelungen. Das Bauwerk, aber auch ein zwei weitere wurden vernichtet. Die weiteren Bauwerke werden per Würfel ermittelt.</li> <li>o 4 = Der Anschlag ist gelungen. Das Bauwerk wurde vernichtet. Der Brandstifter ist dabei mit ums Leben gekommen.</li> <li>o 5 = Der Anschlag ist gelungen. Das Bauwerk wurde vernichtet. Der Brandstifter wurde aber dabei festgenommen und hat seinen Auftraggeber verraten.</li> <li>o 6 = Der Anschlag ist misslungen. Der Brandstifter wurde dabei festgenommen und hat seinen Auftraggeber verraten.</li> </ul> </li> </ul> <p>Durch den Anschlag kommen auch W4 aktive BE und W4 passive BE ums Leben. Der Kommunenführer wird vielleicht erst gar nicht erfahren, wenn der Anschlag misslungen ist, und auch nicht, ob der Brandstifter seinen Auftraggeber verraten hat. Bei einem erfolgreichen Anschlag sinkt in der betroffenen Kommune die Gunst - 1.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Weiteres</u>: <ul style="list-style-type: none"> <li>o Eine Siedlung, ein Dorf oder eine Stadt gelten hier nicht als Bauwerke.</li> <li>o Ein Aquädukt, ein Brunnen, eine Fischzucht, eine Mauer, eine Straße oder die Schatzkammer können dem Anschlag nicht zum Opfer fallen. Der Wurf muss wiederholt werden.</li> <li>o Es können auch gezielt bewegliche Bauwerke als Ziel des Anschlags ausgewählt werden, wie z. B. ein Schiff, eine Blide usw.</li> <li>o Wurde die Burg Opfer des Anschlags, befindet sich nun ein großes Loch in der Burg. W6 Bauabschnitte wurden zerstört und müssen komplett neu errichtet werden.</li> <li>o Wurde der Hafen Opfer des Anschlags, wurden auch W4 Schiffe (bzw. auch Boote) samt ihrer Ladung zerstört. Die betroffenen Schiffe (bzw. Boote) werden per Würfel ermittelt.</li> <li>o Wurde die Kaserne Opfer des Anschlags, sind auch W4 SE ums Leben gekommen. Der betroffene Spieler wählt die SE frei aus.</li> <li>o Wurde das Lager Opfer des Anschlags, wurden auch alle Ressourcen vernichtet.</li> <li>o Wurde der Speicher Opfer des Anschlags, wurden W100 % der einzelnen Ressourcen vernichtet.</li> <li>o Wurde der Wehrturm Opfer des Anschlags, bleibt der Fürst in seinem Amt.</li> </ul> </li> <li>- <u>Schutz</u>: Besitzt die Kommune, in der dieser Anschlag verübt wird, eine Mauer, entscheidet der W6, ob der Brandstifter (bei 4 - 6) schon vor seiner Tat verhaftet wurde. Ein weiterer W6 entscheidet darüber, ob er (bei 5 - 6) seinen Auftraggeber verraten hat.</li> <li>- <u>Inplay</u>: Bei dem Anschlag können sich SC im brennenden Gebäude aufhalten. Der Brandstifter könnte nach seiner Tat von den SC gestellt werden. Ein SC könnte auch selbst der Brandstifter sein.</li> </ul>
17	<p><b>Brunnen versiecht</b></p> <p>Ein Brunnen gibt kein Wasser mehr.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Voraussetzung</u>: Die Kommune muss einen Brunnen haben.</li> <li>- <u>Umsetzung</u>: Ein Brunnen wird jetzt entfernt.</li> </ul>
18	<p><b>Burg-Sanierung</b></p> <p>Der Wehrturm oder die Burg müssen dringend saniert werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Voraussetzung</u>: Die Kommune muss einen Wehrturm oder eine Burg besitzen.</li> <li>- <u>Umsetzung</u>: Zur Sanierung müssen in der Bilanz-Phase für ein Wehrturm 20 Steine und für eine Burg 80 Steine gezahlt werden.</li> <li>- <u>Auswirkungen</u>: <ul style="list-style-type: none"> <li>o Solange das Bauwerk nicht saniert wurde, sinkt in jeder Politik-Phase die Gunst - 1.</li> <li>o Sobald das Bauwerk saniert wurde, steigt in der Politik-Phase die Gunst + 1.</li> </ul> </li> </ul>
19	<p><b>Denkmal</b></p> <p>Die Erfindung zum Bau eines Denkmal liegt vor, das etwas mit der Geschichte der Kommune oder dem Kommunenführer oder Staatsoberhaupt zu tun haben soll.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Voraussetzung</u>: Die Erfindung liegt der Kommune vor und kann künftig jederzeit umgesetzt werden.</li> <li>- <u>Umsetzung</u>: Das Denkmal kann in der Bau-Phase errichtet werden. Es kostet 5 Erz oder 5 Gold oder 5 Steine.</li> <li>- <u>Auswirkungen</u>: Die Kommune erhält in der Politik-Phase einmalig + 1 in Gunst. Oder + 2, wenn das Denkmal aus Gold ist.</li> </ul>
20	<p><b>Handelsangebot Markt</b></p> <p>Die Kommune erhält ein Handelsangebot am Markt.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Voraussetzung</u>: Die Kommune muss einen Markt besitzen.</li> <li>- <u>Auswirkungen</u>: Siehe 14. Handelsangebote!</li> </ul>
21	<p><b>Adel</b></p> <p>Siehe Ereignis 01!</p>

W100	Ereignisse
22	<p><b>Diebstahl</b></p> <p>Eine Diebesgruppe stiehlt Gold aus der Schatzkammer.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Voraussetzung</u>: In der Schatzkammer befindet sich Gold.</li> <li>- <u>Umsetzung</u>: Der Diebstahl findet jetzt statt und wird im kommenden Runde bemerkt.</li> <li>- <u>Auswirkungen</u>: Es gehen W100 % des Goldes verloren.</li> <li>- <u>Schutz</u>: <ul style="list-style-type: none"> <li>o Die Kommune besitzt einen Kämmerer. Dieser bemerkt den Raub und schlägt Alarm. Die meisten Räuber werden geschnappt, aber einige können noch mit W20 % des Goldes abhauen.</li> <li>o Die Kommune besitzt eine Mauer. Dadurch werden die Räuber bei der Flucht erwischt. Von denen werden einige geschnappt, aber ein Rest kann noch mit der ½ der Beute entkommen.</li> </ul> </li> <li>- <u>Inplay</u>: Die SC können damit beauftragt werden, die Räuber zu fassen. Wenn sie diese erwischen, können sie erneut die ½ der Beute sicherstellen, die von den Räufern nach der Flucht mitgenommen wurde.</li> </ul>
23	<p><b>Dreifelder-Wirtschaft</b></p> <p>Die Erfindung einer neuen Agrartechnik liegt vor und bietet dieser Kommune künftig höhere Ernteerträge.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Voraussetzung</u>: An der Kommune muss es einen Acker geben und die Kommune muss ein Aquädukt besitzen. Nur wenn die Voraussetzungen vorhanden sind, kann die Erfindung künftig umgesetzt werden.</li> <li>- <u>Umsetzung</u>: In der Bau-Phase werden die Äcker umgerüstet. Es muss dafür je Acker eine BE eingesetzt werden und der TW muss gelingen. Und es muss je Acker 5 Getreide und 5 Wasser ausgegeben werden. Erst wenn alle Äcker die Dreifelder-Wirtschaft besitzen, wird der Ertrag umgesetzt.</li> <li>- <u>Auswirkungen</u>: Künftig liefern die Äcker in dieser Kommune in der Arbeits-Phase 5 Getreide mehr. Werden neue Äcker errichtet, sind diese automatisch in die Dreifelder-Wirtschaft integriert.</li> </ul>
24	<p><b>Dürre</b></p> <p>Eine Dürre trifft das Gebiet der Kommune und die umliegenden Gebiete, also evtl. auch andere Kommunen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Umsetzung</u>: Die Umsetzung findet jetzt statt, sofern kein Schutz stattfindet. <ul style="list-style-type: none"> <li>o Aus jeder der Kommunen muss ein Acker, ein Garten, eine Farm oder eine Plantage entfernt werden. Der Spieler wählt sich das Bauwerk aus.</li> <li>o In jeder der Kommunen trocknet ein Brunnen aus und muss entfernt werden.</li> <li>o Ein Lustgarten würde eingehen und muss entfernt werden.</li> <li>o In jeder der Kommunen sterben W4 aktive BE und W4 passive BE.</li> <li>o Aus jeder der Kommunen müssen W10 Kleintiere, Nutztiere und Reittiere entfernt werden.</li> <li>o Aus jeder der Kommunen müssen W20 Getreide, Fische, Kräuter und Obst entfernt werden.</li> <li>o</li> </ul> </li> <li>- <u>Auswirkungen</u>: <ul style="list-style-type: none"> <li>o Äcker, Gärten, Farmen, Fischzüchtereien und Plantagen liefern in der kommenden Runde nichts.</li> <li>o Beim Erwirtschaften von Getreide, Fischen, Kleintieren, Kräutern, Nutztieren, Obst, Reittieren, Ton und Wasser wird eine Ressource weniger gewonnen.</li> </ul> </li> <li>- <u>Schutz</u>: <ul style="list-style-type: none"> <li>o Ein Aquädukt schützt eine Kommune, in dem dann kein Acker, Garten, keine Farm und keine Plantage entfernt werden muss und dass diese auch während der Dürre noch Ressourcen liefern. Allerdings nur dann, wenn für die entsprechenden Bauwerke – 1 Wasser gezahlt wird.</li> <li>o Durch das Aquädukt würde auch ein Lustgarten nicht eingehen, wenn dafür – 1 Wasser gezahlt wird.</li> <li>o Ein Brunnen in einer Kommune schützt davor, dass keine Bürger und keine Tiere sterben. Allerdings nur dann, wenn für jede BE, die sterben würde, – 1 Wasser gezahlt wird.</li> </ul> </li> <li>- <u>Inplay</u>: Findet das Spiel derzeit im Winter statt, findet dieses Ereignis nicht statt.</li> </ul>
25	<p><b>Ehrenmedaille</b></p> <p>Die Armee wird belobigt.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Umsetzung</u>: Die Armee erhält + 1 in Moral.</li> </ul>

W100	Ereignisse
26	<p><b>Epidemie</b></p> <p>Eine ansteckende Krankheit bricht in der Kommune aus.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Umsetzung</u>: Die Krankheit bricht jetzt aus.</li> <li>- <u>Auswirkungen</u>: <ul style="list-style-type: none"> <li>o Es werden jetzt W20 % der SE, W20 % der aktiven BE und W20 % der passiven BE krank.</li> <li>o Kranke aktive BE werden dadurch dauerhaft zu (kranken) passiven BE.</li> <li>o Von den erkrankten SE und BE sterben ¼.</li> <li>o Die Kranken werden im Kommunbogen vermerkt und stehen für keine Tätigkeiten zur Verfügung.</li> </ul> </li> <li>- <u>Schutz</u>: <ul style="list-style-type: none"> <li>o Besitzt die Kommune ein Spital, wird von den ermittelten Bürgern und Soldaten nur die Hälfte krank.</li> <li>o Die Kranken können nur durch Medizin geheilt werden, nämlich 1 Medizin für je Kranken-Einheit. Dann stehen sie als gesunde passive BE wieder zur Verfügung. 1 Medizin gilt auch für je 1 kranke SE, die danach wieder ihren Dienst aufnehmen kann.</li> </ul> </li> <li>- <u>Weiteres</u>: <ul style="list-style-type: none"> <li>o Die Krankheit existiert in der Kommune so lange, wie Personen dort krank sind. Am Ende der folgenden Runden werden dann stets W20 % der SE, W20 % der aktiven BE und W20 % der passiven BE krank. Und von den Kranken versterben weiterhin ¼.</li> <li>o Kommen Fremde während der Epidemie in die Kommune, werden diese ebenfalls krank. Die Kommune sollte sich darum komplett in Quarantäne begeben.</li> <li>o Um welche Krankheit es sich handelt, wird aus dem Regelwerk für Krankheiten ermittelt. Es muss sich bei der Krankheit jedoch um eine typische ansteckende epidemische Krankheit handeln.</li> </ul> </li> <li>- <u>Inplay</u>: Findet das Ereignis während des Spiels statt, müssen sich auch die SC gegen die Krankheit behaupten (siehe dazu im Regelwerk bei Krankheiten!)</li> </ul>
27	<p><b>Erdbeben</b></p> <p>Die Kommune wird von einem Erdbeben heimgesucht.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Umsetzung</u>: Das Erdbeben findet jetzt statt.</li> <li>- <u>Auswirkungen</u>: <ul style="list-style-type: none"> <li>o Es werden W4 Bauwerke zerstört. Der Spieler wählt sich die Bauwerke aus.</li> <li>o Es sterben W4 aktive BE und W4 passive BE.</li> </ul> </li> <li>- <u>Weiteres</u>: <ul style="list-style-type: none"> <li>o Eine Siedlung, ein Dorf oder eine Stadt gelten hier nicht als Bauwerke.</li> <li>o Bewegliche Bauwerke, wie z. B. ein Schiff, sind davon nicht betroffen.</li> <li>o Muss oder möchte der Spieler die Burg auswählen, befindet sich nun ein großes Loch in der Burg. W6 Bauabschnitte wurden zerstört und müssen komplett neu errichtet werden.</li> <li>o Wurde die Kaserne zerstört, sind auch W4 SE ums Leben gekommen. Der SM wählt die Soldaten frei aus.</li> <li>o Muss oder möchte der Spieler das Lager auswählen, wurden auch alle Ressourcen vernichtet.</li> <li>o Wurde der Speicher zerstört, wurden W100 % der einzelnen Ressourcen vernichtet.</li> <li>o Wurde der Wehrturm zerstört, bleibt der Fürst in seinem Amt.</li> </ul> </li> </ul>
28	<p><b>Erlassjahr</b></p> <p>Ausgehend von einer jahrzehntelangen Hoffnung der Bürger, besteht der Wunsch auf ein steuerfreies Jahr.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Voraussetzung</u>: Die Kommune hat in den vergangenen 3 Jahren Steuern gezahlt. Bei einem Königreich bezieht sich der Wunsch auf alle Kommunen des Königreichs.</li> <li>- <u>Umsetzung</u>: Wenn der Kommunen- oder Staatsführer dem Wunsch nachkommen will, werden in der kommenden Bilanz-Phase keine Steuern eingenommen. Der Kommunen- oder Staatsführer kann noch weitergehen und auch die Zolleinnahmen auslassen.</li> <li>- <u>Auswirkungen</u>: Beim Steuererlass steigt die Gunst in den entsprechenden Kommunen + 1; bei einem zusätzlichen Zollerlass steigt die Gunst um weitere + 1.</li> </ul>



W100	Ereignisse
29	<p><b>Expedition</b></p> <p>Ein Schiff wird beauftragt, in die Fremde zu segeln, um dort Entdeckungen zu machen und Ressourcen zu finden.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Voraussetzung</u>: Die Kommune muss einen Hafen und ein Schiff besitzen.</li> <li>- <u>Umsetzung</u>: Der Spieler bestimmt ein Schiff, das er aussenden will. Dieses Schiff steht dem Spieler die nächsten W4 Runden nicht zur Verfügung. Die Runden werden vom SM geheim ermittelt.</li> <li>- <u>Auswirkungen</u>: <ul style="list-style-type: none"> <li>o Ob das Schiff wiederkehrt, würfelt der Spieler nach den ermittelten Runden mit dem W6 aus: Bei einer 6 kehrt das Schiff nicht mehr zurück.</li> <li>o Wenn das Schiff zurückkehrt, bringt es Güter zurück. Je KE werden die Güter ausgewürfelt: 01 - 04 = 10 Bier; 05 - 08 = 10 Brot; 09 - 12 = 10 Erz; 13 - 16 = 10 Fisch; 17 - 20 = 10 Getreide; 21 - 24 = 10 Gold; 25 - 28 = 10 Holz; 29 - 32 = 1 Katapult; 33 - 36 = 10 Kleintier; 37 - 40 = 10 Kraut; 41 - 44 = 10 Leder; 45 - 48 = 10 Medizin; 49 - 52 = 10 Milch; 53 - 56 = 10 Nutztier; 57 - 60 = 10 Obst; 61 - 64 = 10 Opium; 65 - 68 = 10 Reittier; 69 - 72 = 10 Saft; 73 - 76 = 10 Salz; 77 - 80 = 10 Sklaven; 81 - 84 = 10 Stein; 85 - 88 = 10 Textil; 89 - 92 = 10 Ton; 93 - 96 = 10 Wasser; 97 - 100 = 10 Wein.</li> <li>o Außerdem wird das Schiff eine mögliche unbekannte Kommune an einer Insel oder am Meer entdeckt haben, die dem Schiff dort offenbart wurde. Das muss nicht die Kommune sein, von der sie ihre Waren erhalten haben. Woher die Waren stammen, denkt sich der SM aus. Die offenbarte Kommune kann der SM auswürfeln.</li> </ul> </li> <li>- <u>Inplay</u>: Die SC können mit an Bord dieser Expedition sein und über die Zeit der Runden noch viele weitere Erlebnisse machen.</li> </ul>
30	<p><b>Feier am Hof</b></p> <p>Am Hof kann eine besondere Feier stattfinden.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Voraussetzung</u>: Es müssen jetzt 10 Bier oder 10 Wein oder 5 Bier und 5 Wein ausgegeben werden.</li> <li>- <u>Auswirkungen</u>: <ul style="list-style-type: none"> <li>o Die Gunst einiger Adelige wird dadurch gesteigert.</li> <li>o Lädt ein König zu der Feier ein und werden auch mögliche Fürsten eingeladen, erhalten die Kommunen der Fürsten + 1 in Gunst.</li> </ul> </li> </ul>
31	<p><b>Handelsangebot Hafen</b></p> <p>Siehe Ereignis 10!</p>
32	<p><b>Adel</b></p> <p>Siehe Ereignis 01!</p>
33	<p><b>Feier in der Kommune</b></p> <p>In der Kommune finden besondere Feiertage statt.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Auswirkungen</u>: <ul style="list-style-type: none"> <li>o In der kommenden Arbeits- und Bauphase können nur 10 % der BE zum Arbeiten und Bauen eingesetzt werden.</li> <li>o In der Entwicklungs-Phase wird bei der Population der TW + 2 WM.</li> <li>o Wenn für die Feier jetzt 10 Bier oder 10 Wein oder 5 Bier und 5 Wein ausgegeben werden, steigt die Gunst in der Politik-Phase + 1.</li> </ul> </li> </ul>
34	<p><b>Feuer</b></p> <p>In der Kommune bricht ein Feuer aus und Bauwerke verbrennen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Auswirkungen</u>: In einem Dorf brennen W4 Bauwerke, in einer Stadt W6 Bauwerke. Der Spieler wählt die Bauwerke frei aus.</li> <li>- <u>Weiteres</u>: <ul style="list-style-type: none"> <li>o Eine Siedlung, ein Dorf oder eine Stadt gelten hier nicht als Bauwerke.</li> <li>o Ein Aquädukt, ein Brunnen, eine Fischzucht, eine Mauer, eine Straße oder die Schatzkammer können dem Feuer nicht zum Opfer fallen. Der Wurf muss wiederholt werden.</li> <li>o Der Spieler kann sich auch bewegliche Bauwerke auswählen, die dem Feuer zum Opfer fallen, wie z. B. ein Schiff oder eine Blide.</li> <li>o Möchte oder muss sich der Spieler die Burg auswählen, befindet sich nun ein großes Loch in der Burg. W6 Bauabschnitte wurden zerstört und müssen komplett neu errichtet werden.</li> <li>o Möchte oder muss der Spieler den Hafen auswählen, wurden auch W4 Schiffe (bzw. Boote) samt ihrer Ladung zerstört. Die betroffenen Schiffe (bzw. Boote) werden per Würfel ermittelt.</li> <li>o Möchte oder muss der Spieler die Kaserne auswählen, sind auch W4 SE ums Leben gekommen. Der Spieler wählt die SE frei aus.</li> <li>o Möchte oder muss der Spieler das Lager auswählen, wurden auch alle Ressourcen vernichtet.</li> <li>o Möchte oder muss der Spieler den Speicher auswählen, wurden W100 % der einzelnen Ressourcen vernichtet.</li> <li>o Möchte oder muss der Spieler den Wehrturm auswählen, bleibt der Fürst in seinem Amt.</li> </ul> </li> </ul> <p><u>Inplay</u>: Die SC können sich in einem der brennenden Gebäude aufhalten.</p>
35	<p><b>Fischschwarm</b></p> <p>Ein großer Fischschwarm kommt an der Kommune vorbei und begünstigt die Fischjagd.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Voraussetzung</u>: Die Kommune muss sich an einem Fluss oder am Meer befinden.</li> <li>- <u>Auswirkungen</u>: BE erwirtschaften in der kommenden Arbeits-Phase + 10 Fisch mehr und die Fischzucht + 5 Fisch mehr.</li> </ul>

W100	Ereignisse
36	<p><b>Fischsterben</b></p> <p>Ein großes Fischsterben findet an der Kommune statt.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Voraussetzung</u>: Die Kommune muss sich an einem Fluss, Meer, Moor oder See befinden.</li> <li>- <u>Auswirkungen</u>: BE erwirtschaften in der kommenden Arbeits-Phase jeweils – 10 Fisch weniger und die Fischzucht erwirtschaftet nichts.</li> </ul>
37	<p><b>Geburtenstarke Generation</b></p> <p>Eine geburtenstarke Generation fördert die Gesellschaft.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Umsetzung</u>: In der kommenden Entwicklungs-Phase muss Population betrieben werden.</li> <li>- <u>Auswirkungen</u>: Es wird bei einem gelungenen TW + eine aktive BE mehr hervorgebracht.</li> </ul>
38	<p><b>Geflügelpest</b></p> <p>In der Kleintierzucht sterben Tiere an der Geflügelpest und auch Bürger sind davon betroffen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Voraussetzung</u>: Die Kommune muss eine Kleintier-Farm besitzen.</li> <li>- <u>Umsetzung</u>: Es sterben jetzt W100 % der Kleintiere, die in der Kommune gelistet sind.</li> <li>- <u>Auswirkungen</u>: W20 % der aktiven BE und W20 % der passiven BE werden krank. Aktive kranke BE werden dadurch zu (kranken) passiven BE.</li> <li>- <u>Schutz</u>: <ul style="list-style-type: none"> <li>o Besitzt die Kommune ein Spital, wird von den ermittelten BE nur die Hälfte krank.</li> <li>o Die Kranken können nur durch Medizin geheilt werden, nämlich 1 Medizin für je 1 Kranken-Einheit. Dann stehen sie als passive BE wieder zur Verfügung.</li> </ul> </li> </ul>
39	<p><b>Geisterschiff</b></p> <p>Ein Schiff treibt an der Küste entlang, dessen Besatzung an Skorbut gestorben ist. Das Schiff kann verwendet werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Voraussetzung</u>: Die Kommune muss sich am Meer befinden.</li> <li>- <u>Umsetzung</u>: Eine BE oder eine SE kann in der Bewegungs-Phase das Schiff unter ihrer Kontrolle bringen und in Besitz nehmen. Besitzt die Kommune keinen Hafen, liegt das Schiff vor der Küste und die Einheit muss irgendwie zum Schiff rüberkommen. Schwimmen stellt eine Gefahr dar!</li> <li>- <u>Weiteres</u>: Mit dem W4 wird ermittelt, um was es sich für ein Schiff handelt: 1 = Jolle, 2 – 3 = Kreuzer, 4 – 5 = Schoner, 6 = Bark. Zur Ausstattung siehe bei den Regeln zum Seegefecht!)</li> <li>- <u>Inplay</u>: Die Eroberung des Schiffes kann von den SC vorgenommen werden. Die Bürger glauben, es spukt auf dem Schiff und tatsächlich kann auf dem Schiff eine mysteriöse, gefährliche Situation auftreten.</li> </ul>
40	<p><b>Handelsangebot Markt</b></p> <p>Siehe Ereignis 20!</p>
41	<p><b>Adel</b></p> <p>Siehe Ereignis 01!</p>
42	<p><b>Guter Medikus</b></p> <p>Ein guter und prominenter Medikus kommt in die Stadt und hilft der Bevölkerung gegen allerlei Gebrechen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Voraussetzung</u>: Die Kommune muss ein Spital besitzen und offen für Fremde sein.</li> <li>- <u>Umsetzung</u>: Der Medikus ist ab jetzt in der Kommune aktiv.</li> <li>- <u>Auswirkungen</u>: <ul style="list-style-type: none"> <li>o Bei den Ereignissen Epidemie, Geflügelpest, Mutterkorn und Rotz wird nur die ½ der ermittelten Kranken wirklich krank.</li> <li>o Aufgrund seiner Fachkenntnisse kommen Hilfesuchende und Fachleute in die Stadt. Dadurch nimmt die Zollstation in der Bilanz-Phase jährlich zusätzlich + W10 Gold ein.</li> </ul> </li> <li>- <u>Weiteres</u>: <ul style="list-style-type: none"> <li>o Sollte das Spital nicht mehr existieren, geht der Medikus sofort fort.</li> <li>o Sollte der Fürst oder König noch keinen Hofarzt besitzen, kann er sich diesen an den Hof berufen. Dadurch gehen aber die Vorteile der Kommune verloren. Dafür muss ihm keine Praxis mehr eingerichtet werden, weil er schon alles mitbringt.</li> </ul> </li> <li>- <u>Inplay</u>: Der Medikus könnte auch einer der SC sein.</li> </ul>
43	<p><b>Hasenpest</b></p> <p>In der Kleintierzucht sterben Tiere an der Hasenpest und auch Bürger sind davon betroffen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Voraussetzung</u>: Die Kommune muss eine Kleintier-Farm besitzen.</li> <li>- <u>Umsetzung</u>: Es sterben jetzt W100 % der Kleintiere, die in der Kommune gelistet sind.</li> <li>- <u>Auswirkungen</u>: W20 % der aktiven BE und W20 % der passiven BE werden krank. Aktive BE werden dadurch zu (kranken) passiven BE.</li> <li>- <u>Schutz</u>: <ul style="list-style-type: none"> <li>o Besitzt die Kommune ein Spital, wird von den ermittelten Bürgern nur die Hälfte krank.</li> <li>o Die Kranken können nur durch Medizin geheilt werden, nämlich 1 Medizin für je 1 Kranken-Einheit. Danach stehen sie als passive Bürger wieder zur Verfügung.</li> </ul> </li> </ul>
44	<p><b>Massentierhaltung</b></p> <p>Eine Erfindung liegt vor, mit der eine Kleintierzucht ertragreicher wirtschaften kann.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Voraussetzung</u>: Die Kommune muss eine Kleintierzucht besitzen.</li> <li>- <u>Umsetzung</u>: Nur wenn die Voraussetzung vorhanden ist, kann die Erfindung künftig jederzeit umgesetzt werden. In der Bau-Phase müssen dafür je Kleintierfarm 1 BE eingesetzt werden. Es müssen außerdem je Kleintierfarm 2 Getreide, 2 Kleintiere und 1 Wasser ausgegeben werden.</li> <li>- <u>Auswirkungen</u>: Künftig liefert jede Kleintierfarm in der Kommune in der Arbeits-Phase + 5 Tiere mehr. Auch neu errichtete Kleintierfarmen.</li> </ul>

W100	Ereignisse
45	<p><b>Heuschreckenplage</b></p> <p>Eine Heuschreckenplage befällt die Kommune und die umliegenden Gebiete.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Umsetzung</u>: Im Lager gehen jetzt vom Getreide, Kraut und Obst jeweils W100 % verloren. In einem Speicher sind es von den W100 % nur die Hälfte.</li> <li>- <u>Auswirkungen</u>: <ul style="list-style-type: none"> <li>o In der kommenden Arbeits-Phase können in der Kommune und in den Gebieten kein Getreide, Kraut und kein Obst erwirtschaftet werden (auch nicht durch Bauwerke).</li> <li>o Allerdings können BE in der Arbeits-Phase Heuschrecken sammeln, die direkt als Nahrung genutzt werden können. Bei einem normalen TW nimmt die BE nichts ein, bei einem guten TW 10 Nahrung und bei einem meisterhaften TW 20 Nahrung.</li> </ul> </li> </ul> <p><u>Inplay</u>: Findet dieses Ereignis während der Spiele statt, findet es nur dann statt, wenn Sommer ist.</p>
46	<p><b>Holzworm</b></p> <p>Der Holzworm befällt das Lager bzw. den Speicher der Kommune und vernichtet Holz.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Umsetzung</u>: Im Lager gehen jetzt vom Holz jeweils W100 % verloren. In einem Speicher sind es von den W100 % nur die Hälfte.</li> </ul>
47	<p><b>Hunde</b></p> <p>In der Kommune wurden 10 Hunde ausgebildet.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Umsetzung</u>: Die Hunde stehen jetzt zur Verfügung und können wie eine Einheit geführt werden; jedoch nie ohne BE oder SE.</li> <li>- <u>Auswirkungen</u>: Die Hunde schützen künftig auch als Wachhunde vor dem Ereignis Wolfsangriff.</li> <li>- <u>Weiteres</u>: <ul style="list-style-type: none"> <li>o Die Hunde-Einheit wird mit dem Wert 15 geführt. Ihre Bisse richten 4 / 6 / 6+W12 TP an. Nomas haben überwiegend Angst vor Hunden, darum würden sie im Krieg gegen die Hunde - 2 WM erhalten.</li> <li>o Die Hunde können als Prestige-Objekte auch am Hof gehalten werden. Dann schützen sie jedoch nicht mehr die Kommune.</li> </ul> </li> </ul>
48	<p><b>Jagdsaison</b></p> <p>Im kommenden Jahr ist große Jagdsaison und darum werden mehr Kleintiere erwirtschaftet.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Umsetzung</u>: In der kommenden Arbeits-Phase erwirtschaften BE + 10 Kleintiere mehr. (Das gilt nicht für die Kleintier-Farm.)</li> </ul>
49	<p><b>Kaltes Jahr</b></p> <p>Das kommende Jahr wird von besonders kalten Temperaturen beherrscht.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Umsetzung</u>: Für W20 % der aktiven BE und W20 % der passiven BE müssen jetzt 1 Textil ausgegeben werden, sonst werden sie krank.</li> <li>- <u>Auswirkungen</u>: <ul style="list-style-type: none"> <li>o Kranke aktive BE werden zu kranken passiven BE. Sie stehen für keine Tätigkeiten mehr zur Verfügung.</li> <li>o Von den Kranken sterben außerdem jetzt und am Ende einer Runde ¼.</li> <li>o Durch den vielen kalten Regen und den vielen Schnee erwirtschaftet das Zollhaus in der kommenden Bilanz-Phase nur noch die Hälfte.</li> <li>o Beim Transfer in der kommenden Bilanz-Phase gehen 20 % der Waren verloren; bei vorhandenen Straßen sind es nur 10 %.</li> </ul> </li> <li>- <u>Schutz</u>: <ul style="list-style-type: none"> <li>o Besitzt die Kommune ein Spital, wird von den ermittelten Bürgern nur die Hälfte krank.</li> <li>o Die Kranken können in der Bilanz-Phase durch Medizin geheilt werden, nämlich 1 Medizin für je 1 Kranken-Einheit. Dann stehen sie als gesunde passive Bürger wieder zur Verfügung.</li> </ul> </li> <li>- <u>Inplay</u>: Findet dieses Ereignis während des Spiels statt, findet das Ereignis nicht im Sommer statt.</li> </ul>
50	<p><b>Handelsangebot Hafen</b></p> <p>Siehe Ereignis 10!</p>
51	<p><b>Adel</b></p> <p>Siehe Ereignis 01!</p>
52	<p><b>Kneipenschlägerei</b></p> <p>In einer Taverne kommt es zu einer großen Schlägerei zwischen Soldaten und Bürgern.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Voraussetzung</u>: Die Kommune muss eine Taverne besitzen und Soldaten müssen in der Kommune sein.</li> <li>- <u>Umsetzung</u>: Die Schlägerei findet jetzt statt.</li> <li>- <u>Auswirkungen</u>: W6 BE und W4 SE stehen im kommenden Jahr nicht zur Verfügung.</li> <li>- <u>Schutz</u>: Besitzt die Kommune ein Spital, werden jeweils W4 Einheiten geheilt und stehen im kommenden Entwicklungsjahr doch zur Verfügung.</li> <li>- <u>Inplay</u>: Die SC werden in die Kneipenschlägerei verwickelt.</li> </ul>

W100	Ereignisse
53	<p><b>Kreatur</b></p> <p>In einem Wald oder durch die Nähe zur Anderswelt bedroht eine gefährliche Kreatur die Kommune und es kam bereits zu Toten.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Voraussetzung</u>: Die Kommune liegt neben einem Gebiet mit einer Anderswelt oder wenn das nicht gegeben ist, muss sich die Kommune in einer Wald-Landschaft befinden.</li> <li>- <u>Umsetzung</u>: Die Kreatur ist bereits aufgetreten und hat 1 aktive BE umgebracht. Die BE muss aus dem Kommunenbogen entfernt werden. Um welche Kreatur es sich handelt, denkt sich der SM frei aus.</li> <li>- <u>Auswirkungen</u>: <ul style="list-style-type: none"> <li>o Wird vor der Kommune künftig gearbeitet oder gehen BE durch die Kommune, sterben W4 BE durch die Kreatur.</li> <li>o Solange die Kreatur existiert, erleidet die Kommune in der Politik-Phase – 1 in Gunst.</li> </ul> </li> <li>- <u>Schutz</u>: <ul style="list-style-type: none"> <li>o Erst durch den Einsatz eines Heerbanns oder von Soldaten kann die Kreatur in der Kampf-Phase eliminiert werden. Für jede Einheit muss der TW gelingen, sonst stirbt sie. Die TW werden – 2 WM. Wenn es einer dieser Einheiten gelungen ist, wurde die Kreatur besiegt.</li> <li>o Bei der Anderswelt müssen die Einheiten in die Anderswelt eindringen. Dort wird der TW – 4 WM.</li> </ul> </li> <li>- <u>Inplay</u>: Im Spiel können die SC damit beauftragt werden, die Kreatur zu erlegen. Bei der Anderswelt müssen sie dafür dieses Gebiet betreten.</li> </ul>
54	<p><b>Lustgarten</b></p> <p>Es liegt die Erfindung zur die Gestaltung eines Lustgartens vor, der am Hof für die Reichen und Vornehmen errichtet werden kann.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Voraussetzung</u>: Die Kommune muss eine Stadt sein.</li> <li>- <u>Umsetzung</u>: Wenn die Voraussetzung vorhanden ist, kann die Erfindung künftig jederzeit umgesetzt werden. Der Lustgarten kann in der Bau-Phase errichtet werden. Er kostet 2 Holz + 1 Kraut + 1 Obst und + 1 Wasser.</li> <li>- <u>Auswirkungen</u>: <ul style="list-style-type: none"> <li>o Nach der Fertigstellung erhält die Kommune in der Politik-Phase + 1 in Gunst.</li> <li>o Bei einigen Adeligen kann das ebenfalls die Gunst fördern.</li> </ul> </li> <li>- <u>Weiteres</u>: Sollte der Lustgarten zerstört werden oder eingehen, sinkt in der Politik-Phase die Gunst – 1; ebenso auch bei bestimmten Adeligen.</li> </ul>
55	<p><b>Maleficium</b></p> <p>Der Hofmagier erhält ein magisches Artefakt, das er einmalig nutzen kann, um damit eine Kommune zu verfluchen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Voraussetzung</u>: Die Kommune muss einen Magier angestellt haben.</li> <li>- <u>Umsetzung</u>: Nur wenn die Voraussetzung vorhanden ist, liegt das Artefakt dem Magier vor und kann jetzt oder am Ende einer Runde von der Kommune aus eingesetzt werden. Danach ist das Artefakt nutzlos.</li> <li>- <u>Auswirkungen</u>: Der Fluch bewirkt auf eine gewünschte Kommune für den Rest des Jahres Folgendes: <ul style="list-style-type: none"> <li>o Die dortigen aktiven und passiven BE und SE erhalten auf alle Tätigkeiten – 2 WM.</li> <li>o Es sterben dort sofort W20 % der SE und W20 % der aktiven BE und W20 % der passiven BE.</li> </ul> </li> <li>- <u>Inplay</u>: Auch ein SC kann das Artefakt nutzen, wenn er in MAG mind. den Wert 18 hat.</li> </ul>
56	<p><b>Masken</b></p> <p>Es liegt die Erfindung vor, für die Soldaten grausame Masken herzustellen, die im Krieg Angst einflößen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Voraussetzung</u>: Die Kommune muss Soldaten besitzen.</li> <li>- <u>Umsetzung</u>: Wenn die Voraussetzung vorhanden ist, kann die Erfindung künftig jederzeit umgesetzt werden. Die gesamte Armee, die in den Krieg zieht, muss sich mit den Masken ausstatten, sonst hat es keine Wirkung. Darum muss in der Bau-Phase eine entsprechende Menge an Masken hergestellt werden. Je SE kostet die Herstellung 1 Holz.</li> <li>- <u>Auswirkungen</u>: Im Krieg verursachen die Masken bei den Gegnern – 2 WM.</li> <li>- <u>Weiteres</u>: Die Wirkung tritt bei den Gegnern nicht mehr auf, wenn sie einen Kampf gegen die Maskierten gewonnen haben.</li> </ul>
57	<p><b>Maul- und Klauenseuche</b></p> <p>In den Nutztierfarmen sterben Tiere an der Maul- und Klauenseuche.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Voraussetzung</u>: Die Kommune muss eine Nutztier-Farm besitzen.</li> <li>- <u>Umsetzung</u>: Es sterben jetzt W100 % der Nutztiere, die in der Kommune gelistet sind.</li> </ul>
58	<p><b>Medizin nötig</b></p> <p>Für das Spital muss dringend Medizin eingesetzt werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Voraussetzung</u>: Die Kommune muss ein Spital besitzen. Es müssen W100 Medizin ausgegeben werden.</li> <li>- <u>Umsetzung</u>: Die Medizin kann jeweils in der Bilanz-Phase abgeschrieben werden.</li> <li>- <u>Auswirkungen</u>: <ul style="list-style-type: none"> <li>o Solange die Medizin nicht gezahlt wurde, kann das Spital nicht tätig sein und somit macht auch ein Zollhaus durch das Spital keine Einnahmen.</li> <li>o Sollte die Kommune durch das Ereignis „Guter Medikus“ den Medikus besitzen, verlässt dieser die Kommune, wenn in der Bilanz-Phase nicht die komplette Medizin gezahlt wurde.</li> </ul> </li> </ul>

W100	Ereignisse
59	<p><b>Mine ausgeschöpft</b></p> <p>Die Mine in der Kommune ist ausgeschöpft.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Voraussetzung</u>: Die Kommune muss eine Mine besitzen.</li> <li>- <u>Umsetzung</u>: Die Mine muss jetzt entfernt werden. In der Kommune kann nur eine neue Mine errichtet werden, die eine andere Ressource fördert.</li> </ul>
60	<p><b>Handelsangebot Markt</b></p> <p>Siehe Ereignis 20!</p>
61	<p><b>Adel</b></p> <p>Siehe Ereignis 01!</p>
62	<p><b>Moor- oder Waldbrand</b></p> <p>Ein Moor oder ein Wald fangen Feuer und es entsteht ein großer Moor- oder Waldbrand.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Voraussetzung</u>: Die Kommune oder ein benachbartes Gebiet der Kommune besitzt eine Moor- oder Waldlandschaft. Ist das bei mehreren Gebieten der Fall, entscheidet der Würfel, welches von ihnen betroffen ist. Der Waldbrand kann auch durch einen Vulkanausbruch eintreten. In dem Fall wird das Gebiet bestimmt. Siehe dazu beim Ereignis „Vulkan“!</li> <li>- <u>Umsetzung</u>: Der Moor- oder Waldbrand hat jetzt begonnen.</li> <li>- <u>Auswirkungen</u>: <ul style="list-style-type: none"> <li>o In der brennenden Landschaft sterben in der Bilanz-Phase W4 aktive und W4 passive BE.</li> <li>o Befinden sich Bauwerke in der brennenden Landschaft, werden diese in der Bilanz-Phase zerstört.</li> <li>o Der Moor- oder Waldbrand wird kaum von alleine aufhören zu brennen, darum wird er auch in der nächsten Runde wieder Bürger und Bauwerke angreifen.</li> <li>o Der Moor- oder Waldbrand kann sich zum Ende einer Runde ausbreiten oder auch erlischen. Der W10 bestimmt: 1 = Das Feuer breitet sich in das Gebiet nach oben links aus; 2 = in das Gebiet oberhalb; 3 = in das Gebiet oben rechts; 4 = in das Gebiet links; 5 = das Feuer erlischt; 6 = in das Gebiet rechts; 7 = in das Gebiet unten links; 8 = in das Gebiet unterhalb, 9 = in das Gebiet unten rechts; 10 = das Feuer bleibt in seinem Gebiet.</li> </ul> </li> <li>- <u>Schutz</u>: <ul style="list-style-type: none"> <li>o Um ein Gebäude vor dem Feuer zu schützen, müssen in der Bau-Phase 1 BE und 5 Wasser eingesetzt werden. Ein TW ist nicht nötig.</li> <li>o Um das komplette Feuer zu löschen, müssen in der Bau-Phase 10 BE und 50 Wasser eingesetzt werden. TW sind nicht nötig.</li> </ul> </li> </ul>
63	<p><b>Moor trockenlegen</b></p> <p>Es liegt die Erfindung vor, wie ein Mooregebiet trocken gelegt werden kann.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Voraussetzung</u>: Ein offenbartes Gebiet muss ein Mooregebiet sein.</li> <li>- <u>Umsetzung</u>: Um das Mooregebiet trockenzulegen, müssen 10 BE in der Bau-Phase in dem Gebiet arbeiten und es trockenlegen. Es sind 10 Bauabschnitte, bei denen der TW gelingen muss, sonst zieht sich das Vorhaben in die nächste Runde. Die Erfindung liegt der Kommune vor, sodass das Vorhaben jederzeit durchgeführt werden kann.</li> <li>- <u>Auswirkungen</u>: Nachdem das Moor erfolgreich trockengelegt wurde, wird es zu einer Wiesen-Landschaft.</li> </ul>
64	<p><b>Motten</b></p> <p>Die gelagerten Textilien sind von Motten befallen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Voraussetzung</u>: Die Kommune muss Textilien lagern.</li> <li>- <u>Umsetzung</u>: Es müssen jetzt W100 % der Textilien entfernt werden.</li> <li>- <u>Schutz</u>: Besitzt die Kommune einen Speicher sind es nur die Hälfte der ermittelten Textilien.</li> </ul>
65	<p><b>Mühle</b></p> <p>Es liegt die Erfindung zum Bau einer Mühle vor, mit der aus Getreide mehr Nahrung gemacht werden kann.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Voraussetzung</u>: Die Kommune muss einen Acker besitzen.</li> <li>- <u>Umsetzung</u>: Nur wenn die Voraussetzung vorhanden ist, kann die Erfindung künftig jederzeit umgesetzt werden. Die Mühle kann in der Bau-Phase errichtet werden. Sie kostet 1 Erz + 2 Holz + 2 Steine.</li> <li>- <u>Auswirkungen</u>: Nach der Fertigstellung kann sie in der Arbeits-Phase aus 1 Getreide in 2 Brot wandeln. Brot kann als Nahrung und Handelsmittel genutzt werden.</li> </ul>

W100	Ereignisse
66	<p><b>Mutterkorn</b></p> <p>Im gelagerten Getreide oder Brot verbirgt sich das giftige Mutterkorn, das die Krampfsucht auslöst.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Voraussetzung</u>: In der Kommune muss Getreide oder Brot gelagert sein.</li> <li>- <u>Umsetzung</u>: Es sind bereits Bürger erkrankt und verstorben, darum wird Mutterkorn jetzt erkannt.</li> <li>- <u>Auswirkungen</u>: <ul style="list-style-type: none"> <li>o W100 % der aktiven und passiven BE sind krank und von denen versterben W20 %.</li> <li>o Die betroffenen aktiven BE werden dadurch zu (kranken) passiven BE.</li> <li>o Das komplette gelagerte Getreide muss vernichtet werden und wird aus dem Kommunenbogen entfernt.</li> <li>o Besitzt die Kommune eine Mühle, sind W100 % des Brotes vergiftet. Das vergiftete Brot muss aus dem Kommunenbogen entfernt werden.</li> </ul> </li> <li>- <u>Schutz</u>: <ul style="list-style-type: none"> <li>o Besitzt die Kommune ein Spital, wird von den ermittelten Bürgern nur die Hälfte krank.</li> <li>o Die Kranken können in der Bilanz-Phase nur durch Medizin geheilt werden, nämlich 1 Medizin für je 1 Kranken-Einheit. Dann stehen sie als gesunde passive Bürger wieder zur Verfügung.</li> </ul> </li> <li>- <u>Weiteres</u>: Erst seit einiger Zeit ist bekannt, dass die Krampfsucht keine Krankheit, sondern eine Vergiftung ist. Bei der Krampfsucht leidet der Humanoid an starken Darmkrämpfe, Halluzinationen und Finger und Zehen sterben ab.</li> <li>- <u>Inplay</u>: Die SC werden von der Vergiftung ebenso betroffen sein, wenn sie Brot oder Getreide konsumiert haben. Zu den Auswirkungen, siehe im Regelwerk unter Krankheiten!</li> </ul>
67	<p><b>Opium-Feld</b></p> <p>Die Erfindung liegt vor, den berauschenden Schlafmohn zu kultivieren, um ihn medizinisch zu nutzen und damit zu handeln.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Voraussetzung</u>: Die Kommune muss eine Wiesen-Landschaft besitzen.</li> <li>- <u>Umsetzung</u>: Nur wenn die Voraussetzung vorhanden ist, kann die Erfindung künftig jederzeit umgesetzt werden.</li> </ul> <p>Das Opium-Feld kann in der Bau-Phase errichtet werden. Es kostet 3 Kraut + 2 Wasser.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Auswirkungen</u>: <ul style="list-style-type: none"> <li>o Ein Opium-Feld wirft künftig 5 Opium ab.</li> <li>o Bei der Ermittlung von Kranken kann künftig auch Opium verabreicht werden. Es wirkt wie Medizin und heilt je Opium eine Kranken-Einheit. Es ist im Vergleich zu Medizin jedoch günstiger.</li> <li>o Opium macht aber süchtig. Hat die Kommune Opium gelagert, können in der Arbeits-Phase, wenn das Opium-Feld an der Reihe ist Bürger sterben. Der W6 entscheidet: Bei 5 - 6 stirbt eine passive BE.</li> <li>o Opium kann künftig als Handelsware genutzt werden.</li> </ul> </li> </ul>
68	<p><b>Orakel</b></p> <p>Der Hofmagier kommt in Besitz eines magischen Artefakts, mit dem er einmalig Mantik betreiben kann.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Voraussetzung</u>: Die Kommune muss einen Magier angestellt haben.</li> <li>- <u>Umsetzung</u>: Das Artefakt liegt dem Magier vor und er kann es von der Kommune aus in einer Kriegs-Phase einsetzen. Danach ist es nutzlos.</li> <li>- <u>Auswirkungen</u>: <ul style="list-style-type: none"> <li>o Der Magier erhält alle gewünschten Informationen zu einer gewünschten Kommune.</li> <li>o Der Magier erfährt außerdem, wenn der Kommune in naher Zeit eine Gefahr droht.</li> </ul> </li> <li>- <u>Inplay</u>: Auch ein magiebegabter SC kann das Artefakt nutzen. Er braucht dafür in MAG den Wert 18.</li> </ul>
69	<p><b>Plünderer</b></p> <p>Eine bekannte und brutale Plünder-Bande greift das Dorf an.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Voraussetzung</u>: Die Kommune muss ein Dorf sein.</li> <li>- <u>Umsetzung</u>: W6 BE (Pöbler) greifen in der Kriegs-Phase überraschend das Dorf ein.</li> <li>- <u>Auswirkungen</u>: Sofern Sie kein Widerstand erwartet: <ul style="list-style-type: none"> <li>o Sie töten W4 aktive und W4 passive BE.</li> <li>o Sie verbrennen ein Bauwerk.</li> </ul> <p>Das Bauwerk wird vom Würfel ermittelt (vgl. dazu das Ereignis Feuer!)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>o Sie rauben so viele Ressourcen, wie sie tragen können. Vorrangig Nahrung, Getränke und Gold im Verhältnis 1 : 1 : 1.</li> <li>o Ansonsten werden die Ressourcen ausgewürfelt.</li> <li>o In der Bilanz-Phase erleidet die Kommune in Gunst - 1.</li> </ul> </li> <li>- <u>Schutz</u>: <ul style="list-style-type: none"> <li>o Diplomatisch verhandeln.</li> <li>o Dafür muss dem Kommunenführer der TW gelingen und den Plünderern muss der Gegen-TW misslingen. Die Plünderer fordern dann nur die Ressourcen als Tribut ein.</li> <li>o Krieg gegen die Plünderer führen.</li> <li>o Das ist auch dann noch möglich, wenn eine Diplomatie misslungen ist. Allerdings wird der TW der Verteidiger dann - 2 WM.</li> <li>o Durch einen Wehrturm oder wenn die Bewohner Lykaner sind, wissen die Dorfbewohner frühzeitig von dem Angriff. Im Krieg wird ihr der TW dann + 2 WM.</li> <li>o Durch eine Mauer wird bei einem Krieg der TW der Angreifer - 2WM.</li> </ul> </li> <li>- <u>Weiteres</u>: Die Plünderer haben den Wert 10, sind mit Knüppeln bewaffnet und mit Leder-Torso geschützt.</li> <li>- <u>Inplay</u>: Die SC werden in einem möglichen Krieg beteiligt werden. Für die SC wird ein Personenkampf geführt. Siehe dazu die Regeln zum Heerkampf in Bezug auf den Schlüssel, wie viele Gegner den SC gegenüberstehen!</li> </ul>

W100	Ereignisse
70	<p><b>Handelsangebot Hafen</b></p> <p>Siehe Ereignis 10!</p>
71	<p><b>Adel</b></p> <p>Siehe Ereignis 01!</p>
72	<p><b>Quacksalber</b></p> <p>Ein angeblicher Pharmazeut kommt in die Kommune und dreht den Bürgern falsche Medizin an, wodurch die Bürger krank werden können.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Voraussetzung</u>: Die Kommune muss einen Markt haben.</li> <li>- <u>Umsetzung</u>: Es werden jetzt W4 passive BE und W4 aktive BE krank. Die kranken aktiven BE werden dadurch zu (kranken) passiven BE.</li> <li>- <u>Schutz</u>: <ul style="list-style-type: none"> <li>o Besitzt die Kommune ein Spital, wird nur die Hälfte der Bürger krank.</li> <li>o Besitzt die Kommune durch das Ereignis „Guter Medikus“ diesen Medikus, warnt dieser die Bürger vor dem Quacksalber und niemand kauft seine Waren und wird krank.</li> <li>o Durch Medizin werden Bürger wieder gesund, nämlich 1 Medizin für je 1 Kranken-Einheit. Die ehemaligen Kranken werden dann zu gesunden passiven Bürgern.</li> </ul> </li> </ul>
73	<p><b>Rattenplage</b></p> <p>Ratten befallen die Kommune, fressen dort die Vorräte und übertragen Krankheiten, und das künftig in jeder Runde, bis sie eliminiert werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Umsetzung</u>: In der Kriegs-Phase treten W10 Ratten-Einheiten auf.</li> <li>- <u>Auswirkungen</u>: <ul style="list-style-type: none"> <li>o In jeder Kriegs-Phase frisst jede Ratten-Einheit 10 Nahrung. Der Spieler bestimmt, welche Nahrung verloren geht.</li> <li>o In jeder Kriegs-Phase verursacht jede Ratten-Einheit, dass W4 aktive BE und W4 passive BE krank werden. Die kranken aktiven BE werden dadurch zu (kranken) passiven BE.</li> </ul> </li> <li>- <u>Schutz</u>: <ul style="list-style-type: none"> <li>o In der Kriegs-Phase können die Ratten bekämpft werden. Hierfür muss für jede Ratten-Einheit eine SE oder eine BE antreten. Es reicht, wenn diesen Einheiten der TW gelingt, dann ist eine Ratten-Einheit besiegt. BE kämpfen nur dann, wenn die Gunst zur Kommune neutral bis positiv gestimmt ist.</li> <li>o Besitzt die Kommune ein Spital, wird nur die Hälfte der Bürger krank.</li> <li>o Durch Medizin werden Bürger wieder gesund, nämlich 1 Medizin für je 1 Kranken-Einheit. Die ehemaligen Kranken werden dann zu gesunden passiven Bürgern.</li> </ul> </li> </ul>
74	<p><b>Rohrprobleme</b></p> <p>Die Rohre des Aquädukts sind durch Kadaver verstopft und verunreinigt. Das Aquädukt kann die Felder nicht bewirtschaften und Bürger werden krank.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Voraussetzung</u>: Die Kommune muss ein Aquädukt besitzen.</li> <li>- <u>Umsetzung</u>: Der Schaden wird jetzt festgestellt und Bürger werden jetzt krank. Es werden W100 % aktive BE und W100 % passive BE krank. Die kranken aktiven BE werden zu (kranken) passiven BE. Von den Kranken sterben außerdem W20 %.</li> <li>- <u>Auswirkungen</u>: Felder, die vom Aquädukt mit Wasser versorgt werden, wie z. B. Äcker, Gärten, Plantagen, werden in den kommenden Arbeits-Phasen nicht mehr versorgt.</li> <li>- <u>Schutz</u>: <ul style="list-style-type: none"> <li>o In einer Arbeits-Phase muss das Aquädukt repariert werden. Hierfür muss eine BE eingesetzt werden und 5 Erz gezahlt werden. Solange es nicht repariert wird, werden BE weiterhin krank.</li> <li>o Besitzt die Kommune ein Spital, wird nur die Hälfte der Bürger krank.</li> <li>o Durch Medizin werden Bürger wieder gesund, nämlich 1 Medizin für je 1 Kranken-Einheit. Die ehemaligen Kranken werden dann zu gesunden passiven Bürgern.</li> </ul> </li> </ul>
75	<p><b>Rotz</b></p> <p>Es sterben Reittiere an Rotz.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Voraussetzung</u>: Die Kommune muss Reittiere besitzen.</li> <li>- <u>Umsetzung</u>: Es sterben jetzt W100 % der Reittiere, die in der Kommune gelistet sind.</li> <li>- <u>Auswirkungen</u>: <ul style="list-style-type: none"> <li>o Alle Reittierfarmen können in der kommenden Arbeits-Phase keine Reittiere produzieren.</li> <li>o W4 passive BE werden krank. Sie werden im Kommunenbogen registriert.</li> </ul> </li> <li>- <u>Schutz</u>: <ul style="list-style-type: none"> <li>o Besitzt die Kommune ein Spital, wird von den ermittelten BE nur die Hälfte krank.</li> <li>o Die Kranken können nur durch Medizin geheilt werden, nämlich 1 Medizin für je 1 Kranken-Einheit. Dann stehen sie als gesunde passive Bürger wieder zur Verfügung.</li> </ul> </li> </ul>
76	<p><b>Salzfund</b></p> <p>Es wird Salz gefunden. Salz kann gelagert werden und schützt verderbliche Ressourcen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Voraussetzung</u>: In der Kommune existiert eine Mine.</li> <li>- <u>Umsetzung</u>: In der folgenden Arbeits-Phase können BE eingesetzt werden, um das Salz zu erwirtschaften. Die BE müssen wie üblich ihre TW schaffen.</li> </ul>

W100	Ereignisse
77	<p><b>Schiffs-Reparatur nötig</b></p> <p>Ein Schiff muss dringend repariert werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Voraussetzung</u>: Die Kommune muss ein Schiff oder Boot besitzen. Schiffs- und Boots-Reparaturen können nur in einem Hafen vorgenommen werden.</li> <li>- <u>Umsetzung</u>: Die Reparatur kostet je Schiffsgröße, nämlich je KE, 2 Holz + 1 Textil und auch je KE 1 BE, die zur Reparatur eingesetzt werden muss. 1 Boot kostet nur 3 Holz. Die Reparatur findet in der Bau-Phase statt.</li> <li>- <u>Auswirkungen</u>: Solange die Reparaturen nicht abgeschlossen wurden, ist das Schiff bzw. Boot nicht seetauglich.</li> </ul>
78	<p><b>Schlechte Medizin</b></p> <p>Die gelagerte Medizin ist schlecht geworden.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Voraussetzung</u>: Die Kommune muss Medizin gelagert haben.</li> <li>- <u>Umsetzung</u>: Es werden jetzt W100 % der Medizin entfernt, die in der Kommune gelistet sind.</li> <li>- <u>Schutz</u>: Besitzt die Kommune einen Speicher betrifft es nur die Hälfte der ermittelten Medizin.</li> </ul>
79	<p><b>Schmiedekunst</b></p> <p>Es liegt die Erfindung vor, mit dem die Schmiedekunst verbessert werden kann und somit stabilere Schwerter hergestellt werden können.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Voraussetzung</u>: Die Kommune muss eine Schmiede besitzen.</li> <li>- <u>Umsetzung</u>: Nur wenn die Voraussetzung vorhanden ist, kann die Erfindung künftig jederzeit umgesetzt werden.</li> </ul> <p>Die guten Schwerter (Kurzschwerter, Säbel, Schwerte, und Langschwerter) können in der Entwicklungs-Phase eingekauft werden. Sie kosten 1 Erz mehr</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Auswirkungen</u>: Die Schwerter sind stabiler und bewirken + 1 TP mehr.</li> <li>- <u>Inplay</u>: Im Spiel würde so eine Waffe doppelt so viel kosten.</li> </ul>
80	<p><b>Handelsangebot Markt</b></p> <p>Siehe Ereignis 20!</p>
81	<p><b>Adel</b></p> <p>Siehe Ereignis 01!</p>
82	<p><b>Schwarzer Fleck</b></p> <p>Der Gebäudeschimmel verseucht ein Bauwerk.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Umsetzung</u>: Es muss jetzt ein Bauwerk entfernt werden, dass vom Schwarzen Fleck befallen ist. Der Würfel bestimmt eines der folgenden Bauwerke: Akademie, Apotheke, Arena, Bibliothek, Blidenhaus, Brauerei, Gerberei, Hafen, Kaserne, Kelterei, Mühle, Sägewerk, Schmiede, Spital, Taverne, Theater, Weberei oder Zollhaus.</li> </ul>
83	<p><b>Schwarzer Ritter</b></p> <p>Ein freier Ritter bietet dem Herrscher seine Dienste an und zwar günstiger als übliche Ritter; außerdem bringt er seine Ausrüstung mit. Er ist aber auch als skrupelloser Ritter bekannt, der sich selbst als der „Schwarze Ritter“ bezeichnet.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Umsetzung</u>: Der Ritter würde in der kommenden Runde seine Dienste anbieten und startet in der Kommune. Er kostet jährlich lediglich 1 Gold.</li> <li>- <u>Auswirkungen</u>: <ul style="list-style-type: none"> <li>o Sollte der Schwarze Ritter abgelehnt werden und es existieren Soldaten in der Kommune, versucht er diese jetzt mit seinem Charisma auf seine Seite zu ziehen und mit ihnen gemeinsam fortzuziehen. Der Schwarzen Ritter übt dann jetzt auf jede SE seinen TW auf CHAR aus, um sie zu überzeugen. Sein Wert beträgt 18; anders als bei üblichen Ritter. Die SE wehren sich dagegen mit einem Gegen-TW; dabei ist auf die Moral der Soldaten zu achten. Der Schwarze Ritter würde danach die Kommune mit seinen SE zu verlassen. Der SM bewegt künftig den Schwarzen Ritter und seine Armee als eigenständige Gruppe und setzt sie ans Ende der Spieler-Reihenfolge. Er zieht sie durchs Land, denn der Ritter sucht mit seiner Armee die nächste Kommune auf, der er seine Dienste anbietet. Nun hat er evtl. eine Armee dabei, die im Angebot inbegriffen ist. Jede SE verlangt allerdings auch nur 1 Gold weniger für ihre Dienste als üblich. In der kommenden Runde befinden sich der Ritter und seine Armee noch in der Kommune des Spielers. Sie ziehen in ihrer Bewegungsphase dann weiter. Bis dahin könnte sich der Spieler auch überlegen ihn und seine abtrünnigen Soldaten zu bekämpfen.</li> <li>o Sollte der Schwarze Ritter vom Kommuneführer eingestellt werden, kann das die Gunst einiger Adelliger negativ stimmen. Außerdem ist sein Vorgehen stets äußerst skrupellos und brutal.</li> </ul> </li> <li>- <u>Inplay</u>: Die SC werden mit diesem Schwarzen Ritter wohl häufiger Probleme bekommen oder einer der SC ist evtl. selbst dieser skrupellose Ritter.</li> </ul>



W100	Ereignisse
84	<p><b>Seeräuber</b></p> <p>Ein feindliches Schiff – ein Schoner – bedroht die Kommune und fordert Tribut.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Voraussetzung</u>: Die Kommune muss am Meer liegen oder an einem für Schiffe zugänglichen Fluss.</li> <li>- <u>Umsetzung</u>: Das Schiff erreicht jetzt die Nähe zur Kommune. <ul style="list-style-type: none"> <li>o Sollte die Kommune über Schiffe verfügen, die größer sind als ein Kreuzer oder über mehrere Kreuzer oder sollte die Kommune offensichtlich mehrere Kanonen stationiert haben oder eine Burg besitzen, fährt das Schiff einfach weiter. Der Spieler erfährt lediglich davon.</li> <li>o Ansonsten hält das Schiff und signalisiert, dass die Kommune freiwillig 10 Nahrung, 10 Getränke und 30 Gold an Tribut zahlen soll, sonst greift das Schiff an.</li> </ul> </li> <li>- <u>Auswirkungen</u>: <ul style="list-style-type: none"> <li>o Diplomatie: Mit den Seeräubern kann man über alternative Tribute verhandeln. Sie verlassen den Handel aber nicht ohne Tribut. Unter diesen müssen mind. 10 Nahrung und 10 Wasser und 10 Gold sein. Der Kapitän hat in Handeln einen Wert von 15.</li> <li>o Krieg: Wird die Tributforderung abgelehnt oder nicht ausreichend erfüllt oder wenn von der Kommune kriegerische Handlungen stattfinden, eröffnen die Seeräuber in der Kriegs-Phase den Angriff. Sie setzen nur ihre Katapulte ein und beschließen die Bauwerke und Bürger der Kommune. Siehe dazu die unteren Regeln zum Krieg! Das Schiff würde flüchten, wenn es zu stark beschädigt wird. Die SE auf dem Schiff dienen zur Abwehr, für den Fall einer Enterung. Sollte die Kommune stark in Mitleidenschaft genommen worden sein und keinen Widerstand mehr bieten, plündern sie die Kommune..</li> </ul> </li> <li>- <u>Schutz</u>: Besitzt die Kommune einen Wehrturm oder eine Burg, erkennt die Kommune die Ausstattung des Schiffes.</li> <li>- <u>Weiteres</u>: <ul style="list-style-type: none"> <li>o Ausstattung des Schoners: Es hat 10 GST, 10 BS und 10 RS. Es besitzt ein Beiboot und 2 Katapulte und es sind 3 SE Kämpfer mit Kurzschwertern an Bord, von denen eine die Katapulte bedient. Es sind keine Waren an Bord.</li> </ul> </li> </ul>
85	<p><b>Skandal</b></p> <p>Innerhalb der Führungsebene am Hof findet ein Skandal statt, evtl. ein sexueller oder gewaltsamer Machtmissbrauch.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Voraussetzung</u>: Die Kommune muss Persönlichkeiten besitzen. Sollte bis auf den Fürsten oder König keine weitere Persönlichkeit in der Kommune sein, bezieht sich der Skandal auf den Herrscher selbst.</li> <li>- <u>Umsetzung</u>: Der SM wählt die betreffende Persönlichkeit aus und denkt sich den Skandal aus, in Absprache mit dem Spieler. Der Skandal wurde jetzt veröffentlicht. Die Konsequenz bedeutet die Niederlegung des Amtes. Die Persönlichkeit muss entnommen werden.</li> <li>- <u>Auswirkungen</u>: <ul style="list-style-type: none"> <li>o Die Gunst sinkt in der Politik-Phase – 1.</li> <li>o Sollte es sich um den Fürsten oder König handeln, ist in der kommenden Runde der Thron vakant. Ein Truchsess übernimmt die Aufgaben. Dieser könnte einer der anderen Persönlichkeiten sein. Ob es zu Thronwirren kommt, entscheidet der W6: 4 – 6 = Es finden Thronwirren statt (siehe Ereignis „Thronwirren“!).</li> </ul> </li> <li>- <u>Inplay</u>: Die SC können in den Skandal verwickelt sein.</li> </ul>
86	<p><b>Söldner</b></p> <p>Söldner kommen in die Kommune und bieten ihre Dienste als künftige Krieger an.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Umsetzung</u>: Die Söldner kommen jetzt in die Kommune. Es sind W10 SE; Krieger mit dem Wert 15, die bereits mit Kurzschwertern bewaffnet und Leder-Torso und -Schuhen gerüstet sind.</li> <li>- <u>Auswirkungen</u>: <ul style="list-style-type: none"> <li>o Sollte der Herrscher die Söldner-Gruppe ablehnen, ziehen sie weiter, um sich einer nächsten Kommune anzubieten. Sie werden vom SM künftig als extra Gruppe geführt, die am Ende der Spieler-Reihenfolge gesetzt wird. Unterwegs zu einer anderen Kommune stellen sie auch eine Gefahr als Wegelagerer dar. Zu Beginn des folgenden Entwicklungsjahres befindet sich die Söldnergruppe noch in der Kommune. Wenn sie an der Reihe sind, ziehen sie in ihrer Bewegungsphase davon. Bis dahin könnte der Kommuneführer sie auch angreifen lassen.</li> <li>o Die Söldner verlangen 1 Gold weniger Sold. Sie lassen sich aber auch leicht abwerben, wenn ihnen in der Handels-Phase woanders 1 Gold mehr geboten wird. Das ist bei ihnen immer so der Fall. Sie bleiben einfach Söldner.</li> </ul> </li> <li>- <u>Inplay</u>: Die SC können selbst diese Söldner sein.</li> </ul>
87	<p><b>Sonniges Jahr</b></p> <p>Das kommende Jahr wird ein besonders schön sonniges und fruchtbares Jahr.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Auswirkungen</u>: <ul style="list-style-type: none"> <li>o Beim Erwirtschaften von Getreide und Obst erwirtschaften die BE in der kommenden Arbeits-Phase + 10 Ressourcen mehr.</li> <li>o Äcker und Plantagen werfen in der kommenden Arbeits-Phase + 5 Ressourcen mehr ab.</li> </ul> </li> </ul>
88	<p><b>Sophia-Kleriker</b></p> <p>Ein Kleriker der Sophia-Weisheiten kommt bei seinen Reisen durch die Kommune.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Voraussetzung</u>: Die Kommune muss offen für Besucher sein.</li> <li>- <u>Auswirkungen</u>: <ul style="list-style-type: none"> <li>o Besitzt die Kommune eine Akademie, steigt in der Politik-Phase die Gunst + 1.</li> <li>o Besitzt die Kommune eine Bibliothek, steigt in der Politik-Phase die Gunst + 1.</li> <li>o Bei einigen Adelligen wird dadurch die Gunst steigen.</li> </ul> </li> </ul>

W100	Ereignisse
89	<p><b>Spion</b></p> <p>Ein Spion stellt dem Kommunenführer seine Dienste zur Verfügung.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Voraussetzung</u>: Das Angebot kann abgelehnt werden. Dem Spion muss jetzt 10 Gold gezahlt werden, sonst zieht er wieder davon.</li> <li>- <u>Umsetzung</u>: Der Spion kann beauftragt werden, die eigene Kommune und auch eine fremde Kommune auszuspionieren.</li> <li>- <u>Auswirkungen</u>: Der Spion übt seine Tat in der folgenden Kriegs-Phase aus. Ob seine Tat gelingt, würfelt der SM mit dem W6 geheim aus: <ul style="list-style-type: none"> <li>o 1 – 4 = Die Spionage ist gelungen. Der Spieler erhält alle Informationen.</li> <li>o 5 = Die Spionage war erfolglos. Der Spion ist dabei ums Leben gekommen.</li> <li>o 6 = Die Spionage war erfolglos. Der Spion wurde gefasst und hat dabei seinen Auftraggeber verraten.</li> </ul> </li> </ul> <p>Mögliche Spionage-Geheimnisse erfährt der Spieler am Ende der kommenden Runde. Er erfährt dann alles was er möchte über diese Kommune.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Schutz</u>: Besitzt die fremde Kommune, in der die Spionage ausgeführt werden soll, eine Mauer, entscheidet der W6, ob der Spion (bei 4 – 6) schon vor seiner Tat verhaftet wurde. Ein weiterer W6 entscheidet darüber, ob er (bei 5 – 6) seinen Auftraggeber verraten hat.</li> <li>- <u>Inplay</u>: <ul style="list-style-type: none"> <li>o Wenn der Spieler es wünscht, verrät der Spion dem Kommunenführer jetzt einige Dinge, die sich auf seine Kommune und auf die Persönlichkeiten beziehen, die der Spieler vielleicht noch nicht weiß.</li> <li>o Mögliche SC können mit dem Spion in Kontakt kommen, ohne das sie wissen, dass es sich um einen Spion handelt. Er spioniert auch sie aus. Alternativ kann auch einer der SC der Spion sein, der erst die eigene Kommune ausspionieren muss und danach eine fremde.</li> </ul> </li> </ul>
90	<p><b>Handelsangebot Hafen</b></p> <p>Siehe Ereignis 10!</p>
91	<p><b>Adel</b></p> <p>Siehe Ereignis 01!</p>
92	<p><b>Straßen-Sanierung</b></p> <p>Die Straßen in und um der Kommune müssen dringend saniert werden; ebenso der Marktplatz.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Voraussetzung</u>: <ul style="list-style-type: none"> <li>o Die Kommune muss einen Markt besitzen.</li> <li>o Die Kommune muss eine Straße in der Kommune besitzen.</li> </ul> </li> <li>- <u>Umsetzung</u>: Zur Sanierung müssen in der Bau-Phase für den Markt oder eine Straße jeweils 3 Steine gezahlt werden.</li> <li>- <u>Auswirkungen</u>: <ul style="list-style-type: none"> <li>o Solange die Bauwerke nicht saniert wurden, sinkt in jeder Politik-Phase die Gunst – 1.</li> <li>o Sobald die Bauwerke saniert wurden, steigt in der Politik-Phase die Gunst + 1.</li> <li>o Solange die Bauwerke nicht saniert wurden, macht das Zollhaus bei den Zolleinnahmen in der Bilanz-Phase insgesamt nur die Hälfte an Einnahmen.</li> </ul> </li> </ul>
93	<p><b>Sturm</b></p> <p>Die Kommune und die umliegenden Gebiete werden von einem Sturm heimgesucht, bei dem Gebäude zerstört werden und Bürger ums Leben kommen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Umsetzung</u>: Der Sturm zieht jetzt durch die Landschaft.</li> <li>- <u>Auswirkungen</u>: <ul style="list-style-type: none"> <li>o Es sterben W4 der aktiven BE und W4 der passiven BE.</li> <li>o Es sterben W4 der SE. Der Spieler wählt die SE frei aus.</li> <li>o Es werden W6 Bauwerke zerstört. Folgende Bauwerke stehen zur Auswahl und werden per Würfel ermittelt: Akademie, Apotheke, Arena, Bibliothek, Blidenhaus, Brauerei, Gerberei, Hafen, Kaserne, Kelterei, Mühle, Sägewerk, Schmiede, Spital, Taverne, Theater, Weberei und Zollhaus.</li> <li>o Besitzt die Kommune einen Hafen, werden W4 Schiffe (bzw. Boote) zerstört. Die Schiffe (bzw. Boote) werden per Würfel ermittelt, allerdings trifft es zuerst die Boote, dann die kleinen Schiffe usw.</li> <li>o Im Lager werden W100 % der jeweiligen Ressourcen vernichtet. In einem Speicher ist das nur die Hälfte der jeweiligen Ressourcen.</li> <li>o Der Markt kann im folgenden Entwicklungsjahr nicht genutzt werden und somit entfallen die Zolleinnahmen für den Markt.</li> </ul> </li> <li>- <u>Inplay</u>: Auch die SC werden im Spiel dem Sturm ausgesetzt.</li> </ul>

W100	Ereignisse
94	<p><b>Thronwirren</b></p> <p>Der Fürst oder König stirbt. Ein neuer Herrscher muss auf den Thron, aber es entbrennt ein Streit um die Thronfolge.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Voraussetzung</u>: Die Kommune muss eine Stadt sein und einen Fürsten oder König haben. Dieses Ereignis findet nicht statt, wenn der Fürst oder König ein SC ist.</li> <li>- <u>Umsetzung</u>: Der Fürst oder König ist gerade überraschend gestorben. Für die kommende Runde ist die Kommune und somit auch das Fürstentum oder das Königreich ohne Herrscher. Der Thron wird von einem Truchsess verwaltet.</li> <li>- <u>Auswirkungen</u>: <ul style="list-style-type: none"> <li>o Beim Tod eines Fürsten erleidet die Kommune in der Politik-Phase – 1 in Gunst.</li> <li>o Beim Tod eines Königs erleiden alle Kommunen des Königreichs in der Politik-Phase – 1 in Gunst.</li> <li>o Thronwirren verursachen bei einigen Adeligen eine negative Gunst.</li> <li>o Der vorübergehend eingesetzte Truchsess kostet der Kommune nur 3 Gold, anstatt wie ein Fürst oder König 5 Gold. Der Truchsess kann eine Persönlichkeit des Hofstaates sein, die vorübergehend mit dieser Aufgabe betraut wurde.</li> <li>o Die Thronfolge kann nicht in der folgenden Runde geschehen. Es kann also noch kein neuer Fürst oder König eingesetzt werden.</li> <li>o Vom Tod des Fürsten erfahren alle Kommunen in diesem Staat und alle Staaten, die durch offene Gebiete mit dem Staat verbunden sind.</li> <li>o In der folgenden Runde kann ein anderer Fürst oder König versuchen, die Macht über diesen Staat an sich zu reißen.</li> <li>o Wird der Thron in der darauffolgenden Runde von einem König besetzt, erhalten alle Kommunen des Königreichs + 1 in Gunst.</li> </ul> </li> <li>- <u>Inplay</u>: Die Thronwirren werden im Spiel die SC betreffen. Sie könnten evtl. auch Anspruch auf den Thron erheben.</li> </ul>
95	<p><b>Verdorben und vergammelt</b></p> <p>Bestimmte gelagerte Nahrung und Getränke verderben oder vergammeln.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Voraussetzung</u>: Die Kommune muss Nahrung oder Getränke im Lager oder Speicher haben.</li> <li>- <u>Umsetzung</u>: Nahrung und Getränke vergammeln jetzt und müssen darum jetzt entsorgt werden.</li> <li>- <u>Auswirkungen</u>: <ul style="list-style-type: none"> <li>o Es verdirbt oder vergammelt W100 % des Biers, des Brots, der Fische, des Getreides, der Kräuter, der Milch, des Obstes, des Opiums, des Safts, des Wassers und des Weins.</li> </ul> </li> <li>- <u>Schutz</u>: <ul style="list-style-type: none"> <li>o Bei einem Speicher verdirbt oder vergammelt nur die Hälfte der Ressourcen.</li> <li>o Befindet sich Salz im Speicher, schützt jede Salz-Ressource eine Fisch-, Kräuter- oder Obst-Ressource. Dafür muss jeweils das Salz entfernt werden.</li> </ul> </li> </ul>
96	<p><b>Vernissage</b></p> <p>In der Kommune soll in verschiedenen Gebäuden eine Vernissage mit verschiedenen Kunstobjekten stattfinden.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Auswirkungen</u>: <ul style="list-style-type: none"> <li>o In der Politik-Phase erhält die Kommune in Gunst + 1.</li> <li>o Bei einigen Adeligen fördert das die Gunst ebenso.</li> <li>o Besitzt die Kommune ein Zollhaus, bringt die Vernissage in der kommenden Finanz-Phase + W10 Gold ein.</li> </ul> </li> </ul>

W100	Ereignisse
97	<p><b>Vulkanausbruch</b></p> <p>Ein Vulkan bricht aus.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Voraussetzung</u>: Ein benachbartes Gebiet der Kommune besitzt ein Vulkan oder irgendwo anders steht ein Vulkan. Vorrangig gilt ein benachbartes Gebiet der Kommune. Dieses Ereignis kann also auch andere Spieler treffen.</li> <li>- <u>Umsetzung</u>: Der Vulkan bricht jetzt aus.</li> <li>- <u>Auswirkungen</u>: <ul style="list-style-type: none"> <li>o Das betroffene Gebiet und die umliegenden Gebiete werden von Erdbeben betroffen (siehe Ereignis Erdbeben!)</li> <li>o Ausgehend vom Vulkan fließt Lava aus und zerstört dort alles und verwandelt die Landschaft danach in ein reines Gebirge. Welches Gebiet das ist, bestimmt der W10: 1 = das Gebiet oben links vom Vulkan; 2 = das Gebiet oberhalb; 3 = das Gebiet oben rechts; 4 = das Gebiet links; 5 = die Lava bleibt in dem Gebiet des Vulkans (die Landschaft bleibt auch ein Vulkan); 6 = das Gebiet rechts; 7 = das Gebiet unten links; 8 = das Gebiet unterhalb, 9 = das Gebiet unten rechts; 10 = anstelle eines Lava-Flusses tritt Magma aus und große glühende Gesteinsbrocken schießen nach dem gleichen System mit dem W10 in eine Landschaft, allerdings 2 Gebiete weit. Bei einer 10 schießen die Magma-Brocken in ein direkt benachbartes Gebiet. In dem betroffenen Gebiet werden W20 Bauwerke komplett zerstört. Es gelten alle Bauwerke, auch Boote, Schiffe und Burgen. Außerdem sterben W100 % der aktiven und passiven BE und W100 % der SE. Außerdem findet ein Moor- oder Waldbrand statt, wenn das betroffene Gebiet eine Moor- oder Waldlandschaft besitzt. Siehe dann unter dem Ereignis „Moor- oder Waldbrand“!</li> <li>o Wenn Lava in ein Gebiet fließt, in dem sich Humanoiden aufhalten, haben diese die Möglichkeit, in der kommenden Bewegungs-Phase aus dem Gebiet zu fliehen, sonst sterben sie. Sie können dafür auch Schiffe nutzen und auch Ressourcen mit sich nehmen. Wenn sie Reittiere nutzen, gilt 1 Reittier für je 1 BE. Berittene SE haben bereits Reittiere.</li> <li>o Der Knall ist in allen Landschaften des Planspiels zu hören.</li> <li>o Eine Rauchwolke sieht man 2 Gebiete weit. Bis dahin werden in die Gebieten die Bewohner Angst bekommen, woraufhin in der Politik-Phase die Gunst - 1 sinkt.</li> <li>o Nach der kommenden Runde, also in der übernächsten Runde, können BE in der Arbeits-Phase dort wieder arbeiten. Und in der Runde wird der TW + 2 WM.</li> </ul> </li> </ul>
98	<p><b>Währung stabilisieren</b></p> <p>Um die Währung des Staates stabil zu halten, muss der Staat Gold für seine Kommunen ausgeben.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Voraussetzung</u>: Die Kommune muss ein Fürstentum oder Königreich sein. Wenn es sich um ein Königreich handelt, muss dieses auch für seine Fürstentümer aufkommen.</li> <li>- <u>Umsetzung</u>: In der kommenden Finanz-Phase muss das Fürstentum oder das Königreich für alle ihre Kommunen Gold zahlen, nämlich 2 Gold je Siedlung, 10 Gold je Dorf und 100 Gold je Stadt.</li> <li>- <u>Auswirkungen</u>: <ul style="list-style-type: none"> <li>o Der Währungseinbruch würde die folgende Runde betreffen. Wird das Gold für eine Kommune nicht abgezahlt, sinkt dann dort in jeder Politik-Phase die Gunst - 1 und die Steuereinnahmen dieser Kommune reduzieren sich in der Finanz-Phase um die Hälfte.</li> </ul> </li> <li>- <u>Inplay</u>: Sollten SC in Kommunen unterwegs sein, in denen gerade die Wirtschaftskrise stattfindet, sind dort sämtliche Waren und Dienstleistungen um das Doppelte teurer.</li> </ul>
99	<p><b>Wolfsangriff</b></p> <p>Ein Wolfsrudel hat sich in einem der benachbarten Gebiete niedergelassen und greift immer wieder die Farmtiere der Kommune an. Sie stellen auch eine Gefahr für kleine Gruppen von Humanoiden dar.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Voraussetzung</u>: In einem der benachbarten Gebiete muss es eine Landschaft mit Wald geben. Sollte die Kommune keine Farm besitzen, werden die Wölfe in dem Gebiet trotzdem ansässig und stellen eine Gefahr dar.</li> <li>- <u>Auswirkungen</u>: Immer zu Beginn einer neuen Runde haben die Wölfe in einer Farm der Kommune Tiere gerissen. Die Tiere sind dann aus dem Kommunenbogen zu entfernen. Zuerst wird per Würfel die Farm ermittelt und dann werden daraus W6 Tiere ermittelt, die aus dem Kommunenbogen entfernt werden müssen. Sollten diese Tiere nicht vorhanden sein, muss neu ermittelt werden.</li> <li>- <u>Schutz</u>: <ul style="list-style-type: none"> <li>o Besitzt die Kommune Hunde (durch ein Ereignis), ist die Kommune vor den Wölfen geschützt.</li> <li>o Um die Wölfe endgültig zu eliminieren, muss eine BE oder SE in das Waldgebiet geschickt werden, die dann in der Kriegs-Phase die Wölfe jagt. Ist der TW der Einheit nicht gelungen, ist sie bei der Jagd gegen die Wölfe ums Leben gekommen. BE gehen nur dann die Wölfe jagen, wenn ihre Gunst neutral bis positiv gesonnen ist.</li> </ul> </li> <li>- <u>Inplay</u>: Die SC könnten damit beauftragt werden, die Wölfe zu eliminieren.</li> </ul>
100	<p><b>Handelsangebot Markt</b></p> <p>Siehe Ereignis 20!</p>

## 14. Handelsereignisse

Besitzt die Kommune einen Hafen oder einen Markt, kann die Kommune durch Ereignisse besondere Handelsangebote erhalten. Durch den W10 wird dann das Handelsangebot ermittelt.

### 14.1. Handelsangebote durch einen Hafen

- Der Spieler erhält nur die nötigsten Informationen, nämlich um was es sich für ein Schiff handelt, wie viele Geschütze es besitzt, wie viele Personen ungefähr an Bord sind und um was es sich für Leute handelt.
- Wenn die Verhandlungen beginnen, wird der Händler seine Angebote vortragen.
- Der Handel kann im Outplay mit einem Konsul verändert werden, wenn dies in den Angeboten erwähnt ist.
- Es ist möglich, in der Kriegs-Phase das Schiff zu bekämpfen; das würde jedoch Auswirkungen auf das Spiel haben.
- Sollte eins der Angebote in der Kommune schon mal stattgefunden haben, darf der Wurf wiederholt werden.
- Beim Handel ist darauf zu achten, dass das Schiff nach dem Ausladen seiner Waren auch nur so viele der getauschten Waren einladen kann, wie es seiner KE entspricht. Der Handel muss also darauf abgestimmt sein.

W10	Aswad Korsaren; Kapitän Makira Dhuki (Noma)	
01	Beschreibung:	Die Aswad Korsaren sind handelnde Seeräuber, die von einer Insel in Watterriek stammen.
	Schiff:	Bark (50 KE)
	Bewaffnung:	8 Geschütze; 4 auf jeder Seite (= 8 KE)
	Beiboote:	2 Boote (= 2 KE)
	Besatzung:	30 Seeleute (= 3 KE)
	Platz für Ressourcen:	37 KE; davon sind derzeit noch 14 KE frei.
	Ressourcen an Bord:	30 Sklaven (3 KE), 50 Schwerter (5 KE), 50 Textilien (5 KE), 50 Nahrung (5 KE) und 50 Wasser (5 KE).
	Interessen:	Die Aswad-Korsaren benötigen primär Medizin, aber auch Getreide und Holz.
	Angebot 1:	- Textil für Medizin: Kurs 5 : 1 Bei der Abnahme von 50 Textilien, zusätzlich 1 BE Sklaven als Prämie.
	Angebot 2:	- Schwerter für Getreide: Kurs 1 : 5 Bei der Abnahme von mind. 30 Schwertern, zusätzlich 1 BE Sklaven als Prämie.
	Angebot 3:	- Schwerter für Holz: Kurs 1 : 10 Bei der Abnahme von mind. 30 Schwertern, zusätzlich 1 BE Sklaven als Prämie.
Sonstiges:	- Besitzt die Kommune einen Konsul, verändern sich dadurch die Kursangebote zu Gunsten der Kommune: Angebot 1 = 3 : 1; Angebot 2 = 1 : 3; Angebot 3 = 1 : 5. - Außerdem erhält die Kommune durch den Konsul auf alle Fälle eine BE Sklaven, wenn ein Handel stattfindet. - Sollte die Kommune schwach geschützt sein und ein Handel wird abgelehnt, würden die Aswad-Korsaren angreifen und plündern.	

W10	Bojovnik-Händler; Kapitän Torkoff (Ork)	
02	Beschreibung:	Die Bojovnik-Händler sind Orks, die aus Trollland stammen.
	Schiff:	Schoner (10 KE)
	Bewaffnung:	2 Geschütze; auf jeder Seite ein (= 2 KE)
	Beiboote:	1 Boot (= 1 KE)
	Besatzung:	20 Seeleute (= 2 KE)
	Platz für Ressourcen:	5 KE; davon sind derzeit noch 2 KE frei
	Ressourcen an Bord:	10 Gold (1 KE), 10 Nahrung (1 KE) und 10 Wasser (1 KE).
	Interessen:	Die Bojovnik-Händler interessieren sich für Bier, Getreide und Medizin.
	Angebot 1:	- Gold für Bier: Kurs 1 : 5
	Angebot 2:	- Gold für Getreide: Kurs 1 : 5
Angebot 3:	- Gold für Medizin: Kurs 1 : 3	
Sonstiges:	- Die Orks würden keinesfalls mit Elben handeln. - Besitzt die Kommune einen Konsul, verändern sich dadurch die Kursangebote zu Gunsten der Kommune: Angebot 1 = 1 : 3; Angebot 2 = 1 : 3; Angebot 3 = 1 : 2. - Der Handel mit Orks ist schwierig. Sie machen einen aggressiven Eindruck. Würde man den Handel mit ihnen ablehnen, würden sie davon segeln, aber zum Abschied noch mal mit dem Katapult auf ein Schiff oder auf den Hafen schießen.	

W10	Kakara-Händler; Kapitän Filanos (Elb)	
03	Beschreibung:	Die Händler stammen aus dem Gewürzland Kakara, aus der Stadt Polonus
	Schiff:	Bark (50 KE)
	Bewaffnung:	6 Geschütze; 3 an jeder Seite (= 6 KE)
	Beiboote:	2 Boote (= 2 KE)
	Besatzung:	40 Seeleute (= 4 KE)
	Platz für Ressourcen:	38 KE; davon sind derzeit noch 11 KE frei
	Ressourcen an Bord:	50 Textil (Robbenpelze) (5 KE), 20 Kleintiere (Gänse und Enten) (2 KE), 50 Salz (5 KE), 50 Getreide (5 KE), Nahrung (4 KE) und Wasser (4 KE) und 2 x besondere Genussmittel: Gewürze, Nüsse, Tee, Kakao und Kaffee (2 KE).
	Interessen:	Die Händler aus Kakara interessieren sich für Gold.
	Angebot 1:	- Textil oder Kleintiere oder Getreide oder Salz für Gold: Kurs 3 : 1
	Angebot 3:	- Besondere Erzeugnisse für Gold: 1 : 5
	Sonstiges:	- Besitzt die Kommune einen Konsul, verändern sich dadurch die Kursangebote zu Gunsten der Kommune: Angebot 1 = 2 : 1; Angebot 2 = 1 : 3. - Wird jeweils (in der Politik-Phase) ein besonderes Genussmittel ausgegeben, fördert das die Gunst einiger Adelige + 1.

W10	Kakara-Händler; Kapitän Dry (Anthrop)	
04	Beschreibung:	Die Händler stammen aus dem Gewürzland Kakara, aus der Stadt Polonus
	Schiff:	Brigg (20 KE)
	Bewaffnung:	2 Geschütze; an jeder Seite ein (= 2 KE)
	Beiboote:	1 Boote (= 1 KE)
	Besatzung:	20 Seeleute (= 2 KE)
	Platz für Ressourcen:	15 KE; davon sind derzeit noch 5 KE frei
	Ressourcen an Bord:	30 Medizin (3 KE), 20 Textil (2 KE), 1 x exotische Singvögel (1 KE), 20 Nahrung (2 KE) und 20 Wasser (2 KE)
	Interessen:	Die Händler aus Kakara interessieren sich für Gold.
	Angebot 1:	- Medizin für Gold: Kurs 1 : 3
	Angebot 2:	- Textil für Gold: Kurs 1 : 2
	Angebot 3:	- Exotische Singvögel für Gold: 1 : 5
	Sonstiges:	- Besitzt die Kommune einen Konsul, verändern sich dadurch die Kursangebote zu Gunsten der Kommune: Angebot 1 = 1 : 2; Angebot 2 = 1 : 1; Angebot 3 = 1 : 3. - Durch die exotischen Singvögel wird (in der Politik-Phase) die Gunst einiger Adelige + 1 gefördert (einmalig).

W10	Händler aus Bookt Haven; Kapitän Nielsen (Skarde)	
05	Beschreibung:	Die Händler stammen aus der Stadt Bookt Haven (Watterriek)
	Schiff:	Bark (50 KE)
	Bewaffnung:	6 Geschütze; an jeder Seite 3 (= 6 KE); es handelt sich um Kanonen
	Beiboote:	2 Boote (= 2 KE)
	Besatzung:	40 Seeleute (= 4 KE)
	Platz für Ressourcen:	38 KE; davon sind derzeit noch 15 KE frei
	Ressourcen an Bord:	100 Bier (10 KE), 50 Holz (5 KE), 40 Nahrung (4 KE), 40 Wasser (4 KE)
	Interessen:	Die Händler aus Bookt Haven brauchen Getränke und interessieren sich für Gold, Obst und Medizin.
	Angebot 1:	- Bier für Wasser oder Obst oder Medizin: Kurs 1 : 5
	Angebot 2:	- Holz für Wasser oder Obst oder Medizin: Kurs 1 : 3
	Angebot 3:	- Bier für Gold: Kurs 1 : 3
	Angebot 4:	- Holz für Gold: Kurs 1 : 2
Sonstiges:	- Besitzt die Kommune einen Konsul, verändern sich dadurch die Kursangebote zu Gunsten der Kommune: Angebot 1 = 1 : 3; Angebot 2 = 1 : 2; Angebot 3 = 1 : 2; Angebot 4 = 1 : 1. - Die Skarden wünschen außerdem Landgang, wenn in der Kommune eine Taverne vorhanden ist. Besitzt die Kommune dann auch ein Zollhaus, bewirkt das dadurch + W10 Gold zusätzliche Zolleinnahmen. Außerdem garantiert Spaß im Rollenspiel.	

W10	Händler aus Panpolis; Kapitän Fender (Anthrop)	
06	Beschreibung:	Die Händler stammen aus der Metropolisstadt Panpolis (Lina-Lapid)
	Schiff:	Bark (50 KE)
	Bewaffnung:	6 Geschütze; an jeder Seite 3 (= 6 KE); es handelt sich um Kanonen
	Beiboote:	2 Boote (= 2 KE)
	Besatzung:	40 Seeleute (= 4 KE)
	Platz für Ressourcen:	38 KE; davon sind derzeit noch 10 KE frei
	Ressourcen an Bord:	10 Donnerbüchsen (1 KE), 30 Sklaven (3 KE), 30 Schwerter (3 KE), 2 Katapulte (2 KE), 30 Wein (3 KE), 80 Nahrung (8 KE) und 80 Wasser (8 KE)
	Interessen:	Die Händler aus Panpolis interessieren sich für Holz und Gold.
	Angebot 1:	- Donnerbüchsen für Holz: Kurs 1 : 20
	Angebot 2:	- Donnerbüchsen für Gold: Kurs 1 : 10
	Angebot 3:	- Sklaven für Holz: Kurs 1 : 10
	Angebot 4:	- Sklaven für Gold: Kurs 1 : 5
	Angebot 5:	- Schwerter für Holz: Kurs 1 : 10
	Angebot 6:	- Schwerter für Gold: Kurs 1 : 5
	Angebot 7:	- Katapulte für Holz: Kurs 1 : 10
	Angebot 8:	- Katapulte für Gold: Kurs 1 : 5
Angebot 9:	- Wein für Holz: Kurs 1 : 5	
Angebot 10:	- Wein für Gold: Kurs 1 : 3	
Sonstiges:	- Besitzt die Kommune einen Konsul, verändern sich dadurch die Kursangebote zu Gunsten der Kommune: Angebot 1 = 1 : 10; Angebot 2 = 1 : 5; Angebot 3 = 1 : 5; Angebot 4 = 1 : 3; Angebot 5 = 1 : 5; Angebot 6 = 1 : 3; Angebot 7 = 1 : 5; Angebot 8 = 1 : 3; Angebot 9 = 1 : 3; Angebot 10 = 1 : 2. - Für die Donnerbüchsen werden Munition und einiges an Schießpulver beigelegt.	

W10	Händler aus Grootfang; Kapitän Svetlana (Skardin)	
07	Beschreibung:	Die Händler stammen aus der Spookdriek (Grootfang)
	Schiff:	Brigg (20 KE)
	Bewaffnung:	2 Geschütze; an jeder Seite ein (= 2 KE)
	Beiboote:	1 Boote (= 1 KE)
	Besatzung:	20 Seeleute (= 2 KE)
	Platz für Ressourcen:	15 KE; davon sind derzeit noch 4 KE frei
	Ressourcen an Bord:	40 Holz (4 KE), 30 Leder (3 KE), 20 Nahrung (2 KE) und 20 Wasser (2 KE)
	Interessen:	Die Händler aus Panpolis interessieren sich für Gold.
	Angebot 1:	- Holz für Gold: Kurs 1 : 3
	Angebot 3:	- Leder für Gold: Kurs 1 : 3
Sonstiges:	- Besitzt die Kommune einen Konsul, verändern sich dadurch die Kursangebote zu Gunsten der Kommune: Angebot 1 = 1 : 2; Angebot 2 = 1 : 2. - Auf dem Schiff wimmeln Ratten, die auch Krankheiten verursachen. Man sieht es den Seeleuten beim Verladen der Waren an. Für die Kommune muss danach der 20 gewürfelt werden. Bei 17 - 18 findet das Ereignis „Epidemie“ statt und bei 19 - 20 das Ereignis „Rattenplage“. Besitzt die Kommune den Medikus aus dem Ereignis „Guter Medikus“, dann erkennt dieser die Erkrankung der Seeleute frühzeitig und der Deal kann gestoppt werden, ohne dass was passiert.	

W10	Kriegsschiff aus Kroon; Kapitän Mehldorn (Anthrop)	
08	Beschreibung:	Das Kriegsschiff stammt aus Kroon (Sandorien); es ist beschädigt.
	Schiff:	Bark (50 KE)
	Bewaffnung:	17 Geschütze; an jeder Seite ein 8 und ein am Bug (= 17 KE)
	Beiboote:	4 Boote (= 4 KE)
	Besatzung:	50 Soldaten (= 5 KE)
	Platz für Ressourcen:	24 KE; davon sind derzeit noch 17 KE frei
	Ressourcen an Bord:	50 Gold (5 KE), 10 Nahrung (1 KE) und 10 Wasser (1 KE)
	Interessen:	Die Seeleute brauchen dringend Proviant.
	Angebot:	- Gold für Nahrung und Wasser: Kurs 1 : (1 + 1) Sie brauchen mind. 40 Nahrung und 40 Wasser und die Nahrung muss verzehrbar sein, also z. B. kein Getreide.
	Sonstiges:	- Das Schiff hat ein Piratenschiff tagelang verfolgt und dann eliminiert, hat dabei aber auch selbst schwere Schäden erlitten und Leute und Fracht verloren. Es besitzt nur noch 35 GST. - Wenn bei dem Handel nicht eingewilligt wird, vielleicht auch, weil es nicht geht, wird das Kriegsschiff erst die Kommune beschießen und dann mit den Soldaten angreifen. Es findet also ein Krieg in der Kriegsphase statt. Die Soldaten plündern dann, jedoch nur was sie gefordert hatten. Sie glauben nämlich nicht, dass nicht genügend Nahrung und Wasser vorhanden sind und sie brauchen den Proviant so dringend, dass für sie der Krieg die einzige Lösung ist.

W10	Handelsschiff aus Utsukushi; Kapitän Miza (Anthrop)	
09	Beschreibung:	Die Händler stammen aus Utsukushi (Shanlin)
	Schiff:	Brigg (20 KE)
	Bewaffnung:	2 Geschütze; an jeder Seite ein (= 2 KE)
	Beiboote:	1 Boot (= 1 KE)
	Besatzung:	10 Seeleute (= 1 KE)
	Platz für Ressourcen:	16 KE; davon sind derzeit noch 5 KE frei
	Ressourcen an Bord:	50 Obst (5 KE), 30 Opium (3 KE), 10 Nahrung (1 KE) und 30 Wasser (3 KE)
	Interessen:	Die Händler aus Utsukushi interessieren sich für Erz
	Angebot 1:	- Obst für Erz: Kurs 1 : 3
	Angebot 2:	- Opium für Erz: Kurs 1 : 5
Sonstiges:	- Besitzt die Kommune einen Konsul, verändern sich dadurch die Kursangebote zu Gunsten der Kommune: Angebot 1 = 1 : 2; Angebot 2 = 1 : 3. - Zum Opium, siehe beim Ereignis „Opium-Feld“.	

W10	Handelsschiff aus Blievenhoff; Kapitän Schnauzbart (Skarde)	
10	Beschreibung:	Die Händler stammen aus Blievenhoff (Ranos)
	Schiff:	Schoner (10 KE)
	Bewaffnung:	keine
	Beiboote:	1 Boot (= 1 KE)
	Besatzung:	10 Seeleute (= 1 KE)
	Platz für Ressourcen:	8 KE; davon sind derzeit noch 2 KE frei
	Ressourcen an Bord:	10 Nutztiere (1 KE), 20 Reittiere (2 KE), 10 Salz (1 KE), 10 Nahrung (1 KE) und 10 Wasser (1 KE)
	Interessen:	Die Händler aus Blievenhoff interessieren sich für Gold und Medizin
	Angebot 1:	- Nutztiere oder Reittiere oder Salz für Medizin: Kurs 1 : 5
	Angebot 2:	- Nutztiere oder Reittiere oder Salz für Gold: Kurs 1 : 3
Sonstiges:	- Besitzt die Kommune einen Konsul, verändern sich dadurch die Kursangebote zu Gunsten der Kommune: Angebot 1 = 1 : 3; Angebot 2 = 1 : 2.	



## 14.2. Handelsangebote durch einen Markt

- Der Spieler erhält die nötigen Informationen, um was es sich für einen Händler handelt, wie er bestückt ist und was er für Waren anbieten möchte.
- Für den Handel mit dem Markt macht es durchaus Sinn, dass die Kommune eine Straße besitzt.
- Bei den Angeboten des Marktes dürfen sich diese durchaus wiederholen, wenn der gleiche Wurf fällt.

W10	Karak, der Knochenhändler	
01	Beschreibung:	Karak ist ein sauranischer Händler. Sofern die Kommune Sauranern gegenüber aufgeschlossen ist, stellt Karak keine Besonderheit dar; ansonsten ist er ein Exot und wird auch kritisch beäugt. Man sagt ihm nach, dass er magische Fähigkeiten besitzen würde. Karak handelt mit Knochen und Schnitzereien, die ansonsten keinen großartigen Marktwert haben. Die dekorativen Gefäße, die er herstellt, sind allerdings gerne am Hof gesehen.
	Ausstattung:	Keine; er schleppt seine Waren in Rucksäcken mit sich herum.
	Angebot 1:	- 1 x Dekorative Gefäße aus Knochen für 2 Gold
	Angebot 2:	- 1 x einen Torso-Panzer aus dem Panzer einer Riesenschildkröte für 1 Gold
	Sonstiges:	- Am Hof bewirken die dekorativen Gefäße bei einigen Adeligen einmalig eine positive Gunst. - Die Torso-Platte bewirkt + 6 BS und + 8 RS, aber auch - 1 WM.

W10	Altawabul, der Nomade	
02	Beschreibung:	Altawabul ist ein nomaischer Händler, der mit einer Karawane von Kamelen durch die Landschaften zieht. Er ist sehr bekannt.
	Ausstattung:	5 Kamele.
	Angebot 1:	- 3 Textil; je Textil für 3 Gold
	Angebot 2:	- 3 Medizin; je Medizin für 4 Gold
	Angebot 3:	- 3 Kräuter; je Kraut für 3 Gold
	Angebot 4:	- 3 Opium; je Opium für 10 Gold
	Angebot 5:	- 3 Leder; je Leder für 5 Gold

W10	Zamaros, der Pelzhändler	
04	Beschreibung:	Zamaros ist ein Grauelb und darum nicht überall gerne gesehen, aber er bringt Pelze (Textilien), mit denen er handelt und erzählt von Erlebnissen und bringt dadurch Informationen.
	Ausstattung:	Keine; er schleppt seine Waren in Rucksäcken mit sich herum.
	Angebot:	- 1 Textil für 3 Gold
	Sonstiges:	- Die Pelze sind äußerst dekorativ und bewirken bei einigen Adeligen eine positive Gunst; dann stehen die Pelze als Textil der Kommune jedoch nicht mehr zur Verfügung. - Lädt man Zamaros zum Essen ein, erhält man durch ihn eine besondere Information zu einer Kommune, die der SM bestimmt per Würfel bestimmt).

W10	Olaf, der Bierhändler	
05	Beschreibung:	Olaf ist ein Skarde, der mit Bier handelt. Er kommt mit einer Wagenladung in die Kommune, wenn diese eine Straße besitzt.
	Ausstattung:	Entweder kommt Olaf nur mit einem Esel und ein wenig Waren (wenn keine Straße existiert) oder er kommt mit 2 Karren, die von zwei Eseln gezogen werden.
	Angebot 1, wenn er nur mit einem Esel kommt:	- 1 x besondere Schnapssorten für 3 Gold
	Angebot 2, wenn er mit zwei Karren kommt:	- 1 x besondere Schnapssorten für 3 Gold - 10 Bier; je Bier für 3 Gold
	Sonstiges:	- Der Schnaps wirkt einmalig + 1 in Gunst, wenn die Kommune eine Taverne besitzt. - Das Bier kann bei entsprechenden Ereignissen die Gunst fördern.

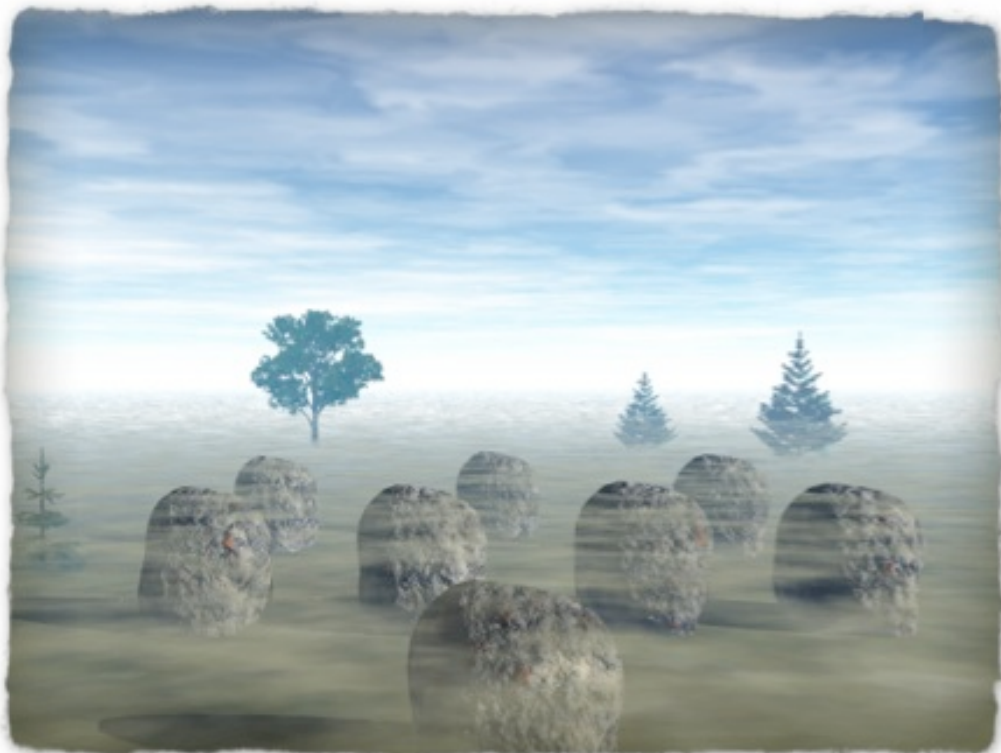
W10	Samuel, der Mediziner	
06	Beschreibung:	Samuel ist ein Anthrop, der mit Medizin handelt. Er stammt aus Intradom (Fertil). Er kommt jedoch nur in die Kommune, wenn diese eine Straße besitzt.
	Ausstattung:	Kutsche mit 2 Pferden
	Angebot:	- 10 Medizin; je Medizin für 3 Gold
	Sonstiges:	- Samuel kennt sich auch gut in Medizin aus (Wert 15) und könnte Inplay medizinisch behilflich sein.

W10	Steinsieker, der Metallhändler	
07	Beschreibung:	Steinsieker ist ein zwergischer Metallhändler.
	Ausstattung:	2 Karren mit je einem Esel
	Angebot:	- 10 Erz; je Erz für 4 Gold

W10	Manuela, die Salzhändlerin	
08	Beschreibung:	Manuela ist eine anthropische Salzhändlerin.
	Ausstattung:	2 Karren mit je einem Esel
	Angebot:	- 10 Salz; je Salz für 4 Gold

W10	Tibak Al' Sadhar, der Sklavenhändler	
09	Beschreibung:	Der Noma Tibak Al' Sadhar zieht mit Sklaven durch die Lande. Er bietet mit ihnen Schaukämpfe an, bietet seine Sklaven aber auch zum Verkauf an. Neben den Sklaven wird er von kräftigen Nomas begleitet.
	Ausstattung:	10 Nomas auf Pferden; sie alle sind Kämpfer. 30 Sklaven; Negorianer.
	Angebot 1:	- Ein Schaukampf der Sklaven in der Kommune (oder in einer Arena).
	Angebot 2:	- 30 Sklaven zum Verkauf; je Sklaven-Einheit (10 Personen) für 10 Gold.
	Sonstiges:	- Sklaven kosten künftig kein Gold, sondern nur 1 x Nahrung und 1 x Wasser. Sie haben als Kämpfer den Wert 12. - Wenn ein Schaukampf in der Kommune stattfinden soll, kann das die Gunst der Kommune beeinflussen. W6: 1 = Gunst - 1; 2 - 3 = /; 4 - 5 = Gunst + 1; 6 = Gunst + 2. - Besitzt die Kommune eine Arena und ein Zollhaus, nimmt sie dadurch weitere W10 Gold durch Zoll ein.

W10	Lamark, der Waffenhändler	
09	Beschreibung:	Lamark ist ein anthropischer Waffenhändler.
	Ausstattung:	Lamark kommt mit zwei Pferden in die Kommune.
	Angebot:	- 100 Schwerter (also 10 Schwerter-Einheiten); je Schwerter-Einheit für 5 Gold.



## 15. Die Adelligen

Die Adelligen werden durch Ereignisse erworben. Sie bieten der Kommune besondere Dienste, aber ihre Zuneigung hängt auch von ihrer eigenen Gunst ab. Solange die Kommune noch keine Burg besitzt, leben die Adelligen in vornehmen Häusern in der Kommune. Wenn eine Burg existiert, leben sie alle am Hof der Burg.

Welche adelige Person die Kommune erhält, wird mit dem W10 ermittelt. Spieler oder SM können den Adelligen jeweilige Namen geben, denn die Adelligen kommen auch im Spiel (Inplay) zum Einsatz. Ebenso können auch die SC die Rolle der Adelligen übernehmen, müssen sich dann aber an dessen Einstellungen orientieren.

- Für die Adelligen wird im Kommunenbogen eine eigene Gunst-Tabelle geführt. Die Gunst startet im neutralen weißen Feld 0.

W10	<b>Der Aristokrat</b>	
01	Der Aristokrat sieht sich als Angehöriger einer notwendigen Führungselite von adeligen gebildeten Personen. Für ihn ist es sein familiäres Geburtsrecht, zur Herrschaft der Besten zu gehören. Er legt wert auf die elitäre Gesellschaft am Hof, auf sein Vorrecht mit entscheiden zu dürfen und in Reichtum zu leben. Er versteht sich gut mit dem Kapitalisten und dem Konservativen, aber nicht gut mit dem Kommunisten und dem Moralisten.	
	<b>Bei positiver Gunst pro Phase</b>	<b>Bei negativer Gunst pro Phase</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ab Gunst + 2: Gewinnt ein Ritter einen Krieg, nimmt dieser zusätzlich durch die Plünderung der Besiegten W10 Gold für die Kommune ein.</li> <li>Ab Gunst + 3: Das Zollhaus bringt pro Gebäude weitere + W10 Gold ein.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ab Gunst - 1: Aus Treuegründen verlangen alle Adelligen in dieser Phase + 1 Gold mehr, sonst sinkt deren Gunst - 1.</li> <li>Ab Gunst - 3: Die Adelligen beanspruchen W10 Gold pro Person für ihre Tätigkeiten.</li> </ul>
	<b>Seine Gunst steigt + 1 ...</b>	<b>Seine Gunst sinkt - 1 ...</b>
	<p style="text-align: center;"><u>Bauwerke</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Nach Fertigstellung folgender Bauwerke in der Kommune: Arena, Burg, Denkmal, Lustgarten, Theater, Zollhaus.</li> <li>Immer wenn durch die Arena eine positive Gunst bewirkt wurde.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><u>Nach Einstellung folgender Persönlichkeiten</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Adeliger Kapitalist</li> <li>Adeliger Konservativer</li> <li>Companion</li> <li>Hofarzt</li> <li>Magistrat</li> <li>Zofe</li> </ul> <p style="text-align: center;"><u>Ereignisse</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Barde</li> <li>Besondere Genussmittel kamen an den Hof</li> <li>Burg-Sanierung wurde abgeschlossen</li> <li>Dekorative Gefäße kamen an den Hof</li> <li>Dekorative Pelze kamen an den Hof</li> <li>Exotische Singvögel kamen an den Hof</li> <li>Vernissage</li> </ul> <p style="text-align: center;"><u>Sonstiges</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>In der Kommune wurde ein neuer König gekrönt.</li> <li>Bestechung: Der Aristokrat erhält in der Bilanz-Phase + 10 Gold zusätzlich.</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><u>Bauwerke</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Wenn an der Burg ein Schaden (Loch) entstanden ist, z. B. durch einen Krieg.</li> <li>Nach Zerstörung folgender Bauwerke: Arena, Denkmal, Lustgarten, Theater, Zollhaus.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><u>Nach Einstellung folgender Persönlichkeiten</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Adeliger Kommunist</li> <li>Adeliger Moralist</li> <li>Magier</li> <li>Vogt</li> </ul> <p style="text-align: center;"><u>Durch Verlust folgender Persönlichkeiten</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Adeliger Kapitalist</li> <li>Adeliger Konservativer</li> <li>Hofarzt</li> <li>Magistrat</li> <li>Zofe</li> </ul> <p style="text-align: center;"><u>Ereignisse</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Alexandro</li> <li>Ein Attentat auf ihn, den Kapitalisten, den Konservativen oder den Magistrat wurde offenbart.</li> <li>Beim Aufmarsch der Aussätzigen wurde Gold ausgegeben.</li> <li>Erlassjahr wurde durchgeführt.</li> <li>Thronwirren</li> </ul> <p style="text-align: center;"><u>Sonstiges</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Wenn eine Belagerung, ein Krieg oder eine Plünderung in der Kommune stattfand.</li> <li>Wenn der Fürst oder König gestorben ist, aber nur wenn die Gunst zu ihm neutral bis gut war.</li> <li>Wenn an ihn der Sold nicht gezahlt wurde.</li> </ul>

W10	<b>Der Föderalist</b>	
02	Der Föderalist strebt eine gewisse Autonomie der einzelnen Kommunen im Fürstentum oder Königreich an. Er will die Kommunen in ihrer Eigenständigkeit stärken und fördern, jedoch unter dem vereinigten Dach eines Fürstentums oder Königreichs. Er versteht sich nicht gut mit dem Kommunisten.	
	<u>Bei positiver Gunst pro Phase</u>	<u>Bei negativer Gunst pro Phase</u>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ab Gunst + 2: Beim Bau einer Siedlung, eines Dorfes oder einer Stadt wird der TW dieser Arbeiter + 2 WM.</li> <li>- Ab Gunst + 2: Die Steuereinnahmen durch andere Kommunen bringen 10 % mehr Gold ein.</li> <li>- Ab Gunst + 3: Der Föderalist fördert die Gunst einer anderen Kommune + 1. Der Spieler wählt die Kommune aus.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ab Gunst - 1: Die Steuereinnahmen durch andere Kommunen bringen 10 % weniger Gold ein.</li> <li>- Ab Gunst - 1: Der Föderalist beeinflusst einen Adligen in einer andere Kommune mit - 1 in Gunst. Der Adelige wird per Würfel ermittelt.</li> <li>- Ab Gunst - 3: Der Föderalist beeinflusst eine andere Kommune des Fürstentums oder Königreichs mit - 1 in Gunst. Die Kommune wird per Würfel ermittelt.</li> </ul>
	<u>Seine Gunst steigt + 1 ...</u>	<u>Seine Gunst sinkt - 1 ...</u>
	<p style="text-align: center;"><u>Bauwerke</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nach Fertigstellung folgender Bauwerke in einer anderen Kommune: Burg, Hafen, Wehrturm.</li> <li>- Wenn im Fürstentum oder Königreich eine Siedlung gebaut wurde oder eine Siedlung zu einem Dorf oder ein Dorf zu einer Stadt wurde.</li> <li>- Ein Denkmal wurde in einer anderen Kommune errichtet.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><u>Nach Einstellung folgender Persönlichkeiten</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Companion</li> <li>- Vogt</li> <li>- Zofe</li> </ul> <p style="text-align: center;"><u>Ereignisse</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Erlassjahr wurde durchgeführt.</li> <li>- Währung stabilisieren wurde durchgeführt.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><u>Sonstiges</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- In einer anderen Kommune wurde ein neuer Fürst eingesetzt.</li> <li>- Wenn die Mehrheit der anderen Kommunen positiv gestimmt ist.</li> <li>- Bestechung: Der Föderalist erhält in der Bilanz-Phase + 10 Gold zusätzlich.</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><u>Bei Einstellung folgender Persönlichkeiten</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Adelliger Kommunist</li> <li>- General</li> <li>- Magier</li> </ul> <p style="text-align: center;"><u>Durch Verlust folgender Persönlichkeiten</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Vogt</li> </ul> <p style="text-align: center;"><u>Ereignisse</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ein Attentat auf ihn wurde offenbart.</li> <li>- Ein Skandal hat in einer anderen Kommune stattgefunden.</li> <li>- Ein Spion wurde eingesetzt, um die eigene Kommune auszuspionieren.</li> <li>- Thronwirren</li> </ul> <p style="text-align: center;"><u>Sonstiges</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Wenn eine Kommune Gold an die Hauptstadt transferieren musste.</li> <li>- Wenn in einer anderen Kommune eine Belagerung, ein Krieg oder eine Plünderung stattfand.</li> <li>- Wenn die Mehrheit der anderen Kommunen negativ gestimmt ist.</li> <li>- Wenn an ihn der Sold nicht gezahlt wurde.</li> </ul>

W10	<b>Der Humanist</b>	
03	Der Humanist sieht seine Aufgabe darin, den Bürgern zu einer besseren Existenzform zu verhelfen und die Gesellschaft und Bildung zu verbessern. Er steht neuen Entwicklungen und philosophischen Gedanken offen gegenüber. Er versteht sich gut mit dem Pazifisten, aber nicht gut mit dem Aristokraten, dem Kapitalisten und dem Militaristen.	
	<u>Bei positiver Gunst pro Phase</u>	<u>Bei negativer Gunst pro Phase</u>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ab Gunst + 1: Die Kommune spart beim Errichten von Bauwerken jeweils eine gewünschte Ressource.</li> <li>- Ab Gunst + 3: In allen Kommunen wird beim Errichten von Bauwerken jeweils eine gewünschte Ressource eingespart.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ab Gunst - 1: Die Kommune erleidet - 1 in Gunst.</li> <li>- Ab Gunst - 3: Die Kommune erleidet - 2 in Gunst.</li> </ul>
	<u>Seine Gunst steigt + 1 ...</u>	<u>Seine Gunst sinkt - 1 ...</u>
	<p style="text-align: center;"><u>Bauwerke</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nach Fertigstellung folgender Bauwerke in der Kommune: Akademie, Apotheke, Aquädukt, Bibliothek, Denkmal, Hafen, Spital, Straße (einmalig), Theater.</li> <li>- Wenn im Fürstentum oder Königreich eine Siedlung zu einem Dorf oder ein Dorf zu einer Stadt wurde.</li> <li>- Wenn in einer der anderen Kommunen eine Akademie errichtet wurde.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><u>Nach Einstellung folgender Persönlichkeiten</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Adelige Pazifist</li> <li>- Konsul</li> <li>- Magistrat</li> <li>- Vogt</li> <li>- Zofe</li> </ul> <p style="text-align: center;"><u>Ereignisse</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Barde</li> <li>- Bildung</li> <li>- Guter Medikus (sofern der nicht an den Hof kommt)</li> <li>- Sophia-Kleriker</li> <li>- Straßen-Sanierung wurde abgeschlossen</li> <li>- Vernissage</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><u>Bauwerke</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nach Zerstörung folgender Bauwerke: Akademie, Bibliothek, Denkmal, Spital, Theater.</li> <li>- Wenn in einer der Kommunen eine Arena oder ein Opium-Feld errichtet wurde.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><u>Bei Einstellung folgender Persönlichkeiten</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Adelige Aristokrat</li> <li>- Adelige Kapitalist</li> <li>- Adelige Militarist</li> <li>- Magier</li> <li>- Hofarzt (nur wenn dieser aus dem Ereignis „Guter Medikus“ dem Volk genommen wurde)</li> </ul> <p style="text-align: center;"><u>Durch Verlust folgender Persönlichkeiten</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Adelige Pazifist</li> <li>- Magistrat</li> <li>- Vogt</li> </ul> <p style="text-align: center;"><u>Ereignisse</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Alexandro</li> <li>- Ein Attentat auf eine Persönlichkeit in der Kommune wurde offenbart.</li> <li>- Eine Brandstiftung in der Kommune wurde offenbart.</li> <li>- Skandal</li> <li>- Thronwirren</li> </ul> <p style="text-align: center;"><u>Sonstiges</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Wenn in der Kommune eine Belagerung, ein Krieg oder eine Plünderung stattfand.</li> <li>- Wenn an ihn der Sold nicht gezahlt wurde.</li> </ul>

W10	<b>Der Kapitalist</b>	
04	Der Kapitalist strebt eine eigenständige Wirtschafts- und Gesellschaftsordnung an, die durch den Markt gesteuert wird. Er strebt Profit durch rationales Wirtschaften an und hält wenig von Nachhaltigkeit und Ethik. Er versteht sich gut mit dem Konservativen, aber nicht gut mit dem Kommunisten und dem Moralisten.	
	<p align="center"><u>Bei positiver Gunst pro Phase</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ab Gunst + 1: Sein Einfluss bewirkt, dass die BE in der Kommune beim Arbeiten und Bauen + 2 WM erhalten. Allerdings stirbt durch den Arbeitsdruck auch je Phase 1 BE.</li> <li>- Ab Gunst + 3: Der Kapitalist bringt in der Bilanz-Phase + W10 Gold ein.</li> </ul>	<p align="center"><u>Bei negativer Gunst pro Phase</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ab Gunst - 1: Sämtliche Bauwerke der Kommune liefern nur noch die ½ an Ressourcen.</li> <li>- Ab Gunst - 3: Ein Bauwerk in der Kommune, das Ressourcen liefert, stellt den Betrieb ein. Es produziert wieder, wenn die Gunst zurück auf mind. - 2 gestiegen ist. Das Bauwerk wird per Würfel ermittelt.</li> </ul>
	Seine Gunst steigt + 1 ...	Seine Gunst sinkt - 1 ...
	<p align="center"><u>Bauwerke</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nach Fertigstellung folgender Bauwerke in der Kommune: Arena, Hafen, Markt, Mühle, Spital, Taverne, Theater, Zollhaus.</li> <li>- Wenn im Fürstentum oder Königreich eine Siedlung zu einem Dorf oder ein Dorf zu einer Stadt wurde.</li> <li>- Wenn die Arena oder die Taverne in der Kommune eine positive Gunst bewirkt hat.</li> <li>- Wenn die Bauwerk-Erfindungen Dreifelder-Wirtschaft und Massentierhaltung eingesetzt werden.</li> </ul> <p align="center"><u>Nach Einstellung folgender Persönlichkeiten</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Adelige Konservativer</li> <li>- Companion</li> <li>- Expedition, wenn ein Schiff mit Gütern heimkehrt</li> <li>- Kämmerer</li> <li>- Konsul</li> </ul> <p align="center"><u>Ereignisse</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Währung stabilisieren wurde durchgeführt</li> </ul> <p align="center"><u>Sonstiges</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bei der Steuer-Abgabe entrichtet die Mehrheit der Kommunen einen Regelsatz von 2 Gold pro Bürger-Gruppe.</li> <li>- In der Kommune ist der Goldvorrat höher ist als andere Ressourcen.</li> <li>- Bestechung: Der Kapitalist erhält in der Bilanz-Phase + 10 Gold zusätzlich.</li> </ul>	<p align="center"><u>Bauwerke</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nach Zerstörung folgender Bauwerke: Arena, Hafen, Markt, Taverne, Zollhaus.</li> <li>- Denkmal oder Lustgarten wurde errichtet.</li> </ul> <p align="center"><u>Bei Einstellung folgender Persönlichkeiten</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Adelige Kommunist</li> <li>- Adelige Moralist</li> <li>- Magier</li> </ul> <p align="center"><u>Durch Verlust folgender Persönlichkeiten</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Adelige Konservativer</li> <li>- Kämmerer</li> <li>- Konsul</li> </ul> <p align="center"><u>Ereignisse</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Alexandro</li> <li>- Ein Attentat auf ihn oder den Konservativen wurde offenbart.</li> <li>- Für den Aufmarsch der Aussätzigen wurde Gold ausgegeben.</li> <li>- Bilanzfehler</li> <li>- Diebstahl</li> <li>- Erlassjahr wurde durchgeführt</li> <li>- Feier in der Kommune wurde unterstützt</li> </ul> <p align="center"><u>Sonstiges</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Wenn in der Kommune eine Belagerung, ein Krieg oder eine Plünderung stattfand.</li> <li>- Wenn eine Kommune Steuererlass bekam.</li> <li>- Wenn an ihn der Sold nicht gezahlt wurde.</li> </ul>

W10	<b>Der Konservative</b>		
05	Der Konservative möchte die bestehende politische Ordnung bewahren und die Kontinuität gewährleisten. Bewährte, historische gewachsene Traditionen sind ihm wichtig. Er versteht sich gut mit dem Aristokraten und dem Moralisten, aber nicht gut mit dem Kommunisten.		
	Bei positiver Gunst pro Phase	Bei negativer Gunst pro Phase	
	- Ab Gunst + 1: Die Kommune erhält + 1 in Gunst	- Ab Gunst - 1: Der Konservative verhindert Ereignisse mit neuen Erfindungen. Das Ereignis entfällt; der Wurf darf nicht wiederholt werden.	
	- Ab Gunst + 3: Es darf in der Ereignis-Phase noch ein weiteres Ereignis ausgewürfelt werden und der Spieler entscheidet sich für eines.	- Ab Gunst - 3: Der Konservative verhindert den Bau sämtlicher Bauwerke in der Kommune.	
	Seine Gunst steigt + 1 ...	Seine Gunst sinkt - 1 ...	
<u>Bauwerke</u>		<u>Bauwerke</u>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Wenn kein Bauwerk in der Kommune errichtet wurde (außer Akademie, Bibliothek, Denkmal und Theater).</li> <li>- Nach Fertigstellung folgender Bauwerke in der Kommune: Akademie, Bibliothek, Denkmal, Theater.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Wenn ein Bauwerk in der Kommune errichtet wurde (außer Akademie, Bibliothek, Denkmal und Theater).</li> <li>- Wenn im Fürstentum oder Königreich eine Siedlung zu einem Dorf oder ein Dorf zu einer Stadt wurde.</li> <li>- Wenn ein Bauwerk in der Kommune zerstört oder teilweise zerstört wurde.</li> <li>- Wenn die Arena oder die Taverne eine negative Gunst bewirkt haben.</li> </ul>	
<u>Nach Einstellung folgender Persönlichkeiten</u>		<u>Bei Einstellung folgender Persönlichkeiten</u>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Adelliger Aristokrat</li> <li>- Adelliger Moralist</li> <li>- Hofarzt</li> <li>- Kämmerer</li> <li>- Magistrat</li> <li>- Vogt</li> <li>- Zofe</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Adelliger Kommunist</li> <li>- Companion</li> <li>- Magier</li> <li>- Schwarzer Ritter (Ereignis)</li> </ul>	
<u>Ereignisse</u>		<u>Durch Verlust folgender Persönlichkeiten</u>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Der Aufmarsch der Aussätzigen wurde mit Gold beendet.</li> <li>- Barde</li> <li>- Bildung</li> <li>- Bau-Sanierungen wurde durchgeführt</li> <li>- Besondere Genussmittel kamen an den Hof</li> <li>- Burg-Sanierung wurde durchgeführt</li> <li>- Dekorative Gefäße kamen an den Hof</li> <li>- Dekorative Pelze kamen an den Hof</li> <li>- Exotische Singvögel kamen an den Hof</li> <li>- Straßen-Sanierung wurde durchgeführt</li> <li>- Sophia-Kleriker</li> <li>- Vernissage</li> <li>- Währung stabilisieren wurde durchgeführt</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Adelliger Aristokrat</li> <li>- Adelliger Moralist</li> <li>- Kämmerer</li> <li>- Magistrat</li> </ul>	
<u>Sonstiges</u>		<u>Ereignisse</u>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bestechung: Der Kapitalist erhält in der Bilanz-Phase + 10 Gold zusätzlich.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Alexandro</li> <li>- Ein Attentat auf eine Persönlichkeit in der Kommune wurde offenbart.</li> <li>- Ein Brandanschlag wurde offenbart.</li> <li>- Wenn Donnerbüchsen durch Ereignis in die Kommune gelangt sind.</li> <li>- Epidemie</li> <li>- Hunde werden am Hof gehalten.</li> <li>- Skandal</li> <li>- Eine Spionage am Hof wurde offenbart.</li> <li>- Thronwirren</li> </ul>	
<u>Sonstiges</u>		<u>Sonstiges</u>	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Wenn in der Kommune eine Belagerung, ein Krieg oder eine Plünderung stattfand.</li> <li>- Die Gunst der Kommune ist ins Minus geraten.</li> <li>- Wenn an ihn der Sold nicht gezahlt wurde.</li> </ul>	

W10	<b>Der Kommunist</b>	
06	Der Kommunist strebt die Gleichheit und Freiheit aller Gesellschaftsmitglieder an, auf Basis eines kollektiven Königreichs, das die politischen und ökonomischen Ziele herrschaftsfrei unterstützt. Der Kommunist steht damit sehr kontrovers dem König gegenüber, aber seine Ansätze finden viele Befürworter im liberalen Volk. Er versteht sich nicht gut mit dem Aristokraten, dem Kapitalisten und dem Konservativen.	
	Bei positiver Gunst pro Phase	Bei negativer Gunst pro Phase
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ab Gunst + 1: Alle Pöbler erhalten im Krieg (Heerbann) + 2 WM. Das gilt auch für Pöbler eines ganzen Fürstentums oder Königreichs.</li> <li>- Ab Gunst + 3: Mit einem Markt können nun auch 5 Ressourcen gegen 1 gewünschte Ressource getauscht werden.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ab Gunst - 1: Die Kommune kann kein Heerbann einsetzen; die Bürger ziehen nicht in den Krieg. Bei einem Fürstentum oder Königreich bezieht sich das auf alle Bürger des Staates.</li> <li>- Ab Gunst - 3: In der Kommune findet eine Revolution statt. W6 BE werden zu Putschisten und greifen in der Kriegs-Phase das Regierungsgebäude an. Sollte der Putsch gelingen, wird der Kommunist neuer Führer. Findet der Putsch in einer Hauptstadt statt, finden weitere Putsche in anderen Kommunen statt, in denen die Gunst negativ ist.</li> </ul>
	Seine Gunst steigt + 1 ...	Seine Gunst sinkt - 1 ...
	<p style="text-align: center;"><u>Bauwerke</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nach Fertigstellung folgender Bauwerke in der Kommune: Akademie, Aquädukt, Markt, Mühle, Spital.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><u>Nach Einstellung folgender Persönlichkeiten</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Vogt</li> </ul> <p style="text-align: center;"><u>Ereignisse</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Alexandro</li> <li>- Der Aufmarsch der Aussätzigen wurde mit Gold beendet.</li> <li>- Bildung</li> <li>- Erlassjahr wurde eingesetzt.</li> <li>- Feier in der Kommune wurde unterstützt.</li> <li>- Thronwirren</li> </ul> <p style="text-align: center;"><u>Sonstiges</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Wenn mind. eine Kommune Steuererlass erhalten hat.</li> <li>- Bestechung: Der Kommunist erhält in der Bilanz-Phase + 10 Gold zusätzlich.</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><u>Bauwerke</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nach Fertigstellung folgender Bauwerke in der Kommune: Arena, Burg, Kaserne, Lustgarten.</li> <li>- Wenn die Arena eine negative Gunst bewirkt hat.</li> <li>- Wenn ein Denkmal errichtet wurde zu Ehren eines Herrschers.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><u>Bei Einstellung folgender Persönlichkeiten</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Adelige Aristokrat</li> <li>- Adelige Kapitalist</li> <li>- Adelige Konservativer</li> <li>- Hofarzt, wenn dieser aus dem Ereignis „Guter Medikus“ stammt und der Kommune genommen wurde.</li> <li>- Schwarzer Ritter (Ereignis)</li> <li>- Wenn der Fürst zum König wurde.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><u>Durch Verlust folgender Persönlichkeiten</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Vogt</li> </ul> <p style="text-align: center;"><u>Ereignisse</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ein Attentat auf ihn wurde offenbart.</li> <li>- Besondere Genussmittel kamen an den Hof</li> <li>- Dekorative Gefäße kamen an den Hof</li> <li>- Dekorative Pelze kamen an den Hof</li> <li>- Exotische Singvögel kamen an den Hof</li> <li>- Skandal</li> </ul> <p style="text-align: center;"><u>Sonstiges</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Wenn Bürger in der Kommune an Hunger oder Durst gestorben sind.</li> <li>- Wenn Kommunen im Fürstentum oder Königreich unterschiedlich besteuert wurden.</li> <li>- Wenn an ihn der Sold nicht gezahlt wurde.</li> </ul>



W10	<b>Der Konspirative</b>	
07	Der Konspirative führt seine Arbeiten im Verborgenen aus. Er ist ein „Flüsterer“, jemand, der überall seine Augen und Ohren hat und geheime Verbindungen in allen sozialen Nischen führt. Er versteht sich als Schützer des Königreichs. Er verliert sich allerdings auch leicht in Verschwörungstheorien. Er versteht sich mit keinem anderen Adligen gut oder schlecht.	
	Bei positiver Gunst pro Phase	Bei negativer Gunst pro Phase
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ab Gunst + 1: Der Aristokrat beeinflusst einen anderen Adligen der Kommune mit + 1 in Gunst. Der Adelige wird per Würfel ermittelt.</li> <li>- Ab Gunst + 3: Der Spieler kann das Ereignis Attentäter, Brandstifter oder Spion einsetzen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ab Gunst - 1: Der Aristokrat beeinflusst einen anderen Adligen der Kommune mit - 1 in Gunst. Der Adelige wird per Würfel ermittelt.</li> <li>- Ab Gunst - 3: Der Konspirative wendet das Ereignis Attentat auf den Kommunenführer an.</li> </ul>
	Seine Gunst steigt + 1 ...	Seine Gunst sinkt - 1 ...
	<p style="text-align: center;"><u>Bauwerke</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nach Fertigstellung folgender Bauwerke in der Kommune: Burg, Lustgarten, Taverne.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><u>Nach Einstellung folgender Persönlichkeiten</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Companion</li> <li>- Konsul</li> <li>- Zofe</li> </ul> <p style="text-align: center;"><u>Ereignisse</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Feier am Hof wurde unterstützt.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><u>Sonstiges</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bestechung: Der Konspirative erhält in der Bilanz-Phase + 10 Gold zusätzlich.</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><u>Bauwerke</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Wenn die einzige Taverne der Kommune zerstört wurde.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><u>Bei Einstellung folgender Persönlichkeiten</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Vogt</li> </ul> <p style="text-align: center;"><u>Durch Verlust folgender Persönlichkeiten</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Companion</li> <li>- Zofe</li> </ul> <p style="text-align: center;"><u>Ereignisse</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Alexandro</li> <li>- Ein Attentat auf eine Persönlichkeit in der Kommune wurde offenbart.</li> <li>- Ein Brandanschlag auf die Kommune wurde offenbart.</li> <li>- Diebstahl</li> <li>- Skandal</li> <li>- Ein Spion wurde in der Kommune offenbart.</li> <li>- Thronwirren</li> </ul> <p style="text-align: center;"><u>Sonstiges</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Wenn in der Kommune ein Putschversuch stattfand.</li> <li>- Wenn an ihn der Sold nicht gezahlt wurde.</li> </ul>

W10	<b>Der Militarist</b>	
08	<p>Der Militarist vertritt die Einstellung zum Recht des Stärkeren, die im Politischen vor allem durch militärische Dominanz präsentiert werden sollte. In seinen Vorstellungen sind Kriege notwendig und unvermeidbar. Militärische Werte sollten daher die staatliche und zivile Gesellschaft bestimmen. Er unterstützt hierarchische Strukturen, die auf Befehl und Gehorsam beruhen. Für ihn sollten auch die Bürger es als patriotische Pflicht empfinden, im Ernstfall ihren Staat zu verteidigen. Eine Militärpräsenz ist für ihn ebenso nötig, die im Ernstfall eingreifen kann. Er versteht sich nicht gut mit dem Moralisten und dem Pazifisten.</p>	
	Bei positiver Gunst pro Phase	Bei negativer Gunst pro Phase
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ab Gunst + 1: Bei der Herstellung von Rüstungen und Waffen muss stets 1 Ressource weniger ausgegeben werden; mind. jedoch 1 Ressource.</li> <li>- Ab Gunst + 3: Die Moral der Soldaten (und Ritter) steigt + 1.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ab Gunst - 1: Die Moral der Soldaten sinkt - 1.</li> <li>- Ab Gunst - 3: Der Militarist zettelt einen Militärputsch an. Die Soldaten-Einheiten in der Kommune greifen in der Kriegs-Phase das Regierungsgebäude an. Die Ritter beteiligen sich nur daran, wenn ihre Moral negativ ist, ansonsten würden sie sich gegen die Putschisten wenden. Sollte der Putsch erfolgreich sein, wird der Militarist der Diktator.</li> </ul>
	Seine Gunst steigt + 1 ...	Seine Gunst sinkt - 1 ...
	<p style="text-align: center;"><u>Bauwerke</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nach Fertigstellung folgender Bauwerke in der Kommune: Arena, Burg, Kriegs-Denkmal, Kaserne.</li> <li>- Wenn die Arena eine positive Gunst bewirkte.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><u>Nach Einstellung folgender Persönlichkeiten</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Admiral</li> <li>- General</li> <li>- Schwarzer Ritter angenommen</li> <li>- Söldner angenommen</li> <li>- Wenn der Fürst der Kommune König wurde.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><u>Ereignisse</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Donnerbüchsen wurden gehandelt.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><u>Sonstiges</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Die Armee der Kommune hat einen Krieg gewonnen (jedoch nur, wenn gegen Soldaten gesiegt wurde).</li> <li>- Die Armee der Kommune hat eine andere Kommune eingenommen.</li> <li>- In jeder Kommune des Fürstentums oder des Königreichs ist eine Soldaten-Einheit oder ein Ritter stationiert (einmalig, wenn der Militarist der Hauptstadt angehört).</li> <li>- Bestechung: Der Militarist erhält in der Bilanz-Phase + 10 Gold zusätzlich.</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><u>Bauwerke</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Wenn folgende Bauwerke zerstört wurden: Burg, Kriegs-Denkmal, Kaserne. Bei der Burg reicht ein Loch.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><u>Bei Einstellung folgender Persönlichkeiten</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Adelige Moralisten</li> <li>- Adelige Pazifisten</li> </ul> <p style="text-align: center;"><u>Durch Verlust folgender Persönlichkeiten</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Admiral</li> <li>- General</li> </ul> <p style="text-align: center;"><u>Ereignisse</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Alexandro</li> <li>- Aufmarsch der Aussätzigen, sofern dieser nicht gewaltsam niedergemacht wurde.</li> <li>- Ein Attentat auf ihn wurde offenbart.</li> <li>- Diebstahl</li> <li>- Kneipenschlägerei</li> <li>- Seeräuber, wenn diese nicht besiegt wurden</li> <li>- Plünderer</li> </ul> <p style="text-align: center;"><u>Sonstiges</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Wenn in der Kommune eine Plünderung oder ein Putsch stattfand.</li> <li>- Wenn ein Ritter der Kommune im Krieg gefallen ist.</li> <li>- Wenn an ihn der Sold nicht gezahlt wurde.</li> </ul>

W10	<b>Der Moralist</b>	
09	<p>Der Moralist ist ein Adelliger, der das ethische und moralische Verhalten schützen und fördern will und seine Moral zum Maßstab des Verhaltens macht. Er setzt sich besonders für die Gerechtigkeit der Armen ein und für ein ökologisches Bewusstsein. Unmoralisches Verhalten verurteilt er zutiefst. Er versteht sich gut mit dem Konservativen und dem Pazifisten, aber nicht mit dem Aristokraten, dem Kapitalisten und dem Militaristen.</p>	
	Bei positiver Gunst pro Phase	Bei negativer Gunst pro Phase
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ab Gunst + 1: Bei der Herstellung von Medizin oder Textilien brauchen die Apotheke und die Weberei nur noch 3 Kräuter einsetzen.</li> <li>- Ab Gunst + 3: Bei der Population wird der TW zur Vermehrung + 2 WM.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ab Gunst - 1: W20 aktive BE legen im kommenden Jahr ihre Arbeit nieder und streiken. Sie stehen zum Arbeiten und Bauen nicht zur Verfügung.</li> <li>- Ab Gunst - 3: W4 aktive BE greifen als Aktivisten in der Kriegs-Phase ein Bauwerk an. Wenn sich ihnen keine Soldaten oder Ritter zum Kampf stellen, wird das Gebäude zerstört. Das Bauwerk wird per Würfel ermittelt. Zur Auswahl stehen nur: Akademie, Arena, Bibliothek, Blidenhaus, Hafen, Kaserne, Theater und Zollhaus. Stehen diese Bauwerke nicht zur Verfügung, greifen sie als Putschisten das Regierungsgebäude an.</li> </ul>
	Seine Gunst steigt + 1 ...	Seine Gunst sinkt - 1 ...
	<p style="text-align: center;"><u>Bauwerke</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nach Fertigstellung folgender Bauwerke in der Kommune: Akademie, Aquädukt, Friedens-Denkmal, Lustgarten, Spital.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><u>Nach Einstellung folgender Persönlichkeiten</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Adelliger Konservativer</li> <li>- Adelliger Pazifist</li> <li>- Vogt</li> <li>- Zofe</li> </ul> <p style="text-align: center;"><u>Ereignisse</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Barde</li> <li>- Bildung</li> <li>- Dreifelder-Wirtschaft wird umgesetzt</li> <li>- Erlassjahr wurde umgesetzt</li> <li>- Geburtenstarke Generation</li> <li>- Sophia-Kleriker</li> <li>- Vernissage</li> </ul> <p style="text-align: center;"><u>Sonstiges</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Wenn mind. eine Kommune Steuererlass erhalten hat.</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><u>Bauwerke</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Wenn folgende Bauwerke errichtet wurden: Arena, Taverne.</li> <li>- Wenn die Arena oder Taverne eine negative Gunst verursachte.</li> <li>- Wenn folgende Bauwerke zerstört wurden: Akademie, Aquädukt, Friedens-Denkmal, Spital.</li> <li>- Wenn Massentierhaltung eingesetzt wird.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><u>Bei Einstellung folgender Persönlichkeiten</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Adelliger Aristokrat</li> <li>- Adelliger Kapitalist</li> <li>- Adelliger Militarist</li> <li>- Companion</li> <li>- Magier</li> <li>- Hofarzt, wenn dieser aus dem Ereignis „Guter Medikus“ stammt und den Bürgern genommen wurde.</li> <li>- Schwarzer Ritter</li> </ul> <p style="text-align: center;"><u>Durch Verlust folgender Persönlichkeiten</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Adelliger Konservativer</li> <li>- Adelliger Pazifist</li> <li>- Vogt</li> <li>- Zofe</li> </ul>

...

W10	Der Moralist (Fortsetzung)	
09	Seine Gunst steigt + 1 ...	Seine Gunst sinkt - 1 ...  <u>Ereignisse</u>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Alexandro</li> <li>- Aufmarsch der Aussätzigen, sofern dieser nicht mit Gold gelöst wurde.</li> <li>- Ein Attentat auf eine Persönlichkeit in der Kommune wurde offenbart.</li> <li>- Besondere Genussmittel kamen an den Hof</li> <li>- Dekorative Gefäße kamen an den Hof</li> <li>- Dekorative Pelze kamen an den Hof</li> <li>- Diebstahl</li> <li>- Donnerbüchsen wurden im Handel erworben</li> <li>- Exotische Singvögel kamen an den Hof</li> <li>- Feier am Hof wurde umgesetzt</li> <li>- Feier in der Kommune wurde umgesetzt</li> <li>- Wenn Handel mit den Aswad Kosaren getrieben wurde</li> <li>- Jagdsaison</li> <li>- Kneipenschlägerei</li> <li>- Rattenplage; so lange die nicht besiegt ist</li> <li>- Plünderer</li> <li>- Skandal</li> <li>- Ein Spion wurde in der Kommune offenbart</li> <li>- Thronwirren</li> <li>- Währung stabilisieren wurde noch nicht umgesetzt</li> </ul> <u>Sonstiges</u>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Wenn in der Kommune eine Belagerung, ein Krieg, eine Plünderung oder ein Putsch stattfand.</li> <li>- Wenn der Heerbann ausgerufen wurde, also ein Krieg mit Bürgern geführt wurde.</li> <li>- Wenn in der Kommune Bürger an Hunger, Durst, Krankheit oder Kälte gestorben sind.</li> <li>- Wenn die Kommunen im Fürstentum oder Königreich unterschiedlich hoch besteuert wurden.</li> <li>- Wenn mit Sklaven gehandelt wurde oder Sklaven in der Kommune geführt werden.</li> <li>- Wenn an ihn der Sold nicht gezahlt wurde.</li> </ul>

W10	<b>Der Pazifist</b>	
10	Der Pazifist tritt für Frieden und Gewaltlosigkeit ein und ist gegen bewaffnete Konflikte. Er versteht sich gut mit dem Humanisten und dem Moralisten, aber nicht gut mit dem Militaristen.	
	<u>Bei positiver Gunst pro Phase</u>	<u>Bei negativer Gunst pro Phase</u>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ab Gunst + 1: Wird ein Handels-Ereignis ermittelt, darf ein weiteres Handels-Ereignis am Hafen oder auf dem Markt stattfinden, wie es der Spieler wünscht.</li> <li>- Ab Gunst + 3: Es findet kein Anschlag, keine Demonstration und kein Putsch statt, der von eigenen Adelligen verursacht werden kann.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ab Gunst - 1: Eine Kaserne bildet keine Soldaten mehr aus, bis die Gunst wieder neutral wird.</li> <li>- Ab Gunst - 1: Es kann kein Heerbann ausgerufen werden, also ziehen Bürger nicht in einen Krieg.</li> <li>- Ab Gunst - 3: Eine SE quittiert ihren Dienst, zerstört ihre Rüstungen und Waffen und verlassen heimlich die Kommune. Die SE wird per Würfel ermittelt.</li> </ul>
	<u>Seine Gunst steigt + 1 ...</u>	<u>Seine Gunst sinkt - 1 ...</u>
	<p style="text-align: center;"><u>Bauwerke</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nach Fertigstellung folgender Bauwerke in der Kommune: Akademie, Bibliothek, Friedens-Denkmal, Lustgarten, Spital.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><u>Nach Einstellung folgender Persönlichkeiten</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Adelliger Humanist</li> <li>- Adelliger Moralist</li> <li>- Magistrat</li> <li>- Vogt</li> </ul> <p style="text-align: center;"><u>Ereignisse</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Barde</li> <li>- Besondere Genussmittel kamen an den Hof</li> <li>- Bildung</li> <li>- Guter Medikus; sofern der in der Kommune bleibt</li> <li>- Feier am Hof wird umgesetzt</li> <li>- Feier in der Kommune wird umgesetzt</li> <li>- Sophia-Kleriker</li> <li>- Vernissage</li> </ul> <p style="text-align: center;"><u>Sonstiges</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Wenn in der Kommunen keine Attentate, Brandanschläge, Spionagevorfälle, Demonstrationen, Plünderungen, Putschversuche, Belagerungen oder Kriege stattfanden.</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><u>Bauwerke</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Wenn folgende Bauwerke errichtet wurden: Arena, Burg, Kaserne, Kriegs-Denkmal.</li> <li>- Wenn die Arena eine negative Gunst verursachte.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><u>Bei Einstellung folgender Persönlichkeiten</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Adelliger Militarist</li> <li>- Admiral</li> <li>- General</li> <li>- Companion</li> <li>- Magier</li> <li>- Schwarzer Ritter</li> </ul> <p style="text-align: center;"><u>Durch Verlust folgender Persönlichkeiten</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Adelliger Humanist</li> <li>- Adelliger Moralist</li> <li>- Vogt</li> </ul> <p style="text-align: center;"><u>Ereignisse</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Alexandro</li> <li>- Diebstahl</li> <li>- Donnerbüchsen wurden im Handel erworben</li> <li>- Wenn Handel mit den Aswad Kosaren getrieben wurde</li> <li>- Jagdsaison</li> <li>- Kneipenschlägerei</li> <li>- Seeräuber, wenn es dadurch zu einem Gefecht kam</li> <li>- Skandal</li> <li>- Wenn Söldner eingestellt werden</li> <li>- Thronwirren</li> </ul> <p style="text-align: center;"><u>Sonstiges</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Wenn in der Kommune ein Attentat, Brandanschlag, Spionagevorfall, eine Demonstration, Plünderung, ein Putschversuch, eine Belagerungen oder ein Krieg stattfand.</li> <li>- Wenn der Heerbann ausgerufen wurde, also ein Krieg mit Bürgern geführt wurde.</li> <li>- Wenn die Armee der Kommune Krieg geführt hat.</li> <li>- Wenn mit Sklaven gehandelt wurde oder Sklaven in der Kommune geführt werden.</li> <li>- Wenn die Mehrheit der Kommunen des Fürstentums oder des Königreichs Soldaten beherbergen.</li> <li>- Wenn an ihn der Sold nicht gezahlt wurde.</li> </ul>

## 16. Planspiel und Rollenspiel

Das Planspiel ist ein spannender interaktiver Strategieeinstieg für die folgenden Rollenspiele. Die Spieler können sich ihre eigenen Kommunen erstellen und die Ergebnisse wirken in die Spiele hinein. Die Spieler identifizieren sich dadurch mit ihren gestalteten Kommunen und werden ein Interesse daran haben, diese Kommunen auch über die Rollenspiele hinaus weiter zu gestalten. Interaktiv ist es deshalb, weil die Kommunen schon während des Planspiels miteinander in Kontakt kommen, sei es durch Diplomatie, Handel oder Krieg. An dem Planspiel sind auch Kommunen beteiligt, die vom SM erstellt wurden. Spannend wird es für die Spieler, wenn sie die fremden Kommunen aufspüren und kennenlernen. Zwischen den Abenteuern wird das Planspiel fortgeführt und so wirkt das Planspiel immer mit in das Rollenspiel.

Im Rollenspiel erleben die Spieler-Charaktere die Kommunen und die Ereignisse, die sich aus dem Planspiel ergeben haben. Gleichzeitig kann der Spieler die Ereignisse aufgreifen und seinen Charakter integrieren, wenn z. B. ein Adliger im Planspiel aufgetreten ist und der Spieler diese Rolle für seinen Charakter nutzen möchte. Ebenso müssen die Ereignisse im Spiel umgesetzt werden, die in der letzten Planspiel-Phase ausgewürfelt wurden. Wenn sich in der Kommune, in der sich die Spieler gerade befinden, ein Attentäter herumschleicht oder ein Putsch im Gange ist oder ein Krieg stattfinden wird, sind die Spieler-Charaktere davon betroffen.

Im Planspiel wurden 100 Jahre ausgespielt. Ab Spielbeginn, finden die Planspiele nur noch monatlich statt. Die Spieler-Charaktere erleben also ihr Abenteuer und es vergehen weitere Tage im Outplay, bis ein Monat um ist und am Ende des Monats findet das Planspiel statt, dessen Ereignisse für den nächsten Monat und für das kommende Abenteuer gelten.

- Gold, Sold, Steuern usw. beziehen sich dann nicht mehr auf ein Jahr, sondern auf einen Monat. Eine Gold-Einheit ist ab Spielbeginn 400 Schekel wert. Eine Person kann eine Gold-Einheit mit sich tragen und damit führt er den Monatssold eines Angestellten aus der Mittleren Mittelschicht mit sich herum. Übertragen auf die echte Welt bedeutet das, die Person würde Gold im Wert von 4.000 € mit sich herumtragen. Das Gold ist anfangs noch in Gestein enthalten und muss erst noch verarbeitet werden. Es wiegt im rohen Zustand ca. 15 Kg. Es können daraus 40 Taler hergestellt werden.
- Mögliche Kriege, die im Planspiel stattfinden, können mit den hier unten dargestellten Kriegs-Regeln geführt werden oder mit den Heerkampf-Regeln aus den Sonderregeln. Letzteres macht dann Sinn, wenn Spieler-Charaktere involviert sind. Aber auch dann, wenn ein Spieler diese Regeln anwenden möchte.



## 17. Regeln zum Krieg

- Während der 30 Planspiel-Runden werden die Kriege nach einem sehr einfachen Regelsystem ausgefochten.
- Wenn das Rollenspiel begonnen hat, können unbedeutende Kämpfe auch weiterhin so ausgetragen werden. Ansonsten nutzen die Spieler die Regeln zum Heerkampf (siehe Sonderregeln). Sie führen ihre Streitkräfte strategisch in Form eines Tabletops.
- Im Rollenspiel können sich Schiffe auf hoher See begegnen. Dafür existieren die Sonderregeln „Seegefecht“.
- Wenn Spieler-Charaktere in diesem Kampf involviert sind, kann für sie eine Übertragung stattfinden, bei der sie im Personenkampf unter entsprechenden Bedingungen gegen eine entsprechende Menge an Feinden antreten.

### 17.1 Einstieg zum Krieg im Planspiel

Ob es sich um Putschisten, Diebe, einfache Bürger oder um Soldaten handelt: Immer wenn im Planspiel ein Kampf stattfindet, werden die vereinfachten Regeln zum Krieg genutzt.

- **Armee:** Eine Armee stellt die Gemeinschaft aller Truppen eines Spielers dar, die sich in einem Gebiet aufhalten. Sie können von einem Ritter geführt werden.
- **Einheit:** Gruppe von 10 Leuten.
- **Heerbann:** Wenn Bürger in den Krieg ziehen, wird von einem Heerbann gesprochen. Das sind kriegsbereite aktive BE, die auch bewaffnet sein können. Bürger sind nur dann bereit zu kämpfen, wenn die Gunst zu ihrer Kommune neutral bis positiv ist. Bei einer negativen Gunst setzen die Bürger ihr Leben nicht aufs Spiel, außer sie werden angegriffen, dann verteidigen sie sich.
- **Rotte:** Soldaten, die keine Einheit darstellen, weil sie zu wenige sind. Ursache kann sein, dass eine Einheit im Krieg dezimiert wurde. Einzelne Soldaten können in einer Truppe auch mitgeführt werden. Eine Rotte kann eine Truppe wieder auffüllen, so dass innerhalb der Truppe wieder vollständige Einheiten existieren.
- **Tross:** Ein Tross sind BE, die SE begleiten. Auch sie können mit in den Krieg ziehen, wenn es der Gunst entspricht. Sie werden dann zum Heerbann. Ein Tross kann dazu dienen, Ressourcen zu transportieren, was Soldaten nämlich nicht können. Außer die Soldaten führen Sklaven mit sich.
- **Truppe:** Die Truppe ist eine Gruppe von Einheiten innerhalb einer Armee, die zu einer Gemeinschaft formiert wurden. Z. B. Gibt es innerhalb einer Armee eine Truppe mit Bogenschützen und eine Truppe mit Fußsoldaten.
- Ein Krieg kann durchaus aus mehreren Parteien bestehen.

### 17.2 Auflistung der Truppen

Für die Truppen der gegnerischen Parteien werden die Zusammensetzungen der Einheiten aufgelistet. Dabei wird folgende Tabelle genutzt, die auch die Reihenfolge im Kampf vorgibt. Die Tabelle dient dazu, den Kampf schnell zu entscheiden. (Hier ein Ausschnitt! Eine größere Liste befindet sich in der Rubrik „Meisterhaftes“.)

Nr.	Armee					Spieler			
Fernkämpfer									
Truppe	Ein.	Wert	Waffe	TP	Rüstungen	RS	WM	Besonderes	
Nahkämpfer									
Truppe	Ein.	Wert	Waffe	TP	Rüstungen	RS	WM	Besonderes	

### 17.3 Reihenfolge

- 1) Reihenfolge der Spieler: Zunächst sind die Spieler gemäß ihrer Reihenfolge dran.
  - o Die Reihenfolge wurde im Planspiel für je 5 Runden festgelegt.
  - o Im Spiel wird sie vor Beginn des Planspiels jedes Mal neu ausgewürfelt.
- 2) Fernkämpfer:
  - o Der erste Spieler entscheidet sich, welche feindliche Truppe er mit seiner Fernkampf-Truppe angreifen möchte.
  - o Er würfelt zuerst für jede seiner Fernkampf-Einheiten aus dieser Truppe den TW aus.
  - o Bei einem gelungenen TW bewirkt die Waffe die entsprechenden Treffer.

Beispiel: 2 Bogenschützen-Einheiten stellen eine Truppe dar.  
 Sie schießen mit Reflex-Bögen und richten 4 / 5 / 5+W12 Treffer an.  
 Eine Einheit schafft einen guten TW, also 5 Treffer, und eine Einheit einen normalen, also 4 Treffer. Die Fernschützen haben somit 9 Treffer bewirkt.

- o Die Treffer werden notiert.
- o Der nächste Spieler ist mit seinen Fernschützen an der Reihe.
- o Die Treffer werden notiert.
- o Usw.

- 3) Auswertung Fernkämpfer:

- o Die Treffer, die eine Truppe hinnehmen musste, werden zunächst durch den RS dezimiert.
- o Die Rüstung verliert dadurch ihre RS-Punkte.
- o Sinkt der RS dadurch auf 0, sind die Rüstungen unbrauchbar.  
Die möglichen WM entfallen dadurch auch sofort.
- o Übrige Treffer gehen weiter zu Lasten der Truppe.  
So viele Treffer wie die Truppe belasten müssen Personen entfernt werden.  
Der Spieler entscheidet frei, welche Personen er entfernt.  
Dadurch kann sich die Formation der Truppe verändern und somit auch die primären Waffen und Rüstungen.

Beispiel: Die Truppe mit den Bogenschützen hat durch feindliche Bogenschützen 5 Treffer erlitten. Die Bogenschützen tragen mehrheitlich lederne Armschienen und Leder-Torso. Beide Rüstungen bewirken + 2 RS. Die Truppe hat also insgesamt + 4 RS. Durch den feindlichen Angriff wird der RS komplett dezimiert und ein Treffer geht noch zu Lasten der Truppe. Der Spieler muss einen Bogenschützen entfernen. Die Truppe besteht also noch aus 19 Bogenschützen und stellt somit nur noch eine Einheit dar. Außerdem hat sie keinen RS mehr.

- 4) Nahkämpfer: Das gleiche Vorgehen wie bei den Fernkämpfern.  
Die Nahkämpfer können ebenso auch feindliche Fernkämpfer angreifen.
- 5) Auswertung Nahkämpfer: Wie bei den Fernkämpfern.
- 6) Gesamt-Auswertung: Der Krieg kann in einer zweiten Runde fortgesetzt werden oder eine Partei ergibt sich oder flüchtet. Wird der Krieg fortgesetzt, können die Spieler ihre Truppen neu formieren.

### 17.4 Formation der Truppen

#### 17.4.1 Truppen zusammenstellen

Der Spieler fasst seine Truppen wie gewünscht zusammen.

- Er kann mehrere Fernkampf-Einheiten zu einer oder zu mehreren Truppen aufstellen.
- Er kann eine oder mehrere Artilleriewaffen als Fernkampf-Einheit führen. Eine Artillerie gilt als eine Einheit.
- Auch berittene oder fliegende Einheiten können Fernkämpfer sein.
- Er kann mehrere Nahkampf-Einheiten zu einer oder zu mehreren Truppen aufstellen.
- Auch berittene oder fliegende Einheiten können Nahkämpfer sein.



#### 17.4.2 Größe und Werte

- Pöbler: Wert 10
  - Infanterie-Schützen: Wert 12
  - Infanterie-Kämpfer: Wert 12
  - Artillerie: Wert 15
  - Infanterie-Krieger: Wert 15
  - Kavallerie-Schützen: Wert 15
  - Kavallerie-Krieger: Wert 15
  - Infanterie-Elitekrieger: Wert 18
  - Kavallerie-Elitekrieger: Wert 18
  - Ritter: Wert 18 (CHAR 15)
- Die Truppe kann aus unterschiedlichen Personen bestehen. Sie gilt jedoch als das, was sie mehrheitlich darstellt. Bei einem Halbe-Halbe-Verhältnis gilt die schwächere Gruppe. Es muss lediglich unterschieden werden zwischen Fern- und Nahkämpfern.

*Beispiel: Die Nahkampf-Truppe besteht aus 3 Kavallerie-Kriegern, 18 Infanterie-Kämpfern und 5 Infanterie-Kriegern und einem Ritter. 27 Personen stellen nur 2 Einheiten dar. Mehrheitlich besteht die Truppe aus Infanterie-Kämpfern, also Fußsoldaten mit dem Wert 12.*

#### 17.4.3 Bewaffnung

- Die Waffe, die mehrheitlich von den Soldaten genutzt wird, gilt auch für die Truppe.
- Die Truppe kann auch beidhändig kämpfen, wenn sie zwei Waffen führt. Das Beidhändige Kämpfen verursacht jedoch – 2 WM.
  - Myrmen können sogar 4 Waffen führen und werden dann nur – 2 WM.

*Beispiel von oben: Die Truppe wird mehrheitlich von Infanterie-Kämpfern besetzt, die mit Kurzschwertern bewaffnet sind. Kurzschwerter richten 5 / 7 / 7+W12 TP an.*

#### 17.4.4 Rüstung

- Die Rüstungen, die mehrheitlich von den Soldaten genutzt werden, gelten auch für die Truppe.
- Wird ein Schild getragen, der als Rüstung gilt, handelt es sich um Beidhändiges Kämpfen und wird – 2 WM.

*Beispiel von oben: Die Truppe wird mehrheitlich von Infanterie-Kämpfern besetzt, die Lederhosen, -jacken und -stiefel und Metall-Rundschilde tragen. Die Leder-Bekleidungen schützen jeweils mit + 2 RS und der Rundschild mit + 8 RS. Insgesamt bewirkt das + 14 RS. Die Lederjacke und die Lederstiefel verursachen jeweils – 1 WM und das Beidhändige Kämpfen mit dem Schild – 2 WM. Die Truppe erhält also – 4 WM.*

#### 17.4.5 Formation verändern

- Zwischen den Kampfunden kann der Spieler die Formation seiner Truppe verändern: Bogenschützen können zu Nahkämpfern werden, eine mitgeführte Waffe kann zur primären Waffe werden, Rüstungen werden evtl. gewechselt, Artilleristen lassen ihr Geschütz stehen und stellen sich als Kämpfer zur Verfügung, Truppen können aufgelöst und ganz neu zusammengestellt werden usw.
- Wenn sich die Formation ändert, verändern sich sofort auch die primäre Waffe, die mehrheitlich getragenen Rüstungen und WM.
- Eine Formation kann automatisch geschehen, wenn sich die Mehrheitsverhältnisse in einer Truppe verändern.
- WM durch Rüstungen entfallen auch automatisch, wenn die Rüstungen zerstört sind.

#### 17.4.6 Besonderheiten

Es gibt einige Situationen, Vor- und Nachteile, die im Krieg eine Rolle spielen.

- Wird die Truppe von einem charismatischen Heerführer (Ritter) geführt, erhält sie + 1 WM.  
SC, die den Ritter stellen, bewirken mit einem CHAR-Wert von 18 + 2 WM
- Besteht die Truppe mehrheitlich aus Magiern, erhält sie + 2 WM.
- Besteht die Truppe mehrheitlich aus Budo-Kämpfern, erhält sie + 2 WM.
- Besteht die Truppe mehrheitlich aus berittenen oder fliegenden Einheiten, erhält sie + 2 WM.
- Hat die Truppe eine positive Moral von + 2, erhält sie + 2 WM.
- Kämpft die Truppe beidhändig, erhält sie - 2 WM.
- Kämpft die Truppe gegen beängstigende Wesen, erhält sie - 2 WM (sofern sie nicht selbst beängstigend sind)
- Kämpft die Truppe gegen eine Truppe, die geschützt ist, z. B. in einer Burg, erhält sie - 2 WM.
- Hat die Truppe eine negative Moral von - 1, erhält sie - 2 WM.
- Hat die Truppe eine negative Moral von - 3, erhält sie - 4 WM.
- Eine Truppe, die mehrheitlich den Powerschlag beherrscht, bewirkt + W6 TP; außer bei Fernkampfaffen.
- Besteht die Truppe aus Unsterblichen, erleiden die bei der Auswertung des Schadens 10 % weniger TP.
- Werden im Fernkampf Brandpfeile genutzt, richten die 1 TP mehr Schaden an.
- Eine Artilleriewaffe richtet so viele TP an, wie sie im Zentrum anrichten würde.  
Der Schuss mit einer Artilleriewaffe wird mit - 2 WM.  
Die Artilleriewaffe besitzt 10 GST, also benötigt sie 10 Treffer, um zerstört zu werden.
- Einige Rassen besitzen einen Natürlichen Rüstungsschutz. Dieser wird nach dem normalen RS dezimiert.
- Ein Gigant (riesiges Monster) gilt wie eine Einheit. Seine LE muss dezimiert werden, um eliminiert zu werden.  
Ein Gigant hat einen NBS von 10 % der aktuellen LE und auch einen NRS.  
Ein Treffer gegen einen Giganten muss wegen des NBS so hoch sein, wie der aktuelle NBS, sonst war der Treffer erfolglos.  
Sie gelten als furchteinflößend.
- Landschaftlichen Herausforderungen können mit eingebracht werden und können auf bestimmte Rassen - 2 WM bewirken.

#### 17.4.7 Beispiel einer Formation

Nr.	01	Armee	Ritter Romans Armee			Spieler	James Doe		
<b>Fernkämpfer</b>									
Truppe	Einh.	Wert	Waffe	TP	Rüstungen	RS	WM	Besonderes	
Artillerie + 2 Artillerist.	01	15	Katapult	15	10 GST	-	- 2	CHAR des Ritters + 2 Moral + 2	
12 Bogensch.	01	12	Reflexbogen	4/5	Leder-Armsch. Leder-Weste	+ 4	/	CHAR des Ritters + 2 Moral + 2	
15 Bogensch.	01	12	Langbogen	4/6	Leder-Armsch. Leder-Weste	+ 4	/	CHAR des Ritters + 2 Angst vor Troll - 2 Moral + 2	
<b>Nahkämpfer</b>									
Truppe	Einh.	Wert	Waffe	TP	Rüstungen	RS	WM	Besonderes	
18 Kämpfer	01	12	Kurzschwert	5/7	Lederhose Lederjacke Lederschuhe M.-Rundschild	14	- 2	CHAR des Ritters + 2 Moral + 2	
5 Krieger 12 Reiter 1 Ritter	01	15	Schwert	5/8	Lederschuhe Metall-Torso M.-Rundschild	16	- 2	CHAR des Ritters + 2 Moral + 2 Nicht als Reiter	

- Die Bogenschützen können beispielsweise noch mit einem Kurzschwert und einem Metall-Buckler ausgestattet sein. Diese nutzen sie erst, wenn sie in den Nahkampf wechseln.
- Die Truppe mit den Reitern kann nicht als berittene Einheit tätig sein, weil sie langsamere Mitglieder in ihrer Truppe hat.
- Der Ritter wird sicherlich eine komplette Rüstung und Metall-Dreieckschild und Schwert tragen und ein Pferd besitzen. Im Zusammenhang der Truppe spielt das aber keine Rolle.

### 17.5 Patzer und Meisterwürfe

- Wird bei einer Einheit ein Patzer gewürfelt, richten sich die guten Treffer gegen die eigene Truppe.
  - *Beispiel: Eine der Reiter-Einheiten würfelt einen Patzer und verursacht somit 8 Eigentreffer. Der RS dezimiert auch bei einem Meisterwurf die Treffer.*
- Wird bei einer Einheit ein meisterhafter Wurf gemacht, erhält die angegriffene Einheit entsprechend mehr Treffer. Bei Schlagwaffen + W6 Treffer, bei Klingengewaffen + W12 Treffer mehr und bei Schusswaffen + W20 Treffer mehr. Artilleriewaffen verursachen jedoch immer nur ihre vorgegebenen Treffer.

### 17.6 Flucht

Eine Armee, Truppe, Einheit oder einzelne Personen (Rotte) können vom Krieg flüchten.

- Flüchtet eine Person oder Gruppe, darf die komplette feindliche Armee noch einmal ihre Attacken durchführen, gegen die sich die Flüchtenden nicht wehren dürfen, die allerdings – 2 WM werden.
- Artillerie kann nicht flüchten. Nur die Artilleristen, die für das Geschütz verantwortlich waren. Das Geschütz bleibt bei einer Flucht also zurück.
- Durch das Flüchten erleiden alle Soldaten einer Kommune oder des Staates – 1 in Moral.

### 17.7 Kapitulation

Eine Armee, Truppe, Einheit oder einzelne Personen (Rotte) können sich ergeben.

- Nach der Kapitulation darf der Sieger frei entscheiden, was er mit den Kapitulierten und deren Waffen, Rüstungen und möglichen Gütern macht, die sie vielleicht bei sich tragen.
- Ebenso können die Soldaten und mögliche Bürger als Sklaven abgeführt werden. Diese Bürger und Soldaten werden dadurch zu Sklaven-Bürgern der Sieger. Sklaven kosten keine Nahrung und keine Getränke und können beliebig eingesetzt werden; nur nicht als kämpfende Bürger (Heerbann). Es können jedoch nur volle BE mitgeführt werden. Dezimierte BE werden komplett entfernt.
- Durch die Kapitulation erleiden alle Soldaten einer Kommune oder eines Staates – 1 in Moral.

### 17.8 Belagerung

Eine Armee kann eine Kommune belagern, in dem sie sich einfach in die Kommune stellt und die Belagerung ausspricht.

Solange eine Belagerung stattfindet ...

- können keine Ressourcen abgebaut werden, außer durch bestehende Bauwerke, die in der Kommune existieren;
- können keine Bauwerke produzieren, die sich vor der Kommune befinden;
- können sich keine Bürger vermehren;
- kann kein Handel getrieben werden.
- Außerdem sinkt die Gunst der Kommune – 1.



Krieg ist wie Kacken.  
Es ist eine Riesensauerei,  
aber es ist wohltuend.  
Der Wiederaufbau eines  
Landes ist dagegen wie  
das mühsame  
Arschabwischen.

### 17.8.1 Beschuss während einer Belagerung

Während einer Belagerung kann aus sicherer Distanz heraus mit besonderen Waffen die Kommune beschossen werden. Hierbei handelt es sich, trotz des Angriffs, nicht um einen Krieg im eigentlichen Sinne.

- Voraussetzung für einen Beschuss während einer Belagerung sind ...
  - Die Belagerer verwenden Waffen mit besonderer Reichweite, nämlich Bliden, Katapulte oder Langbögen.
  - Die Kommune verfügt nicht über solche Distanzwaffen, mit denen sie sich verteidigen kann; sonst wäre es nämlich wieder ein direkter Krieg.
- Mit den Distanzwaffen kann der Belagerer auf bestimmte Bauwerke schießen oder auf die Bevölkerung.
- Er darf in dieser Runde mit allen seinen Distanzwaffen max. 10 Angriffe ausführen, danach geht das Planspiel an anderenorts weiter.
  - Hierfür muss jeweils der TW gelingen.
  - Bei Langbögen gilt dies für jede Einheit.
- Besitzt die Kommune eine Mauer, werden die TW des Angreifers – 2 WM.
- Besitzt die Kommune eine Burg, sind alle Personen, die sich dort drinnen befinden, so lange geschützt, bis die Burg zerstört wurde.
  - In eine Burg passen 200 KE, also auch bis zu 200 Einheiten. Der Platz wird um 1 KE kleiner, je Geschütz, das sich in der Burg befindet. Persönlichkeiten können sich auch in der Burg verbergen, werden aber nicht mitgerechnet. Gerechnet werden nur BE und SE.
  - Eine Burg besitzt insgesamt 200 GST und ist erst zerstört, wenn sie 200 Treffer einkassierte.
  - Eine Burg hat 10 BS, darum muss der Schuss entsprechende Treffer anrichten. Langbögen zerstören die Burg also nicht.

### **17.9 Sieg über eine Kommune**

Eine Kommune ist in folgenden Fällen besiegt:

- Kapitulation: Die Kommune ergibt sich.
- Eroberung: Die Kommune wurde eingenommen und leistet keinen Widerstand mehr.

#### 17.9.1 Kapitulation

- Der Sieger kann Tribut fordern. Die Forderungen müssen erfüllt werden. Das kann die Abgabe von Ressourcen sein, eine Vertragsvereinbarung u. a.
- Der Sieger annektiert die Kommune und übernimmt sie. Er kann mit den Bürger, Soldaten, Persönlichkeiten, Bauwerken und Ressourcen machen, was er will.
- Bürger, die gegenüber ihrer Kommune eine negative Gunst haben, werden sich nicht gegen den Aggressor zur Wehr setzen.

#### 17.9.2 Eroberung

- Der Sieger hat mögliche Soldaten oder auch kämpfende Bürger (Heerbann) besiegt.
- Es flüchten nun W100 % der aktiven BE und W100 % der passiven BE. Der Spieler bestimmt, wohin seine Bürger fliehen. Das muss jedoch in ein offenbartes Gebiet sein. Dabei können die Flüchtenden soweit und dorthin fliehen, wie und wo der Spieler es wünscht. Eine Jagd auf die Flüchtenden ist nicht mehr möglich.
- Der Eroberer kann nun plündern und mitnehmen was er will; jedoch nur soviel, wie er transportieren kann. SE können nicht transportieren. Sie müssen darum BE oder Sklaven nutzen.
- Der Eroberer kann zerstören was und töten wen er will; sogar die komplette Kommune zerstören.
- Der Eroberer kann die Kommune annektieren und nun für sich beanspruchen.
  - Sollte ein Ritter für einen König eine Stadt erobert haben, könnte dieser nun das Amt eines Fürsten übernehmen; ansonsten ließe sich auch ein neuer Fürst in der Entwicklungs-Phase dieser Kommune einkaufen.

### 17.10 Nach einem Krieg

- Die gewonnene Armee eines Spielers erhält + 1 in Moral, die Verlierer erleidet – 1 in Moral.
- Die belagerte oder bekämpfte Kommune erleidet – 1 in Gunst.
- Übrige einzelne SE stellen eine Rote dar und bilden keine Einheit mehr. Sie müssen in der Armee-Beschreibung der Kommune neu zugeteilt werden. Sollten sie keiner Kommune mehr angehören können, werden sie entfernt.
- Dezimierte BE, also einzelne Bürger, die keine BE mehr bilden können, werden entfernt.

### 17.11 Beispiel-Kampf

In einem Gebiet stehen sich 2 Armeen gegenüber, die in der Kriegs-Phase gegeneinander kämpfen wollen. Die Truppen werden gelistet.

Nr.	01	Armee	Ritter Romans Armee				Spieler		James Doe
<b>Fernkämpfer</b>									
Truppe	Einh.	Wert	Waffe	TP	Rüstungen	RS	WM	Besonderes	
Artillerie + 2 Artillerist.	01	15	Katapult	15	10 GST	-	- 2	CHAR des Ritters + 2 Moral + 2 Angst vor Troll – 2	
12 Bogensch.	01	12	Reflexbogen	4/5	Leder-Armsch. Leder-Schuhe Leder-Torso	+ 6	/	CHAR des Ritters + 2 Moral + 2 Angst vor Troll – 2	
<b>Nahkämpfer</b>									
Truppe	Einh.	Wert	Waffe	TP	Rüstungen	RS	WM	Besonderes	
18 Kämpfer 5 Krieger 3 Kv.-Krieger 1 Ritter	02	12	Kurzschwert	5/7	Lederhose Lederjacke Lederschuhe M.-Rundschild	14	- 3	CHAR des Ritters + 2 Moral + 2 Angst vor Troll – 2	

Nr.	02	Armee	Orks von Tufan				Spieler		Jane Doe
<b>Fernkämpfer</b>									
Truppe	Einh.	Wert	Waffe	TP	Rüstungen	RS	WM	Besonderes	
25 Bogensch.	02	12	Flachbogen	3/5	Leder-Armsch. Leder-Schuhe Leder-Torso	+ 6	/		
<b>Nahkämpfer</b>									
Truppe	Einh.	Wert	Waffe	TP	Rüstungen	RS	WM	Besonderes	
Troll	01	17	Streithammer	6/7	Leder-Torso und NRS (+1) und NBS	+ 3	/	30 LE Powerschlag	
32 Kämpfer	03	12	Beil	5/7	Leder-Torso Holz-Buckler	+ 8	- 2		

- Spieler 1 greift mit seinen Fernkämpfern an.
  - Das Katapult schießt auf die Nahkämpfer der Orks. Der Spieler würfelt eine 7. Das Katapult bewirkt 15 Treffer.
  - Spieler 1 schießt mit seinen Bogenschützen auf die Nahkämpfer der Orks. Er würfelt eine 15 und erlangt somit keine Treffer.
- Spieler 2 ist an der Reihe und schießt mit seinen Bogenschützen auf die Nahkämpfer des Ritters. Er würfelt eine 4 (guter Treffer) und eine 11 (normaler Treffer) und verursacht 3 + 5 Treffer (= 8 Treffer).
- Auswertung Fernkämpfer:
  - Die orkischen Nahkämpfer haben 7 Treffer erlitten. Ihr RS mit + 8 dezimiert die Treffer vollständig, aber dafür besteht der RS nur noch + 1.
  - Die Nahkämpfer des Ritters haben 8 Treffer erlitten. Ihr RS von + 14 dezimiert die Treffer vollständig, aber dafür besteht der RS nur noch + 6.
- Spieler 1 greift mit seinen Nahkämpfern die orkischen Nahkämpfer an. Er würfelt eine 9 (normaler Treffer) und eine 6 (guter Treffer) und verursacht 5 + 7 Treffer (= 12 Treffer).
- Spieler 2 greift mit seinen Nahkämpfern die feindlichen Nahkämpfer an.
  - Er würfelt für den Troll eine 2, also eine gute Attacke (7 Treffer). Der Powerschlag bewirkt + 3 TP und somit erlangt der Troll 10 Treffer.
  - Er würfelt für die 3 Beil-Kämpfer-Einheiten 9, 7 und 3. Das sind zwei normale und ein guter Treffer, also insgesamt 17 Treffer.

...

## 6. Auswertung Nahkämpfe:

- a. Die Nahkämpfer des Ritters mussten insgesamt 27 Treffer einstecken. Ihr derzeitiger RS von + 6 dezimiert die Treffer und ist nun völlig aufgebraucht. Die Truppe nimmt 21 Treffer hin. Sie besteht somit nur noch aus 6 Personen und stellt keine Einheit mehr dar. Der Spieler entscheidet sich, den Ritter und die 5 Infanterie-Krieger zu behalten.
- b. Die Nahkämpfer der Orks mussten 12 Treffer hinnehmen. Ihr RS von + 1 dezimiert den Treffer und ist aufgebraucht. Die übrigen 11 Treffer gehen durch. Der Spieler entscheidet sich die 11 Verluste aus den Reihen der Infanterie-Kämpfer zu entnehmen.

Die Spieler entscheiden sich, den Krieg fortzusetzen. Die Armee des Ritters will, trotz hoher Verluste nicht flüchten oder sich ergeben.

Die Armee des Ritters formiert sich für die 2. Kampfrunde jedoch um und wandelt die Bogenschützen zu Infanterie-Kämpfern um. Sie sind mit Kurzsword, Lederrüstung und Buckler-Schild bestückt. Dadurch hat die neue Nahkampf-Einheit wieder Rüstungen.

Nr.	01	Armee	Ritter Romans Armee			Spieler	James Doe		
Fernkämpfer									
Truppe	Einh.	Wert	Waffe	TP	Rüstungen	RS	WM	Besonderes	
Artillerie + 2 Artillerist.	01	15	Katapult	15	10 GST	-	- 2	CHAR des Ritters + 2 Moral + 2 Angst vor Troll - 2	
Nahkämpfer									
Truppe	Einh.	Wert	Waffe	TP	Rüstungen	RS	WM	Besonderes	
12 Kämpfer 5 Krieger 1 Ritter	01	12	Kurzsword	5/7	Leder-Armsch. Lederschuhe Leder-Torso M.-Buckler	14	- 2	CHAR des Ritters + 2 Moral + 2 Angst vor Troll - 2	

Nr.	02	Armee	Orks von Tufan			Spieler	Jane Doe		
Fernkämpfer									
Truppe	Einh.	Wert	Waffe	TP	Rüstungen	RS	WM	Besonderes	
25 Bogensch.	02	12	Flachbogen	3/5	Leder-Armsch. Leder-Schuhe Leder-Weste	+ 6	/		
Nahkämpfer									
Truppe	Einh.	Wert	Waffe	TP	Rüstungen	RS	WM	Besonderes	
Troll	01	17	Streithammer	6/7	Leder-Torso und NRS und NBS (3)	+ 3	/	30 LE Powerschlag	
11 Kämpfer	01	12	Beil	5/7	/	/	/		

- Spieler 1 schießt mit seinem Katapult auf die orkischen Nahkämpfer. Er würfelt eine 13 und schafft die Attacke und richtet somit 15 Treffer an.
- Spieler 2 schießt mit den Bogenschützen auf die Nahkämpfer des Rittes. Er würfelt eine 18 und eine 11 und schafft somit eine normale Attacke und 3 Treffer.
- Auswertung der Fernkämpfer:
  - a. Spieler 1 erleidet 3 Treffer. Der RS von + 14 wird auf + 11 dezimiert.
  - b. Spieler 2 erleidet 15 Treffer. Er entscheidet sich dafür, dass die Treffer dem Troll schaden. Zuerst wird dessen RS von + 3 aufgebraucht zu reduzieren. Die restlichen 12 Treffer schaden dem Troll, der dadurch nur noch 18 LE besitzt und somit auch nur noch einen NBS von 2 Punkten hat.
- Spieler 1 greift mit seinen Nahkämpfern die orkischen Nahkämpfer an. Er würfelt eine 9 und schafft somit eine normale Attacke mit 5 Treffern.
- Spieler 2 greift mit seinen Nahkämpfern die Nahkämpfer des Ritters an.
  - a. Er würfelt mit dem Troll eine 6 und schafft somit eine gute Attacke mit 7 + 4 Treffern.
  - b. Er würfelt mit den Kämpfern eine 7 und schafft somit eine normale Attacke mit 5 Treffern.
- Auswertung der Nahkämpfer:
  - a. Spieler 1 hat 16 Treffer erlitten. Der RS von + 11 wird aufgebraucht. Der Spieler muss 5 Verluste hinnehmen und entfernt 5 Infanterie-Kämpfer.
  - b. Spieler 2 hat 5 Treffer erlitten und entscheidet sich, dem Troll wieder LE abziehen. Der Troll hat noch 13 LE. Sein NBS ist auf 1 gesunken.

Die Spieler setzen den Kampf fort und formieren sich neu.

...

Nr.	01	Armee	Ritter Romans Armee			Spieler	James Doe		
Fernkämpfer									
Truppe	Einh.	Wert	Waffe	TP	Rüstungen	RS	WM	Besonderes	
Artillerie + 2 Artillerist.	01	15	Katapult	15	10 GST	-	- 2	CHAR des Ritters + 2 Moral + 2 Angst vor Troll - 2	
Nahkämpfer									
Truppe	Einh.	Wert	Waffe	TP	Rüstungen	RS	WM	Besonderes	
7 Kämpfer 5 Krieger 1 Ritter	01	12	Kurzschwert	5/7	/	/	/	CHAR des Ritters + 2 Moral + 2 Angst vor Troll - 2	

Nr.	02	Armee	Orks von Tufan			Spieler	Jane Doe		
Fernkämpfer									
Truppe	Einh.	Wert	Waffe	TP	Rüstungen	RS	WM	Besonderes	
25 Bogensch.	02	12	Flachbogen	3/5	Leder-Armsch. Leder-Schuhe Leder-Weste	+ 6	/		
Nahkämpfer									
Truppe	Einh.	Wert	Waffe	TP	Rüstungen	RS	WM	Besonderes	
Troll	01	17	Streithammer	6/7	und NBS (1)	/	/	11 LE Powerschlag	
11 Kämpfer	01	12	Beil	5/7	/	/	/		

1. Spieler 1 greift mit seinem Katapult die feindlichen Nahkämpfer an. Er würfelt eine 18 und verfehlt.
2. Spieler 2 greift mit seinen Bogenschützen die feindlichen Nahkämpfer an. Er würfelt eine 12 und eine 19. Er schafft eine normale Attacke mit 3 Treffern.
3. Auswertung Fernkämpfer:
  - a. Spieler 1 hat 3 Treffer erlitten und entscheidet sich 3 Infanterie-Kämpfer zu entnehmen. Dadurch verändert sich automatisch die Formation der Nahkämpfer. Die 5 Krieger führen nun die Einheit mit einem Wert von 15, kämpfen mit Schwertern und tragen Lederhose, Metall-Torso und einen Metall-Dreieckschild (+ 16 RS und - 3 WM).
4. Spieler 1 greift mit seiner Nahkampf-Einheit die feindlichen Nahkämpfer an und würfelt eine 9 schafft damit eine normale Attacke, die 5 Treffer bewirkt.
5. Spieler 2 greift mit seinen Nahkämpfern die feindliche Nahkämpfer an.
  - a. Der Troll würfelt eine 17 und schafft eine normale Attacke mit 6 + 2 Treffern.
  - b. Die Kämpfer würfeln eine 19 und somit misslingt die Attacke.
6. Auswertung Nahkämpfer:
  - a. Spieler 1 hat 8 Treffer erlitten. Der RS dezimiert nur die Rüstung auf + 8.
  - b. Spieler 2 hat 5 Treffer erlitten und schwächt erneut den Troll, der nun noch 6 LE.

Der Kampf geht in die 3. Runde. Die Gruppen formieren sich wieder.  
Die Krieger des Ritters haben ihre Schilde abgelegt, um weniger WM zu erhalten.

...

Nr.	01	Armee	Ritter Romans Armee			Spieler	James Doe		
Fernkämpfer									
Truppe	Einh.	Wert	Waffe	TP	Rüstungen	RS	WM	Besonderes	
Artillerie + 2 Artillerist.	01	15	Katapult	15	10 GST	-	- 2	CHAR des Ritters + 2 Moral + 2 Angst vor Troll - 2	
Nahkämpfer									
Truppe	Einh.	Wert	Waffe	TP	Rüstungen	RS	WM	Besonderes	
5 Krieger 4 Kämpfer 1 Ritter	01	12	Schwert	5/8	Leder-Hose Metall-Torso	+ 8	- 2	CHAR des Ritters + 2 Moral + 2 Angst vor Troll - 2	

Nr.	02	Armee	Orks von Tufan			Spieler	Jane Doe		
Fernkämpfer									
Truppe	Einh.	Wert	Waffe	TP	Rüstungen	RS	WM	Besonderes	
25 Bogensch.	02	12	Flachbogen	3/5	Leder-Armsch. Leder-Schuhe Leder-Weste	+ 6	/		
Nahkämpfer									
Truppe	Einh.	Wert	Waffe	TP	Rüstungen	RS	WM	Besonderes	
Troll	01	17	Streithammer	6/7	und NBS (1)	/	/	6 LE Powerschlag	
11 Kämpfer	01	12	Beil	5/7	/	/	/		

1. Spieler 1 schießt mit dem Katapult wieder auf die orkischen Nahkämpfer. Er würfelt eine 14 und bewirkt dadurch 15 Treffer.
2. Spieler 2 schießt mit seinen Bogenschützen auf die Nahkämpfer des Ritters. Sie würfeln eine 1 und eine 10. Der meisterhafte Schuss bewirkt 5 + 6 und der normale Treffer 3 Treffer (= 14 Treffer).
3. Auswertung Fernkampf:
  - a. Spieler 1 hat 14 Treffer erlitten. Der RS wird komplett dezimiert und lässt noch 6 Treffer durch. Der Spieler entfernt 4 Kämpfer und 2 Krieger. Somit stellen die Nahkämpfer keine Einheit mehr dar.
4. Spieler 2 führt den Nahkampf.
  - a. Sein Troll greift die Rotte der übrigen Nahkämpfer an. Der Spieler würfelt eine 10. Mit der normale Attacke und seinem Powerschlag verursacht der Troll 7 + 2 Treffer. Damit hat er auch den Rest der ritterlichen Nahkämpfer eliminiert.
  - b. Die orkischen Kämpfer greifen die 2 Artilleristen an. Mit einer 7 ist es ein normal gelungener Angriff und die beiden Artilleristen lassen ihr Leben.

Der Kampf wurde von den Orks gewonnen. Zwar mit einige Verlusten, aber auch den Sieg über ein Katapult.