

Die Gilde

Gaukler, Gruften & Geschütze



HANDBUCH



JoWood
Productions

JoWood Productions Software AG
Technologiepark 4a,
A-8786 Rottenmann, Austria



Homepage JoWood: www.jowood.com
 Homepage „DIE GILDE“: www.diegilde.de

Copyright © 2002 by JoWood Productions Software AG, Technologiepark 4a,
 A – 8786 Rottenmann, Austria. Developed by 4HEAD Studios.

Software, Grafik, Musik, Texte, Namen und Handbuch sind urheberrechtlich geschützt. Software und Handbuch dürfen ohne vorherige schriftliche Genehmigung von JoWood Productions Software AG nicht kopiert, reproduziert oder übersetzt werden und weder ganz noch teilweise auf irgendein elektrisches Medium oder in maschinenlesbarer Form reduziert werden. Die meisten Hard- und Softwaremarken in diesem Handbuch sind eingetragene Marken und müssen als solche behandelt werden.

Hinweise für Ihre Gesundheit

Manche Personen erleiden bei der Betrachtung von blinkenden Lichtern oder bestimmten Mustern unserer Umwelt epileptische Anfälle. Bei diesen Personen kann es während des Fernsehens oder beim Computerspielen zu epileptischen Anfällen kommen. Selbst Spieler, die nie zuvor solche Anfälle erlitten haben, können plötzlich in einen derartigen Zustand geraten. Erkundigen Sie sich bei Ihrem Arzt, bevor Sie mit dem Computerspiel beginnen, ob Sie selbst oder ein Familienmitglied zu epileptischen Anfällen neigen. Wenn Sie die folgenden Symptome beobachten, sollten Sie das Spiel sofort abbrechen: Schwindel, Sehprobleme, Augen- oder Muskelzuckungen, Verwirrung, Verlust der Umgebungswahrnehmung und / oder Schüttelkrämpfe.

Technische Hilfe und Kundendienst

Sie haben technische Probleme beim Installieren der Software oder stecken mitten im Spiel fest und wissen nicht weiter?

Die Hotline-Mitarbeiter von JoWood Productions helfen Ihnen gerne weiter.

Spielehotline: Tel. +49 6102 – 81 68 068 (Mo. – Fr., von 15 – 18 Uhr)

Technische Hotline: Tel. +49 6102 – 81 68 168 (Mo. – Fr., von 15 – 18 Uhr)

Anregungen, Vorschläge, Wünsche...

Lassen Sie uns bitte wissen, was Sie von unserem Spiel halten. Sie erreichen uns per Email unter: jowood@jowood.com

Online Registrierung unter: <http://register.jowood.com>

Durch die Registrierung ist es möglich, Sie über aktuelle Neuheiten und Updates des Spiels zu informieren! Ausserdem haben sie die Möglichkeit unseren technischen Support zu kontaktieren oder am JoWood Forum teilzunehmen.

Miles Sound System

Copyright 1991-2001 RAD Game Tools, Inc.

MPEG Layer-3 Wiedergabe umgesetzt mit
 Miles Sound System von RAD Game Tools, Inc.

MPEG Layer-3 Audiokompressions-Technologie in Lizenz von
 Fraunhofer IIS und THOMSON multimedia.

Inhaltsverzeichnis

1) Einleitung	5
Das Tagebuch des Hildebrand Glücklich	5
2) Neue Features	8
2.1) Nachrichtenfilter	8
2.2) Handelsrouten	8
2.3) Meister-Optionen	9
2.4) Netzwerk-Lobby	10
3) Neue Berufe	11
3.1) Gunstverschiebung durch den aktiven Beruf	11
3.2) Der Friedhofswärter	11
3.3) Der Zigeuner	16
3.4) Der Schneider	20
4) Titel, Ämter, Privilegien und Gesetze	22
4.1) Neue Titel	22
4.2) Neue Amtssessel – Die Reichsebene	23
4.3) Neue Privilegien	24
4.4) Neue Gesetze	26
5) Domizile und Statuen – Pracht und Ruhm	26
5.1) Das Domizil	26
5.2) Statuen	29
6) Neue Waren	30
6.1) Rohstoffe	30
6.2) Zwischenprodukte	31
6.3) Fertigprodukte	32
6.4) Gebräue	35
7) Die neue Stadt – Nürnberg, die Kaiserstadt	39
8) Credits	40
9) Index	42

1) Einleitung

Das Tagebuch des Hildebrand Glücklich

1. III. 1450

Wohl unzählige Male bin ich mit meiner Ehefrau ausgelassenen Gemüts die von prächtigen Eichen gesäumte Straße entlangspaziert. Heute aber vertreibt unendliche Trauer jeden Frohsinn, den ich zu erleben je begünstigt gewesen war, denn ich musste meine geliebte Frau Josephine über genau diese Straße zu ihrer letzten Ruhe geleiten. Es war ein großer Trauerzug. Alle meine Angestellten waren gekommen und reihten sich hinter mir und meinen Kindern ein. Gar prachtvoll mag der Zug jenen erschienen sein, die am Wegesrand standen und ihre Augen an dem bunten Firlelfanz weideten, mit dem die Kutsche mit dem Sarg meiner Geliebten geschmückt war. Ich aber kümmerte mich nicht weiter darum. Was hätte ich in diesem schrecklichen Moment alles gegeben, um meiner Josephine ins Paradies folgen zu können. Nun aber weiß ich, dass ich hier noch gebraucht werde.

8. III. 1450

Wie jeden Tag in der vergangenen Woche habe ich auch heute in der Frühe und am Abend ein stilles Gebet am Grabe meiner geliebten Josephine gesprochen. Heute aber hat sie mich erhört und mir neuen Mut zugesprochen. Josephine hat immer etwas wehmütig auf den prächtigen Landsitz meines Konkurrenten Hartmut Volpinger geschaut – die Familie Volpinger ist, seitdem mein Vater Hans in die Stadt kam und die Schmiede seines Onkels übernahm, mit meiner Familie verfeindet. Und meiner Ehefrau zu Ehren werde ich morgen den Bau eines Landsitzes beauftragen, mit einer prächtigen Statue davor, die meine Josephine in jüngeren Jahren zeigt.

Langsam merke ich, wie auch für mich das Ende näherrückt. Meine Kinder aber sind noch zu jung und unerfahren, als dass ich einem von ihnen das Geschäft anvertrauen könnte. Ich habe gehört, dass ein kundiger Alchimist einen mächtigen Trank herstellen kann – das Gebräu des ewigen Lebens wird er wohl genannt. Die Alchimisten in der Stadt aber kennen nur das Rezept für den Trank des Doktor Faustus, und dieser führt bei mir immer zu starkem Durchfall. Ich brauche also ein eigenes Labor und einen Alchimisten, der diesen mächtigen Trank herstellen kann...

7. X. 1452

Vorgestern ist der Landsitz fertiggestellt worden. Ein gar prachtvolles Gebäude. Ich selbst stand wie ein kleiner Junge mit offenem Mund einfach nur da und starrte es lange Zeit an, ohne mich zu rühren. Neben einem großen Wohn- und Arbeitstrakt habe ich in den Landsitz noch eine Kammer mit einem Labor einrichten lassen. Nach meiner raschen Ausschreibung im Rathaus meldete sich auch gleich ein Alchimist, der noch am selben Tag mit den Nachforschungen für das Rezept des Gebräus des ewigen Lebens begann.

15. XI. 1452

Mein Alchimist, er nennt sich selbst Frankhelm der Weise, hat immer noch keinen Erfolg vorzuweisen. Dafür hat er ein Rezept für ein Gebräu herausgefunden, mit dem man gut einschlafen können soll. Als ich ihm aber sagte, er solle sich mehr anstrengen und mir das Gebräu des ewigen Lebens brauen – immerhin bezahle ich ihm ein horrendes Gehalt – bekam er einen so wilden Wutanfall, dass er das halbe Labor verwüstete. Ich gebe ihm noch einen Monat Zeit, dann werde ich ihn hinauswerfen, wenn er das Rezept bis dahin nicht gefunden hat.

1. XII. 1452

Oh welch schreckliches Verhängnis bricht über unsere schöne Stadt herein. Der Schwarze Tod wurde mit einem Handelszug auf den Marktplatz gebracht und griff mit seiner Klauenhand nach den Marktleuten. Wenige Tage ist dies nun her, und schon beinahe jeder zehnte zeigt die ersten Anzeichen der schlimmen Sieche. Darob laufen die Geschäfte immer schlechter. Meine Schmiedeprodukte und die Waren aus meiner Tischlerei finden kaum noch Absatz. Und meine Gastwirtschaft in der Nähe des Marktplatzes wird kaum noch besucht. Ich muss mir etwas einfallen lassen, womit ich meine Dynastie über diese schwere Zeit hinwegretten kann.

Aber auch etwas gutes hat sich ereignet. Mir wurde von einer zerlumpte Gestalt, die von einem seltsam süßlichen Geruch umgeben war, ein Vertrag angeboten: Ein Pakt mit dem Tod. Mit diesem wird mir versichert, dass ich im Falle meines Ablebens von einem kundigen Totenbeschwörer für bis zu fünf Jahre ins Leben zurückgeholt werde. Ich schloss den Vertrag sofort ab. Denn obgleich ich mich nach meiner Josephine sehne, weiß ich doch, dass ich zuerst meine Dynastie durch die kommende harte Zeit lenken muss, bevor ich endlich gehen kann...

9. XII. 1452

Das Volk stirbt weg wie die Fliegen. Der Friedhof ist längst überfüllt und selbst den Friedhofswärter hat es schon dahingerafft. Und genau da werde ich die Rettung für meine Dynastie finden, denn der Friedhofswärter verstarb kinderlos und die Stadt Hannover bietet den Friedhof nun zum Kauf an. Gleich morgen werde ich mein Kaufangebot beim Rathaus einreichen.

Ich verspüre immer mehr, wie die Kraft meinen Körper verlässt. Wenn ich nicht aufpasse, werde auch ich schnell ein Opfer der Pest werden. Mein Alchimist jedenfalls fand vor zwei Tagen das Rezept für einen Trank heraus, mit welchem man Gifte und starken Alkohol im Körper bekämpfen kann. Ich bin immer mehr davon überzeugt, dass es dieses Gebräu des ewigen Lebens gar nicht gibt. Dennoch lasse ich ihn weiter danach suchen...

17. II. 1453

Ich hätte es nie für möglich gehalten, dass ich meine Dynastie mit einem Friedhof nicht nur über Wasser halten, sondern mein Vermögen auch noch mehren könnte. So aber erhob mich der Kaiser heuer in den Hochadel des Reichs, indem er mich zum Herzog ernannte. Und damit nicht genug, wurde ich sogleich in die engere Auswahl für einen Posten als kaiserlicher Berater auf der Reichsebene einbezogen. Nach meiner Ernennung erließ ich sogleich den Auftrag an einen Bautrup, meinen Landsitz mit dicken Mauern zu versehen und einen Kanonenturm einzurichten. Ich fürchte nämlich, mein neuer Reichtum und der Einfluss auf die Reichsebene wird meine Konkurrenten zu Maßnahmen wider meine Geschäfte veranlassen.

29. V. 1453

Heuer wurde ich vom Kaiser in das Amt des Reichsmarschalls bestimmt. Dieser Posten erlaubt mir nicht nur, Einfluss auf die Regierung des Stadtrates zu nehmen, sondern er garantiert mir auch Immunität vor Gericht. Nun brauche ich mir in den nächsten vier Jahren keine Gedanken über eine Anklage zu machen, denn meine Amtszeit als Reichsmarschall beträgt genau diese vier Jahre.

20. VIII. 1453

Der Ausbau meines Landsitzes zu einer Burg ist heute fertig geworden. Nun prangt, hoch oben auf dem Turm, eine große Kanone, die nur noch auf ihren ersten Einsatz wartet. In letzter Zeit ist es allerdings recht ruhig geworden um meine Konkurrenten, sodass sie wahrscheinlich noch etwas darauf warten muss.

Meine Lebensuhr scheint beinahe ausgelaufen. Fast jeden Tag erwarte ich den grimmigen Schnitter, der mir des Lebens Last abnimmt und mich zu meiner geliebten Josephine bringt. Ich freue mich schon darauf, obgleich meine Arbeit hier noch nicht vollendet ist...

3. IX. 1453

Verflucht! Mein Alchimist hatte beinahe ein wichtiges Experiment erfolgreich beendet, dass vielleicht das ersehnte Ergebnis gebracht hätte. Dann aber wurde er auf unerhörte Weise vom Krach des nahen Zigeunerlagers derart gestört, dass es beinahe einen Großbrand in meiner Burg gegeben hätte. So erfuhr denn der Anführer der Zigeuner meine Antwort auf das Betragen seiner Sippe mit einem vernichtenden Kugelhagel.

4. IX. 1453

Der Leichnam des Anführers der Zigeunersippe wurde heuer auf meinem Friedhof zur Ruhe gebettet. Und schon am Nachmittag fand ich einen blutigen Dolch am Tor zu meiner Burg – das Zeichen der Blutfehde. Ob meine Dynastie diese Fehde überstehen wird, kann ich nicht genau sagen, denn ich werde die nächste Nacht wohl nicht überstehen. So habe ich gerade eben ein Schreiben aufgesetzt, dass meine älteste Tochter zu meiner Nachfolgerin macht – vielleicht wird eine Frau an der Spitze der Familie mit mehr Bedacht handeln, als ich und mein Vater vor mir es getan haben.

Ich bin mir inzwischen im Klaren darüber, dass das Gebräu des ewigen Lebens ein reines Hirngespinnst ist, und ich bin auch nicht traurig über diese Erkenntnis. Denn ich habe genug von diesem Leben. Meinen Pakt mit dem Tod habe ich gebrochen; das Dokument schmort gerade in den Flammen meines Kamins. Ich höre, wie die liebliche Stimme meiner Josephine nach mir ruft. Sie möchte mich bei sich haben, und ich werde zu ihr eilen, noch heute Nacht...



2) Neue Features

2.1) Nachrichtenfilter

Der Nachrichtenfilter ist ein Mechanismus um bestimmte Nachrichten auszufiltern, die sie nicht erhalten wollen. So werden Sie immer nur die Benachrichtigungen bekommen, die Sie wirklich interessieren.

Den Nachrichtenfilter können Sie öffnen, wenn Sie auf die kleine rechteckige Schaltfläche zwischen Ihrem Finanzbuch und Ihren Inventarbeutel im unteren rechten Panel klicken. Sie können den Filter für die folgenden neun Nachrichtentypen einstellen, indem Sie das entsprechende Symbol einfach anwählen:



- **Gesetzesänderungen**



- **Eigene Erweiterungen**



- **Gebäudeerweiterungen von Konkurrenten**



- **Transporte**



- **Umlandtransporte**



- **Unfälle von Arbeitern**



- **Von Meistern vorgenommene Erweiterungen**



- **Von Meistern vorgenommene Personalentscheidungen**



- **Produktion in von Meistern geleiteten Betrieben**

2.2) Handelsrouten

Mit dieser neuen Funktion können Sie ohne große Schwierigkeiten Handelsrouten für jeden Ihrer Karren festlegen. So werden z.B. in regelmäßigen Abständen neue Rohstoffe vom Markt angeliefert und Ihre Produkte zum Marktplatz gebracht und dort verkauft.

Um Handelsrouten für einen Karren festzulegen und/oder zu bearbeiten, müssen Sie das Transportmenü betreten, in dem sich Ihr gewünschter Karren gerade befindet. Hier klicken Sie auf das kleine Symbol in der unteren rechten Hälfte Ihres Karrens. Daraufhin erscheint die 2D-Karte der Stadt mit den Schaltflächen **Punkt bearbeiten**, **Punkt hinzufügen** und **Weitere Optionen** am unteren Rand. Sie können einen Karren auch anklicken, während er in der Stadt unterwegs ist, und dann über die Schaltfläche **Handelsrouten** das oben genannte Menü erreichen.

Wegpunkt hinzufügen / entfernen

Wenn Sie auf der 2D-Karte den Marktplatz oder einen Betrieb angewählt haben, können Sie durch einen Klick auf die Schaltfläche **Punkt hinzufügen** die Wegpunkte für Ihren Karren erweitern. Beachten Sie, dass maximal 8 Wegpunkte für einen Karren festgelegt werden können. Um einen Wegpunkt wieder zu entfernen, wählen Sie den entsprechenden Punkt an und klicken dann auf die Schaltfläche **Punkt bearbeiten**. In dem darauf folgenden Menü müssen Sie nun noch die Schaltfläche **Punkt löschen** bestätigen.

Wegpunkt bearbeiten

Klicken Sie auf der 2D-Karte einen Wegpunkt an und dann auf die Schaltfläche **Punkt bearbeiten**. Nun erscheint der angewählte Karren einmal unter der Überschrift Beladen und einmal unter der Überschrift Abladen. Wenn Sie unter Beladen in eine Ladefläche Ihres Karrens klicken, können Sie am angewählten Wegpunkt eine Warensorte aufnehmen lassen.

Klicken Sie unter Abladen auf eine Ladefläche, können Sie eine an einem vorhergegangenen Wegpunkt aufgenommene Ware wieder abladen lassen.

Häufigkeit festlegen

Über die Schaltfläche **Weitere Optionen** gelangen Sie zu einem Schieberegler mit der Überschrift Intervall. Mit Hilfe dieses Reglers können Sie festlegen, wie oft der Karren die gesamte Handelsroute abfahren soll. Die Häufigkeit ist in fünf Stufen unterteilt: sehr selten, selten, regelmäßig, häufig und sehr häufig.

Handelsroute aktivieren / deaktivieren

Wenn Sie die Handelsroute für einen Karren aktivieren bzw. deaktivieren wollen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Weitere Optionen** und dann auf die entsprechende Schaltfläche mit der Beschriftung **aktivieren** bzw. **deaktivieren**. Haben Sie die Handelsroute aktiviert, beginnt der Karren mit dem ersten Wegpunkt. Wenn Sie die Route deaktiviert haben, verbleibt der Karren an seinem derzeitigen Standort bzw. er fährt bis zu seinem Ziel und verbleibt dort.

Handelsroute löschen

Um die gesamte Handelsroute für einen Karren zu entfernen, müssen Sie die Schaltfläche **Weitere Optionen** betätigen und im folgenden Menü auf die Schaltfläche **Route löschen** klicken.

2.3) Meister - Optionen

Bisher konnten Sie dem Meister, wenn Sie denn einen in Ihrem Betrieb angestellt hatten, keine genaueren Arbeitsanweisungen geben. Mit den neuen Meister-Optionen haben Sie aber nun die Möglichkeit dazu. Der Meisterbrief in Ihrem Betrieb ist in zwei Übersichten aufgeteilt, die durch die Schaltflächen in der unteren Hälfte umgeschaltet werden können: Allgemein und Produktion.

Allgemeine Übersicht

In der allgemeinen Übersicht befinden sich zu oberst die fünf gewohnten Einstellungen für den Meister:

- Der Meister darf sich in den Betrieb einmischen / hält besser die Klappe
- Der Meister darf Personal einstellen / darf kein Personal einstellen
- Der Meister darf Karren kaufen / darf keine Karren kaufen

- **Der Meister darf Erweiterungen vornehmen / darf keine Erweiterungen vornehmen**
- **Das Budget für den Meister pro Jahr**

Neu hinzugekommen ist hier ein Schieberegler, mit dessen Hilfe Sie Ihrem Meister den minimalen Verkaufspreis für die Waren des Betriebes vorgeben können. Er wird die Waren dann nur zum Markt bringen und dort verkaufen, wenn der eingestellte Verkaufspreis nicht unterschritten wird.

Produktions-Übersicht

Hier finden Sie eine Auflistung aller Waren Ihres Betriebs, jeweils mit einem Schieberegler mit Prozentangabe. Mit Hilfe dieser Regler können Sie einstellen, welche Waren der Meister bevorzugt produzieren lassen soll und welche nicht.

2.4) Netzwerk-Lobby



Sobald Sie eine neue Netzwerkpartie gestartet haben, erscheint direkt nach der Auswahl der Stadt die Netzwerk-Lobby. Hier treffen sich die Mitspieler der Partie. Sie können miteinander Chatten und Informationen zur Partie und den Teilnehmern einsehen. Ein Spieler gilt für eine Partie als angemeldet, sobald er die Lobby betreten hat. Wenn alle für eine Partie vorgesehenen Spieler die Lobby betreten und die Schaltfläche **Bereit** bestätigt haben, startet die Partie automatisch.

Charaktergenerierung

Wenn Sie auf die Schaltfläche **Einstellungen** klicken, können Sie Ihren Startcharakter für die Partie generieren. Wie im Einzelspiel auch, müssen Sie hier nacheinander Vorname, Familienname, Geschlecht, Glaube und Familienwappen festlegen. Danach folgt noch die Auswahl des erlernten Berufs für ihren Charakter. Achtung: Sollten Sie keine Charaktergenerierung für die Partie vornehmen, übernehmen Sie alle Einstellungen für den letzten von Ihnen generierten Charakter bzw. Ihr Charakter wird vom Programm automatisch erstellt.

Chatten

Sobald Sie die Lobby betreten haben, können Sie sich mit den anderen Spielern in der Lobby unterhalten. Dazu klicken Sie einfach in das Eingabefeld links neben der Schaltfläche **Verlassen** oder betätigen die Eingabetaste. Nun können Sie Ihre Nachricht mit der Tastatur eingeben und mit der Eingabetaste bestätigen. Die Nachricht erscheint für alle Spieler sichtbar im Chatfenster. Möchten Sie eine Nachricht an einen bestimmten Spieler schicken, müssen Sie zuvor dessen Familienwappen aus der Liste der angemeldeten Spieler in der linken oberen Hälfte der Lobby auswählen.

3) Neue Berufe

3.1) Gunstverschiebung durch den aktiven Beruf

Je nachdem, welchen Beruf Ihr Charakter gerade aktiv ausübt, erhält er teilweise hohe Einbußen, manchmal aber auch Bonis in seiner Gunst zu den verschiedenen Amtsträgern der Stadt. Die Gunstverschiebung wird hierbei durch den Beruf an sich und der Amtskammer, in der sich die betreffende Amtsperson befindet, beeinflusst. Die unten stehende Tabelle gibt Ihnen dazu einen Überblick:

AKTIVER BERUF	STADT-DIENER	STADT-SCHERGEN	INFORMANTEN	STADTRAT	KIRCHLICHE EBENE	LANDESEBENE
Alchimist	+ 5%	–	- 5%	–	- 12%	- 5%
Dieb	- 3%	- 5%	- 3%	- 8%	- 8%	- 12%
Friedhofswärter	- 3%	- 3%	- 3%	- 5%	- 10%	- 10%
Gardist	+ 5%	+ 10%	+ 5%	+ 5%	+ 5%	+ 5%
Geldleiher	+ 5%	+ 5%	+ 5%	–	- 10%	- 10%
Händler	+ 5%	- 5%	+ 5%	+ 5%	- 5%	- 5%
Parfumeur	+ 5%	–	–	–	- 10%	- 5%
Prediger	+ 3%	+ 3%	- 5%	- 8%	+ 10%	–
Räuber	- 3%	- 5%	- 3%	- 8%	- 8%	- 12%
Schmied	+ 5%	+ 5%	+ 5%	+ 5%	- 3%	–
Schneider	+ 5%	+ 5%	+ 5%	+ 5%	- 3%	–
Steinmetz	+ 5%	+ 5%	+ 5%	+ 5%	- 3%	–
Tischler	+ 5%	+ 5%	+ 5%	+ 5%	- 3%	–
Wirt	+ 3%	+ 5%	+ 5%	–	- 5%	- 5%
Zigeuner	- 5%	- 5%	- 5%	- 8%	- 12%	- 12%

3.2) Der Friedhofswärter



Der Friedhofswärter übt den unheimlichsten aller Berufe aus. Denn er verwaltet nicht einfach nur Gräber und Gruften, sondern erschafft sich auch treue Gehilfen aus den Körpern der Verstorbenen.

Dieser Beruf beinhaltet nicht nur das Verwalten des Friedhofs an sich, sondern auch das Erschaffen von Gehilfen aus den Körpern Verstorbener und die Herstellung verschiedener mysteriöser Gegenstände, für die er seine Kreaturen zur Suche nach bestimmten Rohstoffen, wie etwa Knochen, ausschicken muß. Zudem kann der Friedhofswärter auf nicht minder mysteriöse Maßnahmen zurückgreifen.

#	MEISTERGRAD	ERLAUBTE BETRIEBE	BONUS
1	Totengräber	Totenfeld	-
2	Sargträger	Totenfeld	-
3	Friedhofswärter	Totenfeld, Gottesacker	-
4	Balsamierer	Totenfeld, Gottesacker	-
5	Bestatter	Totenfeld, Gottesacker, Friedhof	-
6	Nekromant	Totenfeld, Gottesacker, Friedhof	+1 AP

Gebäudestufen



Das Totenfeld

Angestelltemax. 3 Sammler / Gehilfen
Lagerplätzemax. 3 für Rohstoffe, max. 2 für Produkte
Vorhandener RaumGräberfeld, Friedhofskapelle
Weitere Räumekeine
Zutaten suchenKnochen, Schädel
ZwischenproduktEktoplasma
FertigprodukteKnochenarmreif, Schädelkerze



Der Gottesacker

Angestelltemax. 4 Sammler / Gehilfen
Lagerplätzemax. 5 für Rohstoffe, max. 4 für Produkte
Vorhandener RaumGräberfeld, Friedhofskapelle
Weitere RäumeNekromantenturm
Zutaten suchenKnochen, Schädel, Leichenhemd
ZwischenproduktEktoplasma
Fertigproduktezusätzlich: Hexerdokument I, Pulver des dunklen Verfalls



Der Friedhof

Angestelltemax. 5 Sammler / Gehilfen
Lagerplätzemax. 7 für Rohstoffe, max. 6 für Produkte
Vorhandener RaumGräberfeld, Friedhofskapelle
Weitere RäumeNekromantenturm, Krypta
Zutaten suchenKnochen, Schädel, Leichenhemd
ZwischenproduktEktoplasma
Fertigproduktezusätzlich: Hexerdokument II, Nekromantenrobe

Räume



Gräberfeld

Hier befinden sich die Ruhestätten der Verstorbenen, die Friedhofskapelle und später auch noch der Nekromantenturm und die Krypta. Wenn Sie Ihre Kreaturen auf die Suche nach neuen Zutaten schicken, werden sie diese hier im Gräberfeld suchen.



Friedhofskapelle

Die Friedhofskapelle ist die Werkstatt des Friedhofs. Sie wird beim Bau von einem Totenfeld, Gottesacker und/oder Friedhof immer miterrichtet.



Krypta

In der Krypta können Totenbeschwörungen, sogenannte Seancen, abgehalten werden.



Nekromantenturm

Im Nekromantenturm kann der Friedhofswärter seine Kreaturen auf dem Experimentiertisch aufwerten und mit der Nebelmaschine den Nebel des Grauens losschicken.

Die Gehilfen

Die Gehilfen des Friedhofswärters sind untote Kreaturen, die er aus den Leichnamen in seinem Gräberfeld zur Ruhe gebetteter Bürger erschafft. Mit jeder neuen Kreatur aber kann er sich strafbar machen, denn Nekromantie ist oftmals streng verboten (4.4 Neue Gesetze)...

Gehilfen sind keine blutrünstigen Monster, wie sie einen in schlimmen Alpträumen verfolgen, sondern vielmehr friedliche, beinahe zutrauliche Kreaturen, die ihrem Erschaffer treu ergeben sind. Sie werden für ihre Dienste nicht mit Geld bezahlt und können nicht krank werden. Dafür haben sie eine weit geringere Lebenserwartung als ein Mensch und machen ab und an aus Versehen einen Gegenstand kaputt.

Die Gehilfen müssen in bestimmten Abständen **Pause** machen, um sich zu erholen. Die **Arbeitsmoral** bzw. **Ausdauer** eines Gehilfen wird durch den waagerechten Balken unter dem Charakterbild dargestellt – im Gegensatz zum Gunstbalken bei allen anderen Charakteren im Spiel. Wenn der Balken grün ist, hat die Kreatur eine gute Arbeitsmoral. Schrumpft der Balken aber in den roten Bereich, wird der Gehilfe sehr bald die Arbeit unterbrechen und sich schlafen legen. Wenn eine Kreatur Pause macht und Sie diese dabei erwischen, können Sie sie mit einem mehr oder minder leichten Schlag mit der flachen Hand wieder zur Arbeit antreiben (Linksklick auf schlafenden Gehilfen). Dadurch wird jedoch die Gesundheit die Kreatur leicht angegriffen...

Der Rabe

Um seine Kreaturen zur Arbeit anzutreiben, steht dem Friedhofswärter ein dressierter Rabe zur Verfügung. Diesen kann er in der Friedhofskapelle oder auf dem Gräberfeld postieren, wo er auf die dort arbeitenden Gehilfen achtet. Der Rabe haust in den knorrigen Bäumen - einer Erweiterung auf dem Gräberfeld.

Besondere Maßnahmen**Gehilfen erschaffen**

Mit dieser Maßnahme kann der Friedhofswärter aus einer Leiche eine neue Kreatur erschaffen.

Kosten	-
In Gebäudestufe	alle
Raum - Objekt	Gräberfeld - Steinkreis

Gehilfen verbessern

Um die Talente einer seiner Kreaturen zu verbessern, kann der Friedhofswärter sie bei einem herbstlichen Gewitter auf den Experimentiertisch im Nekromantenturm schnallen.

Kosten	-
In Gebäudestufe	Gottesacker, Friedhof
Raum - Objekt	Nekromantenturm - Experimentiertisch

Grab anmieten / reservieren

An dieser Stelle kann ein Spieler ein Familiengrab für die Dauer von 10 Jahren anmieten – der Eigentümer des Friedhofs kann sich natürlich kostenlos ein Familiengrab reservieren.

Kosten	eine bestimmte Geldsumme
In Gebäudestufe	alle
Raum - Objekt	Gräberfeld - Liegeplan

Grabpflege

Die Gräber werden im Laufe der Zeit verwildern, es sei denn der Friedhofswärter teilt seine Kreaturen hier zur Grabpflege ein. Und das sollte er auch tun, denn durch ein verkommenes Familiengrab sinkt seine Gunst beim Pächter schnell in den Keller...

Kosten	-
In Gebäudestufe	alle
Raum - Objekt	Gräberfeld - Komposthaufen

Jemanden altern lassen

Von den Ruinen im Friedhof aus kann der Friedhofswärter eine seiner Kreaturen auf ein beliebiges Opfer ansetzen. Wenn das Opfer von der Kreatur berührt wird, bekommt es den Hauch des Verfalls zu spüren und altert sofort um einige Jahre.

Kosten	AP in Abhängigkeit vom Amt des Opfers
In Gebäudestufe	Friedhof
Raum - Objekt	Gräberfeld - Ruinen

Jemanden erschrecken lassen

Mit dieser Maßnahme kann der Friedhofswärter eine beliebige Person durch einen Geist heimsuchen lassen. Diese wird dann für einen bestimmten Zeitraum keine Pamphlete, Drohungen und Sabotagen gegen den Spieler einsetzen können.

Kosten	AP (frei wählbar) & ein zufälliges Produkt aus dem Warenlager (als Opfer für den Geist)
In Gebäudestufe	alle
Raum - Objekt	Gräberfeld – aufgespießte Schädel

Mit Verstorbenen sprechen

In der Krypta des Friedhofs kann ein Spieler, der auf dem selben Friedhof ein Familiengrab unterhält, in dem mindestens ein Angehöriger ruht, eine Seance abhalten (Siehe Seance).

Kosten	ein Geldopfer & ein Teil der eigenen „Lebensenergie“
In Gebäudestufe	Friedhof
Raum - Objekt	Krypta - Pentagramm

Nebel des Grauens losschicken

Diese ist wohl die gemeinste aller Maßnahmen im Friedhof, denn hier kann der Friedhofswärter über das Nebelmaschine im Nekromantenturm einen mysteriösen Nebel losschicken, der ein vorher gewähltes Gebäude einhüllt und die Menschen in einem bestimmten Radius mit Krankheiten infiziert. So bekommt der Friedhof sehr bald neue Kundschaft...

Kosten	AP (frei wählbar) für Radius und Intensität
In Gebäudestufe	Gottesacker, Friedhof
Raum - Objekt	Nekromantenturm - Nebelmaschine

Pakt mit dem Tod

Der Friedhofswärter schickt hier eine seiner Kreaturen in die Stadt, um den Bürgern einen Pakt mit dem Tod zu verkaufen – das Geld dafür bekommt natürlich der Friedhofswärter. Dieses Dokument ist eine Art Lebensversicherung, nur dass im Todesfall keine Geldsumme ausbezahlt wird, sondern der Charakter noch für bis zu fünf Jahre weiterleben kann.

Kosten	-
In Gebäudestufe	Gottesacker, Friedhof
Raum - Objekt	Gräberfeld - Engelsstatue

Seance

In der Krypta des Friedhofs kann eine Seance abgehalten werden, bei der ein Bittsteller (der Friedhofswärter oder ein Besucher) mit einem verstorbenen Angehörigen sprechen kann. Für eine Seance muss ein Opfer in Form von Geld und einem Teil der eigenen Lebensenergie (Gesundheit) dargebracht werden. Wenn der beschworene Geist einwilligt, kann er dem Spieler einen der folgenden Wünsche erfüllen:

Informationen über einen Konkurrenten

Der Geist verschafft dem Spieler Beweise für die Vergehen eines Konkurrenten.

Schatzkarte

Mit einer Schatzkarte kann der Spieler entweder eine Kiste mit Münzen oder eines der seltenen Gebräue finden (Siehe Gebräue).

Pakt mit dem Teufel

Durch diesen Wunsch wird dem Spieler eine horrende Geldsumme verschafft, die er innerhalb von drei Jahren zurückzahlen muss. Schafft er dies nicht, widerfährt seiner Familie ein Unglück.

3.3) Der Zigeuner



Das Oberhaupt der Zigeuner gebietet über all jene, die frei und ohne Sorgen Leben wollen. Er kann verschiedene mysteriöse Waren herstellen und sogar Theaterstücke aufführen lassen. Allerdings misstrauen die Städter den Zigeunern, sodass diese nicht gerade sonderlich beliebt sind...

Der Spieler des Zigeuners hat es – zumindest anfänglich – recht schwer, Freundschaften zu schließen. Dafür kann er auf solch mächtige Maßnahmen wie etwa Blutrache und Ehrerbietung zurückgreifen.

#	MEISTERGRAD	ERLAUBTE BETRIEBE	BONUS
1	Vagabund	Vagabundenlager	-
2	Taschenspieler	Vagabundenlager	-
3	Gaukler	Vagabundenlager, Gauklerlager	-
4	Schausteller	Vagabundenlager, Gauklerlager	-
5	Zigeuner	Vagabundenlager, Gauklerlager, Zigeunerlager	-
6	Illusionist	Vagabundenlager, Gauklerlager, Zigeunerlager	+1 AP

Gebäudestufen



Das Vagabundenlager

Angestelltemax. 3 Bettler / Gaukler
Lagerplätzemax. 3 für Rohstoffe, max. 2 für Produkte
Vorhandener RaumLagerstelle, Ältestenwagen
Weitere Räumekeine
Zutaten suchenHase, Weidenholz
ZwischenproduktLeder
FertigprodukteFlöte, Weidenrute



Das Gauklerlager

Angestelltemax. 4 Bettler / Gaukler
Lagerplätzemax. 6 für Rohstoffe, max. 4 für Produkte
Vorhandener RaumLagerstelle, Ältestenwagen
Weitere RäumeZirkuszelt
Zutaten suchenHase, Weidenholz, Vogelbeere
ZwischenproduktLeder
Fertigproduktezusätzlich: Hypnosependel, Dornröschenspindel



Das Zigeunerlager

Angestellte	max. 5 Bettler / Gaukler
Lagerplätze	max. 8 für Rohstoffe, max. 6 für Produkte
Vorhandener Raum	Lagerstelle, Ältestenwagen
Weitere Räume	Zirkuszelt, Wahrsagerwagen
Zutaten suchen	Hase, Weidenholz, Vogelbeere
Zwischenprodukt	Leder
Fertigprodukte	zusätzlich: Kristallkugel, Voodoopuppe

Räume



Lagerstelle

Das ist der Lagerplatz der Zigeuner. Hier stehen die Wagen, der Tanzbärenkäfig, das Hochseil usw. Eine Besonderheit der Zigeuner ist auch, dass sie ihre Waren nicht in einer Werkstatt, sondern auf der Lagerstelle, zwischen ihren Wagen, herstellen.



Ältestenwagen

Dieser Wagen ist praktisch der Privatwagen des Zigeuner-Spielers. Hier stehen zwei Maßnahmen zur Verfügung: Blutrache und Ehrerbietung.



Zirkuszelt

Hier kann zum einen der Zigeuner-Spieler Theaterstücke aufführen lassen, wodurch er die eine oder andere Münze dazuverdienen kann. Zum anderen aber steht hier ein Spieltisch, auf dem man das Kartenspiel „Kaiserwahl“ spielen kann.



Wahrsagerwagen

In diesem Wagen haust eine exzentrische alte Dame, die für Geld Persönlichkeiten der Stadt verfluchen kann.

Besondere Maßnahmen

Betteln gehen

Die einfachste Art, in diesem Beruf Geld zu verdienen.

An dieser Stelle kann der Zigeuner-Spieler seine Angestellten zum Betteln in die Stadt ausschicken. Dabei werden sie Geld und/oder Waren bekommen.

Kosten
In Gebädestufe
Raum - Objekt

AP
alle
Lagerstelle - Tanzbärenkäfig

Blutrache

Die Blutrache ist mithin die mächtigste Maßnahme des Zigeuner-Spielers. Denn mit ihr kann er mehrere Leute gegen eine einzelne Person derart aufhetzen, dass manchmal sogar blutige Familienfehden ausgerufen werden...

Kosten
In Gebädestufe
Raum - Objekt

AP
alle
Ältestenwagen – Blutdolch

Ehrerbietung

Mit dieser Maßnahme kann der Zigeuner-Spieler seine Gunst bei einer bestimmten Person etwas anheben.

Kosten
In Gebädestufe
Raum - Objekt

AP
alle
Ältestenwagen – Sippenteppich

Jemanden verfluchen lassen

Im Wahrsagerwagen kann der Zigeuner-Spieler jemanden mit einem Fluch belegen lassen (Siehe Flüche).

Kosten
In Gebädestufe
Raum - Objekt

Geld & AP (als Tribut an die Geister)
Zigeunerlager
Wahrsagerwagen – Tisch mit Tarockarten

Karten spielen

An diesem Tisch wird das beliebte Kartenspiel „Kaiserwahl“ gespielt (Siehe Kaiserwahl).

Kosten
In Gebädestufe
Raum - Objekt

Geld (als Einsatz)
Gauklerlager, Zigeunerlager
Zirkuszelt – Spieltisch

Theaterstück vorbereiten

Mit dieser Maßnahme kann der Zigeuner-Spieler im Zirkuszelt ein Theaterstück vorbereiten und es in der Runde darauf aufführen lassen. Die Eintrittsgelder dafür fließen natürlich in seine Tasche. Je nachdem, welche Erweiterungen im Zirkuszelt eingerichtet wurden, stehen bis zu zehn verschiedene Theaterstücke, unterteilt in drei Stufen, zur Auswahl.

Kosten
In Gebädestufe
Raum - Objekt

2 bis 4 AP (je nach Theaterstück)
Gauklerlager, Zigeunerlager
Zirkuszelt – Bühne

Kaiserwahl

Kaiserwahl ist eine abgewandelte Form des Kartenspiels „Stud-Poker“. Wenn Sie sich für eine Partie entscheiden, sitzen Ihnen zwei ernstzunehmende Gegner gegenüber, die mit allen Tricks des Spiel vertraut sind.

Spielregeln

Habt Ihr nicht auch schon einmal mit dem Gedanken gespielt, wie es wäre, selbst Kaiser zu sein? Mit diesem Kartenspiel jedenfalls könnt Ihr es werden...

1. Der Geber wird bestimmt. Dieser teilt die Karten aus und legt den Grundeinsatz und den Einsatz in jeder Runde fest.
2. Nachdem die Spieler den Grundeinsatz gebracht haben teilt der Geber jedem Spieler drei Karten aus - zwei verdeckte und eine offene Karte.
3. Nun wird wieder gesetzt. Danach teilt der Geber jedem Spieler eine weitere offene Karte aus.
4. Es wird erneut gesetzt, dann darf jeder Spieler eine seiner verdeckten Karten austauschen.
5. Die fünfte und letzte Karte wird vor jeden Spieler offen ausgeteilt. Wer jetzt nicht passt und den Einsatz bringt, kommt in die letzte Runde: Die Wahl.
6. Anhand des Gewinnplans wird festgestellt, welcher Spieler die Kaiserwahl gewonnen hat..

Gewinnplan



Gewichtung der Kartenfarben = Herz -> Schell -> Blatt -> Eichel

Hat keiner der Spieler eine der folgenden Gewinnkombinationen, so gewinnt das Blatt mit der höchsten Karte

„Ein Paar“	=	2 gleiche Karten beliebiger Farbenkombination
„Zwei Paare“	=	2 gleiche Karten-Paare
„Drilling“	=	3 gleiche Karten beliebiger Farbenkombination
„Straße“	=	5 Karten hintereinander, egal ab welcher Karte, Farbe egal
„Hofstaat“	=	1 Drilling und 1 Paar
„Königsallee“	=	5 beliebige Karten einer Farbe
„Thronrat“	=	4 gleiche Karten
„Kaiserallee“	=	Gleichfarbige Strasse

Flüche

Mit der Maßnahme „Jemanden verfluchen lassen“ stehen Ihnen im Wahrsagerwagen bis zu sechs Flüche zur Auswahl, die Sie einem Konkurrenten anheften lassen können.

Es gibt allerdings zwei Nachteile an der Sache, denn einerseits ist das Verfluchen mit dem Gesetz „Hexerei“ geregelt – und somit ab und an strafbar – und andererseits verlangen die Geister ein Jahr darauf einen Tribut in Form von AP. Kann man diesen Tribut nicht zahlen, wird man selbst Opfer des Fluchs. Die Kosten für einen Fluch sind festgelegt, der AP-Tribut an die Geister jedoch nicht. Daher kann man nie genau wissen, wie viel AP man bereithalten muss - das Maximum aber liegt bei 8 AP.

Fluch der Sieche

Das Opfer dieses Fluchs erleidet eine Krankheit.

Pestgestank

Mit diesem Fluch können Sie Ihrem Konkurrenten einen üblen Gestank anheften lassen, der alle Amtspersonen der selben Kammer gegen Ihr Opfer aufbringt.

Fluch des Verrats

Durch diesen Fluch kündigt ein Angestellter aus einem Betrieb Ihres Opfers grundlos.

Fluch der Umwandlung

Dieser Fluch bewirkt, dass der beste Talentwert Ihres Opfers mit dem schlechtesten Talentwert ausgetauscht wird.

Pech

Wenn Sie einem Ihrer Konkurrenten diesen Fluch anheften lassen, wird er zwei Jahre lang keine AP am Rundenanfang bekommen.

Hexenschuss

Der Hexenschuss bewirkt, dass alle Betriebe Ihres Opfers für eine Runde 10% der Produktivität einbüßen.
Bauarbeiter herbei, die das Gebäude nach und nach errichten.

3.4) Der Schneider

Der Schneider ist einer der wichtigsten Handwerker der Stadt, denn ohne ihn hätte wohl niemand etwas zum Anziehen. Neben Kleidern kann er aber auch Lederrüstungen und prunkvolle Schärpen herstellen.

Ein Schneider pflegt engen Kontakt zu seinen Kunden. Er kann sich mit ihnen bei einem Glas Wein rege unterhalten und so die eine oder andere Information zu Straftaten seiner Konkurrenten in Erfahrung bringen.

#	MEISTERGRAD	ERLAUBTE BETRIEBE	BONUS
1	Weber	Nähstube	-
2	Näher	Nähstube	-
3	Schneider	Nähstube, Schneiderei	-
4	Kleidermacher	Nähstube, Schneiderei	-
5	Gewandschneider	Nähstube, Schneiderei, Gewandschneiderei	-
6	Maßschneider	Nähstube, Schneiderei, Gewandschneiderei	+1 AP

Gebäudestufen**Die Nähstube**

Angestelltemax. 3 Schneiderlehrlinge / Schneidergesellen
Lagerplätzemax. 3 für Rohstoffe, max. 2 für Produkte

Vorhandener RaumStube
Weitere Räumekeine
Zutaten suchenFlachs
Zwischenprodukt:Tuch
FertigprodukteWarme Socken, Wollumhang



Die Schneiderei

Angestelltemax. 4 Schneiderlehrlinge / Schneidergesellen
Lagerplätzemax. 6 für Rohstoffe, max. 4 für Produkte
Vorhandener RaumStube
Weitere Räumekeine
Zutaten suchenFlachs, Pflanzenfarbstoff
ZwischenproduktTuch
Fertigproduktezusätzlich: Lederwams, Waffenrock



Die Gewandschneiderei

Angestelltemax. 5 Schneiderlehrlinge / Schneidergesellen
Lagerplätzemax. 8 für Rohstoffe, max. 6 für Produkte
Vorhandener RaumStube
Weitere Räumekeine
Zutaten suchenFlachs, Pflanzenfarbstoff
ZwischenproduktTuch
Fertigproduktezusätzlich: Goldgewirkte Schärpe, Zauberhut

Räume



Stube

Hier gehen die Angestellten des Schneiders ihrem Handwerk nach. Auch befindet sich in diesem Raum eine gemütliche Sitzcke, in die der Schneidermeister seine Kunden zu einem Pläuschchen einladen kann.

Besondere Maßnahmen

Pläuschchen halten

Mit dieser Maßnahme kann der Schneidermeister eine Persönlichkeit der Stadt zu einem gemütlichen Gespräch laden. Das nützt zwar nicht dem Ansehen, dafür kann der Schneider so aber an wertvolle Beweise für die Vergehen seiner Konkurrenten kommen, indem er den Gast mit Wein ein wenig gesprächiger macht...

Kosten	2 AP
In Gebädestufe	alle
Raum - Objekt	Stube – Sitzcke

4) Titel, Ämter, Privilegien und Gesetze

4.1) Neue Titel

Männlicher Titel	Weiblicher Titel	Gesamtvermögen
Unfreier	Unfreie	–
Herr	Frau	5.000 Münzen
Bürger	Bürgerin	10.000 Münzen
Patrizier	Patrizierin	20.000 Münzen
Edelmann	Edelfrau	50.000 Münzen
Freiherr	Freifrau	100.000 Münzen
Graf	Gräfin	200.000 Münzen
Herzog	Herzogin	250.000 Münzen
Fürst	Fürstin	500.000 Münzen
Reichsfürst	Reichsfürstin	1.000.000 Münzen

Mit dem DIE GILDE – ADDON sind drei neue Titel ins Spiel gekommen: Herzog, Fürst und Reichsfürst. Die Erhebung in einen dieser Titel erfolgt durch den Kaiser, wenn ein bestimmtes Gesamtvermögen erreicht wird.

Nachfolgend finden Sie eine Übersicht aller Titel und dem zur Erhebung nötigen Gesamtvermögen:

Herzog

Mit einem Gesamtvermögen von 250.000 Münzen verleiht Ihnen der Kaiser den Titel: Herzog. Als solcher können Sie, so Sie die weiteren Voraussetzungen erfüllen, in die engere Auswahl für einen Posten auf der Reichsebene kommen.

Privilegien

Schnellere Restauration (20%)

Fürst

Zum Fürsten ernannt wird, wer mindestens 500.000 Münzen Vermögen sein Eigen nennen kann.

Privilegien

Schnellere Restauration (40%)

Reichsfürst

Wer es zu einem Gesamtvermögen von 1.000.000 Münzen gebracht hat, der wird in den höchsten Titel gehoben, den man als bürgerlicher erlangen kann: Reichsfürst.

Privilegien

Schnellere Restauration (60%)

4.2) Neue Amtssessel – Die Reichsebene



Die Reichsebene ist die siebte Amtskammer. Sie ist völlig losgelöst von den bisherigen sechs Kammern, die nur für die Regierung der Stadt zuständig sind. Mit der Reichsebene aber können Sie nun bis zum Berater des Kaisers und sogar zum Vertrauten des Papstes aufsteigen. Alle vier Jahre entscheiden sich Kaiser und Papst, die Ämter des Reichskanzlers, des Reichsmarschalls und der Grauen Eminenz neu zu besetzen.

Für jedes Amt werden bis zu vier Personen in die engere Auswahl genommen.

STUFE	AUFTEILUNG	AMTSZEIT	SPIELER
12	Kaiser Papst	Lebenslang	unmöglich
11	Reichskanzler	4 Jahre	möglich
10	Reichsmarschall Graue Eminenz	4 Jahre	möglich

Der Kaiser

Der Kaiser ist der allerhöchste Amts- und Würdenträger des Reichs. Für einen Mann bürgerlicher Herkunft ist es unmöglich, jemals dieses Amt zu bekleiden - für Frauen bleibt es sogar generell verwehrt. Alle vier Jahre bestimmt der Kaiser seine höchsten Minister, den Reichskanzler und den Reichsmarschall.

Privilegien

Alleinige Ernennung von Reichskanzler und Reichsmarschall

Weitere unbekannt...

Der Papst

Der Papst ist das unangefochtene geistliche Oberhaupt der christlichen Welt. Selbst Fürsten und Könige müssen sich ihm beugen, wollen sie seiner Unterstützung nicht verlustig gehen. Einzig der Kaiser besitzt genügend Macht und Einfluß, um ihm gleichzukommen. Der Papst ernennt alle vier Jahre seinen engsten Vertrauten, die Graue Eminenz.

Privilegien

Alleinige Ernennung der Grauen Eminenz

Weitere unbekannt...

Der Reichskanzler

Das höchste Amt, das ein Mann oder eine Frau bürgerlicher Herkunft erlangen kann, ist das des Reichskanzlers. Nur wer einmal das Amt des „Landesherrn“ inne hatte und zudem einen Titel nicht unter dem des "Herzogs" trägt, kommt für diesen Posten in Frage.

Privilegien

1. Amtseinkommen
2. Oberste Amtsverwaltung
3. Einschmeicheln
4. Erfolgreichere Bestechung
5. Meister der Täuschung
6. Immunität

Der Reichsmarschall

Der Reichsmarschall ist in Zeiten des Friedens der oberste Feldherr des Reichs, im Krieg steht er dem Kaiser aber nur beratend zur Seite. Bekleiden darf dieses Amt, wer mindestens den Titel "Herzog" führt und zudem einmal das Amt "Bürgermeister" inne hatte.

Privilegien

1. Amtseinkommen
2. Stadtrat anweisen
3. Oberster Feldherr
4. Immunität

Die Graue Eminenz

Die Graue Eminenz steht direkt unter dem Papst, noch oberhalb der Kardinäle. Nur wer mindestens „Herzog“ ist und zudem das Amt "Bischof" schon einmal in Besitz hatte, kann das Amt der Grauen Eminenz erreichen.

Privilegien

1. Amtseinkommen
2. Kirchliche Ebene anweisen
3. Meister der Redekunst
4. Immunität

4.3) Neue Privilegien

Die neuen Titel und Ämter bringen natürlich auch neue Privilegien mit sich. Eines dieser neuen Privilegien aber kann von jedem Amtsträger genutzt werden: Amt niederlegen.

Amt niederlegen

Mit diesem Privileg kann jeder Amtsträger außerhalb der Reichsebene seinen Amtssessel freimachen.

Inhaber
Sparte
Kosten

jede Amtsperson
aktives Privileg
-

Einschmeicheln

Der Reichskanzler kann dieses Privileg einmal pro Runde einsetzen, um sich bei einer bestimmten Amtsperson außerhalb der Reichsebene 25 % Gunst zu erschmeicheln. Im Gegenzug aber verliert er je 5 % Ansehen bei allen anderen Amtspersonen aus der Kammer des „Opfers“.

Inhaber
Sparte
Kosten

Reichskanzler
aktives Privileg
-

Erfolgreichere Bestechung

Solange ein Charakter das Amt des Reichskanzlers besetzt hält, werden seine Bestechungsversuche bei gleichem Geldaufwand etwa 50 % mehr Erfolg haben.

Inhaber
Sparte
Kosten

Reichskanzler
passives Privileg
-

Kirchliche Ebene anweisen

Mit diesem Privileg kann die Graue Eminenz für 1 Jahr die Amtsprivilegien eines Mitglieds der kirchlichen Ebene nutzen. Dies funktioniert allerdings nur, wenn die Graue Eminenz in dieser Runde keine Erpressung durchführt.

Inhaber
Sparte
Kosten

Graue Eminenz
aktives Privileg
8 AP

Meister der Redekunst

Als Graue Eminenz erhält ein Charakter bis zum Ende seiner Amtszeit einen Bonus von bis zu 3 Sternen auf das Talent „Rhetorik“.

Inhaber
Sparte
Kosten

Graue Eminenz
passives Privileg
-

Meister der Täuschung

Meister der Täuschung wird, wer das Amt des Reichskanzlers innehat – aber auch nur für diesen Zeitraum. Der Charakter erhält dann einen Bonus von bis zu 3 Sternen auf das Talent „Bei Nacht und Nebel“.

Inhaber
Sparte
Kosten

Reichskanzler
passives Privileg
-

Oberste Amtsverwaltung

Dieses Privileg erlaubt dem Reichskanzler, einmal pro Runde eine beliebige Amtsperson außerhalb der Reichsebene aus dem Amt zu entlassen.

Inhaber
Sparte
Kosten

Reichskanzler
aktives Privileg
8 AP

Oberster Feldherr

Als Reichsmarschall bekommt ein Charakter, solange er das Amt innehat, einen Bonus von bis zu 3 Sternen auf das Talent „Kampf“.

Inhaber
Sparte
Kosten

Reichsmarschall
passives Privileg
-

Schnellere Restauration

Mit diesem Privileg nehmen Gebäuderenovierungen weniger Zeit in Anspruch.

Inhaber
Sparte
Kosten

Herzog
Fürst
Reichsfürst
passives Privileg
-

-> um 20 % verkürzte Gebäuderenovierungen
-> um 40 % verkürzte Gebäuderenovierungen
-> um 60 % verkürzte Gebäuderenovierungen

Stadtrat anweisen

Mit diesem Privileg kann der Reichsmarschall für 1 Jahr die Amtsprivilegien eines Mitglieds des Stadtrates nutzen. Dies funktioniert allerdings nur, wenn der Reichsmarschall in dieser Runde keine Erpressung durchführt.

Inhaber
Sparte
Kosten

Reichsmarschall
aktives Privileg
8 AP

4.4) Neue Gesetze

Im DIE GILDE – ADDON sind drei neue Gesetze aufgenommen worden. Zwei davon wurden dem Landesherrn und eines dem Erzbischof zugeteilt.

Kanonenturm-Nutzung (Verfassungsgesetz)

Mit diesem Gesetz wird geregelt, ob der Besitzer einer Burg oder eines Schlosses seine Kanone ungestraft über der Stadt abfeuern darf.

Gesetzgeber

Landesherr

Nekromantie (Strafgesetz)

Eine der schlimmsten Straftaten in der christlichen Welt ist die Störung der Totenruhe, denn so verdammt man die arme Seele zu ewigen Qualen im Fegefeuer. Aber auch, wer den „Hauch des Verfalls“ beschwört, soll auf das schwerste bestraft werden...

Gesetzgeber

Erzbischof

Hexerei (Strafgesetz)

Bei den Zigeunern verbirgt sich so manches Hexenweib, welches mit ihren Flüchen allerlei böses wider die guten Christen wirkt. Dieses Gesetz regelt nun, ob der Auftraggeber eines Fluchs vor den Kadi gezerzt und bestraft wird oder mit heiler Haut davonkommt. Aber auch die Benutzung einer Voodoopuppe fällt in dieses Gesetz.

Gesetzgeber

Landesherr

5) Domizile und Statuen – Pracht und Ruhm

So es ein Bürger erst zu großem Reichtum gebracht hat, kann er sich ein prächtiges Domizil und eine Statue errichten lassen. Diese sind aber nicht nur dem Ansehen förderlich, sondern stellen auch die eine oder andere Maßnahme bereit.

5.1) Das Domizil

Unabhängig vom Titel Ihres Charakters können Sie, zusätzlich zum Wohnsitz, ein Domizil in der Stadt errichten lassen. In diesem können dann nicht nur nützliche Erweiterungen vorgenommen werden, sondern auch, je nach Gebäudestufe, bis zu drei neue Räume eingerichtet werden.

Domizile kosten immens viel Geld, stellen dafür aber Maßnahmen bereit, die diesen Geldaufwand durchaus wieder wettmachen.

Gebäudestufen



Der Landsitz

Der Landsitz ist das einem wohlhabenden Kaufherren angemessene Domizil. Es symbolisiert Reichtum und Macht und hebt den Besitzer vom Mittelstand ab.

Vorhandener Raum
Weitere Räume

Alchimistenkammer
keine



Die Burg

In der Burg haust jener, welcher Anschläge seiner Konkurrenten befürchten muss, in der Gewissheit seiner mehrere Ellen breiten Mauern aus massivem Gestein.

Und sollte doch einmal jemand wagen, seine Burg anzugreifen, kann er diese Unverschämtheit mit einem Beschuss aus der auf dem Turm thronenden Kanone gebühlich beantworten.

Vorhandener Raum
Weitere Räume

Alchimistenkammer
Kanonenturm



Das Schloss

Das größte und damit teuerste Domizil verbindet die Vorteile der beiden niederen Domizile perfekt: Den Prunk des Landsitzes und die Wehrhaftigkeit der Burg.

Vorhandener Raum
Weitere Räume

Alchimistenkammer
Kanonenturm, Geheimkabinett

Räume



Alchimistenkammer

In diesem Raum können Sie einen persönlichen Alchimisten anstellen, der für Sie wirkungsvolle Gebräue herstellt.



Geheimkabinett

Im Geheimkabinett wartet ein Attentäter auf Ihre Anweisungen. Sie können ihn für einen Giftanschlag oder für die Abwehr gegnerischer Spione einsetzen. Sie sollten sich aber gut überlegen, welche Aufgabe Sie ihm geben, denn er kann immer nur einen einzigen Auftrag zur gleichen Zeit ausführen.



Kanonenturm

In diesem Raum steht eine gewaltige Kanone, mit der Sie die Gebäude Ihrer Konkurrenten unter Beschuss nehmen können.

Besondere Maßnahmen

In den verschiedenen Räumen des Domizils stehen Ihnen besondere Maßnahmen zu Verfügung. Achtung: Für jede Maßnahme im Geheimkabinett wird das Talent Bei Nacht und Nebel überprüft: Der Talentwert des Anwenders wird mit dem des/der Opfer verglichen. Übersteigt der Talentwert des/der Opfer den des Anwenders, sinkt die Wahrscheinlichkeit auf den Erfolg der Maßnahme.

Beweise fälschen

Mit dieser Maßnahme können Sie Beweise gegen einen Ihrer Konkurrenten fälschen. Diese werden von allen auf das Opfer angesetzten Spionen erkannt und ins Beweisbuch ihrer Auftraggeber eingetragen.

Die Einstellungsmöglichkeiten für die Fälschung sind: leicht, mittel und schwer.

Kosten
Raum - Objekt

AP & Geld
Geheimkabinett – Schild & Schwerter

Jemanden vergiften lassen

Wenn Sie Ihren Attentäter mit einem Gift auf ein Opfer ansetzen, wird es, je nach Schwere des Giftes, eine Krankheit erleiden.

Die Einstellungsmöglichkeiten für das Gift sind: leicht, schwer und sehr schwer.

Kosten
Raum - Objekt

AP
Geheimkabinett - Schreibtisch

Mit Kanone schießen

Mit der Kanone auf dem Kanonenturm können Sie praktisch jedes Gebäude der Stadt beschießen. So können Sie z.B. die Schmiede eines Konkurrenten stark beschädigen oder gar zerstören.

Die Einstellungsmöglichkeiten für die Kanone sind: Kaliber (die Art des Geschosses) und Pulverladung (der Treibsatz).

Kosten
Raum - Objekt

AP & Geld
Kanonenturm - Kanone

Schleichende Lähmung

Durch diese Maßnahme wird der Attentäter ein Opfer mit einem mit Lähmgift bestrichenen Dolch verletzt. Dadurch werden die Talentwerte des Opfers für 2 Jahre halbiert.

Kosten
Raum - Objekt

16 AP & Geld
Geheimkabinett - Beistelltisch

Spione ausschalten

Hier können Sie Ihren Attentäter mit der Abwehr gegnerischer Spione beauftragen.

Die Einstellungsmöglichkeiten für die Art der Überwachung sind: schlampig, angestrengt und gründlich.

Kosten
Raum - Objekt

Geld
Geheimkabinett - Stadtkarte

Der persönliche Alchimist

Wenn Sie ein Domizil errichtete haben, können Sie einen exzentrischen Gelehrten über den Vertrag in der Alchimistenkammer einstellen.

Dieser verlangt ein immens hohes Gehalt, ist ständig unzufrieden und erleidet ab und an einen folgenschweren Wutanfall. Dafür kann er Ihnen die wirkungsvollsten Gebräue herstellen...

Talente

Im Gegensatz zu den Talentwerten aller anderen Charaktere im Spiel, weist der persönliche Alchimist vier besondere Talente auf, die für seine Arbeit unerlässlich sind. Auch hierbei gelten sechs Sterne als höchster Wert in einem Talent.

Sie können Ihren Alchimisten beauftragen, eines seiner Talente zu verbessern. Das kostet Sie zwar keine AP, dafür kann Ihr Alchimist in dieser Zeit keine anderen Tätigkeiten ausführen.

Kreativität

Dieses Talent gibt an, wie lange der Alchimist braucht, um ein neues Rezept zu erlernen.

Herstellung

Das Talent „Herstellung“ bestimmt die Dauer, die der Alchimist für das Zubereiten einer Rezeptur benötigt

Wissen

Der Alchimist kann eine Rezeptur pro ganzem Stern im Talent „Wissen“ erlernen.

Vernunft

Je höher die „Vernunft“, desto leichter ist der Alchimist zufrieden zu stellen und um so weniger cholerisch sind seine Wutausbrüche.

Dieses Talent kann nicht verbessert werden.

Rezepte

Über das Rezeptbuch in der Alchimistenkammer Ihres Domizils können Sie alle Rezepte einsehen, die Ihr Alchimist kennt. Der Alchimist benötigt für jedes Gebräu, das er herstellen soll, ein Rezept. Wenn Sie einen neuen Alchimisten anstellen, bringt er bereits eine Rezeptur mit, alle weiteren aber muss er erst erlernen:

Der Zeitaufwand für das Erlernen eines neuen Rezeptes hängt von dem Talent „Kreativität“ ab. Sie können allerdings nicht bestimmen, welches Rezept der Alchimist erlernt – diese Entscheidung behält er sich selbst vor. Der Alchimist kann maximal so viele Rezepte beherrschen, wie er ganze Sterne im Talent „Wissen“ hat. Wenn Ihr Alchimist ein Rezept erlernt hat, verfügt er nur über ein gewisses Grundwissen für die Zubereitung. Dieser Wert beeinflusst genauso den Zeitaufwand für die Herstellung, wie auch sein Talent „Herstellung“. Sie können Ihren Alchimisten anweisen, seine Kenntnisse in einem Rezept zu verbessern, um die Herstellungszeit zu senken.

Die einzelnen Gebräue können Sie unter **Gebräue** finden.

5.2) Statuen

Wer sich bzw. seiner Dynastie eine Statue errichten lässt, verbessert damit, je nach Größe der Statue, seine Gunst bei bestimmten Personen in der Stadt.

**Kleine Statue**

Die kleine Statue hebt den Ansehensverlust bei Andersgläubigen auf.

Denn wer z.B. katholischen Glaubens ist, erleidet einen Malus für seine Gunst bei allen Bürgern katharischen Glaubens.

**Mittlere Statue**

Diese Statue hebt, zusätzlich zur Auswirkung der kleinen Statue, den Gunstverlust durch den aktiven Beruf auf; nur den Verlust, jedoch nicht den Bonus!

(Siehe hierzu 3.1) Gunstverschiebung durch den aktiven Beruf)

**Große Statue**

Die große Statue vereint in sich die Auswirkungen der beiden kleineren Statuen und sorgt zusätzlich dafür, dass der Spieler einen Gunstbonus für alle Personen auf der Reichsebene bekommt, einschließlich Kaiser und Papst.

6) Neue Waren

Durch die drei neuen Berufe sind insgesamt 9 Rohstoffe, 3 Zwischenprodukte und 18 Fertigprodukte zum Warensortiment hinzugekommen. Auch sind hier noch die 15 Gebräue aufgeführt, die in der Alchimistenkammer des Domizils hergestellt werden können. Der Marktplatz wurde um einen sechsten Stand erweitert: Mystisch' Zeug und Zauberwerk. Hier werden fortan die Waren des Friedhofswärters und des Zigeuners vertrieben.

6.1) Rohstoffe



Flachs

Dieser aus bestimmten Pflanzen gewonnene Rohstoff dient dem Schneider zur Verstärkung seiner Tücher.

Hersteller

Schneider (Zutaten suchen)



Hase

Er hoppelt durch die Gegend und wird von den Zigeunern eingefangen, wenn er einmal nicht richtig aufpasst...

Hersteller

Zigeuner (Zutaten suchen)



Knochen

Das sind die Gebeine längst verstorbener Bürger...

Hersteller

Friedhofswärter (Knochen suchen)



Leichenhemd

Das letzte Hemd eines Verstorbenen – er braucht es ja eh nicht mehr...

Hersteller

Friedhofswärter (Knochen suchen)



Pflanzenfarbstoff

Dieser Farbstoff wird zum Einfärben von Tüchern benötigt.

Hersteller

Schneider (Zutaten suchen)



Schädel

Die Totenschädel längst verstorbener Bürger...

Hersteller

Friedhofswärter (Knochen suchen)



Vogelbeere

Sie ist hochgradig giftig für Menschen, wird aber von den Zigeunern für verschiedene okkulte Gegenstände benötigt.

Hersteller

Zigeuner (Zutaten suchen)



Weidenholz

Weidenholz ist eine leicht zu bearbeitende Holzart von geringer Stabilität.

Hersteller

Zigeuner (Zutaten suchen)



Wolle

Wolle ist das Grundmaterial für Tücher.

Hersteller

Marktplatz (Importwaren)

6.2) Zwischenprodukte



Ektoplasma

Diese Substanz dient dem Friedhofswärter als eine Art Klebemittel für finstere Geister und Gedanken, die für einige seiner Produkte unabdingbar sind.

Hersteller

Benötigte Rohstoffe

Totenfeld, Gottesacker, Friedhof

1 Knochen, 1 Schädel



Leder

Wenn man einem Hasen das Fell über die Ohren zieht und dieses dann mit Weidenholz beidseitig gerbt, erhält man Leder.

Hersteller
Benötigte Rohstoffe

Vagabundenlager, Gauklerlager, Zigeunerlager
1 Hase, 1 Weidenholz



Tuch

Tücher werden in einem zweiten Arbeitsschritt zu Gewändern weiterverarbeitet.

Hersteller
Benötigte Rohstoffe

Nähstube, Schneiderei, Gewandschneiderei
1 Flachs, 1 Wolle

6.3) Fertigprodukte



Dornröschenspindel

Das Opfer dieses hinterhältigen Objekts wird bei der nächsten Amtswahl einfach einschlafen und so für die Dauer der Wahl 20% seiner Gunst bei den Ernennern verlieren.

Hersteller
Benötigte Rohstoffe

Gauklerlager, Zigeunerlager
2 Vogelbeeren, 2 Eisen, 1 Beschlag



Flöte

Eine Flöte erhöht für die Dauer einer Runde die Talente „Verhandeln“ und „Rhetorik“ um je einen Stern, mindert dafür aber die Talente „Bei Nacht und Nebel“ und „Kampf“ um je einen Stern.

Hersteller
Benötigte Rohstoffe

Vagabundenlager, Gauklerlager, Zigeunerlager
2 Weidenholz



Goldgewirkte Schärpe

Diese prächtige Schärpe erhöht für 3 Jahre das Ansehen des Trägers auf der Reichsebene um 10 %, bei allen anderen Kammern um je 5 Prozent.

Hersteller
Benötigte Rohstoffe

Gewandschneiderei
2 Pflanzenfarbstoff, 1 Tuch, 2 Gold, 2 Leder



Hexerdokument I

Dieses Dokument erzeugt bei allen auf das Opfer angesetzten Spionen einen Beweis für ein Verbrechen.

Hersteller
Benötigte Rohstoffe

Gottesacker, Friedhof
1 Knochen, 1 Ektoplasma, 1 Leichenhemd



Hexerdokument II

Wie Hexerdokument I, nur werden hier gleich zwei Beweise erzeugt.

Hersteller
Benötigte Rohstoffe
Politur

Friedhof
1 Ektoplasma, 2 Leichenhemd, 1 Edelstein, 1



Hypnosependel

Mit einem Hypnosependel kann man innerhalb von 90 Minuten Waren aus gesperrten Lagerplätzen eines Betriebes in seinen Inventarbeutel einkaufen.

Hersteller
Benötigte Rohstoffe

Gauklerlager, Zigeunerlager
1 Leder, 2 Eisen, 1 Beschlag



Knochenarmreif

Dieser Armreif kann einer Person gleichen Geschlechts geschenkt werden, um die Gunst um bis zu 10 % anzuheben. Doch je höher das Amt der beschenkten Person, desto geringer fällt der Gunstgewinn aus...

Hersteller
Benötigte Rohstoffe

Totenfeld, Gottesacker, Friedhof
2 Knochen



Kristallkugel

Eine Kristallkugel verhindert für 4 Jahre negative Zufallsmeldungen für den Anwender.

Hersteller
Benötigte Rohstoffe

Zigeunerlager
2 Hase, 2 Eisen, 1 Edelstein, 1 Tuch



Lederwams

Wer einen Lederwams trägt, dem werden 5 Jahre lang nur noch halb so viele AP durch einen Schlägertrupp abgezogen.

Hersteller
Benötigte Rohstoffe

Schneiderei, Gewandschneiderei
1 Flachs, 1 Wolle, 1 Leder



Nekromantenrobe

Wer diese Robe als Angeklagter vor Gericht trägt, gewinnt für die Dauer der Verhandlung je 10 % Ansehen beim Richter und den zwei Beisitzern. Zudem sinkt das Härtemaß bei einem Urteil. Nach dem Prozess aber sinkt die Gunst des Benutzers bei den dreien und dem Ankläger um je 10 % unter das Anfangsniveau.

Hersteller
Benötigte Rohstoffe

Friedhof
2 Ektoplasma, 2 Leichenhemd, 2 Edelstein, 2 Gold



Pulver des dunklen Verfalls

Das Opfer dieses finsternen Pülverchens verliert für 2 Jahre 35 % von seinem Können im Talent „Kampf“.

Hersteller
Benötigte Rohstoffe

Gottesacker, Friedhof
2 Schädel, 2 Ektoplasma, 1 Politur



Schädelkerze

Wenn diese Kerze angezündet wird, werden 50 % aller in einem Zeitraum von 2 Jahren begangenen Verbrechen nicht von Spionen erkannt.

Hersteller
Benötigte Rohstoffe

Totenfeld, Gottesacker, Friedhof
1 Schädel, 1 Ektoplasma



Voodooopuppe

Die Voodooopuppe wirkt eine Runde lang. In dieser Zeit wird das Opfer bis zu viermal starke Schmerzen erleiden, so dass es jeweils 1 bis 2 AP verliert.

Hersteller
Benötigte Rohstoffe

Zigeunerlager
3 Vogelbeeren, 1 Leder, 2 Edelsteine, 1 Tuch



Waffenrock

Durch einen Waffenrock wird der Träger 6 Jahre lang vor 25 % des bei einem Duell angerichteten Schadens geschützt.

Hersteller
Benötigte Rohstoffe

Schneiderei, Gewandschneiderei
2 Tuch, 2 Pflanzenfarbstoff, 1 Silber



Warme Socken

Wer seine Angestellten mit warmen Socken im Winter ausstattet, wird bei der Suche nach Kräutern und Zutaten eine genauso große Ausbeute erhalten, wie in wärmeren Jahreszeiten.

Hersteller
Benötigte Rohstoffe

Nähstube, Schneiderei, Gewandschneiderei
1 Flachs, 1 Wolle



Weidenrute

Mit einer Weidenrute kann die Produktivität aller Angestellten eines Betriebes für ein Jahr um 10 % gesteigert werden.

Hersteller
Benötigte Rohstoffe

Vagabundenlager, Gauklerlager, Zigeunerlager
1 Weidenholz, 1 Leder



Wollumhang

Ein Wollumhang schützt für 2 Jahre mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit vor Krankheiten.

Hersteller
Benötigte Rohstoffe

Nähstube, Schneiderei, Gewandschneiderei
1 Wolle, 1 Tuch



Zauberhut

Innerhalb von 3 Jahren besteht eine gewisse Wahrscheinlichkeit, dass dem Träger dieses merkwürdigen Hutes ein Wunder widerfährt...

Hersteller
Benötigte Rohstoffe

Gewandschneiderei
3 Tuch, 3 Pflanzenfarbstoff, 2 Edelstein, 2 Gold

6.4) Gebräue

Gebräue werden in der Alchimistenkammer des Domizils hergestellt. Sie können auf dem Marktplatz weder gekauft noch verkauft werden.



Angstgift

Das bedauernswerte Opfer dieses Giftes erleidet schreckliche Angstzustände und Verfolgungswahn. Deshalb begibt es sich freiwillig bis zum Ende der Runde in die Sicherheit des Gefängnisses...

Benötigte Rohstoffe

5 Schiefer, 5 Eichenbrett, 4 Farbe



Antidot

Dieser Trank schützt den Anwender eine Runde lang vor den Auswirkungen folgender Gifte und Gebräue: Schädelbrand, Starkbier, „Vergiften“ und „Lähmen“ wirken nur zu 50%, Lähmungsgift und Traumgift verlieren ihre Wirkung ganz und die Wahrscheinlichkeit für Krötenschleim und Angstgift wird auf 25% abgesenkt. Das Antidot kann auch eingenommen werden, wenn eines der obengenannten Gifte und Gebräue bereits wirkt.

Benötigte Rohstoffe

4 Schiefer, 4 Politur, 4 Farbe



Brodem der Berserkerwut

Das Opfer dieses Brodems stürmt wutentbrannt in einen bestimmten Betrieb und liefert sich mit den dortigen Angestellten eine wilde Prügelei. Das hinterlässt aber nicht nur üble Verletzungen, sondern auch einen ziemlich erzürnten Konkurrenten...

Benötigte Rohstoffe

2 Moschus, 2 Eichenbrett, 2 Politur



Brodem der Fäulnis

Mit diesem ätzenden Gebräu werden 10 bis 30% der Rohstoffe eines ausgewählten Betriebes unbrauchbar.

Benötigte Rohstoffe

3 Ektoplasma, 3 Schiefer, 2 Farbe



Brodem der Vergesslichkeit

Der Charakter, der dem Brodem der Vergesslichkeit zum Opfer fällt, verliert permanent einen halben Stern in einem zufälligen Talent.

Benötigte Rohstoffe

2 Ektoplasma, 2 Schiefer, 1 Weingeist



Duft der blinden Eifersucht

Wer Opfer dieses Duftes wird, der prügelt sich mit zwei zufälligen Amtspersonen und verliert dadurch Gesundheit und Ansehen. Warum? Nun ja, es gibt immer einen Grund zur Eifersucht...

Benötigte Rohstoffe

3 Moschus, 3 Weingeist, 3 Eichenbrett



Duft der Manipulation

Für 2 Runden wird der Träger dieses Duftes vor Schlägertrupps und Saboteuren gefeit sein, die seine Konkurrenten auf ihn angesetzt haben. Dabei gehen die Schläger gegen ihren Auftraggeber vor, während Saboteure auf nimmer Wiedersehen verschwinden.

Benötigte Rohstoffe

3 Moschus, 2 Ektoplasma, 2 Edelstein



Duft der Willfähigkeit

Der Anwender wird für die nächste Abstimmung in seiner Amtskammer bzw. bei der nächsten Amtswahl einen Gunstbonus von 20% bei allen Mitgliedern der Kammer erhalten.

Benötigte Rohstoffe

3 Moschus, 3 Weingeist, 2 Farbe



Lähmungsgift

Das Opfer dieses Giftes verliert augenblicklich 8 AP.

Benötigte Rohstoffe

3 Moschus, 3 Weingeist, 2 Ektoplasma



Magische Tinte

Mit magischer Tinte geschrieben, werden für einen Zeitraum von 2 Runden Pamphlete, Haftiraden, Briefe aus Rom, Gedichte und Hexerdokumente I & II die doppelte Wirkung erzielen.

Benötigte Rohstoffe

4 Politur, 4 Farbe, 3 Edelstein



Schlaftrunk

Der Schlaftrunk bewirkt, dass sich der Anwender früher zu Bett begibt, was ihn 3 AP kostet. Am nächsten Tag erhält er dafür 6 AP zusätzlich.

Benötigte Rohstoffe

4 Weingeist, 3 Eichenbrett, 2 Politur



Traumgift

Das Opfer dieses Giftes schläft so schlecht, dass es am Anfang der nächsten Runde 3 AP einbüßt.

Benötigte Rohstoffe

2 Ektoplasma, 2 Schiefer, 1 Edelstein



Trunk der Arbeitsfreude

Mit diesem Trunk wird die Produktivität eines Betriebes für 1 Jahr um 25% gesteigert.

Benötigte Rohstoffe

2 Schiefer, 2 Eichenbrett, 2 Politur



Trunk des 7. Sinns

Wer diesen mächtigen Trank einnimmt, wird für Ablässe wegen seiner Gesetzesbrüche für 1 Jahr nur noch die Hälfte bezahlen müssen.

Benötigte Rohstoffe

4 Ektoplasma, 4 Weingeist, 3 Edelstein



Waffengift

Dieses Gift wird auf einen Militär-Betrieb angewandt. Alle Einheiten dieses Betriebes bekommen für 1 Jahr einen um 25% erhöhten Waffenschaden.

Benötigte Rohstoffe

2 Weingeist, 1 Ektoplasma, 1 Edelstein

7) Die neue Stadt – Nürnberg, die Kaiserstadt

Die Reichsstadt Nürnberg ist die wohl größte und mächtigste Stadt auf deutschem Boden. Selbst unser König spricht von ihr als die „vornehmste und best gelegene Stadt des Reiches“. Zudem ist in der „Goldenen Bulle“ von 1356 festgehalten, dass jeder neugewählte König des Heiligen Römischen Reiches Deutscher Nation seinen ersten Hoftag in Nürnberg halten solle - nachdem er zuvor in Frankfurt aufgenommen und in Aachen gekrönt wurde.

24 der Lenze ist es nun her, dass unsere schöne Stadt ihre Privilegien und Rechte von Karl IV. hat erneut bestätigt bekommen: Sämtliche Durchgangszölle des Burggrafen und der Grafen von Hohenlohe und Wertheim seien ihr für alle Zeit erlassen. Auch dürfe die Stadt mit Recht einen eigenen Mauerring errichten, um sich vor Gefahren von außerhalb zu schützen - und da die Feste unseres Burggrafen somit ebenfalls außerhalb liegt, erhält dieser kurzerhand eine Entschädigung von 5000 blinkenden Münzen...

Zu Zeiten des Heiligen Römischen Reichs Deutscher Nation war Nürnberg die unangefochtene Kaiserstadt. Hier stand der kaiserliche Palast und hier fanden die meisten Reichstage statt. Und obgleich des höchste Reichskammergericht im Laufe der Jahrhunderte in vielen deutschen Städten tagte, war es doch gerade in dieser Stadt die meiste Zeit ansässig.

Aber auch ohne den Kaiser war Nürnberg die wahrscheinlich größte und mächtigste aller deutschen Städte. Schon vor dem 14. Jahrhundert besaß die Reichsstadt das Recht zur Selbstverwaltung – einzig dem Kaiser und dem Thronrat musste sie gehorchen. Ab dem 14. Jahrhundert war die Stadt zu einer Republik herangewachsen, deren Einfluss weite Bereiche des Umlands einschloss. Und das war auch der Grund, weshalb der Adel nicht nur neidisch auf die Stadt blickte, sondern gar oftmals die Fehde in Betracht zog, um die Bürger daran zu erinnern, wer von Gott das Recht zur Herrschaft über den Pöbel erhalten hatte...

Im Zeitalter der großen Fehden war es Nürnberg, das mit seiner Heeresreform und einem ausgeklügelten Verteidigungsring um die Stadt am besten bestand. Zwar drangen wenige Male feindliche Heeresbanner bis nahe vor die Stadt, einzubrechen gelang ihnen jedoch zu keiner Zeit.

8) Credits

4HEAD Studios

Lead-Designer

Lars Martensen

Lead-Programmer

Tobias Severin

Programmers

Darius Krzykowski

Matthias Dangers

AI and Network

Darius Krzykowski

3D-Engine + Tools

Daniel Vollmer

2D-Engine

Tobias Severin

SFX-Engine

Matthias Dangers

Lead Artist

Christian Förtsch

3D-Artists

Björn Allenstein

Christian Förtsch

Matti Jäger

Additional Character-Design

Vectorcom

Additional Motioncapturing

Metricminds

Scene-Design, Light, Maps

Lars Martensen

Scripters

Lukas Henschke

Matthias Dangers

Soundtrack + SFX

Gerhard Ottmer

Christoph Isermann

Lars Martensen

Authors

Heinrich Meyer

Lars Martensen

Manual

Heinrich Meyer

QA-Management

Uwe Höpner

FMV Cutscene erstellt von MBA Studios

Markus Baader

Andras Kavalecz

Voice-Samples aufgenommen in Toninton-Studios

Head of Studio

Wolfgang Zarges

Sound Engineer

Stefan Busch

Speakers

Aart Veder

Josefin Lössl

Ellen Schulz

Peter Bauer

Andreas Gröber

Mario Hassert

Peter Heusch

JoWood Productions Software AG, Austria

Head of Development

Erik Simon

International Production & Purchasing Director

Fritz Neuhofer

International Marketing Manager

Georg T. Klotzberg

Director Product Management

Michael Hengst

Product Manager

Stefan Berger

Localisation Manager

Nikolaus Gregorcic

International Security & Protection Manager

Gerhard Neuhofer

Art Director

Christian Glatz

Graphic Artists

Jaqueline Zweck

JoWooD Team Deutschland

Production Supervisor

Boris Kunkel

Executive Producer

Ralf Adam

Associate Producer

Sascha Pieroth

Marketing Director

Ralf Frefat

PR Manager

Esther Manga

PR Assistant

Jürgen Kroder

Product Manager

Gero Döring

QA Manager

Gregor Wilkenloh

Lead Tester

Nick Porsche

Testers

Nabil Ahmed

Thomas Bernard

André Bernhardt

Johannes Bochmann

Jonas Cefariello

Alexander Drossel

Eva Franz

Gerrit Hansen

Timm Hartmann

Max Jahn

Norman Joseph

Silas Katzenbach

Jan Krepstekies

Daniel Kociok

Thomas Koch

Olli Landrock

Tami Otto

Thorsten Schäfer

Heiko Sennert

Oliver Staude-Müller

Joannis Thomas

Falk Trintz

Tai von Keitz

Moritz von Schoeler

André Weckeiser

Miles Sound System

Copyright 1991-2001 by RAD Game Tools, Inc.

MPEG Layer-3 playback supplied with the Miles Sound System from RAD Game Tools, Inc.

MPEG Layer-3 audio compression technology licensed by Fraunhofer IIS and THOMSON multimedia

9) Index

A

Alchimist, Der persönliche	28
Amtssessel	23
Graue Eminenz	24
Kaiser	23
Papst	23
Reichskanzler	23
Reichsmarschall	24

B

Berufe	11
Friedhofswärter	<i>Siehe Friedhofswärter</i>
Gunstverschiebung durch den aktiven	
Beruf	11
Schneider	<i>Siehe Schneider</i>
Zigeuner	<i>Siehe Zigeuner</i>

D

Domizil	26
Besondere Maßnahmen	27
Beweise fälschen	28
Jemanden vergiften lassen	28
Mit Kanone schießen	28
Schleichende Lähmung	28
Spione ausschalten	28
Der persönliche Alchimist	28
Rezepte	29
Talente	28
Gebäudestufen	26
Das Schloss	27
Der Landsitz	26
Die Burg	26
Räume	27
Alchimistenkammer	27
Geheimkabinett	27
Kanonenturm	27

F

Features	8
Handelsrouten	8
Meister-Optionen	9
Nachrichtenfilter	8
Netzwerk-Lobby	10
Flüche <i>Siehe Zigeuner</i>	
Friedhofswärter	11
Besondere Maßnahmen	14
Gehilfen erschaffen	14
Gehilfen verbessern	14
Grab anmieten / reservieren	14
Grabpflege	14
Jemanden altern lassen	14
Jemanden erschrecken lassen	15
Mit Verstorbenen sprechen	15
Nebel des Grauens losschicken	15
Pakt mit dem Tod	15
Der Rabe	14
Gebäudestufen	12
Das Totenfeld	12

Der Friedhof	12
Der Gottesacker	12
Gehilfen	13
Räume	13
Friedhofskapelle	13
Gräberfeld	13
Krypta	13
Nekromantenturm	13
Seance	15
Informationen über einen Konkurrenten	15
Pakt mit dem Teufel	16
Schatzkarte	15

G

Gesetze	26
Hexerei	26
Kanonenturm-Nutzung	26
Nekromantie	26

Grab anmieten / reservieren	<i>Siehe Friedhofswärter</i>
Gunstverschiebung durch den aktiven Beruf	11

H

Handelsrouten	8
Handelsroute aktivieren / deaktivieren	9
Handelsroute löschen	9
Häufigkeit festlegen	9
Wegpunkt bearbeiten	9
Wegpunkt hinzufügen / entfernen	9

I

Inhaltsverzeichnis	4
--------------------	---

J

Jemanden verfluchen lassen	<i>Siehe Zigeuner</i>
----------------------------	-----------------------

K

Kaiserwahl (Kartenspiel)	18
Karten spielen	
<i>Siehe Zigeuner</i>	

L

Lobby	<i>Siehe Netzwerk-Lobby</i>
-------	-----------------------------

M

Maßnahmen	
beim Friedhofswärter	<i>Siehe Friedhofswärter</i>
beim Schneider	<i>Siehe Schneider</i>
beim Zigeuner	<i>Siehe Zigeuner</i>
im Domizil	<i>Siehe Domizil</i>

Meister-Optionen	9
Allgemeine Übersicht	9
Produktions-Übersicht	10
Mit Verstorbenen sprechen	
<i>Siehe Friedhofswärter</i>	
Mystisch' Zeug und Zauberwerk	30

N

Nachrichtenfilter	8
Netzwerk-Lobby	10
Charaktergenerierung	10
Chatten	10

PPakt mit dem Tod *Siehe Friedhofswärter*

Privilegien	24
Amt niederlegen	24
Einschmeicheln	24
Erfolgreichere Bestechung	24
Kirchliche Ebene anweisen	24
Meister der Redekunst	25
Meister der Täuschung	25
Oberste Amtsverwaltung	25
Oberster Feldherr	25
Schnellere Restauration	25
Stadtrat anweisen	25

R

Reichsebene	23
-------------	----

S

Schneider	20
Besondere Maßnahmen	21
Pläuschchen halten	21
Gebäudestufen	20
Gewandschneiderei	21
Nähstube	20
Schneiderei	21
Räume	21
Stube	21
Seance	15
Statuen	29
Große Statue	29
Kleine Statue	29
Mittlere Statue	29

T

Titel	22
Fürst	22
Herzog	22
Reichsfürst	22

W

Waren	30
Fertigprodukte	32
Dornröschenspindel	32
Flöte	32
Goldgewirkte Schärpe	32
Hexerdokument I	32
Hexerdokument II	33
Hypnosependel	33
Knochenarmreif	33
Kristallkugel	33
Lederwams	33
Nekromantenrobe	31
Pulver des dunklen Verfalls	34
Schädelkerze	34
Voodoopuppe	34
Waffenrock	34
Warme Socken	35
Weidenrute	35
Wollumhang	35
Zauberhut	35
Gebäude	35

Angstgift	35
Antidot	36
Brodem der Berserkerwut	36
Brodem der Fäulnis	36
Brodem der Vergesslichkeit	36
Duft der blinden Eifersucht	36
Duft der Manipulation	37
Duft der Willfährigkeit	37
Lähmungsgift	37
Magische Tinte	37
Schlaftrunk	37
Traumgift	37
Trunk der Arbeitsfreude	38
Trunk des 7. Sinns	38
Waffengift	38
Rohstoffe	30
Flachs	30
Hase	30
Knochen	30
Leichenhemd	30
Pflanzenfarbstoff	30
Schädel	31
Vogelbeere	31
Weidenholz	31
Wolle	31
Zwischenprodukte	31
Ektoplasma	31
Leder	31
Tuch	32

Z

Zigeuner	16
Besondere Maßnahmen	17
Betteln gehen	17
Blutrache	18
Ehrerbietung	18
Jemanden verfluchen lassen	18
Karten spielen	18
Theaterstück vorbereiten	18
Flüche	19
Fluch der Sieche	20
Fluch der Umwandlung	20
Fluch des Verrats	20
Hexenschuss	20
Pech	20
Pestgestank	20
Gebäudestufen	16
Gauklerlager	16
Vagabundenlager	16
Zigeunerlager	17
Kaiserwahl (Kartenspiel)	18
Gewinnplan	19
Spielregeln	18
Räume	17
Ältestenwagen	17
Lagerstelle	17
Wahrsagerwagen	17
Zirkuszelt	17

ENDBENUTZER-LIZENZVERTRAG

End - user license agreement (EULA)

Diese Original-Software ist urheberrechtlich und markenrechtlich geschützt. Sie darf nur durch den autorisierten Handel verkauft und ausschließlich privat genutzt werden. Bevor Sie die Software verwenden, lesen Sie bitte diese Lizenz aufmerksam durch. Indem Sie das Softwareprodukt installieren oder verwenden erklären Sie sich einverstanden, durch die Bestimmungen des EULAs gebunden zu sein.

Softwareproduktlizenz

Durch diesen Endbenutzer-Lizenzvertrag werden Ihnen folgende Rechte eingeräumt: Dieser Endbenutzer-Lizenzvertrag ist ein rechtsgültiger Vertrag zwischen Ihnen (entweder als natürliche oder als juristische Person) und der JoWood Productions Software AG.

Durch den Erwerb dieser Original-Software wird Ihnen das Recht eingeräumt, die Software auf einem Computer zu installieren und zu nutzen. JoWood Productions Software AG überträgt kein Eigentumsrecht an der Software auf Sie - diese Lizenz gilt nicht als "Verkauf" der Software. Sie sind Eigentümer der CD-ROM, auf der die Software aufgezeichnet ist, JoWood Productions Software AG bleibt jedoch voll und ganz Eigentümer der Software auf der CD-ROM und der zugehörigen Dokumentation sowie Inhaber aller Rechte an geistigem und gewerblichem Eigentum, das darin enthalten ist.

Diese nichtexklusive und persönliche Lizenz gibt Ihnen das Recht, eine Kopie des Softwareproduktes auf einem einzigen Computer, einer einzigen Arbeitsstation, einem einzigen Terminal, einem einzigen tragbaren PC, Pager etc. zu installieren, zu verwenden und anzuzeigen. Jede andere Nutzung, insbesondere die unautorisierte Vermietung, öffentliche Vorführung oder sonstige Darbietung, z.B. auch in Schulen, Universitäten, die Vervielfältigung, Mehrfachinstallation oder Überspielung und jeder Vorgang, durch den diese Software oder Teile davon der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wird (auch über Internet oder andere Online-Systeme) ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung untersagt. Wenn Ihnen die Software die Möglichkeit gibt, Bilder zu drucken, die markenrechtlich geschützte Figuren von JoWood Productions Software AG enthalten, gestattet Ihnen diese Lizenz nur, die Bilder ausschließlich auf Papier zu drucken und sie als Ausdrucke des Druckers Ihres Computers für Ihre persönlichen, nichtkommerziellen und nichtstaatlichen Zwecke zu verwenden (Sie dürfen diese Bilder z. B. nicht öffentlich darstellen oder verkaufen), vorausgesetzt, Sie halten sich an alle Copyright-Hinweise, die in den von der Software erzeugten Bildern enthalten sind.

Beschreibung weiterer Rechte und Einschränkungen

Sicherungskopie

Eine Kopie des Softwareproduktes darf nur für Sicherungs- oder Archivierungszwecke aufbewahrt werden.

Beschränkte Garantie

JoWood Productions Software AG garantiert für einen Zeitraum von 90 Tagen ab Kauf, dass die Software im Wesentlichen gemäß den begleitenden gedruckten Materialien arbeitet.

Die gesamte Haftung von JoWood Productions Software AG und Ihr alleiniger Anspruch besteht nach Wahl von JoWood Productions Software AG entweder in der Rückerstattung des bezahlten Preises, oder in der Reparatur oder dem Ersatz des Softwareproduktes, das der beschränkten Garantie von JoWood nicht entspricht, soweit es zusammen mit einer Kopie der Rechnung an JoWood Productions Software AG zurückgegeben wird.

Diese beschränkte Garantie gilt nicht, wenn der Fehler des Softwareproduktes auf einen Unfall, Missbrauch oder fehlerhafte Anwendung zurückzuführen ist. Andere Gewährleistungsrechte bleiben unberührt. Die obige Garantie wird von JoWood Productions Software AG als dem Hersteller des Softwareproduktes übernommen. Etwaige gesetzliche Gewährleistungs- oder Haftungsansprüche, welche Ihnen nach dem Gesetz gegen den Händler zustehen, von dem Sie Ihr Exemplar des Softwareproduktes erhalten haben, werden hierdurch weder ersetzt noch beschränkt.

Haftungsbeschränkung

Im größtmöglichen, durch das anwendbare Recht gestatteten Umfang, lehnt die JoWood Productions Software AG jeder Haftung für irgendwelche besonderen, zufälligen, indirekten oder Folgeschäden ab, die aus der Verwendung oder der Unmöglichkeit der Verwendung des Softwareproduktes entstehen. Dies gilt auch dann, wenn JoWood Productions Software AG zuvor auf die Möglichkeit solcher Schäden hingewiesen hat.

Marken

Dieser Endbenutzer-Lizenzvertrag gewährt Ihnen keinerlei Rechte in Verbindung mit Marken von JoWood Productions Software AG.

Vertragsende / Kündigung

Diese Lizenz gilt, bis sie von einer der beiden Parteien beendet wird. Sie können diese Lizenz jederzeit beenden, indem Sie die Software an JoWood Productions Software AG zurückschicken oder indem Sie die Software, die gesamte zugehörige Dokumentation sowie alle Kopien und Installationen davon vernichten, unabhängig davon, ob diese gemäß dieser Lizenz erstellt wurden oder nicht. Dieser Lizenzvertrag wird sofort ohne Benachrichtigung durch JoWood Productions Software AG beendet, falls Sie eine Bestimmung dieser Lizenz nicht einhalten. In einem solchen Fall sind Sie verpflichtet, sämtliche Kopien des Softwareproduktes zu vernichten.

Salvatorische Klausel

Sollten Bestimmungen dieses Vertrages ungültig oder undurchsetzbar sein oder werden, so bleibt der Restvertrag unberührt.

Rechtswahl

Auf alle Rechtsfragen aus oder im Zusammenhang mit diesem Vertrag ist österreichisches Recht anzuwenden.

NOTIZEN

NOTIZEN

