

# Die Gilde

Handel, Habsucht & Intrigen



Benutzerhandbuch



**JoWood Productions Software AG  
Technologiepark 4a  
A-8786 Rottenmann**



Homepage JoWood: [www.jowood.com](http://www.jowood.com)  
Homepage „DIE GILDE“: [www.diegilde.de](http://www.diegilde.de)

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

**Technische Hotline:** +49 (0)6102 - 8168 - 168  
**Spielehotline:** +49 (0)6102 - 8168 - 068

**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

<b>1) Technischer Teil .....</b>	<b>7</b>
Systemvoraussetzungen .....	7
Installation.....	7
Deinstallation .....	7
<b>2) Der Hintergrund.....</b>	<b>8</b>
2.1) Die Geschichte .....	8
2.2) Das Tagebuch des Hans Glücklic.....	8
2.3) Das Spielprinzip von "DIE GILDE" .....	13
<b>3) Das Hauptmenü .....</b>	<b>13</b>
Neues Spiel .....	13
Spiel laden .....	13
Spiel speichern.....	13
Tutorial .....	13
Spieloptionen .....	14
Grafikoptionen .....	14
Soundoptionen .....	15
Spiel beenden.....	15
<b>4) Das Spiel beginnt .....</b>	<b>15</b>
4.1) Allgemeine Angaben .....	15
Auswahl der Stadt .....	15
Schwierigkeitsgrad .....	15
Historische Nachrichten .....	15
Aufträge .....	15
4.2) Die Charaktergenerierung .....	16
Persönliche Daten .....	16
Die Eltern.....	17
Beruf wählen .....	17
<b>5) Die Spielsteuerung .....</b>	<b>18</b>
5.1) Allgemeine Menüführung .....	18
Reglerleisten .....	18
Scrolling .....	18
5.2) Navigieren, Zahleneinstellung,	
Begriffseinstellung .....	18
In der Stadtansicht .....	18
Betreten/Verlassen von Gebäuden .....	19
Innenräume .....	19
Informationen erhalten.....	19
Tooltip-System/Die rechte Maustaste.....	20
Charaktere anwählen/Selektionsrahmen ziehen.....	20
Das Mousrad .....	20
Zahleneinstellung .....	20
Mengeneinstellung .....	20
Begriffseinstellung .....	21

<b>5.3)</b>	<b>Schnellzugriffstasten/Quick-Jump-Tasten .....</b>	<b>21</b>
<b>5.4)</b>	<b>Das Panel .....</b>	<b>22</b>
	A - Die 3D-Ansicht/View .....	22
	B - Das Familienwappen.....	22
	C - Das Namensfeld.....	22
	D - Das Datum .....	23
	E - Das Aktionspunktesymbol/Dynastievergleich .....	23
	F - Die Uhr .....	23
	G - Das Stadtwappen/Der Grundrissplan .....	23
	H - Der Kompass/Stadtplan (2D-Karte).....	23
	I - Das Informationsfenster.....	24
	J - Das Optionsfeld .....	24
	K - Das Bargeld .....	24
	L - Das Buch .....	24
	M - Der Inventarbeutel .....	24
	N - Die Nachrichtenleiste .....	25
<b>6)</b>	<b>Der Charakter / Eigenschaften und Werte .....</b>	<b>25</b>
6.1)	Die Aktionspunkte.....	25
6.2)	Die Talente.....	25
6.3)	Das Ansehen / Gunst .....	26
6.4)	Die Gesundheit / Lebenserwartung .....	26
6.5)	Der Titel .....	27
6.6)	Charakterinformationen .....	28
<b>7)</b>	<b>Der Wohnsitz / Heim und Herd.....</b>	<b>28</b>
7.1)	Gebädestufen des Wohnsitzes.....	28
7.2)	Optionen im Arbeitszimmer .....	29
7.3)	Weitere Räume im Wohnsitz.....	29
<b>8)</b>	<b>Der Betrieb / Mindestlohn und Knute .....</b>	<b>30</b>
8.1)	Die Waren.....	30
8.2)	Die Werkstatt.....	31
<b>9)</b>	<b>Warenhandel und Marktplatz .....</b>	<b>33</b>
9.1)	Warentransport .....	33
9.2)	Warenhandel .....	33
<b>10)</b>	<b>Gebäudeoptionen und Inventarbeutel .....</b>	<b>35</b>
10.1)	Gebäude / Optionen in der Stadtansicht .....	35
10.2)	Innenräume / Optionen in Betrieben .....	36
10.3)	Optionen im Rathaus .....	37
10.4)	Der Inventarbeutel .....	37
<b>11)</b>	<b>Amtsübersicht, Privilegien und Gesetze .....</b>	<b>38</b>
11.1)	Amtsübersicht .....	38
11.2)	Privilegien .....	40
11.3)	Recht und Ordnung / Die Gesetze .....	45

<b>12) Ereignisse und Geschichtsschreibung .....</b>	<b>46</b>
12.1) Nachrichten .....	46
12.2) Zwischensequenzen / Cutscenes .....	47
12.3) Spielerbezogene Historie .....	48
12.4) Katastrophen .....	49
<b>13) Der Waffengang .....</b>	<b>49</b>
13.1) Die Waffen .....	50
13.2) Die Kampfvorbereitung .....	51
13.3) Die Einheiten .....	52
13.4) Der Ablauf der Kampfhandlung .....	52
13.5) Das Ende der Kampfhandlung .....	52
<b>14) Verschiedene Übersichten .....</b>	<b>52</b>
14.1) Die Berufe .....	52
14.2) Amtssessel .....	59
14.3) Gebäude .....	66
14.4) Erweiterungen .....	68
14.5) Das Warensortiment .....	69
<b>15) Spielverlauf.....</b>	<b>77</b>
15.1) Erste Schritte.....	77
15.2) Der Konkurrenzkampf .....	78
15.3) Leben und Sterben / Die Dynastie .....	79
15.4) Der Ausklang .....	80
<b>16) Netzwerkspiel .....</b>	<b>80</b>
<b>17) Endbenutzervertrag.....</b>	<b>81</b>
<b>18) Credits .....</b>	<b>82</b>
<b>19) Index.....</b>	<b>83</b>

## 1) Technischer Teil

### **Systemvoraussetzungen**

Um "DIE GILDE" – HANDEL, HABSUCHT UND INTRIGEN spielen zu können, muss Ihr Rechner folgende minimale Systemvoraussetzungen erfüllen:

- MS Windows® 98, ME, 2000, XP
- Pentium® II 400 MHz oder 100% kompatibel
- 8x CD-ROM-Laufwerk
- 3D-Grafikkarte mit 16 MB
- 64 MB RAM Hauptspeicher
- DirectX®-kompatible Soundkarte
- DirectX® 8.1 (enthalten auf CD)
- 750 MB freier Festplattenspeicher

### **Wir empfehlen folgende Systemvoraussetzungen:**

- AMD Athlon oder Intel Pentium® III mit 500 MHz oder schneller
- 3D-Grafikkarte mit 32 MB
- 128 MB RAM Hauptspeicher
- In dieser Konfiguration können Sie "DIE GILDE" mit allen mittleren Details spielen.

"DIE GILDE" erscheint umso detaillierter, je leistungsfähiger Ihr PC ist. Aber "DIE GILDE" bietet auf jeder Konfiguration dieselben Spieloptionen! Scheuen Sie sich also nicht, wenn Sie einen langsamen PC haben, verschiedene Grafikdetails niedriger einzustellen. Ihr Spaß am Spiel wird nicht geringer sein! Ganz im Gegenteil: Das Spiel wird flüssiger laufen und so können Sie Ihre Erfolge schneller feiern...

### **Installation**

Legen Sie die CD-ROM "DIE GILDE" – HANDEL, HABSUCHT UND INTRIGEN in Ihr CD-ROM-Laufwerk. Falls für Ihr Laufwerk die Funktion „Automatische Benachrichtigung beim Wechsel“ aktiviert ist, startet das Setup-Programm automatisch. Andernfalls müssen Sie das Installationsprogramm manuell starten. Doppelklicken Sie hierzu auf das „Arbeitsplatz“-Symbol auf dem Desktop und anschließend auf das Symbol für Ihr CD-Laufwerk. Doppelklicken Sie entweder auf die Datei „autorun.exe“ oder auf die Datei „setup.exe“.

Es öffnet sich das Startmenü. Klicken Sie auf den Button mit der Beschriftung „Installieren“ und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

### **Deinstallation**

Sie können "DIE GILDE" später jederzeit wieder deinstallieren. Klicken Sie dazu im Startmenü von Windows auf „Programme“ und dann auf „DIE GILDE“ oder benutzen Sie die „Software“-Option in der MS Windows-Systemsteuerung.

## 2) Der Hintergrund

### 2.1) Die Geschichte

Die „goldene Zeit des Aufbruchs und des freien Geistes“, wie das europäische Spätmittelalter von Zeitgenossen genannt wird, ist die Ära der Freidenker und Kaufleute.

Die Gunst der Stunde nutzend, da sich der Adel ob seiner Verschwendungssucht und ständigen teuren Fehden in hoher Geldnot befindet, erkaufen sich einige reichere Städte durch hohe Lösegelder immer mehr Rechte von ihren Herren, ja bisweilen gar vom Kaiser, um auf dem Grundgedanken eines freien, gleichwohl über andere herrschenden Bürgertums zu Wohlstand und Macht zu gelangen. Dies ist der Beginn der freien Städte ...

Unter der Verwaltung des Bürgertums und der Kaufleute gedeihen die Städte gar wunderbar: Der Handel blüht und einige Bürger gelangen zu immer mehr Macht und Einfluss. In dieser Zeit wird auch der Grundstein für die doppelte Buchhaltung durch die Medicis gelegt, mit der erstmalig eine genaue Berechnung und Auflistung aller zur Verfügung stehenden Geldmittel nach „Soll & Haben“ möglich wird. Nicht zuletzt dadurch entstehen schließlich die ersten wirklich großen Handelshäuser: die der Fugger und Welser. Und so wandern immer mehr Menschen von den Ländereien der Adelsfamilien in die freien Städte ab, um dort, von der Bürde der Knechtschaft befreit, nach einem Jahr in der Stadtluft, die „frei macht“, ein neues Leben zu beginnen.

Die Stadt aber birgt nicht nur die Hoffnung auf den von jedermann angestrebten Wohlstand. Immer wieder grassieren schlimme Seuchen, Diebe und Halsabschneider lauern aller Orten auf Beute, und der Konkurrenzkampf zwischen Handwerkern und Kaufleuten wird auf den Buckeln der einfachen Stadtbewohner erbarmungslos ausgetragen.

Zudem gibt es immer wieder räuberische Adelsleute, die den Städten ihren hart verdienten Wohlstand neiden, und oft schrecken diese selbst davor nicht zurück, sich als Räuber einer der nahe der Stadt gelegenen Burgruinen zu bemächtigen und von dort Angst und Schrecken unter den Händlern zu verbreiten ...

Ihr kommt in die große Stadt, um dort Euer Glück zu versuchen. Ob als ehrlicher Händler oder als Raubritter - das bleibt Euch überlassen. Erlebt das ausgehende Mittelalter von 1400 bis 1600 in einem Leben zwischen Handel, Habgier und Intrigen.

### 2.2) Das Tagebuch des Hans Glücklich

**17. XII. 1399**

Nach langem Marsch bin ich am späten Abend in Hannover angekommen, einem kleinen Städtchen in der norddeutschen Tiefebene, und dort habe ich sogleich das windschiefe und halb verfallene Haus meines kranken Onkels aufgesucht.

Morgen wird mir die Schwiegertante die Schmiede zeigen, die ich übernehmen werde – der Onkel ist inzwischen so krank geworden, dass er das Lager kaum noch verlassen kann.

Ich hoffe, dass ich genügend Können in diesem Handwerk beweisen werde, und dass mir das wenige Geld nicht so schnell ausgehen wird. Zumindest eines weiß ich aber: Ich werde gewissenhaft und hart arbeiten, bis ich ein angesehener und wohlhabender Bürger der Stadt geworden bin.

**29. XII. 1399**

Heuer ist der Onkel verstorben – der Herr habe ihn selig.

Vorbei sind die Abende, die wir beide, vor dem kleinen Steinofen sitzend, mit Gesprächen über das Leben in der Stadt, die Arbeit und die Heimat verbracht haben ... Er hätte so gerne unser Dorf noch einmal besucht und sich mit Vater ausgesprochen, aber nun hat er seine letzte Ruhestatt auf dem Totenacker Hannovers gefunden.

Die Schwiegertante darf bis zu ihrem Lebensende im Hause wohnen bleiben – so habe ich es dem Onkel geschworen, und so wird es auch sein.

Und zu jedem Geburtstag im Februar werde ich ab heute eine Kerze für den Onkel anzünden, damit er sehen kann, dass ich ihn nicht vergesse.

Langsam beginne ich, meine Familie und meinen Heimatort zu vermissen. Die Stadt ist mir so fremd, so unheimlich groß und voll fremder Menschen. Doch zurückgehen kann ich nicht, denn ich habe die Familie verlassen, so wie es der Onkel vor über dreißig Jahren getan hat.

Nein, ich kann nicht zurück – die Stadt ist nun meine Heimat geworden.

Mit der Schmiede geht es ganz gut. Der Schmiedelehrling Arnulf ist ein tüchtiger Bursche, der über genügend Kraft, aber nur über wenig Köpfchen verfügt.

**1. I. 1400**

Ich habe mir viel für heute vorgenommen:

Zum einen werde ich meinen Karren zum Markt schicken, um neues Eisen einzukaufen. Dann werde ich das Angebot der Händler durchschauen, damit meine Schmiede immer genau das liefern kann, was die Bürger brauchen, aber wovon einfach zu wenig da ist.

Zum anderen soll der Lehrling erst einmal Beschläge anfertigen, denn dafür ist gerade noch genug Eisen im Lager.

Gegen Abend, wenn ich mein Tagewerk vollbracht habe, werde ich einen erfahrenen Handwerksmeister aufsuchen, um mein Können als Schmied zu verbessern – es wäre doch mehr als dumm, wenn ich meine Freizeit verbrächte, ohne etwas hinzu zu lernen ...

Wenn dann noch Zeit bleibt, will ich in die nahe Schänke gehen, um mich ein wenig umzuhören und bekannt zu machen. Vielleicht gibt es dort auch ein gutes Würfelspiel – oh, ich liebe Würfelspiele.

**14. III. 1400**

Das Glück ist mir hold: Die Beschläge, die der Lehrling Arnulf gefertigt hat, haben auf dem Markt ein schönes Sümchen eingebracht. Von dem Geld habe ich dann gleich neues Eisen eingekauft, damit dem Lehrling für die nächste Zeit genug Material zur Verfügung steht. Beschläge scheinen eine momentan heiß begehrte Ware zu sein ... Ich hoffe, dass das auch noch länger so bleibt.

Wie an diesem Tag werde ich auch die nächsten Tage einen Kaufmannsmeister aufsuchen, bei dem ich die Kunst des Verhandeln lernen will. Denn ein gutes Verhandlungstalent wird mir beim Ein- und Verkauf sicher viel nützen. Nun, ich werde mich umsehen ...

Am Abend bin ich dann wieder in die Schänke gegangen. Da war eine hübsche Maid – ich glaube eine Duftmischerin oder so – deren bezaubernder Blick mich kurz gestreift hat. Ach ja ... wenn ich nur mehr Geld hätte, dann könnte ich eines der wundervollen Gedichte erstehen, die in der Schreiberei gegenüber der Kirche verfasst werden, und es ihr zum Geschenk machen.

Leider ist das Geschäft aber momentan wichtiger als meine Einsamkeit.

**3. VI. 1400**

Und wieder lag ich richtig, denn die Beschläge waren schnell alle ausverkauft. Ich musste sie nicht mal zum Markt bringen, denn die Leute kamen in meine Schmiede, um sie direkt aus dem Lager zu erstehen ... wenn das so weitergeht, kann ich bald einen zweiten Lehr-ling einstellen und dann wieder mehr produzieren.

So schickte ich den Karren zum Markt, um noch mehr Eisen zu holen, doch das Metall war schon aus; der andere Schmied, Adalbert mit Namen, hatte alle Vorräte aufgekauft, um nun, nach meinem Vorbilde wohl, ebenfalls Beschläge herzustellen.

Es blieb mir also nur die Möglichkeit, meinen Karren direkt zur Mine zu schicken, wo ich genug Eisen einkaufen konnte – zum Glück wurde er nicht von Räufern aufgebracht, so wie es schon bei einigen anderen Bürgern geschah, die einen ihrer Karren vor die Stadt entsandt hatten.

Da ich aber von einem drastischen Preisabfall bei den Beschlägen ausgehen musste – immerhin waren sie ja nun schon zuhauf hergestellt worden – entschied ich mich für ein anderes Produkt: Rapiere! Mir will es nämlich scheinen, als ob es der Stadt an einem guten Waffenschmied mangelt. So will ich also diesen Posten ausfüllen – solange' es sich lohnt. Dazu muss ich wiederum genügend Beschläge im Lager haben, um sie mit Eisen zu Rapieren verarbeiten zu können. Also schickte ich den Karren erneut zum Markt, wo ich kurz vor Sonnenuntergang mit meinem letzten Gelde ein paar Beschläge erstand.

Das einzige, was mir nun noch bleibt, ist zu hoffen, dass die Rapiere auch wirklich gekauft werden, denn sonst muss ich zur Geldleihe gehen, um einen Kredit aufzunehmen.

Aber ich bin guter Dinge, hat mich mein Glück doch bisher noch nie im Stich gelassen.

### **11. X. 1400**

Hurra, es ist geschafft! Die Rapiere haben mir soviel Geld eingebracht, dass ich wieder genügend Eisen und Beschläge einkaufen konnte. Und endlich konnte ich meine Schmiede mit einigen Erweiterungen versehen. Auch habe ich nun ein Portal an mein Haus anbauen lassen. So werde ich bald angesehen sein und meine Freizeit nicht mehr mit unterwürfigen Gesprächen mit Kunden verbringen müssen.

Langsam wird mir aber auch bewusst, dass ich bald ein neues Produkt in der Schmiede herstellen will - ich habe da Silberringe im Auge, weil diese besonders bei wohlhabenderen Bürgern begehrt sind. Außerdem, so sagt man mir, verschafft das Tragen eines solchen Rings Anerkennung auf den niederen Amtsebenen.

Sei's drum! Dann muss ich halt mehr Geld einnehmen.

Und dazu stelle ich morgen einen weiteren Lehrling ein, denn mit zweien kann die Schmiede doppelt so viele Schwerter herstellen. (Der Begriff „Rapie“ ist hier in der Stadt noch nicht so verbreitet.)

Aber der Erfolg alleine macht nicht glücklich. Ständig muss ich an die hübsche Duftmischerin denken, wie sie mich mit ihren wunderschönen Augen schüchtern ansieht und sogleich den Blick senkt, dann abschweifen lässt ... ich muss sie einfach wieder sehen. Zumindest konnte ich inzwischen herausfinden, dass sie Anna-Marie heißt.

### **2. XII. 1400**

Oh je, mein Schmiedelehrling Arnulf hat sich beim Eisenschmelzen an einem Tropfen glühenden Metalls verbrannt ... ich hätte nicht so nachlässig sein dürfen und gleich eine Schürze besorgen müssen. Nun aber hat Arnulf sich verletzt und kann nur noch halb so viele Rapiere pro Tag herstellen wie wenn er gesund ist. Ich muss bald einige Erweiterungen für meine Schmiede kaufen, um die Unfallgefahren zu mindern.

Gleich morgen werde ich eine Schürze für meine Schmiede besorgen: So etwas kommt nicht mehr vor!

In der Stadt herrschte heute große Aufregung: In der Tischlerei des Ratsherren Wolfram brach unerwartet ein Feuer aus, das den Großteil der Einrichtung zerstörte. Die Angestellten des Ratsherren kamen mit dem Schrecken davon. Man munkelt seitdem, es sei ein Anschlag gewesen ...

Ratsherr Wolfram jedenfalls beschuldigt den Schmiedemeister Adalbert, meinen Konkurrenten, ob dieses angeblichen Anschlags, und dieser fordert Satisfaktion, um sein Gesicht nicht zu verlieren. Das Duell soll im Sommer des Jahres 1401 ausgetragen werden.

Ich hoffe nur, dass ich mir in der Stadt keine Feinde gemacht habe, denn langsam wird mir klar, dass eine Feindschaft mit einem wohlhabenden Bürger das Ende für meine kleine Schmiede wäre.

Um sicher zu gehen, habe ich einen Burschen damit beauftragt, den Schmiedemeister Adalbert für die nächsten Tage zu beobachten – vielleicht plant er ja auch einen Anschlag auf mich ...

#### **4. III. 1401**

Man hat die Steuern angehoben, verflucht! Gerade noch waren meine Finanzen einigermaßen in Ordnung, da halten die gierigen Stadtoberen auch schon wieder die Hände auf. Zumindest haben sie mir angeboten, das Bürgerrecht zu erwerben. Aber haben sie sich auch Gedanken darüber gemacht, wie ich die 500 Münzen bezahlen soll, wenn sie mir auch noch die letzten Glänzer aus dem Sparstrumpf ziehen? Sapperlot!

Nun gut, ich habe zumindest so viel Geld, dass ich die schon längst überfällige Reparatur meines Karrens bezahlen kann. Und danach schicke ich ihn noch einmal zum Markt, um meinen Lagerbestand an Silberringen zu Geld zu machen.

Zudem könnte ich, wenn die Zeit dazu noch ausreicht, den Karren ein weiteres Mal ausschicken; diesmal, um die drei Rapiere aus meinem Lager zu verkaufen. Dann dürfte ich gerade so viel Geld zusammen haben, um mein Lager wieder mit Rohstoffen aufzufüllen und meine Schmiede mit einem Wasserbottich und einer großen Schmiedezange auszustatten. Oh je – und, um die Steuer zu zahlen...

Leider hat das Ausspionieren meines Konkurrenten keine brauchbaren Informationen erbracht. Da mir aber langsam das Geld ausgeht, kann ich meinen Spion nicht noch ein weiteres Mal auf den Schmiedemeister ansetzen ...

#### **21. VII. 1401**

Die mageren Zeiten scheinen endlich vorbei!

Meine Schmiede ist inzwischen sehr gut ausgerüstet, die Lager sind gefüllt und die Lehrlinge stellen genug Beschläge, Silberringe und Rapiere her, um sie gewinnbringend auf dem Markt verkaufen zu können. Nun fehlt erst mal nur noch ein größerer Karren, damit ich immer gleich zwei verschiedene Waren auf einmal zum Markt bringen kann. Den kann ich mir aber auch bald leisten.

Ich habe gehört, es soll am gestrigen Morgen das Ehrenduell zwischen dem Ratsherren Wolfram und dem Schmiedemeister Adalbert stattgefunden haben. Dabei wurde der Schmiedemeister schwer verwundet – er wird's aber wohl überleben.

Mit der Liebe hat sich bisher noch nichts getan.

Das soll sich aber nun ändern, denn ich habe beschlossen, jetzt, da es mit meinem Geschäft gut voran zu gehen scheint, um die wunderschöne Anna-Marie zu werben ... und wenn es Jahre dauern sollte, bis sie endlich „JA“ sagt! Ich werde alles tun, um diese wunderschöne Frau zu gewinnen!

Außerdem habe ich mir fest vorgenommen, in den nächsten zwei Jahren das Bürgerrecht zu erwerben. Dann kann ich mich irgendwann einmal um ein städtisches Amt bewerben. Wer weiß, mir werden sicher Privilegien zuteil; davon berichtete mir jedenfalls einmal mein Onkel.

#### **7. X. 1401**

Heuer wurde von einem gemeinen Neider ein schändlicher Anschlag auf meine Schmiede durchgeführt: Ein Häufchen ekelhaften „Unkendunks“ – es stank gewaltig! – hinter einem Regal vertrieb einen meiner Lehrlinge aus der Werkstatt. Ich kann nicht genau sagen, wer dies gemacht hat, sein Ziel hat er aber auf jeden Fall erreicht, denn durch den Arbeitsfall habe ich viel Geld verloren.

Nun werde ich mich nicht mehr herumschubsen lassen - ich schlage zurück!

An meinem Wohnsitz habe ich mir ein Hinterzimmer eingerichtet, von dem aus ich nun einen Anschlag auf meinen Konkurrenten, den Schmiedemeister Adalbert, aushecken kann. So kann ich gewiss einen Vorteil für mein Geschäft herauschlagen und dann zu mehr Geld kommen.

Mein Werben um die schöne Anna-Marie läuft bestens. Ich bin aber der Vermutung auferlegen, dass es da noch einen Nebenbuhler gibt – ich kann nur hoffen, dass er ihr nicht zu viele Geschenke macht, denn Frauen lassen sich unserer Tage durch Geld wohl fast immer beeindruckten. Nun, ich werde sehen ...

### **2.3) Das Spielprinzip von “DIE GILDE”**

“DIE GILDE” ist eine rundenbasierte Wirtschaftssimulation, aber auch gleichzeitig ein 3D-Echtzeit-Strategiespiel mit vielen Rollenspielelementen. Und eine Lebenssimulation wohl ganz sicher auch! Das Faszinierendste an “DIE GILDE” ist aber, dass Sie eine ganze Familiendynastie gründen können und müssen, wenn Sie nach dem Tod Ihres Charakters nicht schon aufhören, sondern mit einem Ihrer Kinder weiterspielen wollen. Denn die komplexe und mit viel Liebe fürs Detail erstellte Mikrosimulation, in der jeder einzelne Bewohner der Stadt selbstständig denkt und handelt, wird Ihnen hoffentlich viel Spaß bereiten. Zudem werden Ihre Konkurrenten – ob nun menschliche Mitspieler im Netzwerkspiel oder auch vom Computer gesteuerte Charaktere – versuchen, Ihnen das Leben so schwer wie möglich zu machen. Und dazu haben diese, und natürlich auch Sie selbst, umfangreiche Möglichkeiten an der Hand: Politik, Sabotage, Intrigen usw.

Sie - der Spieler - erschaffen nicht nur einen Charakter, mit dem Sie das Spiel im Frühjahr 1400 in einer von fünf Städten beginnen, sondern eine ganze Welt. Als Handwerker, Priester oder gar Schankwirt tauchen Sie ein in das Leben einer komplett simulierten mittelalterlichen Stadt!

Die Einwohner gehen morgens zur Arbeit, beschwerten sich, wenn sie schlecht bezahlt werden, vergnügen sich abends im Wirtshaus und haben, jeder für sich genommen, ganz unterschiedliche eigene Ziele. In den Städten werden die vier Jahreszeiten mit Regen, Sturm, Schneefall und ihren Auswirkungen vollständig simuliert. So sollte man gut überlegen, ob man das Haus eines Konkurrenten gerade im Herbst anstecken will – es könnte ja regnen.

Aber nicht nur Feindschaft „verbindet“ die Bürger einer Stadt, Sie werden sicherlich bald Freunde finden, mit denen Sie am Stammtisch über Konkurrenten herziehen oder die Ihnen bei der Vergabe des von Ihnen angestrebten Baumeister-Amtes ihre Stimme geben.

**Alles Gute und viel Vergnügen wünschen Ihnen die 4HEAD Studios!**

### 3) Das Hauptmenü

Dieses Menü können Sie auch aufrufen, wenn Sie während des Spiels die „ESC“-Taste betätigen. Lediglich die Option „Neues Spiel“ steht Ihnen dann nicht zur Verfügung.

#### **Neues Spiel**

Mit dieser Option beginnen Sie eine neue Partie. Eine ausführliche Beschreibung Ihrer Möglichkeiten lesen Sie unter 5) Das Spiel beginnt.

#### **Spiel laden**

Um einen gespeicherten Spielstand zu laden, klicken Sie einfach mit der linken Maustaste auf den Namen oder das Bild des von Ihnen gewünschten Spielstandes.

Das Bild neben dem Namen zeigt, in welcher Spielsituation Sie sich befanden, als Sie den Spielstand angelegt haben. So können Sie sich schneller orientieren, wenn Sie einen Spielstand laden wollen.

Durch Drücken des Buttons Laden wird der gewählte Spielstand geladen. Wenn Sie gerade eine Partie spielen, so müssen Sie das Laden bestätigen.

#### **Spiel speichern**

Bei „DIE GILDE“ lassen sich Spielstände auf zwei Arten manuell speichern. Außerdem legt das Spiel automatisch am Anfang jeder neuen Spielrunde (Jahr) einen Autosave-Spielstand an. Diesen können Sie laden, wenn eine Runde einmal äußerst schlecht gelaufen sein sollte. Dann laden Sie den Autosave-Spielstand, bevor die aktuelle Runde zu Ende ist.

Sie können Ihr aktuelles Spiel wie folgt in „DIE GILDE“ abspeichern:

- „ESC“ – Speichern: Wenn Sie den Menüpunkt „Spiel speichern“ anklicken, können Sie einen Spielstand anklicken und ihm einen eigenen Namen geben. Drücken Sie jetzt die Taste „Enter“ (Eingabetaste) und das Spiel wird gespeichert.
- Wenn Sie während des Spiels die Taste „Q“ drücken, wird der Spielstand (als Quicksave - Schnellspeicherung) angelegt.
- Zu Beginn jeder neuen Runde (am Anfang jedes Jahres) wird automatisch ein Spielstand der Partie abgespeichert (Autosave).

Von jedem gesicherten Spielstand wird ein kleiner Schnappschuss angelegt und mit Datum und Uhrzeit versehen angezeigt.

#### **Tutorial (Einführungsspiel)**

Diese Option erscheint nur, wenn gerade keine Partie läuft – also bei Spielstart oder wenn Sie eine Partie beendet haben und zum Hauptmenü zurückkehren.

Das Tutorial soll Ihnen helfen, die Bedienung und die ersten Schritte im Spiel schnell zu verstehen. Es besteht aus fünf aufeinanderfolgende Kapitel, die in sich abgeschlossene Themen behandeln. In jedem Kapitel müssen Sie bestimmte Aufgaben erfüllen, um zum nächsten Schritt zu gelangen.

##### **Die Kapitel sind:**

- Steuerung & Panel
- Stadtrundgang
- Produktion & Handel
- Gebäudeoptionen & Erweiterungen
- Karriere & Politik

Sie können jedes Kapitel mit der linken Maustaste an und abwählen. Wenn Sie das Tutorial starten, werden Sie nur die Kapitel durchspielen, die Sie vorher angewählt haben.

### Spieloptionen

In den Spieloptionen können Sie die **allgemeine Spielgeschwindigkeit**, in der eine Spielrunde in Echtzeit abläuft, die **Mausgeschwindigkeit** und die Geschwindigkeit der **Kameraschwenks** individuell nach ihrem Geschmack einstellen. Weitere Optionen stehen zur Verfügung. Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal starten, sind die Optionen für **Tips und Tricks**, das berufsabhängige **Tutorial** sowie **Panel-Hilfen** aktiviert.

### Grafikoptionen

In den Grafikoptionen können Sie die Bildschirmdarstellung von "DIE GILDE" nach Ihrem Geschmack ändern bzw. an die Leistungsfähigkeit Ihres PCs anpassen. Dazu stehen Ihnen folgende Reglerleisten zur Verfügung:

- **Bildauflösung:** Diese **Option steht nur zur Verfügung**, wenn Sie sich **nicht in einem laufenden Spiel befinden**. Ggf. müssen Sie also ein laufendes Spiel „**Verlassen**“. Sie können die Modi
  - 800 x 600
  - 1024 x 768
  - 1152 x 864
 also nur im Startmenü einstellen/ändern.
- **Gebäudedetail:** Bei einer höheren Einstellung sind die Gebäude im Spiel genauer gezeichnet. Sie verfügen über mehr Polygone als die Gebäude bei niedriger Einstellung.
- **Bodendetail:** Je höher dieser Regler eingestellt ist, desto feiner ist die Auflösung der Landschaft. Achtung! Sie können die Geschwindigkeit der Darstellung unter Umständen deutlich erhöhen, wenn Sie diesen Regler niedriger einstellen.
- **Boden-Mippmapping:** Wenn Sie diese Option aktivieren, wird die Landschaft im Spiel „glatter“ dargestellt. Ob Sie diese Option aktiviert lassen oder deaktivieren, hängt von Ihrem Geschmack ab. Auf die Spielgeschwindigkeit hat diese Option geringen Einfluss. Dennoch kann es auf langsamen Computern ratsam sein, diese Option auszuschalten.
- **Texturauflösung:** Je höher der Regler eingestellt ist, desto schöner sehen die Texturen im Spiel aus. Um die feinsten Texturen zu verwenden, sollten Sie jedoch unbedingt eine Grafikkarte mit 32 MB besitzen!
- **Schatten:** Bei der geringsten Reglereinstellung sind die Schatten ausgeschaltet. Bei der höchsten Einstellung sind die Schatten sehr fein, verbrauchen aber viel Rechenzeit.
- **Kamera-Sichtweite:** Je weiter dieser Regler nach rechts justiert wird, desto tiefer können Sie in die 3D-Landschaft blicken. Das sieht schöner aus, kostet aber viel Rechenzeit. Oft läuft das Spiel bei einer Reduzierung der Sichtweite um 10 % deutlich flüssiger ab.
- **Kamera-Beschränkung:** Ist dieser Regler niedrig eingestellt, können Sie bei gleichzeitigem Drücken von rechter und linker Maustaste die Kamera nur noch nach links und rechts drehen; ein Zoom ist nicht möglich. Wir empfehlen diese Einstellung insbesondere für langsame PCs. Bei höchster Einstellung haben Sie fast völlige Bewegungsfreiheit.

### Soundoptionen

In den Soundoptionen können Sie die allgemeine **Lautstärke** im Spiel sowie die Lautstärke für die **Soundeffekte**, die **Musik** und die **Sprachausgabe** individuell abstimmen.

### Spiel beenden

Wenn Sie diesen Menüpunkt anwählen, wird die aktuelle Partie beendet.

## 4) Das Spiel beginnt

### 4.1) Allgemeine Angaben

Zu Beginn legen Sie einige allgemeine Bedingungen fest, unter denen Ihre Partie ablaufen soll.

#### **Auswahl der Stadt**

Zunächst können Sie die Stadt festlegen, in der Ihre Partie spielen soll. Klicken Sie dazu auf eines der Fähnchen auf der Landkarte, dann erscheint die ausgewählte Stadt auf dem Pergament. Zur Auswahl stehen die Städte *Augsburg*, *Berlin*, *Dresden*, *Hannover* und *Köln*. Die Städte unterscheiden sich in ihrem Aufbau, der Bevölkerung und in den geschichtlichen Ereignissen.



Wenn Sie sich entschieden haben, klicken Sie einfach auf die Schaltfläche „Weiter“.

#### **Schwierigkeitsgrad**

Sie können vor jedem neuen Spiel bestimmen, mit welchem Schwierigkeitsgrad Sie spielen möchten. „Normal“ gewährleistet ein ausgewogenes Spiel. Bei „sehr schwer“ werden Sie deutlich schwerer Geld verdienen, die Preise für Anschaffungen steigen erheblich und schon nach wenigen Spielrunden werden Sie unliebsame Überraschungen erleben – initiiert von aggressiven Gegenspielern.

#### **Historische Nachrichten**

Nun können Sie den Historien-Modus für Ihre Partie wählen. Historische Ereignisse werden immer am Ende eines Quartals – einer Spielrunde also – angezeigt.

Zur Auswahl stehen folgende Modi:

- **Tatsächliche Geschichtsschreibung:** In diesem Modus werden nur die wichtigsten historischen Ereignisse gezeigt, die sich auf die ausgewählte Stadt und auf das ganze Heilige Römische Reich Deutscher Nation beziehen. In diesem Modus hat die Historie keinerlei Auswirkungen auf das Spielgeschehen.
- **Spielerbezogene Historie:**  
In diesem Modus werden die historischen Ereignisse für die ausgewählte Stadt und für das ganze Heilige Römische Reich Deutscher Nation nicht nur erzählt, sondern auch real. Das heißt: Seuchen, Katastrophen, Kriege usw. nehmen direkt auf das Spiel Einfluss. Zusätzlich werden Personen der eigentlichen Geschichte durch Stadtbewohner aus der Partie ersetzt, wodurch auch die menschlichen Spieler unter Umständen Teil der Historie werden können. Ein durchaus spannendes Moment ... Aber dieser Modus ist deutlich am schwierigsten zu bewältigen.
- **Ohne historische Nachrichten:**  
In diesem Modus werden keinerlei historische Ereignisse erläutert, so dass man sich ganz auf die Entwicklung seines Charakters beschränken kann.

#### **Aufträge**

In diesem Menü können Sie festlegen, ob Ihre Partie frank und frei in den Tag hinein oder mit Aufträgen gespielt werden soll. Hierzu stehen folgende Auftragsarten zur Auswahl:

- **Freies Spiel:**

Ein freies Spiel kann bis zum Jahr 1600 laufen, wenn Sie möchten können Sie aber auch beliebig darüber hinaus spielen. Nur wundern Sie sich nicht, wenn 2002 alle Gebäude in der Stadt immer noch mittelalterlich aussehen. Allerdings kann es geschehen, dass wegen des wirtschaftlichen Abschwungs einer Stadt dort kein weiteres Spiel möglich ist. In diesem Spielmodus gibt es keine zu erfüllenden Aufträge, die das Spiel vorzeitig beenden könnten.

- **Sehr leichte Aufträge**

Diese Aufträge sind für Neulinge konzipiert. Ein solcher Auftrag kann in zwei bis vier Stunden erledigt werden. Wenn Sie aber ganz neu in "DIE GILDE" sind, kann Sie ein sehr leichter Auftrag durchaus einen ganzen Tag beschäftigen.

- **Leichte Aufträge**

Leichte Aufträge sind in der Regel relativ schnell zu erfüllen. Ein Auftrag dieser Kategorie kann etwa lauten, eine bestimmte Summe Geld zu verdienen. Sie benötigen dazu zwischen vier und acht Stunden.

- **Mittelschwere Aufträge**

Mittelschwere Aufträge steigern den Schwierigkeitsgrad gegenüber den leichten Aufträgen deutlich. Ein erfahrener Spieler wird für die Erfüllung eines solchen Auftrags etwa 40 Jahre Spielzeit benötigen. Spielzeit: zwischen acht und 16 Stunden.

- **Schwere Aufträge**

Nur wirkliche Profis sollten sich an den schweren Aufträgen versuchen. Eine Lebensspanne wird unter Umständen kaum ausreichen, um einen solchen Auftrag zu erfüllen. Denken Sie also beizeiten an Nachkommen. Ein solcher Auftrag kann Sie durchaus zwei oder drei Tage beschäftigen.

- **Sehr schwere Aufträge**

Das sind Aufträge, die auch wir, die Macher von "DIE GILDE", manchmal nicht bewältigen konnten. Sie werden einige Tage, wenn nicht eine Woche benötigen, um Erfolg zu haben. Pflegen Sie Ihre Familie, bilden Sie Ihre Kinder aus! Denn in einer Generation werden Sie einen solchen Auftrag kaum erfüllen.

Und: Vergessen Sie Ihre Freunde und Ihre Familie im wirklichen Leben nicht!

## 4.2) Die Charaktergenerierung

Jetzt endlich können Sie Ihren Charakter erschaffen, mit dem Sie eine Spielpartie beginnen. Dieser wird sozusagen zum Ahn der Dynastie, die Sie im Laufe des Spiels aufbauen können. Die Eigenschaften des Charakters dokumentieren die Art und Weise, mit der Sie die Partie starten. Wollen Sie ehrlich Handel treiben? Gut. Ebenso können Sie Ihrem Charakter aber auch „Begabungen“ in die Wiege legen, die ihn bei hinterhältigen Machenschaften bevorzugen. Wie dem auch sei: Im Laufe des Spiels wird viel passieren und Ihr Charakter wird sich weiterentwickeln.

### **Persönliche Daten**

Als Erstes müssen Sie Vornamen, Nachnamen, Geschlecht, Glauben (katholisch, katholisch, später evangelisch) und das Familienwappen Ihres Charakters festlegen. Weder der Glaube noch Ihr Geschlecht haben irgendeinen positiven oder negativen Einfluss auf das Spiel. Zu Gunsten des Spielspaßes, auch wenn dies um 1400 nicht vorstellbar war, ist es also ohne weiteres möglich, als weibliche Spielerin auch den Beruf einer Priesterin auszuüben und Bischöfin zu werden.

Dies dient dem Spielspaß und der Gleichberechtigung. Wer das unrealistisch nennt, den verstehen wir. Wer es aber nicht akzeptiert oder nicht toleriert, der möge sich zum einen vor Augen halten, dass es sich bei "DIE GILDE" um ein Spiel handelt. Zum anderen sei diesen Personen gesagt, dass wir der Auffassung sind, dass jeder Beruf und jedes Amt jedem offen stehen sollte. Unabhängig vom Geschlecht! Unabhängig von der Herkunft!

### **Die Eltern**

Hier entscheiden Sie, ob Sie die Eltern Ihres Charakters selbst bestimmen wollen oder ob dies das Programm für Sie erledigen soll.

#### **- Stammbaum bestimmen**



Wenn Sie sich dazu entschlossen haben, die Eltern Ihres Charakters selbst zu bestimmen, öffnet sich eine Dorfszene, in der Sie zuerst den Vater unter fünf möglichen (Dieb, Handwerker, Priester, Händler und Söldner) und danach die Mutter unter vier möglichen (Händlerin, Dichterin, Handwerkerin und Diebin) aussuchen können. Wenn Sie Ihre Eltern ausgewählt haben, sorgen die durch ihren Beruf für eine bestimmte Grundausrichtung Ihres Charakters. So kann er etwa besser auf dem Marktplatz verhandeln oder ist besonders wortgewandt.

Schließlich stehen Ihnen aber auch noch einige Talentpunkte zur Verfügung, die Sie nach freiem Ermessen auf Ihre Talente verteilen dürfen.

#### **- Automatisch**

Hiermit lassen Sie die Eltern Ihres Charakters – und somit auch Ihre ersten Talentwerte – vom Programm bestimmen. Welche Talente Ihr Charakter zu Spielbeginn besitzt, hängt bei der automatischen Generierung ausschließlich von der Wahl des Berufes ab.

### **Beruf wählen**

Nun können Sie den Beruf Ihres Charakters auswählen. Zur Auswahl stehen Schmied, Tischler, Steinmetz, Alchimist, Parfumeur, Wirt, Dieb und Prediger. Mit der Wahl des Berufs legen Sie auch fest, mit welchem Betrieb Ihr Charakter das Spiel beginnt. Später im Spiel werden Ihnen durch Ihr Privileg „Berufe“/„Berufswechsel“ weitere Berufe offen stehen, die Sie erlernen können.

**Nun beginnt das eigentliche Spiel. VIEL VERGNÜGEN!**

## 5) Die Spielsteuerung

### 5.1) Allgemeine Menüführung

In sämtlichen Menüs von "DIE GILDE" wird mit der Maus navigiert, wobei Sie den gewünschten Menüpunkt anwählen, indem Sie den Mauszeiger auf eine Schaltfläche oder einen Schriftzug bewegen. Jetzt können Sie mit einem Linksklick die Funktion ausführen. Gegebenenfalls öffnet sich ein Menü und bietet Ihnen weitere Möglichkeiten.

Um ein Menü von "DIE GILDE" wieder zu verlassen, genügt es, einfach die rechte Maustaste zu betätigen – eine Ausnahme stellt nur das Hauptmenü dar. Hier müssen Sie „Verlassen“ anklicken, um "DIE GILDE" zu verlassen.

In einigen Menüs von "DIE GILDE" können Sie Einstellungen vornehmen, die Sie mit der Schaltfläche „Übernehmen“, „Ok“ oder ähnlichen Optionen bestätigen müssen, damit sie wirksam werden. Sollten Sie mit Ihren Änderungen nicht zufrieden sein, können Sie die vorherigen Einstellungen wieder herstellen, indem Sie das Menü durch die Schaltfläche „Abbruch“ oder durch Betätigen der rechten Maustaste wieder verlassen.

#### **Tastatureingaben:**

An nur zwei Stellen im Spiel müssen Sie Eingaben mit der Tastatur vornehmen.

1. Bei Spielbeginn geben Sie Ihren Vornamen (oder einen Künstlernamen) und anschließend Ihren Familiennamen ein. So werden Sie in "DIE GILDE" fortan genannt. Die von Ihnen eingegebenen Namen sind jetzt die Namen Ihres Charakters. Verhelfen Sie ihm und sich selbst zu Ruhm und Ansehen!
2. Wenn Sie erfolgreich um eine Braut (oder einen Bräutigam, wenn Sie weiblich sind) geworben haben, bekommen Sie (oder Ihre Frau) nach einiger Zeit Kinder. Eine Spielszene wird Ihnen dieses Ereignis zeigen und Sie müssen Ihrem Kind dann einen Namen geben.

#### **Reglerleisten**

In einigen Menüs können Sie Einstellungen durch Schieberegler vornehmen. Dazu klicken Sie entweder mit der linken Maustaste auf die von Ihnen gewünschte Stelle auf einer der Leisten oder Sie halten den blauen Punkt mit der linken Maustaste fest und bewegen ihn von Hand an die gewünschte Position.

Je weiter Sie einen Regler nach rechts verschieben, desto höher wird der Wert der Einstellung. Umgekehrt wird der Wert der Einstellung umso geringer, je weiter Sie den Punkt nach links verschieben.

#### **Scrolling**

Bei manchen Menüs befinden sich - wie bei Pergamentrollen - am rechten unteren Rand kleine Pfeilspitzen. Durch diese können Sie den Inhalt des Menüs weiter nach unten bzw. nach oben verschieben, um sich den gesamten Inhalt anzeigen zu lassen.

Sollte Ihre Maus mit einem Mousrad ausgestattet sein, können Sie in den Menüs bzw. den Pergamentrollen auch damit scrollen.

### 5.2) Navigieren, Zahleneinstellung, Begriffseinstellung

Grundsätzlich können Sie – wie schon gesagt - überall in "DIE GILDE" mit der Maus navigieren. Mit der linken Maustaste wählen Sie etwas an (Menüpunkte, Gebäude, Objekte, Charaktere, usw.) und mit der rechten Maustaste wählen Sie es wieder ab.

#### **In der Stadtansicht**

In dieser Ansicht sehen Sie die Stadt aus der Vogelperspektive. Hier können Sie die Kamera auf drei Arten in **(a) Bewegung** versetzen: Entweder, Sie bewegen den Mauszeiger in die von Ihnen gewünschte Richtung zum Bildschirmrand und die Kamera wird dieser

Bewegung folgen, oder Sie halten die rechte Maustaste gedrückt und können nun die Bewegung der Kamera selbst steuern. Versuchen Sie es:

Halten Sie die rechte Maustaste gedrückt und bewegen Sie die Maus über der Stadt. Sehen Sie!? Es ist ganz einfach. Wenn Sie jedoch eine Tastatur-Steuerung bevorzugen, können Sie über die Cursor-Tasten navigieren.

Um den **(b) Blickwinkel und die Ausrichtung** der Kamera zu verändern, halten Sie einfach *beide Maustasten* gleichzeitig gedrückt. Wenn Sie die Maus nun zurück bewegen, entfernt sich die Kamera von den Gebäuden und nimmt zugleich eine steilere Position ein. Bewegen Sie die Maus vorwärts und die Kamera wird heranzoomen und einen flacheren Blickwinkel einnehmen.

Wenn Sie – ebenfalls beide Maustasten gedrückt haltend – die Maus nach links und rechts bewegen, können Sie die Ausrichtung der Kamera frei steuern. Bewegen Sie die Maus (mit beiden Maustasten zugleich gedrückt) nach links, so dreht sich das Blickfeld nach links. Das funktioniert freilich auch nach rechts. In den Grafikoptionen können Sie unter dem Punkt „Kamerabeschränkung“ die Bewegungsfreiheit der Kamera einstellen.

Wenn Sie die linke Maustaste auf einem Gebäude gedrückt halten, wird die Kamera (c) zum Gebäude heranzoomen, so dass Sie dieses näher betrachten können.

#### **Betreteten/Verlassen von Gebäuden**

Wenn Sie sich in der Stadtansicht befinden und mit der linken Maustaste ein Gebäude anwählen, ändert sich Ihr Mauszeiger in eine Türklinke, solange er sich über dem ausgewählten Gebäude befindet. (Im Panel rechts haben Sie die Möglichkeit, neue Optionen anzuwählen bzw. Informationen zu dem Gebäude anzuzeigen ...) Wenn Sie in dieser Situation ein weiteres Mal das Gebäude anklicken, können Sie es betreten – das funktioniert allerdings nicht bei fremden Wohnsitzen. Fremde Betriebe können Sie aber natürlich während der Öffnungszeiten betreten – vielleicht können Sie dort Gegenstände erwerben, die Sie benötigen ...

Um ein Gebäude wieder zu verlassen, drücken Sie einfach die rechte Maustaste.

#### **Innenräume**

Innerhalb von Gebäuden ist die Kamera generell auf fest vorgegebene *Kameraschwenks* beschränkt – in den Werkstätten fremder Betriebe sogar nur auf eine einzige Kamerafahrt: auf das Verkaufsmenü dieses Betriebes.

Die Kamera schwenkt in Ihren eigenen Räumen automatisch um, wenn Sie den Mauszeiger an einen Bildschirmrand bewegen!

Sobald Sie ein Gebäude betreten, sehen Sie verschiedene goldene Symbole im 3D-Sichtfenster.

Wenn Sie ein eigenes Gebäude betreten haben, wird an den vier Bildschirmrändern ein in die jeweilige Richtung zeigender goldener Pfeil angezeigt. Dieser Pfeil verdeutlicht, dass Sie den jeweiligen Bildrand „antippen“ können. Wenn Sie Ihre Maus an den Bildrand bewegen, schwenkt die Kamera automatisch in eine vorgesehene Position.

Diese „vorbestimmten Kamerapositionen“ sollen Ihnen als Spieler den Zugriff auf die verschiedenen Handlungsmöglichkeiten im jeweiligen Raum erleichtern. Ein „Links-Antippen“ in der Schmiede etwa schwenkt die Kamera nach links und fokussiert die Kamera so, dass Sie unter anderem auch auf das Transportmenü und das Personalbuch Zugriff haben. Ein Linksklick (LK) auf das Personalbuch, und schon kann man Personal aus der Schmiede entlassen oder versuchen, neue Leute zur Anstellung zu finden oder – nachdem man einmal umblättert – die Standorte der Karren anzeigen.

An den Bildschirmrändern erscheinen kleine goldene Symbole, wenn es möglich ist, diesen Bildschirmrand anzutippen. Ein einzelner goldener Pfeil zeigt Ihnen, dass Sie in dieser

Richtung noch einmal schwenken können. Ein goldener Doppelpfeil lässt zwei Schwenks zu. Wird an einer Seite kein Pfeil mehr angezeigt, können Sie in dieser Richtung nicht weiter schwenken. Mit dieser Kenntnis dürften Sie in jedem Raum die Orientierung behalten.

Existieren in einem Gebäude mehrere Räume, können Sie rechts oben im Panel auch über die Grundriss-Zeichnung in andere Räume wechseln.

Ein mit der Maus ausgeführter Rechtsklick (RK) führt im Übrigen immer dazu, dass der aktuelle Innenraum verlassen wird und Sie sich wieder über der Stadt befinden.

### **Informationen erhalten**

Wenn Sie den Mauszeiger in einer 3D-Szene (Stadtansicht, Innenräume und Umlandsbetriebe) über ein Gebäude, ein Objekt, einen Charakter oder eine Option bewegen, erscheint unterhalb des Mauszeigers eine Kurzbeschreibung (Name bzw. Bezeichnung).

### **Tooltip-System/Die rechte Maustaste**

Wenn Sie die rechte Maustaste gedrückt halten, werden zu dem Objekt, das sich unter dem Mauszeiger befindet, Informationen angezeigt. Dies kann ein Icon (Bildsymbol) sein, aber auch ein Charakter-Bild (eine Person).

Der Balken unterhalb eines Charakterbildes gibt immer die Gunst Ihres Charakters bei der Person an. Halten Sie die rechte Maustaste auf einem solchen „Gunstbalken“ gedrückt, so wird die **Gunst dieser Person bei anderen Personen** angezeigt.

### **Charaktere anwählen/Selektionsrahmen ziehen**

Sie können praktisch jeden Charakter, der sich im Blickfeld der Kamera befindet, mit der linken Maustaste einzeln anwählen. Wenn Sie sich dabei nicht in einer Ihrer eigenen Werkstätten befinden, wird der angewählte Charakter einen Kommentar zu den jüngsten Ereignissen oder der Situation in der Stadt abgeben.

Befinden Sie sich aber in einer Ihrer eigenen Werkstätten und wählen Sie einen Ihrer Angestellten aus, erscheint der Charakter als kleines Bild neben dem Mauszeiger. Nun können Sie ihm z. B. eine Aufgabe zuweisen (siehe dazu 7.2 Die Werkstatt) oder in einen anderen Raum des Gebäudes schicken.

Wenn Sie die linke Maustaste an einer freien Stelle im Raum gedrückt halten, können Sie mit der Maus einen so genannten **Selektionsrahmen** ziehen. Damit lassen sich gleich mehrere Ihrer Angestellten auf einmal anwählen.

### **Das Mausrad**

Über der Stadt können Sie mit Hilfe des Mausrades die 3D-Ansicht heran- und herauszoomen. Im Produktionsmenü und Transportmenü können Sie Ihre Waren und Karren nach unten und oben scrollen. Und in der Abrechnung, bei Gedichten, in der Historie und einigen anderen Menüs können Sie den Text hoch oder runter scrollen. Meist tauchen in solchen Fällen im Menü zwei kleine vertikale oder horizontale Pfeil-Symbole auf, so dass Sie wissen, dass Sie an dieser Stelle das Mausrad verwenden können.

### **Zahleneinstellung**

Wann immer sich hinter einem Zahlenwert ein „Zahleneinstellungssymbol“ (ein umrahmter Pfeil nach unten) befindet, kann man diesen Wert nach oben und unten variieren. Dazu bewegt man den Mauszeiger auf den Zahlenwert, hält die linke Maustaste gedrückt und kann nun die Zahl mit der Maus bis zu einer bestimmten Grenze auf- oder abwerten.

### **Mengeneinstellung**

Wenn Sie z. B. auf dem Marktplatz oder im Transportmenü eine Ware mit der Maus aufnehmen wollen, um sie zu verladen, auszuladen, in den Inventarbeutel zu legen usw., nehmen Sie mit einem einfachen Linksklick ein einziges Teil und mit einem Doppelpfeil den gesamten Bestand der Ware auf (z. B. von einem Karren oder aus einem Lager).

Wenn Sie aber eine bestimmte Menge einer Ware aufnehmen oder ablegen wollen, halten

Sie die linke Maustaste auf der Ware gedrückt, und können nun die Anzahl mit der Maus nach oben und/oder unten variieren. Zur visuellen Unterstützung wird dann ein goldener vertikaler Maßstab eingeblendet.

### **Begriffseinstellung**

Bei der Nutzung einiger Privilegien ist es erforderlich, blau hervorgehobene Worte zu ändern. Wenn Sie beispielsweise als Baumeister die Höhe des Baupreisniveaus ändern wollen und das Baupreisniveau „hoch“ ist, genügt ein Linksklick, um es auf „sehr hoch“ zu ändern. Ein weiterer Klick ändert es dann auf „sehr niedrig“. Mit Linksklicks wird also zyklisch und in aufsteigender Reihenfolge durch die möglichen Einstellungen geblättert.

### **5.3) Schnellzugriffstasten/Quick-Jump-Tasten**

In "DIE GILDE" gibt es eine Reihe so genannter Shortcuts (Abkürzungen) – mit bestimmten Funktionen belegte Tasten – mit denen Sie schnell und unkompliziert Spielfunktionen aufrufen können, ohne die Maus benutzen zu müssen.

Während des Spiels – außer bei Ereignissen – können Sie folgende Shortcuts benutzen:

„ESC“ =	Ruft das Spielmenü auf und pausiert das Spiel.
„Leertaste“/„Space“ =	Pause – dies funktioniert nur in Einzelspieler-Partien, also nicht im Netzwerk.
„Strg“ gedrückt halten =	Innerhalb von Gebäuden und Betrieben im Umland werden sämtliche zur Verfügung stehenden Maßnahmen eingeblendet.
„Alt“ gedrückt halten =	Innerhalb von Gebäuden und Betrieben im Umland werden die Erweiterungen angezeigt. Ein Linksklick mit der Maus bei gedrückter Alt-Taste zoomt das Objekt heran, so dass Sie es aus der Nähe betrachten können.
„M“ =	Der Stadtplan (2D-Karte) wird geöffnet. Die Karte kann auch über das Kompasssymbol rechts im Panel bzw. in Gebäuden über die Windrose aufgerufen werden.
„N“ =	Die Kamera in der Stadtansicht wird in Nord-Süd-Richtung ausgerichtet.
„Q“ =	Einen Schnellspeicherspielstand/Quicksave-Spielstand anlegen
„Cursor-Tasten“/„Pfeiltasten“ =	Die Kamera in der Stadtansicht bewegen/scrollen.
„Ende“ =	Das Spiel wird in die schnellste Spielgeschwindigkeit umgeschaltet, um eine Runde schnell „vorzuspulen“. Wenn Sie doch noch etwas in der aktuellen Runde unternehmen wollen, drücken Sie einfach die rechte Maustaste (RK).
„+“ und „-“ auf Ziffernblock =	Spielgeschwindigkeit erhöhen bzw. verringern.
„Eingabetaste“/„Enter“ =	In einem Netzwerkspiel können Sie ein Nachrichten-/Chat-Fenster öffnen, um anderen Spielern Nachrichten zu schicken.

Eine besondere Art von Shortcuts bei "DIE GILDE" sind die **Quick-Jump-Tasten**. Mit dieser Funktion können Sie die Tasten „F1“ bis „F11“ mit Kameraeinstellungen belegen, so dass Sie immer schnell an den Ort gelangen können, zu dem Sie wollen.

Wenn Sie also z. B. die Taste „F1“ mit der Kameraeinstellung im Arbeitszimmer Ihres Wohnsitzes, die Taste „F2“ mit der Kameraeinstellung im Arbeitsraum ihres Betriebes und die Taste „F3“ mit der Kameraeinstellung über dem Marktplatz belegen, können Sie schnell und ohne Mühe zwischen diesen drei Örtlichkeiten hin und her springen. Aber die wichtigsten Örtlichkeiten sind bereits bei Spielbeginn belegt. Drücken Sie die Taste F12, so erhalten Sie eine Übersicht.

#### **Quick-Jump-Taste einrichten =**

In der gewünschten Kameraeinstellung die „Umschalt“/„Shift“-Taste und „F1“ bis „F11“ drücken – eine bereits eingerichtete Quick-Jump-Taste kann ohne Probleme mit einer neuen Kameraeinstellung überschrieben werden.

Bei Spielbeginn sind folgende F-Tasten belegt:

**F1 = Marktplatz**

**F2 = Rathaus**

**F3 = Wohnsitz des Spielers**

**F4 = Startbetrieb des Spielers**

Achtung! Sie können Quick-Jump-Tasten nur innerhalb von Gebäuden oder Betrieben im Umland der Stadt belegen. Wenn Sie über der Stadt eine F-Taste belegen, bezieht sie sich immer auf den Marktplatz.

**Kameraeinstellung aufrufen =** „F1“ bis „F11“ drücken

**Übersicht der Belegung =** „F12“ drücken

## **5.4) Das Panel**



### **A - Die 3D-Ansicht/View**

Die 3D-Ansicht nimmt den größten Teil des Bildschirms ein. Hier läuft das eigentliche Spielgeschehen ab.

### **B - Das Familienwappen**

Über das Familienwappen am oberen linken Rand gelangen Sie zum Stammbaum Ihres Charakters. Wenn Sie hier auf eines der Gesichter links klicken, können Sie die Eigenschaften des gewählten Mitglieds Ihrer Dynastie einsehen. Sie können auch die rechte Maustaste gedrückt halten, um eine entsprechende Ansicht zu erhalten.

### **C - Das Namensfeld**

Hier werden der Titel und der Name Ihres Charakters angegeben. Mit einem Linksklick auf das Namensfeld können Sie Ihre Privilegien einsehen und benutzen.

**D - Das Datum**

An dieser Stelle erscheint das aktuelle Spieljahr samt Jahreszeit. (Frühling, Sommer, Herbst oder Winter). In der Gilde wird jedem Jahr eine Jahreszeit zugewiesen. Sie beginnen im Frühling 1400, spielen dann wie folgt weiter: Sommer 1401, Herbst 1402, Winter 1403, Frühling 1404, Sommer 1405 usw. Das heißt, die Jahreszahlen sind fortlaufend, während sich die Jahreszeiten im Rhythmus Frühling, Sommer, Herbst und Winter wiederholen.

**E - Das Aktionspunktesymbol/Dynastievergleich**

Die links neben dem AP-Symbol befindliche Zahl gibt die Ihnen in dieser Runde verbliebenen Aktionspunkte (AP) an. Diese werden für verschiedene später beschriebene Aktionen benötigt. Durch einen Linksklick auf das Symbol öffnet sich ein Pergament, auf dem Sie einen Vergleich des Erfolgs aller acht wichtigen Familien einsehen können. „Schau mal, ich bin viel besser als du...“

**F - Die Uhr**

Die Uhr zeigt immer die aktuelle Zeit der Runde an. Wenn Sie auf dem Zifferblatt die linke Maustaste drücken, verstreicht die Zeit schneller. Mit einem Rechtsklick kehren Sie wieder zur normalen Spielgeschwindigkeit zurück.

**G - Das Stadtwappen/Der Grundrissplan**

In diesem Feld wird, solange Sie sich in der Stadtansicht befinden, der Name und das Wappen der Stadt erscheinen. Wenn Sie dann auf das Wappen klicken, erscheint ein Pergament, in dem Sie Informationen zur Stadt erhalten können.



Wenn Sie sich aber innerhalb eines Gebäudes befinden, erscheint in diesem Feld der Grundrissplan des Gebäudes. Über diesen können Sie in die einzelnen Räume wechseln. Schauen Sie sich den Grundrissplan in jedem Gebäude an, damit Ihnen kein Raum und die dort „verborgenen“ Optionen entgeht.

**H - Der Kompass/Stadtplan (2D-Karte)**

Den Stadtplan erreichen Sie, indem Sie entweder auf den Kompass klicken oder einfach die Taste „M“ (für „Map“: Englisch „Karte“) drücken. Über die 2D-Karte können Sie den Standort und den Namen jedes Gebäudes in der Stadt und im Umland einsehen – Fernhändler erreichen über diese Karte auch ihre Kontore in anderen Städten.

Die kleinen Punkte in der Farbe Ihres Familienwappens stellen die Positionen Ihrer Karren in der Stadt dar.

Wenn Sie auf dem Stadtplan die rechte Maustaste gedrückt halten, können Sie ihn mit der Maus verschieben. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf ein Gebäude, wird der Stadtplan geschlossen und die Kamera fährt zum gewählten Punkt in der Stadtansicht.

Wenn Sie die rechte Maustaste auf einem Gebäude gedrückt halten, erhalten Sie Informationen zum Besitzer des Gebäudes. Auf dem unteren Rahmen der Karte befinden sich acht Symbole, die als so genannte zu- und wegschaltbare Filter dienen:

Diese Symbole beziehen sich auf die Dynastien, also die bis zu acht Hauptspieler, die sechs verschiedenen politischen Kammern sowie die Ehrenämter. Wenn Sie durch einen Linksklick eines der Symbole zuschalten, werden auf der Karte alle Gebäude hell hervorgehoben, die sich im Besitz von Personen dieser Kammer befinden.



Zeigt Gebäude Ihrer Gegenspieler an.



Zeigt Gebäude von Amtsinhabern auf Landesebene an.



Zeigt Gebäude von Amtsinhabern im Stadtrat an.



Zeigt Gebäude von Amtsinhabern auf kirchlicher Ebene an.



Zeigt Gebäude von Stadtdiener-Amtsinhabern an.



Zeigt Gebäude von Stadtschergen-Amtsinhabern an.



Zeigt Gebäude von Amtsinhabern unter den städtischen Informanten an.



Zeigt Gebäude von Inhabern von Ehrenämtern an.

### ***I - Das Informationsfenster***

Wenn Sie ein Gebäude, ein Objekt oder einen Charakter anklicken, erscheint in diesem Fenster ein kleines zugehöriges Bild. Halten Sie die rechte Maustaste gedrückt auf diesem Bild, wird ein Hilfenfenster in die 3D-Ansicht eingblendet, das Ihnen Informationen zum angewählten Gebäude oder Objekt bereitstellt – das funktioniert auch mit Personen.

Wenn Sie in einem Ihrer eigenen Betriebe eine „Option“ aufrufen und für die Ausführung mindestens einen Ihrer Angestellten auswählen müssen (z. B. bei Produktion oder Taschendiebstahl), erscheint im Informationsfenster eine Liste aller im Gebäude zur Verfügung stehenden Arbeiter.

### ***J - Das Optionsfeld***

In diesem Feld erscheinen verschiedene Optionen und Informationen.

### ***K - Das Bargeld***

Hier erscheint Ihr Bargeld in der örtlichen Währung.

### ***L - Das Buch***

Im Buch können Sie verschiedene Übersichten einsehen:

- Eine Übersicht über alle in Ihrem Besitz befindlichen Gebäude.
- Eine Übersicht über die von Ihnen aufgenommenen Kredite.
- Sofern Sie Fernhändler sind, benötigen Sie die Währungen anderer Städte, die Sie in Bankhäusern wechseln können. Im Buch können Sie sich auch eine Übersicht über Ihre anderen Währungen anzeigen lassen.

### ***M - Der Inventarbeutel***

In den sechs Kästchen des Inventarbeutels befindet sich die Ausrüstung, die Ihr Charakter bei sich führt. In einem Kästchen können maximal drei Gegenstände eines Typs eingelagert werden. Halten Sie auf einem Gegenstand die rechte Maustaste gedrückt, werden

Informationen über die Vorteile, die Ihnen die Verwendung des Gegenstands verschafft, angezeigt. Der Inventarbeutel erscheint außerdem auch im Transportmenü und bei den einzelnen Marktständen – dargestellt durch einen kleinen Beutel auf dem rechten Menürahmen. Um einen Ausrüstungsgegenstand anzuwenden, klicken Sie ihn einfach an. Dann werden Sie gefragt, ob Sie den Gegenstand benutzen oder wegwerfen wollen.

#### ***N - Die Nachrichtenleiste***

Hier werden die für Sie bestimmten Nachrichten durch verschiedene Symbole angezeigt. Wenn mehr als vier Nachrichten eingegangen sind, können Sie die Leiste durch den links daneben befindlichen blau-goldenen Pfeil „aufziehen“.

## **6) Der Charakter / Eigenschaften und Werte**

### **6.1) Die Aktionspunkte**

In jeder Runde steht Ihrem Charakter ein bestimmter Vorrat an Aktionspunkten (AP) zur Verfügung. Die AP werden gebraucht, um innerhalb einer Runde bestimmte „Maßnahmen“ zu ergreifen, wie z.B. ein Talent im Wohnsitz trainieren oder jemanden beleidigen.

Die Aktionspunkte errechnen sich aus 4 Basis-AP pro Runde, bestimmten Gegenständen, die gerade benutzt werden, sowie aus Anbauten am Wohnsitz. Weitere AP kann der Charakter erhalten, wenn er z.B. den sechsten Meistergrad eines Berufs erreicht hat.

Unverbrauchte AP aus der vorherigen Runde werden auf den Vorrat der nächsten Runde addiert.

### **6.2) Die Talente**

Jeder Charakter in „DIE GILDE“, ob nun menschlicher Spieler oder nicht, besitzt fünf Talente. Das Können eines Charakters in einem Talent wird durch halbe und ganze Sterne gekennzeichnet, wobei sechs ganze Sterne die Meisterschaft in dem Talent bedeuten.

#### ***Verhandeln***

Dieses Talent ist immer dann gefragt, wenn es darum geht, den Preis für eine Ware auszuhandeln.

#### ***Handwerkskunst***

Je besser man dieses Talent beherrscht, desto effizienter werden die Angestellten ihre Arbeit verrichten können.

#### ***Bei Nacht und Nebel***

Das „heimliche“ Talent eines Charakters beinhaltet viele Varianten von Gemeinheiten. Ob man nun Diebstahl, Entführung oder Spionage bevorzugt, von der Stadtwache verfolgt oder vor Gericht gezerrt wird oder gar beim Würfelspiel oder bei Duellen betrügen will: Dieses Talent ist dabei immer von großem Vorteil.

#### ***Kampf***

Alles, was mit körperlicher Gewalt verbunden ist, fällt unter dieses Talent: Razzien, Überfälle, Verprügeln, Entführung und natürlich Duelle.

#### ***Rhetorik***

Dieses Talent symbolisiert die Redegewandtheit des Charakters. Es wird bei allerlei Wortspielereien angewandt und kann dem talentierten Rhetoriker bei Abstimmungen, Bestechungen, Predigten, beim Verfassen von Pamphleten, vor Gericht, beim Anschwärzen einer missliebigen Person, bei der Bitte um einen Gefallen und beim Wortgefecht vor und während eines Ehrenduells von großem Nutzen sein.

### 6.3) Das Ansehen / Gunst



Sämtliche Charaktere und Personen in "DIE GILDE" genießen ein bestimmtes, individuelles Ansehen zueinander. Da das Ansehen bei jeder und für jede Person einzeln gewertet wird, kann es durchaus passieren, dass ein Charakter bei den Amtsträgern beliebt ist, von sämtlichen Bürgern aber verachtet wird. Das Ansehen kann auf vielerlei Arten steigen – z.B. durch Bestechung – aber auch sehr leicht sinken – wie etwa durch eine Hasstrade. Ein hohes Ansehen bei Amtsträgern bedeutet z.B. dass man bei der Wahl um ein Amt eher bevorzugt wird; ein niedriges

Ansehen bei seinen Konkurrenten jedoch kann schon mal eine Sabotage des Betriebes oder auch den Besuch eines Schlägertrupps nach sich ziehen.

Die Gunst des Charakters bei einer anderen Person wird immer unterhalb eines Charakterbildes durch einen grünen Balken angegeben. Wenn Sie bei einem anderen Charakter die rechte Maustaste auf dessen Gunstbalken gedrückt halten, können Sie seine Gunst bei anderen Charakteren einsehen.

### 6.4) Die Gesundheit / Lebenserwartung

Die Gesundheit ist ein sich ständig verändernder Wert, der die Lebenserwartung des Charakters bestimmt. Die Lebensspanne wird als Kerze rechts neben dem Charakterbild dargestellt (Siehe auch: 6.6) Charakterinformationen).

Bei Ihren Angestellten hat die Gesundheit direkten Einfluss auf die Produktivität. Sie wird als Prozentangabe oberhalb des Charakterbildes im Panel dargestellt. Mit einer Gesundheit von 100% hat der Angestellte keine Einbußen bei der Arbeit. Ist die Gesundheit jedoch geringer als 100%, wird der Angestellte dementsprechend langsamer produzieren.

#### Krankheiten

Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf einem Charakterbild nähere Informationen zur Person einholen (Siehe auch: Tooltip-System) können Sie in der unteren rechten Hälfte des Informationsfensters die aktuellen Krankheiten des Charakters einsehen. Krankheiten beeinflussen die Gesundheit und/oder die Talentwerte eines Charakters. Sie heilen nach einer gewissen Zeit von selbst aus. Um den Gesundheitsprozess zu beschleunigen, können sie entweder einen Medicus aufsuchen (Siehe auch: 11.2) Privilegien) oder einen Kräuterschnaps zu sich nehmen.

Ihr Charakter kann auf vielerlei Arten von einer Krankheit betroffen werden. Eine Möglichkeit ist z.B. schlechte Hygiene. Die Wahrscheinlichkeit, sich so eine Krankheit einzufangen, können Sie herabsetzen, indem Sie den Wohnsitz Ihres Charakters um bestimmte Objekte erweitern, so z.B. der Kamin (Siehe auch: 14.4)Erweiterungen).

Um einem Ihrer Konkurrenten zu schaden, können Sie z.B. Krötenschleim einsetzen. Dadurch fängt sich Ihr Gegner mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit eine Krankheit ein.

#### Angst im Dunkeln

Wer Angst im Dunkeln hat, erleidet für die Dauer der Krankheit Einbußen im Talent Bei Nacht und Nebel – besonders schlecht für Diebe.

**Haarausfall**

Ob der schwindenden Haarpracht verliert der unter Haarausfall leidende Charakter Ansehen (Gunst) bei allen Bürgern der Stadt, bis die Krankheit auskuriert ist.

**Husten**

Der unter Husten leidende Charakter muss für die Dauer der Krankheit Einbußen in seinem Talent Rhetorik hinnehmen.

**Knochenbruch**

Obwohl man einen Knochenbruch weniger als Krankheit bezeichnen kann, gehört er dennoch dazu. Denn wer sich einen Knochenbruch zugezogen hat, erleidet Abzüge in den Talenten Bei Nacht und Nebel und Kampf.

**Lachanfälligkeit**

Unkontrollierbare Lachanfälligkeit hemmen jedwedes Gespräch. Und wer selbst bei einer Trauerfeier urplötzlich zu Lachen beginnt, muss sich über die Einbußen in seinem Ansehen (Gunst) nicht wundern...

**Lungenentzündung**

Wer an einer Lungenentzündung leidet, dessen Kraft wird starken Fieberschüben aufgezehrt. Dadurch muss er für die Dauer der Krankheit Einbußen in den Talenten Handwerkskunst und Kampf hinnehmen.

**Pest**

Die Geißel der Menschheit, der Zorn Gottes oder der Schwarze Tod, so wird die Pest genannt. Niemand kennt ein wirkungsvolles Heilmittel gegen die schlimmste aller Seuchen...

Das bedauernswerte Opfer der Pest erleidet schlimme gesundheitliche Schäden, die nicht selten zum Tode führen.

**Ruhr**

Die Ruhr ist eine schlimme Infektion des Darms, woraufhin der Erkrankte oft das nicht mehr zurückhalten kann, was eigentlich auf den Abort gehört... und aufgrund dieser Tatsache verliert er für die Dauer der Krankheit Einbußen auf seine Talente Verhandeln und Rhetorik.

**Vergesslichkeit**

Diese Krankheit ist der Fluch aller Händler und Handwerksleute: Das Opfer verliert für die Dauer der Krankheit einiges Wissen in den Talenten Verhandeln und Handwerkskunst.

**6.5) Der Titel**

Jede Person im Spiel besitzt einen bürgerlichen Titel, der ihr in Bezug auf ihren Wohlstand verliehen werden kann.

Der Titel ist die Grundvoraussetzung für die Gebäudestufe des Wohnsitzes und für die Privilegien eines Charakters. Der Titel wird vom Elternteil auf die Kinder weitervererbt, und er kann nur durch ein Gerichtsurteil aberkannt werden.

Die Titel (aufsteigend):

- Unfreier bzw. Unfreie**
- Herr bzw. Frau**
- Bürger bzw. Bürgerin**
- Patrizier bzw. Patrizierin**
- Edelmann bzw. Edelfrau**
- Graf bzw. Gräfin**
- Freiherr bzw. Freifrau**

Jeder Titel gewährt bestimmte Privilegien, durch die Ihnen verschiedene Maßnahmen zur Verfügung stehen (Siehe hierzu: 11.2) Privilegien).

Der anfängliche Titel Ihres Charakters ist „Herr“ bzw. „Frau“. Somit dürfen Sie einen Wohnsitz bis zum „Haus“ besitzen bzw. bauen (Siehe hierzu: Kapitel 7).

## 6.6) Charakterinformationen



Wann immer Sie die rechte Maustaste auf einem Charakterbild gedrückt halten, erscheint ein Informationsfenster zur Person. Hier können Sie alle wichtigen Daten des Charakters erfahren, so z.B. sein Alter, sein Beruf und Meistergrad, sein Vermögen und seine Talentwerte.

Alle diese Informationen helfen Ihnen, Ihre Gegner einzuschätzen und entsprechende Maßnahmen gegen Sie zu planen und zu ergreifen.



### Symbolerklärung

Links und rechts neben einem Charakterbild befinden sich verschiedene Symbole, aus denen Sie folgende Informationen ablesen können:

- *Kreuz* = die Glaubensrichtung; das prächtigere Kreuz bedeutet katholisch und das einfache katharisch bzw. evangelisch
- *Information (i)* = ein „i“ bedeutet, dass Sie Beweise gegen den Charakter besitzen
- *Herz* = der Charakter hat eine Geliebte/einen Geliebten
- *Gewicht* = der Charakter wird erpresst
- *Kerze* = der Gesundheitszustand / die Lebenserwartung

Der Balken unterhalb eines Charakterbildes stellt Ihr Ansehen bei dieser Person dar. Wenn Sie bei einem anderen Charakter die rechte Maustaste auf dessen Gunstbalken gedrückt halten, können Sie seine Gunst bei anderen Charakteren einsehen.

## 7) Der Wohnsitz / Heim und Herd

Der Wohnsitz eines Charakters ist der Ort, an den er sich zum Schlafen begibt und in dem ihm verschiedene Maßnahmen zur Verfügung stehen. Die Vielfalt der Maßnahmen aber hängt von den Räumen ab, die im Wohnsitz eingerichtet wurden.

### 7.1) Gebäudestufen des Wohnsitzes

Bei den Wohnsitzen gibt es fünf Gebäudestufen, die jeweils nur mit einem bestimmten Titel besitzen bzw. gebaut werden dürfen. In jedem der fünf Gebäudestufen des Wohnsitzes sind einige Räume bereits vorhanden und es kann eine begrenzte Anzahl neuer Räume eingerichtet werden: (siehe Abb. auf der nächsten Seite)

Jeder Wohnsitz erlaubt bestimmte Erweiterungen, die positive Auswirkungen für Ihren Charakter haben. Sie können diese über Anbauen in den Gebäude-Optionen Ihres Wohnsitzes auswählen.

Die Anzahl aller möglichen Erweiterungen nimmt mit der Gebäudestufe zu. Wenn Sie z.B. den Titel Patrizier erlangt haben und Sie Ihr Haus zu einem Bürgerhaus aufwerten, können Sie zusätzlich zu allen Erweiterungen des Hauses auch noch alle Erweiterungen des Bürgerhauses anbauen.

TITEL	ERLAUBTER WOHNSITZ	RÄUME IM WOHSITZ...		
		VORHANDEN	FREI	MÖGLICH
HERR/FRAU BÜRGER/BÜRGERIN	Haus	Arbeitszimmer	1	Hinterzimmer, Bibliothek, Salon
Patrizier/Patrizierin	Bürgerhaus	Arbeitszimmer	2	Hinterzimmer, Bibliothek, Salon
Edelmann/Edelfrau	Villa	Arbeitszimmer, Weinkeller	3	Hinterzimmer, Bibliothek, Salon
Graf/Gräfin Freiherr/Freifrau	Palazzo	Arbeitszimmer, Weinkeller, Musikzimmer	3	Hinterzimmer, Bibliothek, Salon

## 7.2) Optionen im Arbeitszimmer

Je nachdem, welche Räume Sie in Ihrem Wohnsitz eingerichtet haben, stehen Ihnen eine Anzahl an Optionen zur Verfügung. An dieser Stelle werden nur die fünf Optionen im Arbeitszimmer genannt:



### Beweise sichten

Über diese Option können Sie alle Beweise für die Vergehen Ihrer Konkurrenten einsehen, die Ihre Spione zusammengetragen haben.

### Handwerkskunst verbessern

Wenn Sie die Handwerkskunst Ihres Charakters verbessern wollen, können Sie ihn hier zu einem Handwerksmeister schicken.

### Neuen Meistergrad erlangen

Im Laufe der Zeit sammelt Ihr Charakter immer mehr Erfahrung in seinem Beruf. Und wenn er schließlich gut genug geworden ist, bekommen

Sie das Angebot, ihn für vier Aktionspunkte auf einen Lehrgang zu schicken. Dadurch steigt er dann einen Meistergrad auf.

### Spionage

Durch diese Option können Sie Spione anheuern, die Ihre Konkurrenten ausspionieren, um Beweise zu sammeln.

### Verhandlungsgeschick verbessern

Wie die Option für Handwerkskunst, nur auf das Verhandlungsgeschick des Charakters bezogen.

## 7.3) Weitere Räume im Wohnsitz

Vom Wohnsitz Ihres Charakters aus haben Sie eine Anzahl verschiedener Maßnahmen zur Verfügung, die mit den eingerichteten Räumen ansteigt. Für viele dieser Maßnahmen müssen Sie AP und/oder Geld ausgeben, um den gewünschten Effekt zu erzielen.

Die Anzahl und Art der möglichen Räume, die Sie in Ihrem Wohnsitz einrichten dürfen, hängt von der Gebäudestufe ab.



### Die Bibliothek

In die Bibliothek können Sie sich nicht nur zum Studieren Ihres Talents „Rhetorik“, sondern auch zum Verfassen allerlei schändlicher Schriften zurückziehen, nämlich Drohbriefe und Pamphlete.



### Das Hinterzimmer

Im Hinterzimmer können Sie allerlei Gemeinheiten aushecken, mit denen Sie Ihren Konkurrenten das Leben schwer machen können: Bestechung, Sabotage und Verprügeln lassen. Auch können Sie hier das Talent „Bei Nacht und Nebel“ trainieren.



### **Das Musikzimmer**

Wer ein Musikzimmer sein Eigen nennt, kann eine Persönlichkeit des anderen Geschlechts schwer beeindrucken und mit ihr eine heimliche Liebelei eingehen. So können Sie sich eine Geliebte bzw. einen Geliebten zulegen, um Ihren Einfluss zu vergrößern. Auch ermöglicht dieser Raum, bei einem Fest im Salon Musikanten anzumieten.



### **Der Salon**

Der Salon ist der perfekte Ort, um Ihre Konkurrenten zu einem Fest zu laden, woraufhin Ihre Gunst bei den Gästen ansteigt. Seine Geräumigkeit erlaubt zudem Fechtübungen, um das Talent „Kampf“ zu verbessern. Aber auch Intrigen können von hier aus gestartet werden, indem Sie eine unliebsame Person mittels einiger Ihrer Beweise bei einer anderen Persönlichkeit anschwärzen.



### **Der Weinkeller**

Der Weinkeller enthält, neben den obligatorischen Weinflaschen und -fässern, ein Geheimfach, in das man Bargeld vor neugierigen Blicken und dem Zugriff von Dieben verstecken kann. Die im Weinkeller versteckte Summe Bargeld wird dem Vermögen des Spielers nicht zugerechnet – wie etwa bei der Bemessung der Erbschaftssteuer und der Finanzsicht beim Bankhaus. Somit kann man seine Konkurrenten über seinen wahren Vermögensstand immer im Unklaren lassen.

## **8) Der Betrieb / Mindestlohn und Knute**

Nun wird einer der wichtigsten Bestandteile von „DIE GILDE“ beschrieben, nämlich die Verwaltung der Angestellten und die Produktion.

### **8.1) Die Waren**

Die Waren sind in drei Kategorien unterteilt, generell kann aber mit jeder Ware gehandelt werden. Eine Auflistung aller Waren finden Sie unter 14.5) Das Warensortiment.

#### **Rohstoffe**

Als Rohstoffe bezeichnen wir alle Waren, die dazu benötigt werden, ein Zwischenprodukt bzw. ein Fertigprodukt herzustellen.

Rohstoffe können unbearbeitete Rohmaterialien wie z.B. Erze, Rohgranit und Gerste sein.

#### **Zwischenprodukte**

Zwischenprodukte sind alle Waren, die in einem zweiten (oder auch dritten) Arbeitsschritt zu Fertigprodukten werden. Zwar können Zwischenprodukte bereits verkauft werden – wie z.B. Beschläge und Weingeist – doch sind Fertigprodukte weitaus wertvoller.

Dazu gehören z.B. Eisen und Silber, die zusammen zu Silberringen, und Weingeist und Gerste, die zusammen zu Dünnbier, weiterverarbeitet werden können.

#### **Fertigprodukte**

Ein Fertigprodukt kann nicht mehr weiterverarbeitet werden. Fertigprodukte sind z.B. Silberringe und Dünnbier. Fertigprodukte können verkauft oder (im Transportmenü / auf dem Markt) ins Inventar gelegt werden, um von dort aus benutzt zu werden.

### **8.2) Die Werkstatt**

Waren können in allen Handwerksbetrieben, den „Werkstätten“ der Wirtschaftsbetriebe und den Betrieben im Umland hergestellt werden.

#### **Das Personalbuch**

Im Personalbuch sind sämtliche Angestellten eines Betriebes verzeichnet. Von hier aus können Sie das Lohnniveau und die Behandlung ihrer Angestellten einstellen, Ihren

Arbeiter eine Prämie zahlen – was ihre Motivation anhebt – und, durch Klicken auf ein freies Personalfeld, für eine gewisse Geldsumme einen neuen Lehrling bzw. Gehilfen suchen und einstellen.

Wenn Sie auf das Bild eines Ihrer Angestellten klicken, haben Sie die Möglichkeit, diesen zu entlassen oder ihn gegebenenfalls zum Gesellen zu befördern.

#### **Die Angestellten**

Zu Anfang ist jeder neue Angestellte nur ein Lehrling bzw. Gehilfe. Mit diesem Status besitzt er nur wenig Kenntnis vom Handwerk und er benötigt viel Zeit, bis er ein Produkt fertig gestellt hat. Erst nach Ablauf von vier Jahren kann er von Ihnen in den Gesellenstand befördert werden, was ihn als wirklichen Handwerker auszeichnet und somit auch die Produktionszeit verkürzt.

#### **Der Meisterbrief**

Einen Meisterbrief können Sie grundsätzlich in jedem Betrieb finden. Über ihn kann ein Meister bzw. Vorarbeiter eingestellt werden, der dann den Betrieb für Sie führt, wenn Sie ihn dazu auffordern.

#### **Der Meister bzw. Vorarbeiter**

Ein Meister bzw. Vorarbeiter kann in jedem Betrieb über den Meisterbrief eingestellt werden. Er kann den Betrieb für den eigentlichen Besitzer führen, wenn dieser seine volle Aufmerksamkeit auf einen anderen seiner Betriebe, auf sein Amt oder auf eine groß angelegte Intrige gegen eine missliebige Persönlichkeit lenken möchte.

Der Meister bzw. Vorarbeiter kann einen Betrieb vollkommen alleine führen (Produktion, Warentransport sowie Ein- und Verkauf). Wenn er eingestellt wurde, können Sie festlegen, ob er Ihren Betrieb übernehmen soll oder ob Sie dies weiterhin alleine tun wollen. Bei letzterem wird er zwar in Ihrem Betrieb verbleiben und Sie müssen ihn weiterhin bezahlen, doch wird er Ihnen „nicht ins Handwerk pfuschen“.

Soll der Meister bzw. Vorarbeiter Ihren Betrieb führen, müssen Sie ihm ein Budget zuweisen, mit dem er wirtschaften kann.

#### **Die Produktion**



Über einen Linksklick auf die Option „Produktion“ gelangen Sie zum Produktionsmenü. Hier wird Ihnen in der linken Hälfte Ihr Warenlager gezeigt, wobei Ihnen dieselben Einstellungen für den Lagerverkauf, wie im eigentlichen Warenlager, zur Verfügung stehen (siehe dort). In der rechten Hälfte sind alle Produkte aufgelistet, die in Ihrem Betrieb hergestellt werden können. Diese werden mit einem kleinen Bild dargestellt und rechts daneben beschrieben. Unterhalb des Bildes befinden sich die Rohstoffe, die für die Herstellung benötigt werden.

#### **Arbeitseinteilung**

Die Angestellten Ihres Betriebes müssen von Ihnen zur Arbeit eingeteilt werden. Um in Ihrem Betrieb etwas produzieren zu lassen, haben Sie zwei Möglichkeiten: Zum einen können Sie mit der Maus einen oder mehrere Ihrer Angestellten auswählen, dann auf „Produktion“ und schließlich im Produktionsmenü auf das Produkt klicken, das hergestellt werden soll. Die andere Variante aber gestaltet sich weitaus einfacher, denn hierbei klicken Sie einfach auf „Produktion“ und können nun aus dem Informationsfenster rechts im Panel einen oder mehrere Ihrer Angestellten auswählen und zur Arbeit einteilen.

### **Kräuter suchen / Getier fangen**

Eine Besonderheit stellen die Parfumeurs- und Kräuterhändler-Betriebe dar. Hier finden Sie ein bzw. zwei weitere Menüs, ähnlich dem Produktions-Menü. Diese heißen „Kräuter suchen“ und „Ingredienzien sammeln“.

Mit einem Parfumeursbetrieb können Sie nur Kräuter suchen, als Kräuterhändler (Alchimist) aber haben Sie beide Optionen zur Verfügung.

#### **Kräuter suchen**

In diesem Menü ist wieder links Ihr Warenbestand angezeigt. Rechts jedoch sehen Sie eine Liste mit Kräutern und Blumen: Lavendel, Jasmin und Rosen.

Wenn Sie Angestellte auf diese Symbole ziehen, werden Sie Ihren Betrieb verlassen und im Waldstück nach den entsprechenden Zutaten suchen.

#### **Getier fangen**

Haben Sie in Ihrem Kräuterladen den Raum „Modriger Keller“ eingerichtet, können Sie zusätzlich folgendes Getier fangen: Fledermausblut, Spinnenbeine und Krötenaugen.

### **Das Warenlager**

Das Warenlager können Sie über die „Warenlager-Option“ in Ihrem Betrieb erreichen. Hier können Sie einsehen, welche Waren und wie viele davon in Ihrem Betrieb vorrätig sind.

Auf den oberen Lagerplätzen befinden sich die Rohstoffe, die in Ihrem Betrieb zur Weiterverarbeitung vorrätig sind. Auf den unteren Lagerplätzen befinden sich alle Produkte, die in Ihrem Betrieb bisher hergestellt wurden.

#### **Die Lagerplätze**

Wenn sich eine Ware auf einem Lagerplatz befindet, wird links daneben die Menge durch einen grünen Balken – in Abhängigkeit von der Kapazität des Warenlagers – dargestellt. Die genaue Menge der Ware wird Ihnen angezeigt, wenn Sie den Mauszeiger auf den Lagerplatz bewegen.

#### **Lagerplatz sperren**

Unterhalb des Lagerplatzes steht der Einzelpreis der Ware, für den Fall, dass jemand diese Ware direkt aus ihrem Lager erstehen möchte. Um aber zu verhindern, dass Ihr Lager einfach leergekauft wird, können sie durch Linksklicken auf das Feld mit dem grünen Warenbestands-Balken festlegen, wie viel von der Ware nicht verkauft werden darf – in diesem Fall erscheint dann im Hintergrund ein roter Balken, der Ihr Lager vor unerwünschten Einkäufen durch Konkurrenten schützt.

#### **Lagerplatz frei machen**

Wenn ein Lagerplatz einmal mit einer Ware belegt wurde, verbleibt ein „Platzhalter“ in dem Kästchen, sobald kein Vorrat mehr davon vorhanden ist. Durch diesen „Platzhalter“ wird der Lagerplatz für genau diese Ware reserviert, so dass keine andere Ware an dieser Stelle eingelagert werden kann.

Um den Lagerplatz für eine neue Ware frei zu machen, müssen Sie den „Platzhalter“ entfernen. Dies geschieht, indem Sie den „Platzhalter“ mit der linken Maustaste anklicken und ihn einfach auf die Mülltonne am rechten Rahmen ziehen.

#### **Lagerplatz bauen**

Durch diese Option können Sie weitere Rohstoff- und / oder Produkt-Lagerplätze bauen lassen. Die Anzahl der Lagerplätze, um die Sie Ihr Warenlager erweitern können, hängt von der Gebäudestufe Ihres Betriebes ab – eine Ausnahme hiervon stellen nur die „Betriebe im Umland“ dar.

#### **Kapazität erhöhen**

Hier können Sie die Kapazität Ihrer Lagerplätze erhöhen, so dass eine größere Menge darin Platz finden kann.

**Für Nachschub sorgen**

Wenn Sie Ihre Angestellten zur Arbeit eingeteilt haben, werden diese solange produzieren, bis sich im Lager des Betriebes keine Rohstoffe mehr befinden – selbst über Tage hinweg.

Sie müssen also ständig für genügend Rohstoffe sorgen, damit Ihre Angestellten nicht irgendwann nur noch untätig herumstehen.

**9) Warenhandel und Marktplatz****9.1) Warentransport**

Wenn Sie genügend Waren produziert haben bzw. neue Rohstoffe benötigen, sollten Sie Ihre Karren ausschicken („Transport-Option“). Dazu wählen Sie einen oder mehrere Ihrer Karren aus und klicken dann auf Ziel. Nun wird die 2D-Karte aufgerufen, in der Sie das Ziel Ihres Transportes bestimmen können.

Es gibt drei Arten von Karren, die alle eine unterschiedliche Transportgeschwindigkeit und Ladefläche haben:

**Karren**

Dieser einfache Handkarren hat nur eine kleine Ladefläche, womit nur ein einziger Warentyp auf einmal transportiert werden kann. Die Kapazität beträgt 15 Waren.

**Handelskarren**

Der Handelskarren hat bereits eine größere Ladefläche, so dass zwei Warentypen auf einmal transportiert werden können. Die Kapazität beträgt 2 mal 20 Waren.

**Pferdekarren**

Mit einem Pferdekarren können gleich drei Warentypen auf einmal transportiert werden. Außerdem kann der Fernhändler mit einem solchen Karren andere Städte erreichen und so Waren im- und exportieren. Die Kapazität beträgt 3 mal 25 Waren.

**Eskortieren**

Auf jedem Ihrer Karren sehen sie links unterhalb der Achse des Karrens ein Symbol. Dies zeigt Ihnen, ob Sie Ihren Karren...

- ohne Eskorte versenden -> Für den Transport fallen keine Kosten an, aber bei einem Überfall durch Räuber sind Ihre Waren vermutlich verloren,
- mit normalerer Eskorte versende Es fallen für jeden Transport mäßige Kosten an, dafür stehen Ihnen bei einem Überfall einige Söldner zur Verfügung, oder
- mit schwerer Eskorte versenden. -> Nur wirklich viele und sehr gut ausgebildete Räuber werden in der Lage sein, Ihren Transport zu überfallen.

Das Schwert-Symbol kann zyklisch durchgeschaltet werden. Durch einen Links-Klick wechseln Sie also von „Ohne Eskorte“ zu „Normale Eskorte“ zu „Schwere Eskorte“ und dann wieder zu „Ohne Eskorte“. Sie können die Eskorten-Stärke vor jedem Transport verändern, wenn Sie das wünschen.

Wenn Sie keine Waren verschicken, so fallen unabhängig von der eingestellten Eskorte keine Kosten für Sie an – welcher Räuber sollte auch einen leeren Karren überfallen...

**9.2) Warenhandel**

Der Warenhandel ist essentiell für jeden Besitzer eines Betriebes. Um die anfallenden Steuern bezahlen, seinen Lebensstandard finanzieren, seine Angestellten entlohnen und/oder neue Rohstoffe einkaufen zu können, muss man die produzierten Waren mit möglichst hohem Gewinn veräußern.

Sie haben in "DIE GILDE" zwei – als Fernhändler auch drei – Möglichkeiten, Ihre Waren zu verkaufen:

#### **Der Lagerverkauf**

Lagerverkauf bedeutet, dass entweder jemand in Ihren Betrieb kommt, um Waren direkt aus Ihrem Lager zu kaufen. Oder Sie schicken einen Karren in einen fremden Betrieb, um über die „Einkauf-Option“ Waren zu erstehen. Auch ist es ratsam, ab und an in einem Umlandsbetrieb einzukaufen, wo Sie Rohstoffe zu günstigeren Preisen als auf dem Marktplatz einkaufen können. Dies sind die Mine, das Waldstück oder der Steinbruch.

Sie können einen Lagerverkauf in Ihren Betrieben verhindern, indem sie Ihre Endproduktlager sperren. Dies funktioniert, indem Sie in Ihren Betrieben in den Lagerplätzen für Endprodukte links auf die Füllstandsanzeigen klicken. Ein roten Balken wird erscheinen und somit Warenbestände bis zu dieser Höhe sperren. Niemand wird in Ihren Betrieben gesperrte Bestände einkaufen können.

#### **Auf dem Marktplatz**



Die beste Möglichkeit, Waren in der Stadt zu verkaufen bzw. einzukaufen, ist offensichtlich der Marktplatz. Hier können Sie aus den verschiedenen Sortimenten der Marktstände auswählen. Es kommt zwar oft vor, dass eine Ware gerade ausverkauft ist, doch kann es sich dann lohnen, ein paar Stunden auf Nachschub zu warten. Im Folgenden sind die einzelnen Marktstände mit allen Waren aufgeführt, die man dort ein- bzw. verkaufen kann:

#### **Holz & Eisen**

Armbrust, Beschlag, Gehstock, Goldkette, Großschwert, Gürtel der Metaphysik, Holzzapfen, Kamm, Pistole, Rapier, Schutzkreuz, Silberkette, Silberring, Stab des Edelmanns

#### **Schwerer Stein & voller Humpen**

Diamant, Fahnenbräu Pilsener, Farbe, Glücksstein, Kräuterschnaps, Schädelbrand, Schiefertafel, Schleifstein, Schleifziegel, Starkbier, Steinkreisel, Steinsoldat, Weingeist

#### **Duftend' Kräuter & Phiolen**

Ausdauertrank, Blume der Zwietracht, Bombe, Dartagnans Duft, Elixier des Dr. Faustus, Giftdolch, Heiligenduft, Krötenschleim, Moschusduft, Politur, Schattendolch, Topfgranate, Unkendunk

#### **Rudis Rohstoff-Rampe**

Buchenholzbrett, Eichenholzbrett, Eisen, Gold, Granitquader, Kiefernholzbrett, Schieferplatte, Silber, Ziegelstein

#### **Importwaren-Ingolinde**

Gerste, Moschus, Roggen

#### **Bodos Bücher-Bude**

Brief aus Rom, Gedicht, Handwerksurkunde, Hasstirade, Papier, Über Talente 1, Über Talente 2

#### **Der Fernhandel**

Fernhandel kann nur von Händlern betrieben werden. Hierbei schicken Sie Ihre Pferdewagen über die 2D-Karte aus, um in einer anderen Stadt Waren günstig einzukaufen bzw. teuer zu verkaufen. Wer dieses gut berechnet, kann sich schnell eine „goldene Nase“ verdienen ...

Bei besonders wertvoller Ladung sollten Sie immer eine Eskorte mitschicken.

## 10) Gebäudeoptionen und Inventarbeutel

### 10.1) Gebäude / Optionen in der Stadtansicht

#### Gebäude-Optionen

Zu den Gebäude-Optionen gelangen Sie, wenn Sie in der Stadtansicht mit der linken Maustaste auf eines Ihrer Gebäude klicken und dann im Optionsfeld „Optionen“ anklicken.

In diesem Menü haben Sie einige Optionen, die speziell auf Ihr Gebäude zutreffen.

#### Verkaufen

Wenn Sie eines Ihrer Gebäude verkaufen wollen, können Sie hier festlegen, für wie viel Geld das Gebäude im Rathaus zum Verkauf ausgeschrieben werden soll. Solange noch niemand Ihr Gebäude gekauft hat, können Sie das Angebot von diesem Menüpunkt aus auch jederzeit wieder zurückziehen.

#### Renovieren lassen

Mit diesem Menüpunkt können Sie den Zustand Ihres Gebäudes verbessern. Wenn Sie sich zu einer Renovierung entschließen, werden Sie für eine gewisse Zeit keine weitere Option für dieses Gebäude anwählen können.

Achten Sie auf den Zustand Ihrer Gebäude! Je schlechter der Zustand, desto langsamer werden Waren hergestellt, desto schlechter wirken die Erweiterungen zum Diebstahlschutz usw.

#### Abreißen

Aus welchem Grund auch immer Sie sich für den Abriss eines Ihrer Gebäude entscheiden sollten – sei es, weil Sie den Bauplatz dringend benötigen oder weil das Gebäude bereits zu verkommen erscheint – diese Option macht alles dem Erdboden gleich.

#### Anbauen



Mit dieser Option können Sie Ihr Gebäude erweitern. Hier können Sie sich auch die bisherigen Auswirkungen aller Erweiterungen für das Gebäude anzeigen lassen.

#### Neue Räume einrichten

Einen neuen Raum können Sie nur in Ihrem Wohnsitz einrichten, und das auch nur, wenn die Gebäudestufe noch einen weiteren Raum zulässt. Räume können in einem Wohnsitz nur einmal existieren – zwei Hinterzimmer wären ja auch völlig sinnlos.

#### Um eine Stufe aufwerten

Ein Gebäude kann um eine Stufe aufgewertet werden, wenn Sie die nötige Erlaubnis und genügend Geld dafür übrig haben. Aufwertung bedeutet, dass Sie Ihren Betrieb mit dem nötigen Meistergrad um eine Gebäudestufe anheben können, um so bessere Waren herstellen und neue Erweiterungen vornehmen zu können. Auch können etwa in einer „Goldschmiede“ mehr Lagerplätze gebaut werden als in einer einfachen „Gießerei“.

Beim Wohnsitz bedeutet eine höhere Gebäudestufe, dass Sie mehr Räume einrichten können.

#### Wohnsitz verlegen

Diese Option taucht nur auf, wenn Sie mindestens ein zweites Wohnhaus gebaut haben. Hiermit können Sie ihren offiziellen Wohnsitz in ein anders Wohnhaus verlegen.

#### Gebäude-Informationen

Die Gebäude-Informationen können Sie erreichen, wenn Sie auf ein fremdes Gebäude klicken und dann im Optionsfeld „Infos“ anwählen.

In einem eigenen Fenster werden Ihnen nun der Besitzer, der Wert des Gebäudes und gegebenenfalls noch einige andere Informationen angezeigt.

#### **Kaufangebot machen**

Wenn Sie sich für den Kauf dieses Gebäudes interessieren, können Sie hier dem Besitzer Ihr Kaufangebot zukommen lassen. Dabei ist zu beachten, dass Sie nur Betriebe leiten dürfen, für die Sie auch den entsprechenden Meistergrad innehaben.

#### **Gebäude bauen / Das Baumenü**

Wenn Sie sich über der Stadt befinden und keine Gebäude angeklickt haben, wird im Optionsfeld „Bauen“ angezeigt. Klicken Sie nun auf diese Option und das Baumenü öffnet sich.

Hier können Sie sich nun entscheiden, für was für ein Gebäude Sie einen Bauauftrag erteilen wollen. Danach müssen Sie in der Stadt einen Bauplatz für das Gebäude finden und diesen nur noch mit einem Mausclick bestätigen. Flugs werden eventuell auf dem Bauplatz befindliche Bäume abgeholzt. Danach eilen die Bauarbeiter herbei, die das Gebäude nach und nach errichten.

## **10.2) Innenräume / Optionen in Betrieben**

#### **Erweitern**

Diese Option gleicht der oben beschriebenen Option „Anbauen“, nur bezieht sie sich auf Erweiterungen in Innenräumen von Handwerksbetrieben. So können Sie etwa bessere Werkzeuge kaufen oder Gegenstände wie eine Schürze kaufen, um Ihre Arbeiter vor Unfällen zu schützen.

#### **Einkaufen**

Über diese Option können Sie die Waren aus dem Lager eines fremden Betriebes erstehen. Dazu müssen Sie sich allerdings auch in dem Betrieb befinden. Wenn keiner Ihrer Karren vor Ort ist, können Sie nur in Ihren Inventar-Beutel einkaufen.

#### **Personalbuch**

Stellen Sie Arbeiter ein, regeln Sie deren Bezahlung und Behandlung, befördern Sie gute Arbeiter und zahlen Sie Prämien aus. Wenn Sie eine Seite umblättern, so können Sie auch die Standorte Ihrer Karren ansehen und gegebenenfalls schnell dorthin „springen“.

#### **Produktion**

Mit dieser Option können Sie die Produktion in Ihrem Betrieb einstellen und überwachen. Je nach Art des Betriebes ist diese Option anders benannt (z.B. Herstellung, Schmieden, Brauen/Brennen, usw.).

#### **Transport**

Diese Option öffnet das Transportmenü, durch das Sie Ihre Karren ausschicken, reparieren lassen und wieder verkaufen sowie neue Karren bestellen können.

#### **Lager**

Durch diese Option gelangen Sie zum Warenlager Ihres Betriebes.

#### **Meisterbrief**

Hier können Sie einen Meister anstellen, wenn Sie selbst keine Lust oder Zeit mehr haben, den Betrieb selbst zu leiten.

## 10.3) Optionen im Rathaus

### Eingangshalle

In der Eingangshalle des Rathauses können Sie sich über Zum Verkauf stehende Gebäude und die Tagesordnung der städtischen Amtskammern informieren. Aber auch Amtsinformationen stehen Ihnen hier zur Verfügung, über die Sie die Aufgaben und Privilegien jedes einzelnen Amtes einsehen können.

### Sekretariat

Im Sekretariat hingegen können Sie das Bürgerrecht erwerben, wenn Sie erst ein gewisses Vermögen angehäuft haben, und sich dann auf ein städtisches Amt bewerben. Zudem liegen hier die drei Gesetzesbücher der Stadt zu Ansicht aus.

**Eingangshalle**



**Sekretariat**



## 10.4) Der Inventarbeutel

Im Inventarbeutel können Sie allerlei nützliche Gegenstände bei sich führen, deren Benutzung Ihnen zum Vorteil gereichen kann.

Natürlich können Sie weder Rohstoffe, noch Zwischenprodukte benutzen. Ebenso wenig Waffen – diese sind nur für Militäreinheiten vorgesehen (Siehe auch: 13.1) Die Waffen und 13.3) Die Einheiten).

### Gegenstände einlagern

Sie legen Gegenstände in Ihren Inventarbeutel, indem sie im Transport-Menü eines Betriebes oder auf dem Marktplatz den kleinen Lederbeutel im rechten Menürahmen anklicken und so öffnen. Nun können Sie Gegenstände zwischen dem Lager und den Inventar transferieren.

In jedes der sechs Kästchen des Inventarbeutels passen maximal drei Gegenstände der selben Sorte.

### Gegenstände benutzen

Durch einen Linksklick auf den großen Beutel rechts unten im Panel haben sie Zugriff auf Ihr Inventar.

Um einen Gegenstand aus Ihrem Inventarbeutel zu benutzen, klicken Sie einfach mit der linken Maustaste auf das gewünschte Objekt.

Alle Gegenstände können nur einmal pro Runde angewendet werden.

Achtung! Sie können das Inventar zum Benutzen von Gegenständen nur öffnen, wenn kein Handelsmenü geöffnet ist.

## 11) Amtsübersicht, Privilegien und Gesetze

Zu wirklicher Größe gelangt ein Mann, wenn er eines der Ämter unserer schönen Stadt bekleidet. Und so er dann einen kühlen Kopf bewahrt und klug und mit Bedacht entscheidet, wird nicht nur auf sein Geheiß formuliert, was Recht und Gesetz ist, sondern auch so manch blinkender Taler wird in seinen Beutel wandern...

### 11.1) Amtsübersicht



Wenn Sie im Optionsfeld auf Amtsübersicht klicken, zudem, wann immer Sie eine Maßnahme (z.B. Spionage) oder einen Gegenstand (z.B. ein Gedicht) für oder gegen eine andere Person einsetzen wollen, erscheinen die Ämterbäume. Hier können Sie sich eine Liste aller Oberhäupter der ansässigen Dynastien, aller derzeitigen Amtsträger der verschiedenen Kammern oder aller wichtigen Personen, die mit Ihnen in irgendeiner Beziehung stehen (z.B. Familienangehörige, Freunde, Feinde, usw.) anzeigen lassen.

Nähere Informationen zu den einzelnen Ämtern finden Sie unter 14.2) Amtssessel.

**Die städtischen Ämter sind in drei Ebenen, sechs Kammern und neun Stufen unterteilt:**

Landesebene		
Stadtrat	kirchliche Ebene	
Stadtdiener	Stadtschergen	Informanten

Im Folgenden werden alle Privilegien aufgelistet, die einem freien Mann bzw. einer freien Frau zugestanden werden:

Grundsätzlich kann sich ein Charakter zunächst nur auf ein Amt der ersten Stufe bewerben. Wenn er ein Amt der ersten Stufe bekleidet bzw. eines bekleidet hat, kann er sich auf ein Amt der zweiten Stufe bewerben usw. - allerdings nicht auf ein Amt der gleichen oder einer niedrigeren Stufe.

Wenn Ihr Charakter die nötigen Voraussetzungen erfüllt, erhalten Sie eine Benachrichtigung, in der Ihnen die Ämter aufgezählt werden, auf die Sie sich im Sekretariat des Rathauses bewerben können. Bedenken Sie aber, dass Sie nur eine einzige Bewerbung pro Runde einreichen dürfen.

### Stadtdiener, Stadtschergen und Informanten (1. Ebene)

#### Stadtdiener (1. Kammer)

STUFE	AUFTEILUNG	ERNENNUNG DURCH
3	Ratsassistent	alle Amtsträger der Kammer
2	Stadtschreiber	Ratsassistent
1	Stadtdiener	Stadtdiener Stadtschreiber

**Die Stadtschergen (2. Kammer)**

STUFE	AUFTEILUNG	ERNENNUNG DURCH
3	Fechtmeister	alle Amtsträger der Kammer
2	Gardist	Fechtmeister
1	Nachtwächter	Nachtwächter Gardist

**Die Informanten (3. Kammer)**

STUFE	AUFTEILUNG	ERNENNUNG DURCH
3	Ratsinformant	alle Amtsträger der Kammer
2	Denunziant	Ratsinformant
1	Spitzel/Spitzel	Denunziant

**Stadtrat und kirchliche Ebene (2. Ebene)**

**Der Stadtrat (4. Kammer)**

STUFE	AUFTEILUNG	ERNENNUNG DURCH
6	Bürgermeister	alle Amtsträger der Kammer
5	Kämmerer/Richter	Bürgermeister
4	Zollmeister Pachtmeister Baumeister	Kämmerer und Richter

**Die kirchliche Ebene (5. Kammer)**

STUFE	AUFTEILUNG	ERNENNUNG DURCH
6	Bischof	alle Amtsträger der Kammer
5	Inquisitor/Präfekt	Bischof
4	Diakon Kerkermeister Steuereintreiber	Inquisitor und Präfekt

**Landesebene (3. Ebene / 6. Kammer)**

STUFE	AUFTEILUNG	ERNENNUNG DURCH
9	Landesherr	alle Amtsträger der Kammer
8	Erzbischof/Hofrat	Landesherr
7	Großinquisitor Obrist Geheimrat Erzbischof und Hofrat	

**Ehrenämter**

Ein Ehrenamt wird immer an das erfolgreichste Mitglied einer Gilde vergeben. Die Diebe und Räuber vergeben ein gemeinsames Ehrenamt, das je nach seinem Inhaber Prinz der Diebe oder Räuberhauptmann heißt.

EHRENAMT	MÖGLICHE KANDIDATEN
Gildenmeister der Parfumeure	Mitglieder der Gilde der Parfumeure
Gildenmeister der Schmiede	Mitglieder der Gilde der Schmiede
Gildenmeister der Steinmetze	Mitglieder der Gilde der Steinmetze
Gildenmeister der Tischler	Mitglieder der Gilde der Tischler
Räuberhauptmann	Prinz der Diebe bzw. Alle Besitzer von Diebesbetrieben / Raubritterfesten

## 11.2) Privilegien

Die Privilegien sind in zwei Sparten unterteilt: passive und aktive Privilegien. Passive Privilegien wirken permanent, dass heißt, sie müssen nicht extra angewandt werden. Aktive Privilegien hingegen werden erst wirksam, wenn sie angewandt werden, und oft kosten diese dann Aktionspunkte.

### Aufteilung und Übersicht

#### **Privilegien der freien Leute**

Im Folgenden werden alle Privilegien aufgelistet, die einem freien Mann bzw. einer freien Frau zugestanden werden:

##### **Aktive Privilegien**

Anklage erheben	= wenn Beweise vorhanden
Beruf wechseln	= wenn 8 Aktionspunkte übrig
Jemanden erpressen	= ab 3 Beweise
Medicus aufsuchen	= wenn Krankheit oder Verletzung
Um Ehepartner werben	= wenn unverheiratet oder verwitwet

##### **Privilegien durch den Titel**

Im Folgenden werden alle Privilegien aufgelistet, die mit einem Titel zusammenhängen:

##### **Passive Privilegien**

100 % erhöhte Kreditwürdigkeit	= ab Graf / Gräfin
50 % erhöhte Kreditwürdigkeit	= ab Edelmann / Edelfrau
Ein Leibwächter	= ab Edelmann / Edelfrau
Erlaubter Wohnsitz	= je nach vorhandenem Titel
Halbierte Dauer für Werbung	= ab Graf / Gräfin, unverheiratet / verwitwet
Zwei Leibwächter	= ab Freiherr / Freifrau

##### **Aktive Privilegien**

Euch scheiden lassen	= ab Freiherr / Freifrau, wenn verheiratet
Furcht einflößen	= ab Patrizier / Patrizierin
Jemanden beleidigen	= ab Patrizier / Patrizierin

##### **Privilegien durch das Amt**

Im Folgenden werden alle Privilegien aufgelistet, die mit einem Amt zusammenhängen:

##### **Passive Privilegien**

Amtseinkommen	= alle Amtsträger
Amtsernennung	= je nach Amt
Anteil an Pachtgebühren	= Pachtmeister
Billige Niedertracht	= Inquisitor, Großinquisitor, Hofrat
Folter vortauschen	= Kerkermeister
Gefangene vorzeitig entlassen	= Kerkermeister
Günstiges Tr.: „Bei Nacht und Nebel“	= Prinz der Diebe
Günstiges Training: „Handwerkskunst“	= alle Gilddenmeister
Günstiges Training: „Kampf“	= Räuberhauptmann, Obrist
Günstiges Training: „Rhetorik“	= Bischof, Erzbischof
Immunität	= Landesherr, Bürgermeister, Bischof, Richter
Meister der Bespitzelung	= Obrist, Präfekt
Städtischer Bau	= Baumeister, Bürgermeister

Verbilligter Gebäudebau	= Kämmerer, Baumeister
<b>Aktive Privilegien</b>	
Abbitte leisten	= Großinquisitor
Absetzung beantragen	= alle Amtsträger
Amtssessel vertauschen	= Bischof, Bürgermeister, Landesherr
Arbeiter ausweisen	= Geheimrat, Hofrat
Becircen	= Geheimrat, Hofrat, Diakon
Bevölkerung bekehren	= Bischof, Erzbischof
Ein Gesetz ändern	= je nach Amt
Gespionage	= Präfekt, Inquisitor, Großinquisitor, Erzbischof
Geld unterschlagen	= Kämmerer
Inquisitionsprozess anstrengen	= Diakon, Geheimrat
Verhör vornehmen	= Obrist, Präfekt, Inquisitor, Richter
Wunder wirken	= Erzbischof
Zwischen 2 Personen Frieden stiften	= Landesherr
Zwischen 2 Personen Hass erzeugen	= Großinquisitor

### Beschreibungen

#### 100 % erhöhte Kreditwürdigkeit

Mit diesem Privileg können Sie bei ihren Gläubigern mehr Kredit aufnehmen. Dadurch wird Ihr Charakter erst mit besonders vielen Schulden in den Schulturm geworfen.

*Inhaber:* ab Graf / Gräfin (Titel)

*Anwendbar:* passiv

#### 50 % erhöhte Kreditwürdigkeit

Wie „100 % erhöhte Kreditwürdigkeit“.

*Inhaber:* ab Edelmann / Edelfrau (Titel)

*Anwendbar:* passiv

#### Abbitte leisten

Wenn Sie das Amt des Großinquisitors innehaben, können Sie für begangene Verbrechen Abbitte leisten. Dadurch werden Ihnen so viele Verbrechen „vergeben“, wie Sie Aktionspunkte investieren.

*Inhaber:* Großinquisitor (Amt)

*Anwendbar:* 1 bis 9 Aktionspunkte

#### Absetzung beantragen

Sobald Sie ein Amt innehaben, werden Sie auf dieses Privileg zugreifen können. Mit ihm können Sie einen Antrag auf Absetzung für ein Mitglied Ihrer Kammer einreichen (Siehe hierzu: 12.2)

Zwischensequenzen / Cutscenes).

*Inhaber:* jeder Amtsträger

*Anwendbar:* immer

#### Amtseinkommen

Durch dieses Privileg erhalten Sie eine bestimmte Vergütung, wenn Sie ein Amt bekleiden.

*Inhaber:* alle Amtsträger

*Anwendbar:* passiv

#### Amtsernennung

Wenn Sie ein Amt bekleiden, dürfen Sie bei der Neubesetzung bestimmter Ämter Ihrer Kammer mitbestimmen bzw. sogar alleine entscheiden.

*Inhaber:* je nach Amt

*Anwendbar:* passiv

**Amtssessel vertauschen**

Mit diesem Privileg können Sie als Bischof, Bürgermeister oder Landesherr die Ämter von zwei Amtsträgern ihrer Kammer vertauschen:

<i>Bischof:</i>	<i>Inquisitor &amp; Präfekt</i>
<i>Bürgermeister:</i>	<i>Kämmerer &amp; Richter</i>
<i>Landesherr:</i>	<i>Hofrat &amp; Erzbischof</i>
<i>Inhaber:</i>	<i>Bischof, Bürgermeister, Landesherr (Amt)</i>
<i>Anwendbar:</i>	<i>mit 6 Aktionspunkten</i>

**Anklage erheben**

Wann immer Sie Beweise gegen einen Ihrer Konkurrenten im Beweisbuch Ihres Wohnsitzes verzeichnet haben, können Sie eine Anklage bei Gericht einreichen.

<i>Inhaber:</i>	<i>ab Herr / Frau (Titel)</i>
<i>Anwendbar:</i>	<i>wenn Beweise vorhanden</i>

**Anteil an Pachtgebühren**

Mit dem Amt des Pachtmeisters erhalten Sie einen bestimmten Anteil an den Pachtgebühren für die Mine, den Steinbruch und das Waldstück.

<i>Inhaber:</i>	<i>Pachtmeister (Amt)</i>
<i>Anwendbar:</i>	<i>passiv</i>

**Arbeiter ausweisen**

Mit Hilfe dieses Privilegs können Sie einen Arbeiter aus dem Betrieb eines Ihrer Konkurrenten für immer aus der Stadt verweisen.

<i>Inhaber:</i>	<i>Geheimrat, Hofrat (Amt)</i>
<i>Anwendbar:</i>	<i>mit 5 Aktionspunkten</i>

**Becircen**

Mit diesem Privileg können Sie eine Person des anderen Geschlechts so gut umschmeicheln, dass Sie in ihrer Gunst ansteigen. Die Kosten für das Becircen betragen 1 bis 5 Aktionspunkte.

<i>Inhaber:</i>	<i>Geheimrat, Hofrat, Diakon (Amt)</i>
<i>Anwendbar:</i>	<i>mit 1 bis 5 Aktionspunkten</i>

**Beruf wechseln**

Wenn Sie einen neuen Beruf ergreifen wollen, können Sie das über dieses Privileg tun. Der Berufswechsel kostet Sie allerdings 8 Ap.

<i>Inhaber:</i>	<i>ab Herr / Frau (Titel)</i>
<i>Anwendbar:</i>	<i>mit 8 Aktionspunkten</i>

**Bevölkerung bekehren**

Als hoher geistlicher Würdenträger bekommen Sie das Privileg, Stadtbewohner mit einem anderen Glauben zu Ihrem eigenen Glauben zu bekehren. Dabei hängt es von Ihrem Talent Rhetorik ab, wie viele Bewohner Sie bekehren können.

<i>Inhaber:</i>	<i>Bischof, Erzbischof (Amt)</i>
<i>Anwendbar:</i>	<i>mit 6 Aktionspunkten &amp; einer hohen Geldsumme</i>

**Billige Niedertracht**

Wenn Sie dieses Privileg Ihr Eigen nennen können, müssen Sie für Spionage und sämtliche Maßnahmen im Hinterzimmer Ihres Wohnsitzes nur noch die Hälfte des Geldes bezahlen. Die jeweiligen Ap-Kosten bleiben jedoch unverändert.

<i>Inhaber:</i>	<i>Inquisitor, Großinquisitor, Hofrat (Amt)</i>
<i>Anwendbar:</i>	<i>passiv</i>

**Ein Gesetz ändern**

Den höheren Amtsträgern der Stadt ist vorbehalten, bestimmte Gesetze festzulegen (Siehe hierzu: 11.3) Recht und Ordnung / Die Gesetze).

<i>Inhaber:</i>	<i>je nach Amt</i>
<i>Anwendbar:</i>	<i>immer</i>

**Ein Leibwächter**

Ein Leibwächter steht Ihrem Charakter zur Seite, wenn er verprügelt oder entführt werden soll.

*Inhaber:* ab Edeldmann / Edelfrau (Titel)  
*Anwendbar:* passiv

#### **Erlaubter Wohnsitz**

Dieses Privileg gibt Ihrem Charakter die Erlaubnis, einen bestimmten Wohnsitz zu besitzen und zu bewohnen.

*Inhaber:* jeder Charakter  
*Anwendbar:* passiv

#### **Euch scheiden lassen**

Wenn Sie sich von Ihrem Ehepartner scheiden lassen wollen, weil Sie z.B. eine jüngere Frau gefunden haben, die noch Kinder kriegen kann, können Sie das mit diesem Privileg erreichen. Eine Scheidung wird Ihren Geldbeutel jedoch um einiges schmälern...

*Inhaber:* ab Freiherr / Freifrau (Titel)  
*Anwendbar:* mit 8 Aktionspunkten & wenn verheiratet

#### **Folter vortäuschen**

Als Kerkermeister können Sie bei einem Prozess die Folter des Delinquenten nur vortäuschen. Der Angeklagte muss Ihnen dafür allerdings ein hübsches Sümmchen bezahlen, wenn Sie seiner Bitte nachkommen...

*Inhaber:* Kerkermeister (Amt)  
*Anwendbar:* passiv

#### **Furcht einflößen**

Wenn Sie dieses Privileg einsetzen, wird Ihr Opfer eine Runde lang keine Maßnahmen in seinem Hinterzimmer gegen Ihren Charakter durchführen können.

*Inhaber:* ab Patrizier / Patrizierin (Titel)  
*Anwendbar:* mit 2 Aktionspunkten

#### **Gefangene vorzeitig entlassen**

Wenn Sie das Amt des Kerkermeisters innehaben, kann es durchaus vorkommen, dass Sie von einem Häftling – für eine ziemlich hohe Geldsumme versteht sich - um vorzeitige Entlassung gebeten werden.

*Inhaber:* Kerkermeister (Amt)  
*Anwendbar:* passiv

#### **Gegenspionage**

Mit Hilfe dieses Privilegs können Sie alle im Moment der Anwendung auf Sie angesetzten Spione gegen ihre eigentlichen Auftraggeber wenden. So werden Sie nicht mehr überwacht und erhalten stattdessen Informationen über die, die Sie eigentlich ausspionieren wollten.

*Inhaber:* Erzbischof, Großinquisitor, Inquisitor, Präfekt (Amt)  
*Anwendbar:* mit 4 Aktionspunkten

#### **Geld unterschlagen**

Wenn Sie das Amt des Kämmerers innehaben, können Sie einmal im Jahr für 4 Ap heimlich Geld aus der Stadtkasse entwenden.

*Inhaber:* Kämmerer (Amt)  
*Anwendbar:* mit 4 Aktionspunkten

#### **Günstiges Training**

Dieses Privileg reduziert die Ap-Kosten für das Training eines bestimmten Talents um 70 %.

„Bei Nacht und Nebel“: Prinz der Diebe  
 „Handwerkskunst“: alle Gildemeister  
 „Kampf“: Räuberhauptmann, Obrist  
 „Rhetorik“: Bischof, Erzbischof  
*Inhaber:* siehe oben  
*Anwendbar:* passiv

**Halbierte Dauer für Werbung**

Die Dauer der Werbung um einen Ehepartner wird halbiert, weil Ihr Charakter einen Adelstitel innehat – und somit wohl viel Geld besitzen muss...

*Inhaber:* ab Graf / Gräfin (Titel)

*Anwendbar:* passiv

**Immunität**

Dieses Privileg schützt die hohen Amtsträger der Stadt vor Anklagen.

*Inhaber:* Landesherr; Bürgermeister; Bischof,

*Richter (Amt)*

*Anwendbar:* passiv

**Inquisitionsprozess anstrengen**

Mit diesem Privileg können Sie einen unliebsamen Konkurrenten vor ein Tribunal der Inquisition stellen. Die Hoffnung auf einen Freispruch ist hierbei weitaus geringer, als bei einem normalen Gerichtsprozess.

*Inhaber:* Diakon, Geheimrat (Amt)

*Anwendbar:* wenn Beweise vorhanden, mit 2 Aktionspunkten & einer bestimmten Geldsumme

**Jemanden beleidigen**

Wenn Sie einen Ihrer Konkurrenten beleidigen, hat er nur eine Möglichkeit, seine Ehre wieder herzustellen: Er fordert Sie zu einem Duell (Siehe hierzu: 12.2) Zwischensequenzen / Cutscenes). Tut er dieses nicht, sinkt er unweigerlich in der Gunst aller anderen Charaktere.

*Inhaber:* ab Patrizier / Patrizierin (Titel)

*Anwendbar:* mit 2 Aktionspunkten

**Jemanden erpressen**

Wenn Sie wenigstens 3 Beweise gegen einen Ihrer Konkurrenten im Beweisbuch Ihres Wohnsitzes haben, können Sie diesen um einige seiner Privilegien erpressen. Das bedeutet: Sie können für einen bestimmten Zeitraum zusätzlich zu Ihren eigenen auch seine Privilegien anwenden.

*Inhaber:* ab Herr / Frau (Titel)

*Anwendbar:* ab 3 Beweise

**Medicus aufsuchen**

Wenn Ihr Charakter krank geworden ist, muss er Einbußen auf seine Gesundheit und seine Talente hinnehmen (Siehe hierzu: 6.4) Die Gesundheit / Lebenserwartung). Suchen Sie aber einen Medicus auf, wird die Krankheit kuriert – was natürlich Aktionspunkte und Geld kostet.

*Inhaber:* ab Herr / Frau (Titel)

*Anwendbar:* wenn Krankheit oder Verletzung

**Meister der Bespitzelung**

Wenn Sie dieses Privileg besitzen, werden alle Ihre Spionageaufträge doppelt so lange andauern, wodurch das Opfer länger überwacht wird. Die Kosten dafür bleiben unverändert.

*Inhaber:* Obrist, Präfekt (Amt)

*Anwendbar:* passiv

**Städtischer Bau**

Als Baumeister und auch als Bürgermeister erhalten Sie das Privileg und die Pflicht, für den Ausbau der Stadt zu sorgen. Die Kosten für diese Bauaufträge werden aus der Stadtkasse bezahlt.

Baumeister: Brunnen

Bürgermeister: Kerker, Rathaus, Unterkünfte für Arbeiter

*Inhaber:* siehe oben

*Anwendbar:* passiv

**Um Ehepartner werben**

Mit diesem Privileg dürfen Sie um die Hand einer Person des anderen Geschlechts werben (Siehe hierzu: 15.3)Leben und Sterben / Die Dynastie). Nach ein paar Jahren der Werbung – und vielen teuren Geschenken – werden Sie schließlich vor den Traualtar treten können.

*Inhaber:* ab Herr / Frau (Titel)  
*Anwendbar:* wenn unverheiratet oder verwitwet

**Verbilligter Gebäudebau**

Wenn Sie ein neues Gebäude bauen wollen, erhalten Sie 15 % Rabatt auf die Baukosten.

*Inhaber:* Kämmerer, Baumeister (Amt)  
*Anwendbar:* passiv

**Verhör vornehmen**

Wenn Sie dieses Privileg einsetzen, müssen Sie 2 Ap investieren. Ihr Opfer aber verliert durch das Verhör 3 Ap...

*Inhaber:* Inquisitor, Obrist, Präfekt, Richter (Amt)  
*Anwendbar:* mit 2 Aktionspunkten

**Wunder wirken**

Als Erzbischof der Stadt haben Sie das größte aller Privilegien – zumindest aus der Sicht aller Gläubigen – Sie können Wunder wirken.

*Inhaber:* Erzbischof (Amt)  
*Anwendbar:* mit 4 Aktionspunkten

**Zwei Leibwächter**

Mit zwei Leibwächtern wird es beinahe unmöglich, Ihren Charakter verprügeln oder entführen zu lassen.

*Inhaber:* ab Freiherr / Freifrau (Titel)  
*Anwendbar:* passiv

**Zwischen 2 Personen Frieden stiften**

Als Landesherr können Sie die Gunst zweier Personen zueinander verbessern.

*Inhaber:* Landesherr (Amt)  
*Anwendbar:* mit 3 Aktionspunkten

**Zwischen 2 Personen Hass erzeugen**

Durch dieses Privileg können Sie zwischen zwei bestimmten Personen eine schlimme Intrige in Gang setzen.

*Inhaber:* Großinquisitor (Amt)  
*Anwendbar:* mit 4 Aktionspunkten & einer bestimmten Geldsumme

**11.3) Recht und Ordnung / Die Gesetze**

Oft scheint es, die Gesetze wären der einzige fassbare Grund, warum ein Zusammenleben in einer Stadt überhaupt noch möglich ist – obgleich es immer Mittel und Wege gibt, diese zu umgehen...

Die städtischen Gesetze werden von bestimmten Amtsträgern der Stadt erlassen und/oder verändert. Wenn ein Bürger der Stadt ein Verbrechen begeht, also ein bestehendes Gesetz bricht, und ihm das nachgewiesen wird, kann er angeklagt und vor Gericht gestellt werden.

Eine Stadt verfügt über drei Gesetzbücher: Verfassungsgesetze, Finanzgesetze und Strafgesetze. Gesetze, gegen die man verstoßen kann, sind hier mit einem „X“ gekennzeichnet.

**Verfassungsgesetze**

Härte der Rechtsprechung		= Großinquisitor
Folter		= Großinquisitor
Stadtglaube	X	= Erzbischof
Bücher und Pamphlete	X	= Diakon
Beleidigung	X	= Geheimerat
Mietpreinsniveau		= Kämmerer
Baupreinsniveau		= Baumeister
Pachtpreinsniveau		= Pachtmeister
Finanzgesetze		
Umsatzsteuer		= Bürgermeister
Gildensteuer		= Bürgermeister
Kirchenzehnt		= Bischof
Importzoll		= Zollmeister
Erbschaftssteuer		= Kämmerer
Wucherzinssatz	X	= Steuereintreiber
Einkommensniveau		= Hofrat
Bestechung	X	= Richter
Strafgesetze		
Verwendung von Parfum	X	= Hofrat
Verwendung von Tränken	X	= Diakon
Drohung	X	= Präfekt
Duell	X	= Präfekt
Verprügeln	X	= Kerkermeister
Erpressung	X	= Inquisitor
Diebstahl	X	= Obrist
Sabotage	X	= Geheimerat
Überfallen von Transporten	X	= Obrist
Entführung	X	= Inquisitor

**12) Ereignisse und Geschichtsschreibung**

**12.1) Nachrichten**



Es gibt zwei Arten von Nachrichten: Geschehnisse und Benachrichtigungen. Immer, wenn eine neue Nachricht erscheint, wird sie durch ein Tonsignal angekündigt.

Die meisten Nachrichten sind mit zwei Optionen versehen: „Schnell dorthin“ und „Danke für die Information“. Mit der ersten Option gelangen Sie augenblicklich zum Ort des Geschehens, mit der letzteren aber schließen Sie nur das Nachrichtenfenster.

**Geschehnisse**

Diese Nachrichten befassen sich mit allgemeinen Ereignissen in der Stadt. Sie werden

sofort in die 3D-Ansicht eingeblendet. Solche Nachrichten können z.B. darauf hinweisen, dass ein wichtiger Gottesdienst in einer Kirche Ihrer Glaubensrichtung oder eine interessante Lesung auf dem Podest stattfindet.

**Benachrichtigungen**

Benachrichtigungen werden in der Nachrichtenleiste (siehe 5.4) Das Panel) am rechten unteren Bildschirmrand angezeigt und nur in die 3D-Ansicht eingeblendet, wenn Sie

auf das Symbol der Nachricht klicken. Es gibt verschiedene Arten von Benachrichtigungen, die alle mit einem unterschiedlichen Symbol gekennzeichnet sind.

Im Folgenden finden Sie einige der üblichen Benachrichtigungen:

- Ihr Transport ist am Ziel angekommen
- Die Rohstoffe in Ihrem Betrieb sind ausgegangen
- Einer Ihrer Angestellten hat einen Arbeitsunfall erlitten
- Jemand hat Sie verprügelt
- usw.

### Zufallsmeldungen

Im Laufe des Spiels werden Sie einige Meldungen erhalten, die zufällige Ereignisse für Ihren Charakter beinhalten. Dazu kann z.B. der Fund eines Geldbeutels oder aber der Verlust des eigenen Geldbeutels gehören.

Zufallsmeldungen können sowohl positive als auch negative Auswirkungen nach sich ziehen.

## 12.2) Zwischensequenzen / Cutscenes

Zwischensequenzen sind besondere Ereignisse

### Duell

Ein Duell kann nur als Konsequenz aus einer Beleidigung entstehen, um die Ehre des Beleidigten wieder herzustellen. Hierbei stehen sich die Kontrahenten gegenüber und können mit einer Pistole aufeinander schießen.

### Betrügen

Am Anfang des Duells werden Sie gefragt, ob Sie betrügen oder die Regeln ausnahmslos befolgen wollen. Wenn Sie betrügen, können Sie sich einen guten Vorteil verschaffen, doch wird Sie der anwesende Medicus später nicht mehr versorgen.

### Runden

Ein Duell läuft in drei Runden ab. Am Anfang jeder Runde können Sie aus einer von drei Aktionen wählen: Lästern, um den Kontrahenten zu verunsichern, Ausweichen, um dem nächsten Schuss besser ausweichen zu können, und Schießen, um selbst zu feuern – doch Vorsicht: Die Reaktionszeit ist sehr kurz und nach Ablauf weniger Sekunden haben Sie keine Möglichkeit mehr, sich für eine Aktion zu entscheiden.

### Der Medicus

Wenn die drei Runden verstrichen sind, eilt der Medicus zu jedem Kontrahenten, wenn dieser nicht betrogen hat, und versorgt die Wunden.



### Amtssitzung

Wenn Ihr Charakter ein Amt bekleidet, wird er immer dann zu einer Sitzung seiner Kammer gerufen, wenn es um eine Wahl in ein Amt derselben Kammer und/oder um die Absetzung eines Amtsträgers aus derselben Kammer geht.

### **Amtswahl**

Bei einer Wahl für ein Amt in der Kammer wird folgendermaßen abgestimmt:

1. Bei einem niedrigen Amt stimmen die mittleren Amtsträger der Kammer ab
2. Bei einem mittleren Amt entscheidet der höchste Amtsträger der Kammer
3. Für das höchste Amt stimmen alle Amtsträger der Kammer ab
4. Bei Gleichstand der Stimmen entscheidet das Los
5. Fehlt ein Stimmberechtigter, entscheidet das Los über seine Stimme
6. Bei einem einzigen Bewerber auf ein Amt gilt die Wahl automatisch als gewonnen

### **Absetzung**

Bei der Absetzung aus einem Amt einer Kammer stimmen alle Angehörigen der Kammer ab. Bei Gleichstand der Stimmen verbleibt der Amtsträger in seinem Amt.

### **Würfelspiel**

Ein Würfelspiel kann nur in einem Wirtshaus stattfinden, in dem ein Würfeltisch eingerichtet wurde. Für ein Würfelspiel müssen Sie Geld einsetzen, das Sie entweder komplett verlieren, oder mit einem guten Aufschlag zurückgewinnen können.

### **Versteigerung**

Zu einer Versteigerung wird immer dann geladen, wenn die Pacht für einen Umlandsbetrieb (Mine, Steinbruch oder Waldstück) ausgelaufen ist oder die Stadt sich zum Verkauf eines Umlandsbetriebes entschließt. Hierbei kann man selbst seine Gebote abgeben, um einen Umlandsbetrieb zugesprochen zu bekommen.

### **Prozess**

Ein Prozess findet immer dann statt, wenn einem Charakter ein Vergehen nachgewiesen werden kann und sich dafür ein Kläger findet. Den Vorsitz bei einem Prozess führt entweder der städtische Richter oder der Inquisitor – bei einem Inquisitionsprozess.

### **Hinrichtung**

Eine Hinrichtung kann zum einen als Resultat aus einem Prozess hervorgehen, zum anderen aber auch ein historisches Ereignis sein, wenn Sie für Ihre Partie „Spielerbezogene Historie“ gewählt haben.

### **Hochzeit**

Wenn Sie Ihre Werbung um einen Ehepartner erfolgreich zu Ende gebracht haben, wird zu einem bestimmten Termin Ihre Hochzeit stattfinden.

### **Geburt**

Wenn Sie verheiratet sind, wird sich früher oder später der Nachwuchs einstellen. Hierbei können Sie auch den Namen für Ihr Kind festlegen.

### **Schuldturm**

In den Schuldturm werden Sie geworfen, wenn sie vollkommen bankrott sind. Wenn Sie keinen Nachfolger haben, endet das Spiel hier für Sie. In einer Netzwerkpartie können Sie jedoch in diesem Fall mit einigen Einschränkungen weiterspielen.

### **Tod**

Diese Zwischensequenz bekommen Sie zu sehen, wenn Ihr Charakter auf die eine oder andere Weise endgültig das Zeitliche gesegnet hat. Auch hier gilt: Wenn Sie bis zu diesem Zeitpunkt noch keinen Nachfolger haben, endet die Partie hier für Sie.

## **12.3) Spielerbezogene Historie**

Je nachdem, welchen Historienmodus Sie für Ihre Partie eingestellt haben, werden am Ende einer Runde geschichtliche Ereignisse stattfinden. Wenn Sie „Spielerbezogene Historie“ gewählt haben, werden die geschichtlichen Ereignisse direkt auf Ihre Partie Einfluss nehmen.

Im Folgenden finden Sie einige Beispiele für geschichtliche Ereignisse:

#### **Persönlichkeiten der Geschichte**

In der „Spielerbezogenen Historie“ werden in vielen Fällen Persönlichkeiten aus Ihrer aktuellen Partie in geschichtliche Ereignisse eingebunden. Meistens sind dies der Bürgermeister, die städtischen Amtsträger und/oder die reichsten Bürger der Stadt.

#### **Reichstag**

Der Kaiser des Heiligen Römischen Reichs Deutscher Nation kehrt zum Reichstag in die Stadt ein. Dazu wird mindestens eine Runde lang eine groß angelegte Festlichkeit gegeben, und oft noch ein Geschenk in Form einer Schatztruhe an den Kaiser überreicht. Dies kostet die Stadt ein Vermögen, so dass in vielen Fällen die Steuer angehoben werden muss.

#### **Belagerung**

Wenn die Stadt belagert wird, ergreifen alle wehrfähigen Bürger die Waffen und eilen auf die Mauern. Wenn Sie sich mit Ihrem Charakter der Verteidigung anschließen, ernten Sie vielleicht Ruhm und Ansehen und vielleicht sogar eine steuerliche Vergünstigung. Auf jeden Fall aber einige Narben...

#### **Pest**

In der Stadt herrscht erhöhte Seuchengefahr: Viele Bürger sterben und auch Ihr Charakter und seine Familie können leicht ein Opfer der Pest werden, wenn Sie sich nicht genügend um die Hygiene in Ihrem Wohnsitz gekümmert haben.

#### **Stadtfest**

Die Stadt gibt aus einem bestimmten Anlass ein großes Fest. Dadurch haben alle Kirchen und Wirtshäuser in dieser Runde besonders viele zahlungswillige Gäste.

## **12.4) Katastrophen**

Es kann immer wieder vorkommen, dass eines schönen Tages die Pest in der Stadt ausbricht, ein Wirbelsturm durch die Straßen und Gassen wütet oder ein Großbrand einen Teil der Stadt in Schutt und Asche legt.

Katastrophen treten zufällig auf. In einer Partie, in der „Spielerbezogene Historie“ ausgewählt ist, können diese Ereignisse auch durch die Geschichte vorgeschrieben sein...

## **13) Der Waffengang**

Zu einem Kampf kommt es immer dann, wenn verfeindete Gruppierungen (z. B. Stadtwachen und Räuber) aufeinander treffen. Im Gegensatz zu einem Duell steuern Sie hier gleich mehrere Charaktere.

Ein Kampf kann aus drei Situationen hervorgehen:

#### **Auflauern**

Wenn Räuber einem Transport auflauern, kann es zu einer Kampfsituation kommen, wenn der Verteidiger seine Waren nicht einfach zurücklässt und flieht.

#### **Patrouillengang**

Da die Stadtwache auch im Umland patrouilliert, kann es vorkommen, dass sie hierbei Räuber entdeckt, die auf der Lauer liegen. Während die Räuber also versuchen, sich ihrer Haut zu erwehren, versuchen die Stadtgardisten, sich ein Kopfgeld für jeden aus dem Verkehr gezogenen Räuber zu verdienen.

#### **Überfall/Razzia**

Militär- und Umlandsbetriebe sind oft stark bewacht. Wenn z. B. Räuber einen Überfall auf das Gebäude der Stadtwache durchführen, greifen die Gardisten ebenfalls zu den Waffen und ergeben sich nicht einfach kampfflos.

Ein Militärbetrieb kann vom Angreifer erobert werden, während man in einem Umlandsbetrieb nur das Warenlager ausrauben (erobern) kann.

### 13.1) Die Waffen

#### **Ausrüsten von Militäreinheiten**

In jedem Militärbetrieb befindet sich ein Waffenregal bzw. -ständer, über den Sie Ihre Einheiten mit Waffen ausrüsten können.

Klicken Sie dazu einfach die Waffe und dann die Einheit im Informationsfenster an, der Sie die Waffe geben wollen. Beachten Sie aber, dass jede Einheit nur eine einzige Waffe tragen kann.

Um einer Einheit eine Waffe wieder abzunehmen und ins Waffenlager zurückzulegen, klicken Sie auf die Waffe im Charakterbild und dann auf das Waffenlager – das ist jedoch nur möglich, wenn die Waffe einen Zustand von 100 Prozent aufweist.

#### **Begriffserklärung**

Verwendung	gibt an, von welchen Einheiten die Waffe ausschließlich benutzt werden darf
Trefferchance	die Wahrscheinlichkeit eines Treffers bei vollendetem Kampf-Talent
Schaden	die Zahl, die bei einem Treffer von der Gesundheit abgezogen wird
Munition	die Anzahl der möglichen Schüsse/Würfe von Fernwaffen
Gegenangriff	gibt an, ob gegen diese Waffe ein Gegenangriff ausgeführt werden kann

#### **Die Nahkampfwaffen**



##### **Giftdolch**

Verwendung:	nur Räuber-Einheiten
Trefferchance:	100 % bei bester Kampf-Ausbildung
Schaden:	5-20 Punkte, plus 5-20 Punkte Giftschaden
Gegenangriff:	nicht möglich



##### **Großschwert**

Verwendung:	nur Stadtwachen-Einheiten
Trefferchance:	80 % bei bester Kampf-Ausbildung
Schaden:	20-60 Punkte
Gegenangriff:	möglich



##### **Rapier**

Verwendung:	jede Kampfeinheit
Trefferchance:	95 % bei bester Kampf-Ausbildung
Schaden:	10-40 Punkte
Gegenangriff:	möglich



##### **Schattendolch**

Verwendung:	nur Dieb-Einheiten
Trefferchance:	110 % bei bester Kampf-Ausbildung
Schaden:	5-35 Punkte
Gegenangriff:	nicht möglich

#### **Die Fernkampfwaffen**



##### **Armbrust**

Verwendung:	nur Stadtwachen-Einheiten
Trefferchance:	70 % bei bester Kampf-Ausbildung
Schaden:	20-45 Punkte
Munition:	5 Schuss
Gegenangriff:	nicht möglich

**Bombe**

Verwendung:	nur Dieb-Einheiten
Trefferchance:	100 % bei bester Kampf-Ausbildung
Schaden:	0-30 Punkte, flächendeckend
Munition:	5 Bomben
Gegenangriff:	nicht möglich

**Pistole**

Verwendung:	jede Kampfeinheit
Trefferchance:	60 % bei bester Kampf-Ausbildung
Schaden:	5-40 Punkte
Munition:	3 Schuss
Gegenangriff:	nicht möglich

**Topfgranate**

Verwendung:	nur Räuber-Einheiten
Trefferchance:	90 % bei bester Kampf-Ausbildung
Schaden:	0-30 Punkte
Munition:	5 Granaten
Gegenangriff:	nicht möglich

### 13.2) Die Kampfvorbereitung

Bevor Sie mit Ihren Leuten ein Gebäude angreifen, sollten Sie es zuvor gründlich auskundschaften, damit Ihr „Überfallkommando“ nicht unvorhergesehen in eine Falle tappt oder den gut getarnten Eingang übersieht.

#### ***Das Informationspergament***

Auf dem Informationspergament in Ihrem Militärbetrieb können Sie die Informationen einsehen, die Ihre Spione über ein Gebäude zusammengetragen haben. Die Prozentzahl gibt Ihnen Aufschluss darüber, wie viele Informationen Ihnen zur Verfügung stehen und wie hoch damit die Wahrscheinlichkeit eines erfolgreichen Eindringens Ihrer Leute in das Gebäude ist.

### 13.3) Die Einheiten

Je nach Ausrüstung der einzelnen Charaktere – jeder Charakter darf maximal eine einzige Waffe bei sich führen – werden sie in eine von drei Kategorien eingeteilt:

#### ***Fernkämpfer***

Zu den Fernkämpfern zählen alle Topfwerfer, Pistolen- und Armbrustschützen.

#### ***Bombenleger***

Jeder Charakter, der eine Bombe als Hauptwaffe führt, fällt unter diese Kategorie.

#### ***Nahkämpfer***

Zu dieser Kategorie gehören alle Charaktere, die eine Nahkampfwaffe als Hauptwaffe führen. Nahkämpfer mit einem Rapier oder Großschwert dürfen, wenn sie im Nahkampf angegriffen werden, jedes Mal eine Gegenattacke durchführen.

### 13.4) Der Ablauf der Kampfhandlung



Ein Kampf läuft in Echtzeit, ist bei einer Einzelspieler-Partie aber mit der Leertaste / Space jederzeit pausierbar.

#### **Befehle geben**

Wenn Sie einer Ihrer Einheiten einen Befehl geben möchten, klicken Sie den Charakter in der 3D-Ansicht direkt an oder auf das Charakterbild am oberen Bildschirmrand. Danach wählen Sie einen Gegner für die Einheit an bzw. klicken auf eine Stelle des Kampfschauplatzes, an die sich die Einheit bewegen soll.

Die Einheit wird dann, entsprechend ihrer Hauptwaffe, handeln - ein Nahkämpfer wird z.B. einen Gegner direkt attackieren, ein Fernkämpfer hingegen aus sicherer Entfernung schießen.

#### **Die Anzeigen**

##### **Kampfwerte**

Am Charakterbild jeder eigenen Einheit befinden sich drei Anzeigen:

- der Wert im „Kampf-Talent“ in Form von 1 bis 6 Sternchen
- der Gesundheitszustand (Hitpoints) als Prozentangabe
- die Hauptwaffe des Charakters

##### **Schadenspunkte**

Wenn eine Einheit im Kampf getroffen wird, erscheint über dem Charakter eine Zahl. Diese gibt die Anzahl der angerichteten Schadenspunkte wieder.

### 13.5) Das Ende der Kampfhandlung

Eine Kampfsituation kann auf verschiedene Weisen beendet werden:

1. Alle Einheiten einer Seite wurden getötet oder sind geflohen.
2. Eine Seite hat sich ergeben.
3. Sämtliche „Eroberungs-Felder“ befinden sich im Besitz des Angreifers.
4. Die Zeitbegrenzung ist erreicht.

## 14) Verschiedene Übersichten

### 14.1) Die Berufe

Jeder Charakter in "DIE GILDE" besitzt einen Beruf, den er von Kindesbeinen an gelernt hat. Im Laufe des Spiels aber ist es durchaus möglich, seinen Beruf zu wechseln bzw. einen weiteren Beruf anzunehmen.

#### **Meistergrade**

Zu jedem Beruf in "DIE GILDE" gibt es sechs Meistergrade. Die ersten fünf geben an, welche Gebäudestufe eines Betriebes der Charakter besitzen bzw. bauen darf. Der sechste aber hat folgenden Vorteil: Da der Charakter mit dem sechsten Meistergrad die Vollendung in seinem Beruf erlangt hat, benötigt er für seine administrative Arbeit deutlich weniger Zeit und erhält jede Runde einen zusätzlichen Aktionspunkt zur freien Verfügung.

Zu Anfang hat der Charakter den ersten Meistergrad und darf somit nur die erste Gebäudestufe besitzen bzw. bauen. In jedem neuen Beruf, den der Charakter ergreift, besitzt er ebenfalls den ersten Meistergrad.

Um den Meistergrad zu verbessern, können Sie Ihren Charakter im Arbeitszimmer Ihres Wohnsitzes auf einen Lehrgang schicken (Siehe hierzu: 7.2) Optionen im Arbeitszimmer).



### Der Schmied

Ein Schmied ist der „Meister der Esse“. Mit seinem Handwerk kann er nicht nur eiserne Gebrauchsgegenstände anfertigen, sondern auch Blankwaffen wie Rapier und Großschwert.

#	MEISTERGRAD	ERLAUBTE BETRIEBE	BONUS
1	Eisenkocher	Gießerei	-
2	Gießer	Gießerei	-
3	Schmied	Gießerei, Schmiede	-
4	Silberschmied	Gießerei, Schmiede	-
5	Goldschmied	Gießerei, Schmiede, Goldschmiede	-
6	Meisterschmied	Gießerei, Schmiede, Goldschmiede	+1 AP



### Die Gießerei

Angestellte: max. 2 Schmiedelehrlinge / Schmiedegesellen  
 Lagerplätze: max. 3 für Rohstoffe, max. 2 für Produkte  
 Weitere Räume: keine  
 Zwischenprodukt: Beschläge  
 Fertigprodukte: Silberring, Rapier



### Die Schmiede

Angestellte: max. 3 Schmiedelehrlinge / Schmiedegesellen  
 Lagerplätze: max. 5 für Rohstoffe, max. 4 für Produkte  
 Weitere Räume: keine  
 Zwischenprodukt: Beschläge  
 Fertigprodukte: zusätzlich: Silberkette, Großschwert



### Die Goldschmiede

Angestellte: max. 4 Schmiedelehrlinge / Schmiedegesellen  
 Lagerplätze: max. 8 für Rohstoffe, max. 6 für Produkte  
 Weitere Räume: keine  
 Zwischenprodukt: Beschläge  
 Fertigprodukte: zusätzlich: Goldkette, Gürtel der Metaphysik



### Der Tischler

Der Tischler kann in seiner Werkstatt aus einfachen Holzbrettern, in Kombination mit Holzapfen und Beschlägen, allerlei nützliche Waren herstellen; unter anderem auch Pistolen und Armbrüste.

#	MEISTERGRAD	ERLAUBTE BETRIEBE	BONUS
1	Zuschneider	Tischlerei	-
2	Schreiner	Tischlerei	-
3	Drechsler	Tischlerei, Drechslerei	-
4	Tischler	Tischlerei, Drechslerei	-
5	Meisterdrechsler	Tischlerei, Drechslerei, Sägewerk	-
6	Kunsttischler	Tischlerei, Drechslerei, Sägewerk	+1 AP



### Die Tischlerei

Angestellte: max. 2 Schreinerlehrlinge / Schreinergesellen  
 Lagerplätze: max. 4 für Rohstoffe, max. 2 für Produkte  
 Weitere Räume: keine  
 Zwischenprodukt: Holzapfen  
 Fertigprodukte: Gehstock, Schutzkreuz



### Die Drechslerei

Angestellte: max. 3 Schreinerlehrlinge / Schreinergesellen  
 Lagerplätze: max. 7 für Rohstoffe, max. 4 für Produkte  
 Weitere Räume: keine  
 Zwischenprodukt: Holzapfen  
 Fertigprodukte: zusätzlich: Kamm, Pistole



### Das Sägewerk

Angestellte: max. 4 Schreinerlehrlinge / Schreinergesellen  
 Lagerplätze: max. 8 für Rohstoffe, max. 6 für Produkte  
 Weitere Räume: keine  
 Zwischenprodukt: Holzzapfen  
 Fertigprodukte: zusätzlich: Stab des Edelmanns, Armbrust



### Der Steinmetz

Ein Steinmetz versteht sich darauf, aus verschiedensten Steinen edle Produkte wie etwa Steinsoldaten oder gar Diamanten zu schleifen.

#	MEISTERGRAD	ERLAUBTE BETRIEBE	BONUS
1	Maurer	Maurerei	-
2	Maurermeister	Maurerei	-
3	Polier	Maurerei, Steinschneiderei	-
4	Steinschneider	Maurerei, Steinschneiderei	-
5	Steinmetz	Maurerei, Steinschneiderei, Steinmetzhütte	-
6	Baumeister	Maurerei, Steinschneiderei, Steinmetzhütte	+1 AP



### Die Maurerei

Angestellte: max. 2 Steinmetzlehrlinge / Steinmetzgesellen  
 Lagerplätze: max. 3 für Rohstoffe, max. 2 für Produkte  
 Weitere Räume: keine  
 Zwischenprodukt: Schleifziegel  
 Fertigprodukte: Schleifstein, Steinkreisel



### Die Steinschneiderei

Angestellte: max. 3 Steinmetzlehrlinge / Steinmetzgesellen  
 Lagerplätze: max. 7 für Rohstoffe, max. 4 für Produkte  
 Weitere Räume: keine  
 Zwischenprodukt: Schleifziegel  
 Fertigprodukte: zusätzlich: Steinsoldat, Schiefertafel



### Die Steinmetzhütte

Angestellte: max. 4 Steinmetzlehrlinge / Steinmetzgesellen  
 Lagerplätze: max. 8 für Rohstoffe, max. 6 für Produkte  
 Weitere Räume: keine  
 Zwischenprodukt: Schleifziegel  
 Fertigprodukte: zusätzlich: Diamant, Glücksstein



### Der Alchimist

Alchimisten können aus verschiedenen Kräutern die wunderlichsten Tinkturen herstellen. Dazu gehört unter anderem der Ausdauertrank und das Elixier des Dr. Faustus. Zum Ärger der Stadtgarde beliefert der Alchimist aber auch Diebe und Räuber mit effektiven Sprengelixieren.

#	MEISTERGRAD	ERLAUBTE BETRIEBE	BONUS
1	Tinkturenmischer	Tinkurei	-
2	Tinkturenhändler	Tinkurei	-
3	Giftmischer	Tinkurei, Kräuterladen	-
4	Kräuterhändler	Tinkurei, Kräuterladen	-
5	Hexer	Tinkurei, Kräuterladen, Alchimistenstube	-
6	Alchimist	Tinkurei, Kräuterladen, Alchimistenstube	+1 AP



**Die Tinkurei**

Angestellte: max. 3 Adepten / Akolythen  
 Lagerplätze: max. 4 für Rohstoffe, max. 2 für Produkte  
 Weitere Räume: keine  
 Getier fangen: keine  
 Kräuter suchen: Jasmin, Lavendel  
 Zwischenprodukt: Farbe  
 Fertigprodukte: Ausdauertrank, Bombe



**Der Kräuterladen**

Angestellte: max. 4 Adepten / Akolythen  
 Lagerplätze: max. 8 für Rohstoffe, max. 4 für Produkte  
 Weitere Räume: Labor, Modriger Keller  
 Getier fangen: Krötenaugen, Fledermausblut, Spinnenbeine  
 Kräuter suchen: Jasmin, Lavendel, Wildrose  
 Zwischenprodukt: Farbe  
 Fertigprodukte: zusätzlich: Elixier des Dr. Faustus, Topfgranate



**Die Alchimistenstube**

Angestellte: max. 4 Adepten / Akolythen  
 Lagerplätze: max. 8 für Rohstoffe, max. 6 für Produkte  
 Weitere Räume: Labor, Modriger Keller  
 Getier fangen: Krötenaugen, Fledermausblut, Spinnenbeine  
 Kräuter suchen: Jasmin, Lavendel, Wildrose  
 Zwischenprodukt: Farbe  
 Fertigprodukte: zusätzlich: Krötenschleim, Unkendunk



**Der Parfumeur**

Ein Parfumeur, auch Duftmischer genannt, kann aus Kräutern die wirkungsvollsten Düfte, wie etwa Moschusduft, gewinnen. Aber auch mit giftigen Dämpfen, die als Waffengift verwendet werden, kennt er sich aus.

#	MEISTERGRAD	ERLAUBTE BETRIEBE	BONUS
1	Sieder	Siederei	-
2	Duftmischer	Siederei	-
3	Dufthändler	Siederei, Duftwerkstatt	-
4	Parfumeur	Siederei, Duftwerkstatt	-
5	Meisterparfumeur	Siederei, Duftwerkstatt, Parfumerie	-
6	Meister der Düfte	Siederei, Duftwerkstatt, Parfumerie	+1 AP



**Die Siederei**

Angestellte: max. 3 Olfaktorlehrlinge / Olfaktorgesellen  
 Lagerplätze: max. 4 für Rohstoffe, max. 2 für Produkte  
 Weitere Räume: keine  
 Kräuter suchen: Jasmin, Lavendel  
 Zwischenprodukt: Politur  
 Fertigprodukte: Blume der Zwietracht, Giftdolch



**Die Duftwerkstatt**

Angestellte: max. 4 Olfaktorlehrlinge / Olfaktorgesellen  
 Lagerplätze: max. 8 für Rohstoffe, max. 4 für Produkte  
 Weitere Räume: keine  
 Kräuter suchen: Jasmin, Lavendel, Wildrose  
 Zwischenprodukt: Politur  
 Fertigprodukte: zusätzlich: Dartagnans Duft, Moschusduft



**Die Parfumerie**

Angestellte: max. 4 Olfaktorlehrlinge / Olfaktorgesellen  
 Lagerplätze: max. 8 für Rohstoffe, max. 6 für Produkte  
 Weitere Räume: keine  
 Kräuter suchen: Jasmin, Lavendel, Wildrose  
 Zwischenprodukt: Politur  
 Fertigprodukte: zusätzlich: Heiligenduft, Schattendolch



**Der Wirt**

Der Wirt führt zum einen seine Schänke, in der sich die Bürgerschaft des Abends zum Umtrunk oder gar zu Würfelspielen trifft. Zum anderen aber kann er viele begehrte Biere, Branntweine und Schnäpse herstellen.

#	MEISTERGRAD	ERLAUBTE BETRIEBE	BONUS
1	Panscher	Schänke	-
2	Verköstiger	Schänke	-
3	Schankwirt	Schänke, Wirtshaus	-
4	Wirt	Schänke, Wirtshaus	-
5	Gastwirt	Schänke, Wirtshaus, Gasthaus	-
6	Patron	Schänke, Wirtshaus, Gasthaus	+1 AP



**Die Schänke**

Angestellte: max. 2 Schankjungen / Köche  
 Lagerplätze: max. 3 für Rohstoffe, max. 2 für Produkte  
 Weitere Räume: keine  
 Zwischenprodukt: Weingeist  
 Fertigprodukte: Körnermahlzeit, Dünnbier



**Das Wirtshaus**

Angestellte: max. 3 Schankjungen / Köche  
 Lagerplätze: max. 4 für Rohstoffe, max. 4 für Produkte  
 Weitere Räume: keine  
 Zwischenprodukt: Weingeist  
 Fertigprodukte: zusätzlich: Starkbier, Fahnenbräu Pilsener



**Das Gasthaus**

Angestellte: max. 4 Schankjungen / Köche  
 Lagerplätze: max. 7 für Rohstoffe, max. 6 für Produkte  
 Weitere Räume: keine  
 Zwischenprodukt: Weingeist  
 Fertigprodukte: zusätzlich: Schädelbrand, Kräuterschnaps



**Der Dieb**

Als Dieb verdient man sein Geld hauptsächlich mit der Unvorsichtigkeit der anderen Bürger: Entweder, man bricht in ein Gebäude ein, das man zuvor gründlichst ausgekundschaftet hat, man schickt seine Leute auf Beutelschneidertour oder lässt sogar jemanden entführen, um ein hohes Lösegeld zu kassieren.

#	MEISTERGRAD	ERLAUBTE BETRIEBE	BONUS
1	Hehler	Schmugglerloch	-
2	Meisterhehler	Schmugglerloch	-
3	Fälscher	Schmugglerloch, Unterschlupf	-
4	Meisterfälscher	Schmugglerloch, Unterschlupf	-
5	Taschendieb	Schmugglerloch, Unterschlupf, Diebesgilde	-
6	Meisterdieb	Schmugglerloch, Unterschlupf, Diebesgilde	+1 AP



**Das Schmugglerloch**

Angestellte: max. 4 Diebeslehrlinge / Diebesgesellen  
 Weitere Räume: Lagerraum



**Der Unterschlupf**

Angestellte: max. 6 Diebeslehrlinge / Diebesgesellen  
 Weitere Räume: Lagerraum, Gefängnis



**Die Diebesgilde**

Angestellte: max. 8 Diebeslehrlinge / Diebesgesellen  
 Weitere Räume: Lagerraum, Gefängnis



**Der Prediger**

Ein Prediger, als geistlicher Hirte der Gläubigen seiner Konfession, kann in seiner Kirche Predigten über missliebige Persönlichkeiten der Stadt halten, Spenden sammeln, Beichten abnehmen und Ablass gewinnbringend verkaufen. Zudem können im Scriptorium der Kirche wertvolle Schriftstücke angefertigt werden.

#	MEISTERGRAD	ERLAUBTE BETRIEBE	BONUS
1	Laienprediger	Kirche	-
2	Studiosus	Kirche	-
3	Prediger	Kirche, Dom	-
4	Gemeindevorsteher	Kirche, Dom	-
5	Seelsorger	Kirche, Dom, Kathedrale	-
6	Priester	Kirche, Dom, Kathedrale	+1 AP



**Die Kirche**

Angestellte: max. 2 Kirchengehilfen / Messdiener  
 Lagerplätze: max. 3 für Rohstoffe, max. 2 für Produkte  
 Weitere Räume: Beichtstuhlraum, Glockenturmraum  
 Zwischenprodukt: Papier  
 Fertigprodukte: Gedicht, Über Talente 1



**Der Dom**

Angestellte: max. 3 Kirchengehilfen / Messdiener  
 Lagerplätze: max. 6 für Rohstoffe, max. 4 für Produkte  
 Weitere Räume: Beichtstuhlraum, Glockenturmraum  
 Zwischenprodukt: Papier  
 Fertigprodukte: zusätzlich: Hasstrirade, Brief aus Rom



**Die Kathedrale**

Angestellte: max. 4 Kirchengehilfen / Messdiener  
 Lagerplätze: max. 8 für Rohstoffe, max. 6 für Produkte  
 Weitere Räume: Beichtstuhlraum, Glockenturmraum  
 Zwischenprodukt: Papier  
 Fertigprodukte: zusätzlich: Handwerksurkunde, Über Talente 2



**Der Geldleiher**

Der Besitzer eines Bankhauses kann gewinnbringend Geldwechsel in andere Währungen betreiben – für den Händler besonders wichtig – und zinsträchtige Kredite geben.

#	MEISTERGRAD	ERLAUBTE BETRIEBE	BONUS
1	Geldzähler	Wechselstube	-
2	Geldwechsler	Wechselstube	-
3	Geldleiher	Wechselstube, Geldleihe	-
4	Finanzier	Wechselstube, Geldleihe	-
5	Bankier	Wechselstube, Geldleihe, Bankhaus	-
6	Mäzen	Wechselstube, Geldleihe, Bankhaus	+1 AP

Mit jeder Gebädestufe erhält der Geldleiher Zugriff auf bestimmte Erweiterungen für seinen Betrieb. In Ausnahme zu allen anderen Betrieben kann er hier sogar zusätzliche Aktionspunkte pro Runde bekommen.

Wie der Händler auch, muss der Geldzähler keine Angestellten in seinem Betrieb anstellen.



**Der Händler**

Der Händler besitzt keine eigene Werkstatt. Dafür kann er mit anderen Städten Fernhandel treiben und so begehrte Waren günstig importieren und gewinnbringend exportieren.

#	MEISTERGRAD	ERLAUBTE BETRIEBE	BONUS
1	Lumpenhändler	Lagerschuppen	-
2	Händler	Lagerschuppen	-
3	Kaufmann	Lagerschuppen, Lagerhaus	-
4	Fernreisender	Lagerschuppen, Lagerhaus	-
5	Fernhandelskaufmann	Lagerschuppen, Lagerhaus, Lagerhalle	-
6	Magnat	Lagerschuppen, Lagerhaus, Lagerhalle	+1 AP



**Der Lagerschuppen**

Angestellte: keine  
 Lagerplätze: max. 8 für Rohstoffe und Produkte  
 Weitere Räume: keine



**Das Lagerhaus**

Angestellte: keine  
 Lagerplätze: max. 12 für Rohstoffe und Produkte  
 Weitere Räume: keine



**Die Lagerhalle**

Angestellte: keine  
 Lagerplätze: max. 16 für Rohstoffe und Produkte  
 Weitere Räume: keine



**Der Räuber**

Der Räuberhauptmann kann von seiner Feste im Umland der Stadt aus mit seinen Mannen heimtückische Überfälle auf Gebäude und Warentransporte ausführen. Aber auch Schutzgelderpressung fällt in sein Metier.

#	MEISTERGRAD	ERLAUBTE BETRIEBE	BONUS
1	Halunke	Raubritterfeste	-
2	Schurke	Raubritterfeste	-
3	Strauchdieb	Raubritterfeste	-
4	Wegelagerer	Raubritterfeste	-
5	Räuber	Raubritterfeste	-
6	Raubritter	Raubritterfeste	+1 AP



**Raubritterfeste**

Angestellte: max. 8 Räuberlehrlinge / Spießgesellen  
 Lagerplätze: max. 12 für Rohstoffe und Produkte  
 Weitere Räume: Räuberzelte, Fluchthütte



**Der Gardist**

Der Gardist hat mit seinen Mannen für die Sicherheit in der Stadt und im Umland zu sorgen. Zu seinen Aufgaben gehören nicht nur Patrouillengänge und Betriebsüberprüfungen, sondern auch Razzien in den Verstecken der Räuber und Diebe.

#	MEISTERGRAD	ERLAUBTE BETRIEBE	BONUS
1	Unteroffizier	Wachhaus	-
2	Sergant	Wachhaus	-
3	Leutnant	Wachhaus, Stadtwache	-
4	Oberleutnant	Wachhaus, Stadtwache	-
5	Hauptmann	Wachhaus, Stadtwache, Garnison	-
6	Major	Wachhaus, Stadtwache, Garnison	+1 AP



**Das Wachhaus**

Angestellte: max. 4 Stadtschergen / Söldner  
 Weitere Räume: Waffenkammer



**Die Stadtwache**

Angestellte: max. 6 Stadtschergen / Söldner  
 Weitere Räume: Waffenkammer



**Die Garnison**

Angestellte: max. 8 Stadtschergen / Söldner  
 Weitere Räume: Waffenkammer

**Beruf wechseln**

Wenn Sie den Beruf Ihres Charakters wechseln möchten, können Sie dieses in Ihren Privilegien tun. Dafür benötigen Sie jedoch acht Aktionspunkte.

**14.2) Amtssessel**

In jeder Partie von "DIE GILDE" gibt es 30 städtische und 6 Ehrenämter zu besetzen. Die Voraussetzung für ein städtisches Amt ist das Bürgerrecht, das einem Charakter ab einem bestimmten Vermögen, frühestens aber nach einem Jahr zum Kauf angeboten wird. Ehrenämter hingegen werden durch eine Gilde bzw. Gemeinschaft verliehen.



Grundsätzlich kann sich ein Charakter zunächst nur auf ein Amt der ersten Stufe bewerben. Wenn er ein Amt der ersten Stufe bekleidet bzw. eines bekleidet hat, kann er sich auf ein Amt der zweiten Stufe bewerben usw. - allerdings nicht auf ein Amt der gleichen oder einer niedrigeren Stufe. Wenn Ihr Charakter die nötigen Voraussetzungen erfüllt, erhalten Sie eine Benachrichtigung, in der Ihnen die Ämter aufgezählt werden, auf die Sie sich im Sekretariat des Rathauses bewerben können. Bedenken Sie aber, dass Sie nur eine einzige Bewerbung pro Runde einreichen dürfen. Wer ein Amt bekleidet,

hat Zugriff auf bestimmte Privilegien und erhält zusätzlich am Ende jeder Runde eine Aufwandsentschädigung. Durch ein Amt bekommt Ihr Charakter zusätzliche Aufgaben. Diese erledigt er jedoch „zwischendurch“, sodass Sie als Spieler sich nicht darum kümmern müssen.

**Der Baumeister**

Der Baumeister ist für die öffentlichen Gebäude der Stadt zuständig, und er legt zudem das Baupreisniveau für neuen Gebäude fest.

**Privilegien:**

1. Amtseinkommen
2. Absetzungsanträge im Stadtrat
3. Städtische Bautätigkeit
4. Verbilligter Gebäudebau

**Gesetzgebung:**

1. Baupreisniveau

**Der Bischof**

Der Bischof steht dem „Kapitel“ - dem Rat aller Kirchenvertreter des offiziellen Stadtglaubens - vor. Er legt den Kirchenzehnt fest und genießt bei jeglicher weltlicher Anklage absolute Immunität.

**Privilegien:**

1. Amtseinkommen
2. Alleinige Ernennung von Präfekt und Inquisitor
3. Absetzungsanträge in der kirchlichen Ebene
4. Günstiges Training: Rhetorik
5. Immunität gegen Anklagen
6. Präfekten- und Inquisitor-Amt vertauschen
7. Bevölkerung bekehren

**Gesetzgebung:**

1. Kirchenzehnt

**Der Bürgermeister**

Der Bürgermeister steht allen städtischen Amtsträgern vor. Er ist der höchste und angesehenste Würdenträger des Stadtrates.

**Privilegien:**

1. Amtseinkommen
2. Alleinige Ernennung von Kämmerer und Richter
3. Absetzungsanträge im Stadtrat
4. Immunität gegen Anklagen
5. Städtische Bautätigkeit
6. Kämmerer- und Richter-Amt vertauschen

**Gesetzgebung:**

1. Umsatzsteuer
2. Gildensteuer

**Der Denunziant**

Der Denunziant bewegt sich, um seine Aufgabe als „Aufspürer schändlicher Intrigen wider die Stadtoberen“ erfüllen zu können, ständig in den Kreisen der städtischen Oberschicht - und dabei achtet er immer auf seinen Rücken...

**Privilegien:**

1. Amtseinkommen
2. Alleinige Ernennung der beiden Spitzel
3. Absetzungsanträge in der Kammer der Informanten

**Der Diakon**

Der Diakon ist die rechte Hand des Inquisitors. Oft ist es seinen Anstrengungen zu verdanken, dass ein schändlicher Ketzler seiner gerechten Strafe durch die heilige Inquisition zugeführt wird...

**Privilegien:**

1. Amtseinkommen
2. Absetzungsanträge in der kirchlichen Ebene
3. Becircen
4. Inquisitionsprozess anstrengen

**Gesetzgebung:**

1. Bücher und Pamphlete
2. Verwendung von Tränken

**Der Erzbischof**

Der Erzbischof ist der höchste Kirchenvertreter der Stadt, und als solcher legt er den offiziellen Stadtglauben fest. Wenn der Erzbischof die heilige Weihe für sein Amt empfangen hat, so munkelt man, könne er sogar Wunder wirken...

**Privilegien:**

1. Amtseinkommen
2. Gemeinsame Ernennung von Geheimrat, Obrist und Großinquisitor mit dem Hofrat
3. Absetzungsanträge in der Landesebene
4. Günstiges Training: Rhetorik
5. Bevölkerung bekehren
6. Gegenspionage
7. Wunder wirken

**Gesetzgebung:**

1. Stadtglaube

**Der Fechtmeister**

Dem Fechtmeister obliegt die Ausbildung der städtischen Bürgerwehr, damit diese sich bei einem Angriff mordbrennender Söldlinge zu behaupten weiß.

**Privilegien:**

1. Amtseinkommen
2. Alleinige Ernennung des Gardisten
3. Absetzungsanträge in der Kammer der Stadtschergen

**Der Gardist**

Der Gardist steht den städtischen Tor- und Mauerwachen als Hauptmann vor.

**Privilegien:**

1. Amtseinkommen
2. Alleinige Ernennung der beiden Nachtwächter
3. Absetzungsanträge in der Kammer der Stadtschergen

**Der Geheimrat**

Der Geheimrat ist die rechte Hand des Hofrates. Seine Aufgabe ist es, aufrührerische Bürger aufzuspüren und ihrer gerechten Strafe zuzuführen, damit keine Unruhen in der Stadt entstehen.

**Privilegien:**

1. Amtseinkommen
2. Absetzungsanträge in der Landesebene
3. Arbeiter ausweisen
4. Becircen
5. Inquisitionsprozeß anstrengen

**Gesetzgebung:**

1. Beleidigung
2. Sabotage

### **Der Gildenmeister der Parfumeure**

Das Ehrenamt des Gildenmeister wird in regelmäßigen Abständen an das Mitglied der Gilde verliehen, dass relativ größten finanziellen Erfolg in den zurückliegenden Jahren vorweisen kann.

#### **Privilegien:**

1. Amtseinkommen
2. Günstiges Training: Handwerkskunst

### **Der Gildenmeister der Schmiede**

Das Ehrenamt des Gildenmeister wird in regelmäßigen Abständen an das Mitglied der Gilde verliehen, dass relativ größten finanziellen Erfolg in den zurückliegenden Jahren vorweisen kann.

#### **Privilegien:**

1. Amtseinkommen
2. Günstiges Training: Handwerkskunst

### **Der Gildenmeister der Steinmetze**

Das Ehrenamt des Gildenmeister wird in regelmäßigen Abständen an das Mitglied der Gilde verliehen, dass den relativ größten finanziellen Erfolg in den zurückliegenden Jahren vorweisen kann.

#### **Privilegien:**

1. Amtseinkommen
2. Günstiges Training: Handwerkskunst

### **Der Gildenmeister der Tischler**

Das Ehrenamt des Gildenmeister wird in regelmäßigen Abständen an das Mitglied der Gilde verliehen, dass den relativ größten finanziellen Erfolg in den zurückliegenden Jahren vorweisen kann

#### **Privilegien:**

1. Amtseinkommen
2. Günstiges Training: Handwerkskunst

### **Der Großinquisitor**

Der Großinquisitor sorgt für die geistige Reinheit der christlichen Gemeinde. Er sitzt dem Tribunal der Inquisition der Stadt vor und kann deshalb für das Seelenheil eines Sünders beim Klerus Abbitte leisten.

#### **Privilegien:**

1. Amtseinkommen
2. Absetzungsanträge in der Landesebene
3. Billige Niedertracht
4. Abbitte leisten
5. Gegenspionage
6. Zwischen 2 Personen Hass erzeugen

#### **Gesetzgebung:**

1. Härte der Rechtsprechung
2. Folter

### **Der Hofrat**

Der Hofrat sorgt, mit Unterstützung des Geheimrates und des Obristen, für Ruhe und Ordnung auf dem städtischen Herrschaftsbereich.

#### **Privilegien:**

1. Amtseinkommen
2. Gemeinsame Ernennung von Geheimrat, Obrist und Großinquisitor mit dem Erzbischof

3. Absetzungsanträge in der Landesebene
4. Billige Niedertracht
5. Arbeiter ausweisen
6. Becircen

**Gesetzgebung:**

1. Einkommensniveau
2. Verwendung von Parfum

**Der Inquisitor**

Der Inquisitor sorgt dafür, dass die Stadt frei von Ketzerei und Häresie ist.

**Privilegien:**

1. Amtseinkommen
2. Gemeinsame Ernennung von Steuereintreiber, Kerkermeister und Diakon mit dem Präfekten
3. Absetzungsanträge in der kirchlichen Ebene
4. Billige Niedertracht
5. Gegenspionage
6. Verhör vornehmen

**Gesetzgebung:**

1. Erpressung
2. Entführung

**Der Kämmerer**

Der Kämmerer verwaltet die Stadtkasse und überwacht alle Geldgeschäfte der Stadt. Er legt zudem das Mietpreisniveau und die Erbschaftssteuer fest.

**Privilegien:**

1. Amtseinkommen
2. Gemeinsame Ernennung von Bau-, Pacht- und Zollmeister mit dem Richter
3. Absetzungsanträge im Stadtrat
4. Verbilligter Gebäudebau
5. Geld unterschlagen

**Gesetzgebung:**

1. Mietpreisniveau
2. Erbschaftssteuer

**Der Kerkermeister**

Der Kerkermeister ist für den Schulturm, den Hungerturm, den Kerker und die Folterkammer zuständig. Er nimmt zudem höchst persönlich die „hochnotpeinliche Befragung“ zur gerechten Wahrheitsfindung vor.

**Privilegien:**

1. Amtseinkommen
2. Absetzungsanträge in der kirchlichen Ebene
3. Folter vortäuschen
4. Gefangene vorzeitig entlassen

**Gesetzgebung:**

1. Verprügeln

**Der Landesherr**

Der Landesherr ist der allerhöchste Amtsträger der Stadt.

**Privilegien:**

1. Amtseinkommen
2. Alleinige Ernennung von Hofrat und Erzbischof
3. Absetzungsanträge in der Landesebene

4. Immunität gegen Anklagen
5. Hofrat- und Erzbischof-Amt vertauschen
6. Zwischen 2 Personen Frieden stiften

### **Der Nachtwächter**

Die Aufgabe des Nachtwächters ist es, auf das nächtliche Treiben in der Stadt acht zu geben. Mit der Glocke von seinem Turme aus warnt er die Einwohner vor schlimmen Katastrophen und Angriffen feindlicher Söldnerheere.

#### **Privilegien:**

1. Amtseinkommen
2. Absetzungsanträge in der Kammer der Stadtschergen

### **Der Obrist**

Der Obrist untersteht dem Hofrat. Er kümmert sich um die Sicherheit in der Stadt und im Umland. Zudem ist es seine Aufgabe, Aufstände niederzuschlagen.

#### **Privilegien:**

1. Amtseinkommen
2. Absetzungsanträge in der Landesebene
3. Günstiges Training: Kampf
4. Meister der Bespitzelung
5. Verhör vornehmen

#### **Gesetzgebung:**

1. Diebstahl
2. Überfallen von Transporten

### **Der Pachtmeister**

Der Pachtmeister legt die Höhe der Pachtgebühren für die städtischen Besitzungen fest und überwacht deren Pächter - für einen nicht gerade geringen Anteil an den Gebühren natürlich...

#### **Privilegien:**

1. Amtseinkommen
2. Absetzungsanträge im Stadtrat
3. Anteil an Pachtgebühren

#### **Gesetzgebung:**

1. Pachtpreisniveau

### **Der Präfekt**

Der Präfekt untersteht dem Bischof und dient ihm zur Überwachung der klerikalen Ordnung in der Stadt.

#### **Privilegien:**

1. Amtseinkommen
2. Gemeinsame Ernennung von Steuereintreiber, Kerkermeister und Diakon mit dem Inquisitor
3. Absetzungsanträge in der kirchlichen Ebene
4. Meister der Bespitzelung
5. Gegenspionage
6. Verhör vornehmen

#### **Gesetzgebung:**

1. Drohung
2. Duell

### **Der Prinz der Diebe**

Das Ehrenamt des Prinzen der Diebe wird in regelmäßigen Abständen von der Versammlung der Diebe und Räuber an den verliehen, der den relativ größten finanziellen Erfolg von allen Angehörigen der Zunft erzielt hat.

#### **Privilegien:**

1. Amtseinkommen
2. Günstiges Training: Bei Nacht und Nebel

### **Der Ratsassistent**

Der Ratsassistent untersteht dem Stadtrat, der kirchlichen Ebene und der Landesebene. Seine Aufgabe sind hauptsächlich Botengänge und Kundgebungen auf dem Marktplatz.

#### **Privilegien:**

1. Amtseinkommen
2. Alleinige Ernennung des Stadtschreibers
3. Absetzungsanträge in der Kammer der Stadtdiener

### **Der Ratsinformant**

Der Ratsinformant hat die meisten Informationen über die Geschehnisse in der Stadt - doch steht er unter dem heiligen Eid, diese keinesfalls für seine eigenen Zwecke zu verwenden.

#### **Privilegien:**

1. Amtseinkommen
2. Alleinige Ernennung des Denunzianten
3. Absetzungsanträge in der Kammer der Informanten

### **Der Räuberhauptmann**

Das Ehrenamt des Räuberhauptmanns wird in regelmäßigen Abständen von der Versammlung der Diebe und Räuber an den verliehen, der den relativ größten finanziellen Erfolg von allen Angehörigen der Zunft erzielt hat.

#### **Privilegien:**

1. Amtseinkommen
2. Günstiges Training: Kampf

### **Der Richter**

Der Richter führt den Vorsitz bei allen städtischen Gerichtsverfahren, und genießt deshalb vollkommene weltliche Immunität.

#### **Privilegien:**

1. Amtseinkommen
2. Gemeinsame Ernennung von Bau-, Pacht- und Zollmeister mit dem Kämmerer
3. Absetzungsanträge im Stadtrat
4. Immunität gegen Anklagen

#### **Gesetzgebung:**

1. Bestechung

### **Der Spitzel**

Wann immer der Ratsinformant Informationen über einen Einwohner der Stadt benötigt, wird der Spitzel ihm diese beschaffen können.

#### **Privilegien:**

1. Amtseinkommen
2. Absetzungsanträge in der Kammer der Informanten

### **Der Stadtdiener**

Der Stadtdiener ist für die niederen Aufgaben im Rathaus zuständig. Dazu gehören das Herrichten von Amtsitzungen, das Empfangen und Geleiten wichtiger Gäste, das Beaufsichtigen der Dienerschaft und natürlich die Ausrichtung von „Badefahrten“:

#### **Privilegien:**

1. Amtseinkommen
2. Absetzungsanträge in der Kammer der Stadtdiener

### **Der Stadtschreiber**

In den Aufgabenbereich des Stadtschreibers fallen städtische Depeschen, Aufsätze und Gesetzesbücher. Er ist zudem für das städtische Archiv verantwortlich.

#### **Privilegien:**

1. Amtseinkommen
2. Alleinige Ernennung der beiden Stadtdiener
3. Absetzungsanträge in der Kammer der Stadtdiener

### **Der Steuereintreiber**

Der Steuereintreiber hat dafür Sorge zu tragen, dass jeder Stadtbewohner pünktlich und in voller Höhe seine Steuerschuld begleicht. Zudem legt er die Höhe des Wucherzins fest.

#### **Privilegien:**

1. Amtseinkommen
2. Absetzungsanträge in der kirchlichen Ebene

#### **Gesetzgebung:**

1. Wucherzinssatz

### **Der Zollmeister**

Der Zollmeister legt die Höhe des am Tor zu entrichtenden Zolles fest. Er empfängt am Abend, nachdem die Tore geschlossen sind, die Zollkasse, zählt sie ab und gibt sie an den Kämmerer weiter.

#### **Privilegien:**

1. Amtseinkommen
2. Absetzungsanträge im Stadtrat

#### **Gesetzgebung:**

1. Importzoll

## **14.3) Gebäude**

### **Die Gebädestufe**

Mit Ausnahme des Wohnsitzes und der Betriebe im Umland hat jedes Gebäude drei Baustufen. Dabei ist grundlegend: Je höher die Gebädestufe, desto mehr Möglichkeiten stehen im Gebäude zur Verfügung und desto mehr und bessere Erweiterungen können eingerichtet werden.

So haben z.B. Handwerksbetriebe mit einer höheren Gebädestufe eine größere Produktpalette zur Verfügung und Wirtschaftsgebäude werden von weit mehr Gästen aufgesucht.

### **Die Sicherheitsstufe**

Die Gebäude unterscheiden sich ebenfalls in ihrer Sicherheitsstufe. So fällt es Spionen und Dieben schwerer, in ein Bankhaus einzudringen, als in einen Handwerksbetrieb. Die Sicherheitsstufe eines Gebäudes nimmt zum einen mit der Gebädestufe zu, zum anderen durch Einbruchschutz-Erweiterungen.

**Der Gebäudezustand**

Jedes Gebäude besitzt einen Wert, der den Zustand wiedergibt. Wenn ein Gebäude gebaut wird, besitzt es einen Zustand von 100 Prozent. Im Laufe der Zeit aber – und auch durch Sabotage – wird der Zustand abnehmen.

Der Gebäudezustand beeinflusst den Wert des Gebäudes und die Effektivität aller Erweiterungen. Wenn der Zustand also 50 Prozent beträgt, werden auch alle Erweiterungen nur noch eine Effektivität von 50 Prozent haben.

Um den Zustand eines Gebäudes wieder anzuheben, können Sie es Renovieren lassen.

**Betriebe in der Stadt**

Zu diesen Gebäuden zählen alle Handwerksbetriebe, Wirtschaftsbetriebe, Kaufmannsbetriebe und Militärbetriebe.

**Handwerksbetriebe**

Zu diesen Gebäuden gehören sämtliche Werkstätten der Schmiede, Tischler, Steinmetze, Alchimisten und Parfumeure.

**Wirtschaftsbetriebe**

In diese Kategorie fallen alle Betriebe der Wirte und Prediger.

**Kaufmannsbetriebe**

Diese Kategorie umfasst alle Gebäude der Händler und Geldleiher.

**Militärbetriebe**

Zu dieser Art von Betrieben gehören die Gebäude der Diebe, Räuber und der Stadtgarde.

**Betriebe im Umland**

Diese Betriebe befinden sich weit außerhalb der schützenden Stadtmauern. Karren, die von hier aus auf dem Weg zur Stadt bzw. auf dem Weg zu einem Umlandsbetrieb sind, laufen immer Gefahr, von Wegelagerern aufgebracht zu werden.

Betriebe im Umland haben keine einzelnen Baustufen.

**Die Mine**

In der Mine werden allerlei Roherze und -edelsteine abgebaut, die dann vor Ort zu Eisen, Silber, Gold und wertvollen Edelsteinen weiterverarbeitet werden.

**Der Steinbruch**

Im Steinbruch wird Lehm, Granit und Schiefer abgebaut. Durch Brennen bzw. Behauen werden dann daraus Ziegel, Granitquader und Schieferplatten gefertigt.

**Das Waldstück**

Die im Waldstück geschlagenen Bäume werden hier zu Kiefern-, Buchen- und Eichenholz Brettern zurechtgesägt.

**Die Raubritterfeste**

Obwohl das Versteck der Räuber eigentlich ein Militärbetrieb ist, gehört es doch zu den Umlandsbetrieben.

**Öffentliche Gebäude**

Öffentliche Gebäude werden vom Bürgermeister und dem städtischen Baumeister in Auftrag gegeben. Sie können weder gekauft, noch gepachtet werden.

**Der Marktplatz**

Der Marktplatz befindet sich üblicherweise im Stadtkern. Hier kann man bei den einzelnen Marktständen Waren ein- oder verkaufen und sich Bekanntmachungen am schwarzen Brett ansehen.

**Das Rathaus**

Im Rathaus gehen die Amtsträger der Stadt ihren Aufgaben nach. Der Bürgermeister ist für den Ausbau des Rathauses auf Kosten der Stadtkasse zuständig.

**Das Podest**

Sollte ein Barde in der Stadt verweilen, können Sie sich ein Gedicht, das vom Podest des Richtplatzes aus zur Menge gesprochen wird, anhören.

Gedichte haben verschiedenste Auswirkungen, wie z.B. Talentsteigerungen.

**Arbeiterunterkünfte**

In diesen Wohnhäusern leben die rechtschaffenen Arbeiter, also das Gros der Stadtbevölkerung. Diese Gebäude werden vom Bürgermeister einer Stadt gebaut.

Bei den Arbeiterunterkünften gibt es drei Gebäudestufen, die jeweils eine höhere Anzahl an Bewohnern beherbergen können:

<b>Arbeiter-Hütte</b>	=	<b>maximal 8 Bewohner</b>
<b>Arbeiter-Kate</b>	=	<b>maximal 12 Bewohner</b>
<b>Arbeiter-Haus</b>	=	<b>maximal 20 Bewohner</b>

**„DIE GILDE“nhäuser**

Ein Zunfthaus wird errichtet, sobald sich eine Gilde gegründet hat. Ab dann ist der jeweilige Zunftmeister für den Ausbau des Gebäudes zuständig.

**Das Gefängnis**

Das Gefängnis „beherbergt“ alle Verurteilten. Der Kerkermeister der Stadt ist für den Ausbau des Gefängnisses auf Kosten der Stadtkasse zuständig.

**Die Brunnen**

Es gibt eine Vielzahl von Brunnen in einer Stadt. Sie sind besonders für die Brandbekämpfung und die Hygiene der Stadt erforderlich. Der städtische Baumeister ist für den Bau und den Ausbau von Brunnen auf Kosten der Stadtkasse zuständig.

**Die Stadtmauer / Stadttore**

Die Stadtmauer kann nicht erweitert bzw. ausgebaut werden. Sie zeigt die Ausmaße der Stadt an und somit auch die vorhandenen Bauplätze. Über die Stadttore hingegen kann mit dem Umland und anderen Städten Handel getrieben werden.

## 14.4) Erweiterungen

Erweiterungen sind Objekte, die an oder in einem Gebäude eingerichtet werden können. Dabei hängt es von der Gebäudestufe und – beim Wohnsitz – von den vorhandenen Räumen ab, was eingerichtet werden kann.

Einige Erweiterungen können bei den „Gebäude-Optionen“, andere nur in den Innenräumen eingerichtet werden.

**Aktionspunktebonus**

Alle Erweiterungen, die dem Charakter Arbeit abnehmen – wie etwa der Personaltrakt – bringen zusätzliche Aktionspunkte.

**Ansehensbonus**

Das Ansehen eines Charakters steigt nicht nur durch seine Taten, sondern auch durch einen prächtigen Wohnsitz. So sorgen z.B. Rasen und Statuen dafür, dass Sie beeindruckte Blicke auf Ihr Grundstück ziehen.

**Einbruchsschutz**

Um zu verhindern, dass unliebsame Gäste in Ihrem Gebäude herumschnüffeln oder gar etwas mitgehen lassen, sollten Sie es stetig um Objekte erweitern, die es den Ganoven schwerer machen. Solche Objekte sind z.B. eine Eisentür und eine Einfriedung.

**Entführungschance**

Diese Erweiterungen erleichtern Dieben das Entführen von Personen, um ein Lösegeld zu erpressen. Dazu gehören z.B. das Diebes-Briefpapier und das Patrizierbett.

**Erhöhte Ausbeute von Kräutern**

Um die gefundenen Kräuter bestmöglich zu verarbeiten, können Alchimisten und Parfumeure Ihren Betrieb um allerlei nützliche Gerätschaften wie z.B. die Schraubpresse und den Destillierkolben erweitern.

**Göttlicher Segen**

Besonders für die Besitzer einer Kirche ist der göttliche Segen ein wichtiger Faktor, der Ihnen das Wohlwollen des Herrn sichert. Hiefür können Sie Ihre Kirche um solch nützliche Dinge wie z.B. das Marienbild erweitern.

**Höheres Gästeaufkommen**

Ein hohes Gästeaufkommen ist die Existenzgrundlage für jeden Wirt. Aber auch dem Besitzer einer Kirche kommen viele Gäste sehr gelegen, schlägt sich dieses doch auf den Ablassverkauf und die Spendenkasse nieder. Gäste kann man z.B. mit Lederstühlen anlocken.

**Produktivitätsbonus**

Ihre Angestellten werden weitaus effizienter arbeiten können, wenn Sie Ihre Werkstatt um vielerlei Arbeitsmaterialien wie z.B. Zange und Hammer erweitert haben.

**Schnellere Transportgeschwindigkeit**

Schnelles Transportieren von Warensendungen ist für das Händlerhandwerk überlebenswichtig. Um die Transportgeschwindigkeit anzuheben, stehen z.B. ein Flaschenzug und verschiedene Deichseln zur Verfügung.

**Schnellere Währungsbeschaffung**

Besonders dem Geldwechsler dienen solch nützliche Dinge wie z.B. die Münztruhe für sein Geschäft, kann er doch damit schneller die benötigte Fremdwährung beschaffen.

**Schutz vor Unfällen**

Unfälle passieren tagtäglich. Wenn Sie die Arbeitsunfälle in Ihrer Werkstatt aber auf ein Minimum reduzieren wollen, sollten Sie sie schleunigst um Objekte erweitern, die Ihre Angestellten vor Verletzungen schützen – dies sind z.B. eine Schürze für die Schmiede und eine Pipette für die Parfumerie.

**Verbesserte Kampf-Fertigkeit**

Mit Erweiterungen wie z.B. einem Schnapsvorrat werden die Mannen Ihres Militärbetriebes weitaus motivierter sein, das Gebäude gegen Angreifer zu verteidigen.

**Verbesserte Tarnung**

Wer zu den dunklen Gestalten einer Stadt gehört, sollte immer gut darauf achten, dass sein Unterschlupf nicht so leicht entdeckt wird. Dafür können z.B. ein Ausguck und eine Tarnung des Torbogens sorgen.

**Verbesserung der Gesundheit**

Zur Verbesserung der Gesundheit Ihres Charakters, seines Ehepartners und seiner Kinder, sorgen solch nützliche Erweiterungen wie z.B. ein Kamin und eine Vertäfelung.

**Verbesserung des Trainingszustands**

Um die Angestellten Ihres Militärbetriebes mit höherer Wirkung trainieren zu lassen, sollten Sie dort z.B. eine Strohuppe oder eine Zielscheibe einrichten.

## 14.5) Das Warensortiment

Generell kann jede Ware, ob Rohstoff, Zwischen- oder Fertigprodukt, auf dem Marktplatz und direkt bei ihrem Hersteller gekauft werden – der Hersteller kann Ihnen jedoch die Waren verweigern (Lagerplatz sperren, siehe hierzu: 9) Warenhandel und Marktplatz).

Das Warensortiment Ihrer Stadt beschränkt sich immer nur auf die Waren, die in der Stadt hergestellt bzw. von einem Fernhändler importiert werden. Wenn also z.B. kein Dom in der

Stadt steht, wird es höchstwahrscheinlich auch keine Hasstraden geben. Das ändert sich, sobald eine Kirche zu einem Dom aufgewertet wurde, denn ab dann werden auch Hasstraden auf dem Marktplatz verkauft.

Bis auf Rohstoffe, Zwischenprodukte, Körnermahlzeit, Dünnbier und Waffen können alle Gegenstände ins Inventar abgelegt und benutzt werden. Gegenstände, die eine bestimmte Wirkungsdauer haben, erhalten bei ihrer Benutzung eine Prozentangabe im Inventarbeutel, alle anderen verschwinden nach ihrer Anwendung. Gegenstände der selben Sorte können nur einmal pro Runde benutzt werden.

In jedes der sechs Kästchen im Inventarbeutels können maximal drei Gegenstände einer Sorte zur selben Zeit eingelagert werden.

## Rohstoffe



### **Buchenholzbrett**

Buchenholzbretter werden im Waldstück aus den Stämmen der Buche gefertigt. Sie sind stabil und recht wetterfest.

*Hersteller: Waldstück*



### **Edelstein**

Edelsteine werden in der Mine aus Rohedelsteinen geschliffen. Der Steinmetz benötigt sie, um Diamanten herzustellen.

*Hersteller: Mine*



### **Eichenholzbrett**

Diese hervorragenden Holzbretter werden im Waldstück aus den robusten Stämmen der Eiche zugesägt. Sie sind von sehr guter Stabilität und Haltbarkeit.

*Hersteller: Waldstück*



### **Eisen**

Aus dem in der Mine geförderten Eisenerz entsteht bei der Verhüttung der wichtigste Rohstoff eines Schmieds: Eisen.

*Hersteller: Mine*



### **Fledermausblut**

Im Modrigen Keller des Alchimisten nisten Fledermäuse, deren Blut er für einige seiner Rezepte benötigt.

*Hersteller: Alchemist (Getier fangen)*



### **Gerste**

Gerste wird vom Schankwirt für seine Mahlzeiten, Biere und Schnäpse benötigt.

*Hersteller: Marktplatz (Importwaren)*



### **Gold**

Gold wird in der Mine aus Gold-Erz hergestellt. Kaum erschwinglich für rechtschaffene Bürger, dient es den Reichen zur Darstellung und Mehrung ihres - nun ja - Reichtums.

*Hersteller: Mine*



### **Granitquader**

Granit ist eine extrem haltbare Steinart, die oft für die Häuser reicher Kaufleute verwandt wird. Granitquader werden im Steinbruch aus Rohgranit hergestellt.

*Hersteller: Steinbruch*

**Jasmin**

Die Blüten des zierlichen Jasmin-Strauchs werden in vielen Duftwassern und Elixieren verwendet.

*Hersteller: Alchimist, Parfumeur (Kräuter suchen)*

**Kiefernholzbrett**

Diese Holzbretter werden im Waldstück aus gefällten Kiefernstämmen zugesägt. Sie sind zwar nicht allzu stabil, finden aber trotzdem in einigen Gebrauchsgegenständen Verwendung.

*Hersteller: Waldstück*

**Krötenauge**

Der Alchimist kann in seinem Modrigen Keller Kröten einfangen und deren Augen in seinen Mixturen verwenden.

*Hersteller: Alchimist (Getier fangen)*

**Lavendel**

Lavendel ist ein gar lieblich duftendes Kraut, das in vielen Duftmischungen und Tränken Eingang findet.

*Hersteller: Alchimist, Parfumeur (Kräuter suchen)*

**Moschus**

Dieses Ingrediens wird aus tierischen Duftstoffen gewonnen. Da diese Kunst aber nicht sehr verbreitet ist, kann dieser Rohstoff nur auf dem Marktplatz erworben werden.

*Hersteller: Marktplatz (Importwaren)*

**Roggen**

Diese Getreideart wird vom Schankwirt zur Herstellung von Mahlzeiten und bestimmten Bieren und Schnäpsen benötigt.

*Hersteller: Marktplatz (Importwaren)*

**Schieferplatte**

Diese Steinplatten werden im Steinbruch aus Rohschiefer gewonnen. Sie dienen beim Hausbau als Grundlage für Schieferdächer.

*Hersteller: Steinbruch*

**Silber**

Aus diesem Edelmetall werden verschiedenste Schmuckstücke hergestellt. Es wird in der Mine aus Silber-Erz gewonnen.

*Hersteller: Mine*

**Spinnenbein**

Für einige seiner Gebräue benötigt der Alchimist die Beine von Spinnen. Er kann diese im Modrigen Keller seines Betriebes finden.

*Hersteller: Alchimist (Getier fangen)*

**Wildrose**

Die Wildrose gibt mit ihren Blüten den wunderbarsten aller Düfte frei. Deshalb wird sie in allerlei Düfte und Tränke eingebracht, mit denen ein besonders „anziehender“ Effekt erzielt werden soll...

*Hersteller: Alchimist, Parfumeur (Kräuter suchen)*



### Ziegelstein

Ziegelsteine werden im Steinbruch aus dem dort abgebauten Lehm gebrannt. Sie werden vom Steinmetz für die Herstellung von Schleifziegeln benötigt.

Hersteller: *Steinbruch*

## Zwischenprodukte



### Beschlag

Beschläge werden als Gelenke, als Befestigung oder zur Zierde verwendet.

Hersteller: *Gießerei, Schmiede, Goldschmiede*

Benötigte Rohstoffe: *2 Eisen*



### Farbe

Farbe wird als Tinte zum Schreiben von Büchern benötigt. Außerdem dient sie zur Verschönerung von einigen Werkstücken.

Hersteller: *Tinkturei, Kräuterladen, Alchimistenstube*

Benötigte Rohstoffe: *1 Lavendel, 1 Jasmin*



### Holzzapfen

Holzzapfen werden getrocknet und als Verbindungsstück zwischen Holzteilen getrieben. Dann gibt man Wasser hinzu, damit sie wieder aufquellen und sich in die Verbindung nahtlos einfügen.

Hersteller: *Tischlerei, Drechslerei, Sägewerk*

Benötigte Rohstoffe: *1 Kiefernholzbrett, 1 Buchenholzbrett*



### Papier

Auf Papier werden einzelne Schriftstücke und ganze Bücher geschrieben – Tontafeln wurden einfach zu unhandlich...

Hersteller: *Kirche, Dom, Kathedrale*

Benötigte Rohstoffe: *1 Kiefernholzbrett, 1 Buchenholzbrett*



### Politur

Mit einer Politur können Werkstücke aus Metall, Holz und Stein auf Hochglanz gebracht werden. Politur kann auch als Zusatz für Duftmischungen und Tränke verwendet werden, wenn diese in ihrer Wirkung verstärkt werden sollen.

Hersteller: *Siederei, Duftwerkstatt, Parfümerie*

Benötigte Rohstoffe: *1 Lavendel, 1 Jasmin*



### Schleifziegel

Um die raue Oberfläche oder die scharfen Kanten von Werkstücken abzuschleifen, werden Schleifziegel benötigt.

Hersteller: *Maurerei, Steinschneiderei, Steinmetzhütte*

Benötigte Rohstoffe: *1 Ziegelstein, 1 Granitquader*



### Weingeist

Weingeist ist purer, hochprozentiger Alkohol. Er dient als Grundsubstanz für viele Tränke und Duftmischungen, ist aber auch in einigen Bieren und Schnäpsen zu finden.

Hersteller: *Schänke, Wirtshaus, Gasthaus*

Benötigte Rohstoffe: *1 Gerste, 1 Roggen*

## Fertigprodukte



### Armbrust

Obgleich das Schwarzpulver bereits erfunden wurde, ist die Armbrust immer noch die durchschlagkräftigste Waffe für Fernkämpfer. Sie kann nur von Söldnern verwendet werden.

*Hersteller:* Sägewerk

*Benötigte Rohstoffe:* 2 Eisen, 2 Eichenholzbretter, 2 Holzapfen, 2 Beschläge



### Ausdauertrank

Ein Ausdauertrank verleiht dem Benutzer 2 zusätzliche AP.

*Hersteller:* Tinkturei, Kräuteraladen, Alchimistenstube

*Benötigte Rohstoffe:* 2 Jasmin, 1 Lavendel



### Brief aus Rom

Mit diesem Brief schwärzen Sie einen Ihrer Konkurrenten bei drei zufälligen Amtsinhabern des selben Glaubens als Gotteslästerer an. Er verliert dadurch je 5 Prozent Gunst bei den drei Personen.

*Hersteller:* Dom, Kathedrale

*Benötigte Rohstoffe:* 2 Papiere, 2 Silber, 1 Gold



### Blume der Zwietracht

Dieses hinterhältige Duftwässerchen kann zwei unliebsame Personen miteinander verfeinden.

*Hersteller:* Siederei, Duftwerkstatt, Parfumerie

*Benötigte Rohstoffe:* 2 Lavendel, 1 Jasmin



### Bombe

Diese furchtbare Waffe der Diebe kann, wenn sie richtig platziert wurde, mit ihrer gewaltigen Sprengkraft gleich mehrere Gegner verletzen.

*Hersteller:* Tinkturei, Kräuteraladen, Alchimistenstube

*Benötigte Rohstoffe:* 1 Eisen, 1 Farbe



### Dartagnans Duft

Wer Dartagnans Duft aufträgt, schüchtert seinen Gegner bei Duellen so stark ein, dass dieser mit einer geringeren Wahrscheinlichkeit trifft.

*Hersteller:* Duftwerkstatt, Parfumerie

*Benötigte Rohstoffe:* 2 Jasmin, 1 Wildrose, 1 Politur



### Diamant

Mit einem Diamanten an der Gewandung steigt das Ansehen Ihres Charakters bei allen Amtsträgern auf Landesebene für 3 Runden um 7 Prozent an.

*Hersteller:* Steinmetzhütte

*Benötigte Rohstoffe:* 2 Edelsteine, 2 Gold, 1 Schleifziegel



### Dolch

Diese einfache Stichwaffe gehört zur Grundausrüstung jeder Militär-Einheit (Dieb, Räuber und Söldner). Sie wird in keinem Betrieb hergestellt und kann auch nicht gekauft und verkauft werden.

*Hersteller:* -

*Benötigte Rohstoffe:* -



### Dünnbier

Das Dünnbier ist einzig und allein dazu da, den Durst der Wirtshausbesucher zu stillen. Es kann aber auch gewinnbringend auf dem Markt verkauft werden.

*Hersteller:* Schänke, Wirtshaus, Gasthaus

*Benötigte Rohstoffe:* 1 Gerste, 1 Weingeist

**Elixier des Dr. Faustus**

Dieser Trank ist das „Elixier des Lebens“, obgleich es einem Pakt mit dem Teufel gleichkommt. Denn wer dieses Fläschchen leer, erhält mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit einen Bonus von 10 Prozent auf seine Gesundheit – und verlängert somit seine Lebensspanne...

*Hersteller:* Kräuterladen, Alchimistenstube  
*Benötigte Rohstoffe:* 2 Lavendel, 1 Farbe, 1 Holzzapfen

**Fahnenbräu Pilsener**

Nach dem Genuss dieses Bieres wird für die Dauer einer Runde niemand mehr wagen, Ihren Charakter zum Duell zu fordern, zu entführen oder zu verprügeln – allerdings büßt Ihr Charakter für eine Runde auch 50 Prozent seiner Rhetorik ein... hicks...

*Hersteller:* Wirthaus, Gasthaus  
*Benötigte Rohstoffe:* 2 Gerste, 2 Roggen, 1 Holzzapfen

**Gedicht**

Mit einem Gedicht können Sie die Gunst Ihres Charakters bei einer Person des anderen Geschlechts um 5 Prozent anheben.

*Hersteller:* Kirche, Dom, Kathedrale  
*Benötigte Rohstoffe:* 1 Papier

**Gehstock**

Wer einen Gehstock verwendet, erhält 4 Runden lang einen Bonus von 1 AP pro Runde.

*Hersteller:* Tischlerei, Drechslerei, Sägewerk  
*Benötigte Rohstoffe:* 2 Kiefernholzbretter, 1 Buchenholzbrett

**Giftdolch**

Der Giftdolch ist die gemeine Waffe der Räuber. Sie sondert bei einem Treffer ein Gift ab, dass direkt ins Blut geht und so weiteren Schaden verursacht.

*Hersteller:* Siederei, Duftwerkstatt, Parfumerie  
*Benötigte Rohstoffe:* 1 Eisen, 1 Politur

**Glücksstein**

Der Benutzer eines Glückssteins erhält für die Dauer einer Runde einen Ansehenbonus von 15 Prozent bei allen Amtsträgern auf Landesebene.

*Hersteller:* Steinmetzhütte  
*Benötigte Rohstoffe:* 2 Schieferplatten, 2 Granitquader, 1 Gold, 2 Schleifziegel

**Goldkette**

Eine prachtvolle Goldkette erhöht das Ansehen des Trägers für 3 Runden bei allen Amtsträgern auf Landesebene um 7 Prozent.

*Hersteller:* Goldschmiede  
*Benötigte Rohstoffe:* 2 Gold, 1 Edelstein, 1 Schleifziegel, 1 Politur

**Großschwert**

Das Großschwert kann nur von Söldnern benutzt werden. Und wenn diese einen genügend hohen Wert im Talent Kampf haben, wird es zur tödlichsten aller Waffen.

*Hersteller:* Schmiede, Goldschmiede  
*Benötigte Rohstoffe:* 3 Eisen, 2 Eichenholzbretter, 2 Politur

**Gürtel der Metaphysik**

Wer diesen Gürtel umlegt, erhält für 3 Runden einen Bonus von einem Stern auf das Talent Kampf..

*Hersteller:* Goldschmiede

*Benötigte Rohstoffe:* 1 Eisen, 2 Silber, 2 Beschläge, 2 Farben

**Handwerksurkunde**

Mit einer Handwerksurkunde steigt Ihre Gunst bei allen Angestellten eines Ihrer Betriebe für 3 Runden um 10 Prozent an.

*Hersteller:* Kathedrale

*Benötigte Rohstoffe:* 2 Papiere, 2 Eichenholzbretter, 1 Farbe, 1 Silber

**Hasstirade**

Mit diesem Schrieb können Sie zwei Ihrer Konkurrenten miteinander verfeinden. Beide verlieren dann 10 Prozent in der Gunst des anderen.

*Hersteller:* Dom, Kathedrale

*Benötigte Rohstoffe:* 1 Papier, 1 Buchenholzbrett, 1 Farbe

**Heiligenduft**

Diesem Parfum umgibt den Träger mit einem „Hauch von Heiligkeit“. Wird Ihr Charakter dann innerhalb einer Runde vor Gericht verurteilt, können er mit einer weit milderen Strafe rechnen.

*Hersteller:* Parfumerie

*Benötigte Rohstoffe:* 2 Lavendel, 1 Politur, 1 Weingeist, 3 Wildrosen

**Kamm**

Ein Kamm steigert das Ansehen des Benutzers bei allen Stadtdienern, Stadtschergen und Informanten für 5 Runden um 10 Prozent.

*Hersteller:* Drechslerei, Sägewerk

*Benötigte Rohstoffe:* 1 Eichenholzbrett, 1 Gold, 2 Holzzapfen

**Körnermahlzeit**

Dieser nahrhafte Brei wird von den Besuchern der Schänke oft und gerne gegessen - und mehr kann man mit ihm auch nicht anstellen..

*Hersteller:* Schänke, Wirthaus, Gasthaus

*Benötigte Rohstoffe:* 1 Gerste, 1 Roggen

**Kräuterschnaps**

Mit dem Kräuterschnaps können Krankheiten nebst ihren negativen Auswirkungen erfolgreich bekämpft und auskuriert werden.

*Hersteller:* Gasthaus

*Benötigte Rohstoffe:* 1 Gerste, 2 Weingeist, 2 Silber, 1 Farbe

**Krötenschleim**

Krötenschleim wird auf die Türklinke zum Wohnsitz eines Konkurrenten geschmiert. Dieser kann sich dann - mit einer recht hohen Wahrscheinlichkeit - eine Krankheit einfangen.

*Hersteller:* Alchimistenstube

*Benötigte Rohstoffe:* 2 Krötenaugen, 2 Spinnenbeine, 1 Fledermausblut, 1 Farbe

**Moschusduft**

Dieses Wässerchen steigert die Gunst Ihres Charakters bei drei zufälligen Amtsinhabern des anderen Geschlechts um 5 Prozent.

*Hersteller:* Duftwerkstatt, Parfumerie

*Benötigte Rohstoffe:* 2 Moschus, 2 Weingeist, 1 Wildrose

**Pistole**

Die Pistole ist zwar etwa ungenau, kann jedoch großen Schaden anrichten. Sie kann von allen Militär-Einheiten (Dieb, Räuber und Söldner) verwendet werden.

*Hersteller: Drechslerei, Sägewerk*

*Benötigte Rohstoffe: 2 Eisen, 2 Buchenholzbretter, 2 Beschläge*

**Rapier**

Diese elegante Stichwaffe ist die Standartwaffe für Militär-Einheiten (Dieb, Räuber und Söldner) in der Zeit von "DIE GILDE".

*Hersteller: Gießerei, Schmiede, Goldschmiede*

*Benötigte Rohstoffe: 1 Eisen, 1 Beschläge*

**Schädelbrand**

Wer einer unliebsamen Person diesen starken Schnaps ins Getränk träufelt, verursacht beim Opfer für eine Runde Einbußen in den Talenten Verhandeln und Rhetorik.

*Hersteller: Gasthaus*

*Benötigte Rohstoffe: 1 Roggen, 3 Weingeist, 2 Beschläge, 1 Holzzapfen*

**Schattendolch**

Ein mit einem Schattendolch ausgerüsteter Dieb strömt einen Duft aus, der seine Gegner derartig verwirrt, dass sie ihn kaum wahrnehmen können – es sei denn, er befindet sich in unmittelbarer Nähe.

*Hersteller: Parfumerie*

*Benötigte Rohstoffe: 2 Eisen, 2 Beschläge, 2 Weingeist, 2 Wildrosen*

**Schiefertafel**

Mit der Schiefertafel können Sie eines Ihrer eigenen Kinder im Talent Rhetorik unterweisen.

*Hersteller: Steinschneiderei, Steinmetzhütte*

*Benötigte Rohstoffe: 2 Schieferplatten, 1 Eichenholzbrett, 2 Farben*

**Schleifstein**

Ein Schleifstein verbessert den Zustand aller Waffen in einem Militär-Betrieb um 20 Prozent.

*Hersteller: Maurerei, Steinschneiderei, Steinmetzhütte*

*Benötigte Rohstoffe: 2 Ziegelsteine, 1 Granitquader*

**Schutzkreuz**

Ein Schutzkreuz lässt alle Pamphlete gegen den Träger für 3 Runden unwirksam werden – sie werden vom Schwarzen Brett entfernt.

*Hersteller: Tischlerei, Drechslerei, Sägewerk*

*Benötigte Rohstoffe: 1 Eichenholzbrett, 1 Holzzapfen*

**Silberkette**

Die feingliedrige Silberkette steigert das Ansehen des Trägers für 3 Runden beim Stadtrat und auf kirchlicher Ebene um 10 Prozent.

*Hersteller: Schmiede, Goldschmiede*

*Benötigte Rohstoffe: 2 Silber, 1 Eisen, 1 Beschlag*

**Silberring**

Ein Silberring erhöht das Ansehen des Trägers für 3 Runden um 10 Prozent bei allen Stadtdienern, Stadtschergen und Informanten.

*Hersteller: Gießerei, Schmiede, Goldschmiede*

*Benötigte Rohstoffe: 1 Eisen, 1 Silber*

**Stab des Edelmanns**

Wer diesen prachtvollen Gehstock verwendet, erhält für 4 Runden einen Ansehensbonus von 8 Prozent bei allen Amtsträgern im Stadtrat und auf kirchlicher Ebene.

*Hersteller:* Sägewerk

*Benötigte Rohstoffe:* 2 Buchenholz Bretter, 2 Gold, 2 Schleifziegel

**Starkbier**

Dieses herbe Bier wird einem Konkurrenten zu trinken gegeben, indem man dessen Dünnbier im Wirtshaus heimlich austauscht. Das Opfer erleidet daraufhin Einbußen in den Talenten Bei Nacht und Nebel und Kampf.

*Hersteller:* Wirthaus, Gasthaus

*Benötigte Rohstoffe:* 2 Gerste, 1 Roggen, 1 Weingeist

**Steinkreisel**

Der Steinkreisel verbessert das Talent Handwerkskunst bei einem eigenen Kind.

*Hersteller:* Maurerei, Steinschneiderei, Steinmetzhütte

*Benötigte Rohstoffe:* 1 Granitquader, 1 Schleifziegel

**Steinsoldat**

Mit dem Steinsoldaten können Sie das Talent Kampf bei einem Ihrer eigenen Kinder verbessern.

*Hersteller:* Steinschneiderei, Steinmetzhütte

*Benötigte Rohstoffe:* 1 Granitquader, 1 Gold, 2 Schleifziegel

**Topf-Granate**

Die Topf-Granate kann nur von Räufern benutzt werden. Wenn sie geworfen wird, hat sie eine verheerende Wirkung auf alle Gegner...

*Hersteller:* Kräuterladen, Alchimistenstube

*Benötigte Rohstoffe:* 3 Eisen, 2 Farben, 1 Holzapfen

**Über Talente I**

Dieses Buch steigert nach der Lektüre ein zufälliges Talent.

*Hersteller:* Kirche, Dom, Kathedrale

*Benötigte Rohstoffe:* 1 Papier, 1 Kiefernholzbrett

**Über Talente II**

Dieses Buch steigert nach der Lektüre zwei zufällige Talente.

*Hersteller:* Kathedrale

*Benötigte Rohstoffe:* 2 Papiere, 2 Eichenholz Bretter, 2 Gold, 2 Beschläge

**Unkendunk**

Unkendunk ist vergleichbar mit einer primitiven Stinkbombe: Es wird im Betrieb eines Konkurrenten platziert, wo es dann mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit die Angestellten bis zur nächsten Runde vertreibt

*Hersteller:* Alchimistenstube

*Benötigte Rohstoffe:* 2 Krötenaugen, 2 Spinnenbeine, 3 Fledernaushaut, 2 Holzapfen

## 15) Spielverlauf

### 15.1) Erste Schritte

#### **Schritt 1: Werkstatt aufsuchen**

- Die Kamera schwebt bei Spielstart über Ihrem Betrieb.
- Nun betreten Sie Ihren Betrieb durch zwei Linksklicks auf das Gebäude und gelangen in die Werkstatt.

**Schritt 2: In der Werkstatt**

- Halten Sie die Taste „Strg“ gedrückt, damit Ihnen alle Optionen in Ihrem Blickfeld angezeigt werden.
- Klicken Sie auf die Produktions-Option (je nach Betrieb anders benannt).
- Hier wählen Sie ein Produkt aus, für das Sie die benötigten Rohstoffe auf Lager haben (Linksklick auf den Rohstoff bzw. die Rohstoffe unterhalb des Produktes, um sich die Bezeichnung und die genaue Anzahl anzeigen zu lassen).
- Teilen Sie Ihren Lehrling zur Arbeit ein, indem Sie ihn im Informationsfenster auswählen und dann auf das Produkt klicken.  
Achtung! Ihr Lehrling taucht erst gegen 8 Uhr morgens im Betrieb auf; denn dann beginnt die Arbeitszeit.

**Schritt 3: Nachschub**

- Klicken Sie auf die Transport-Option.
- Wählen Sie hier Ihren Karren aus und klicken Sie auf „Transportieren“.
- Auf der 2D-Karte klicken Sie auf den Marktplatz.
- Kaufen Sie nacheinander die benötigten Rohstoffe ein und schicken Sie Ihren Karren zurück in Ihren Betrieb.

**Schritt 4: Warenhandel**

- Laden Sie die in Ihrem Betrieb hergestellten Waren in Ihren Karren und schicken Sie sie zum Marktplatz.
- Hier verkaufen Sie die Waren und kaufen am besten gleich neue Rohstoffe ein.

**Schritt 5: Der Wohnsitz**

- Gehen Sie über die 2D-Karte zu Ihrem Wohnsitz.
- Wählen Sie „Handwerkskunst verbessern“ oder „Verhandlungsgeschick verbessern“ aus, um Ihre Talente zu trainieren.

**15.2) Der Konkurrenzkampf**

In „DIE GILDE“ hat jeder Spieler – ob nun menschlich oder vom Programm gesteuert – das Ziel, zur reichsten und mächtigsten Person der Stadt zu werden bzw. einen bestimmten Auftrag zu erfüllen. Da aber auch alle anderen Spieler dieses Ziel haben, entbrennt ein Konkurrenzkampf, bei dem nicht nur spioniert, bedroht und angeschwärzt, sondern auch verprügelt und sabotiert wird.

Neid führt zu niederträchtigem Handeln – so werden Ihre Konkurrenten keine Gelegenheit auslassen, Ihnen zu schaden, wenn Sie ein blühendes Geschäft und / oder ein Amt innehaben.

Ihre Konkurrenten sind, wie schon einmal angesprochen, die Oberhäupter der anderen sieben Dynastien – seien sie nun menschliche Spieler oder vom Programm gesteuert. Aber auch jede andere wohlhabende Person der Stadt kann zu einem ernst zu nehmenden Gegner werden.

**Intrigen**

In der oberen Gesellschaftsschicht einer Stadt bestimmen Missgunst und Hinterhältigkeit den Alltag. Jeder Charakter, der sein Geschäft zum Laufen gebracht hat, wird früher oder später mit in diesen Sog gerissen.

Zu den Intrigen gehören üble Nachrede und falsche Beschuldigungen, genauso wie die allseits beliebte Erpressung. Das Ziel einer Intrige ist immer, das Ansehen und die Geschäftsbemühungen eines Konkurrenten in den Schmutz zu ziehen.

Dazu haben Sie vielerlei Möglichkeiten: Zum einen durch bestimmte Schriften wie z.B. die Hasstirade und den Brief aus Rom, zum anderen durch Beweise, die Sie von Ihren Spionen erhalten können.

**Das Beweisbuch**

Ihr Beweisbuch befindet sich im Arbeitszimmer Ihres Wohnsitzes. In dieses werden automatisch alle Beweise eingetragen, die Ihre Spione über Ihre Konkurrenten zusammengetragen haben.

Beweise sind essentiell für Drohungen, Erpressungen und eine Anklage vor Gericht.

**Der Stammtisch**

In jeder gut ausgebauten Gastwirtschaft gibt es einen Stammtisch, an den die hohen Persönlichkeiten der Stadt vom Wirt geladen werden können. In diesen illustren Runden gewinnen Sie Ansehen.

**Die dunkle Ecke**

In manch finsterner Schänke findet sich ein im Halbdunkel stehendes Tischchen mit einer zwielichtigen Gestalt. Vielleicht können Sie hier die eine oder andere Information über Ihre Konkurrenten erfahren...

**15.3) Leben und Sterben / Die Dynastie**

Im Laufe der Jahre sollten Sie sich Gedanken darüber machen, wer nach dem Tod Ihres Charakters das Geschäft weiterführen soll. Um das Geschäft in Familienbesitz – und daher weiterhin unter Ihrer Kontrolle – zu belassen, muss Ihr Charakter heiraten und Kinder in die Welt setzen.

**Die Werbung**

Der erste Schritt zur Dynastie ist die Werbung, in Folge der Sie einen Ehepartner für Ihren Charakter finden und schließlich – bei einer Zusage – ehelichen können.

Hierbei hängt es von Ihrem Titel und Vermögen ab, um welche Frau bzw. um welchen Mann Sie werben dürfen und wie lange es bis zu einer Zusage dauert. Um die Werbungsdauer zu verkürzen, können Sie Ihrer/Ihrem Angebeteten jede Runde für einen gewissen Geldbetrag ein Geschenk machen, wodurch Sie in der Gunst der Person ansteigen. Die Möglichkeit, ein Geschenk bei der Werbung zu machen, taucht bei Ihren Privilegien auf. Zudem können Sie dort auch die verbliebene Werbungsdauer einsehen. Während Sie um einen Lebenspartner buhlen, tun dies natürlich auch andere Bürger der Stadt. Deshalb kann es durchaus passieren, dass Sie die Werbung gegen eine bessere Partie verlieren...

**Der Ehebund**

Wenn die Werbung erfolgreich verlaufen ist, werden Sie schließlich vor den Altar treten und dort das heilige Band der Ehe eingehen.

Mit einem Hochzeit haben Sie aber nicht nur den erhofften Nachwuchs in Aussicht, sondern auch einen Verbündeten gewonnen, der Sie gegen Ihre Feinde unterstützt. Und wenn Sie sich nicht scheiden lassen – nur mit dem Titel Freiherr und höher möglich! – wird das über alle Probleme hinweg bis zum Tode Ihres Charakters so bleiben.

**Der Nachwuchs**

Einem Ihrer Kinder sollten Sie besondere Aufmerksamkeit zuteil werden lassen, denn dieses könnte schon bald die Nachfolge Ihres Charakters antreten müssen. Um es auf seine Aufgabe vorzubereiten, haben Sie die Möglichkeit, Ihrem Kind Spielzeug zu schenken, mit dem es seine Talente nach und nach verbessern kann.

Nach einigen Jahren können Sie Ihr Kind in die Lehre schicken, wobei es den ersten Meistergrad eines Berufs erlernt. Danach steht Ihnen noch die Möglichkeit offen, es zum Studium in eine andere Stadt zu geben. Die Lehre sowie das Studium kosten jede Runde Geld.

Der Nachfolger Ihres Charakters erbt nicht nur den Titel, sondern auch alle Meistergrade in allen Berufen, die Ihr Charakter bis dato besessen hatte. Bei den Ämtern und bei der Gunst allerdings muss der Nachfolger von vorne beginnen.

## 15.4) Der Ausklang

Irgendwann einmal ist auch die schönste Partie zu Ende...

### Gewonnen und Verloren

Eigentlich gibt es bei "DIE GILDE" keine wirklichen Gewinner und Verlierer, denn es geht ja nicht hauptsächlich darum, ein Leben in der mittelalterlichen Welt der Gilde zu erleben. Trotzdem kann man wohl sagen, dass jeder Spieler, der es in einem „freien Spiel“ bis ins Jahr 1600 schafft, auf jeden Fall zu den Gewinnern zählt. Und auch der Spieler, der in einer „Auftrags-Partie“ seine Aufgabe als Erster erfüllt hat, kann sich über einen kleinen Sieg in einer großen Kampagne freuen.

## 16) Netzwerkspiel

Für ein Netzwerkspiel benötigen Sie eine Verbindung zu einem lokalen Netzwerk (LAN). Grundsätzlich benötigt jeder Teilnehmer eines Netzwerkspiels eine eigene Version von "DIE GILDE".

Achtung! Sollte eine Netzwerkverbindung einmal nicht zustande kommen, kann das folgende Gründe haben:

1. Die Server-Adresse/-Name ist falsch
2. Auf dem angegebenen Server existiert kein Gilde-Server
3. Eine Firewall blockiert die Kommunikation mit dem Gilde-Server
4. Die Konfiguration des Windows-Netzwerks ist nicht korrekt eingestellt

Bei einem Netzwerkspiel von "DIE GILDE" können Sie folgende Spieloptionen als Client nicht benutzen:

1. Sämtliche Geschwindigkeiten
2. „Esc“-Taste und die „Leertaste“ / „Space“ für Pause

### Neues Spiel starten

Ein Netzwerkspiel benötigt einen so genannten Gilde-Server, von dem aus eine Partie gestartet wird. Nur von diesem Rechner aus können die Spieleranzahl, die Stadt und die Auftragsart für die Partie eingestellt werden.

Einem bestehenden Spiel beitreten

Um einem bestehenden Spiel beitreten zu können, muss in dem Netzwerk, an dem Ihr Rechner angeschlossen ist, bereits ein Gilde-Server gestartet sein.

Spiel fortsetzen

Mit dieser Option können Sie eine frühere Netzwerkpartie fortsetzen.

### Der Chat

Während eines Netzwerk-Spiels können Sie sich mit Ihren Mitspielern unterhalten, indem Sie ihnen Nachrichten über den Chat schreiben und zusenden. Den Chat öffnen Sie mit der „Eingabe“-Taste (Enter).

Der Chat selbst besteht aus einem Fenster für eingehende Nachrichten und einem Eingabefenster, in dem Sie Ihre Nachricht schreiben können. Darunter sind die Familienwappen Ihrer Mitspieler aufgeführt. Wählen Sie mit der linken Maustaste die Familienwappen der Spieler an bzw. ab, denen Sie die Nachricht schicken bzw. vorenthalten wollen.

Wenn Sie Ihre Nachricht geschrieben haben, können Sie diese durch die „Eingabe“-Taste (Enter) abschicken. Sie erscheint dann bei jedem Spieler, dessen Familienwappen ausgewählt ist.

Im Chat erscheinen Nachrichten immer in den Farben des jeweiligen Familienwappens. So können Sie leicht erkennen, wer die Nachricht geschrieben hat.

## **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.

#### **SOFTWAREPRODUKT-LIZENZ**

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. Etwas 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.

## 18) Credits

### *4HEAD Studios*

#### **Lead-Designer**

Lars Martensen

#### **Lead-Programmer**

Tobias Severin

#### **Programmers**

Dariusz Krzykowski

Wolfgang Alwin

Fandrych

#### **AI and Network**

Wolfgang Alwin

Fandrych

Dariusz Krzykowski

Tobias Severin

#### **3D-Engine + Tools**

Daniel Vollmer

Tobias Severin

#### **SFX-Engine**

Matthias Dangers

#### **Lead Artist**

Thomas Böhmelt

#### **3D-Artists**

Björn Allenstein

Ulrich Hayn

Christian Förtsch

Matti Jäger

Kritzelkratzen 3000

Lothar Mahler

Kay Tennemann

Lucas Wendler

Ronald Wendt

#### **2D-Artists**

3DGrafix - Daniel Kochlowski

Björn Allenstein

Ulrich Hayn

#### **Scene-Design,**

#### **Light, Maps**

Thomas Böhmelt

Lars Martensen

#### **Scripters**

Lukas Henschke

Matthias Dangers

Thomas Böhmelt

Michael Römer

#### **Soundtrack + SFX**

Gerhard Ottmer

Christoph Isermann

Lars Martensen

#### **Authors**

Lars Martensen

Heinrich Meyer

Wolfgang Valhiedek

Bérangère Roque

Dr. Matthias Kriesell

#### **Poems**

Dr. Gregor Mayer

Thomas Eichmann

Jürgen Betz

„Don Edello“

Norbert Sprang

Florian Kaiser

Johanna Berge

Jakob Hofmann

Manuel Hensel

Dr. Matthias Kriesell

„Galileo Gallilei“

„Dombherr van Ismael“

Sven Loose

Frank Stoinski

Marc von Renteln

Edgar A. Poe

#### **Manual**

Heinrich Meyer

Lars Martensen

#### **QA**

Tobias Severin

Die 4HEAD-Schergen

Dr. Matthias Kriesell

Gerd Meyer

Stephan Willamowski

Manuel Hensel

Dario Matos

Jens Authorsen

#### **FMVCutscenes erstellt von VirginLands**

#### **Voice-Samples aufgenommen in Toninton-Studios, Bad Vilbel**

#### **Head of Studio**

Wolfgang Zarges

#### **Speakers (german version)**

Aart Veder

Sonngard Dressler

Sylvia Heid

Matthias Keller

Armin Hauser

Peter Wenke

## **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 Gregoric

#### **Int. Security & Protection Manager**

Gerhard Neuhofer

#### **Art Director**

Christian Glatz

#### **Graphic Artist...**

Jaqueline Zweck

## **JoWoOD Team Deutschland**

#### **Production Supervisor**

Boris Kunkel

#### **Executive Producer**

Ralf Adam

#### **Associate Producer**

Sascha Pieroth

#### **Development Marketing Manager**

Reinhard Döpfer

#### **QA Manager**

Gregor Wilkenloh

#### **Lead Tester**

Thorsten Röpke

#### **Testers**

Stephan Berger

Thomas Böcker

Johannes Bochmann

Christian Braun

Reinhard Döpfer

Alexander Drossel

Stefan Duris

Eva Franz

Gerrit Hansen

Timm Hartmann

Daniel Hassels

Max Jahn

Norman Joseph

Silas Katzenbach

Daniel Kociok

Thomas Koch

Olli Landrock

Christian Lehr

Sebastian Mai

Holger Naumann

Tami Otto

Sven Riegel

Thorsten Schäfer

Stefan Schildknecht

Alexander Skrinjar

Stephan Stang

Oliver Staudé-Müller

Joannis Thomas

Falk Trintz

Tai von Keitz

#### **Marketing & PR Manager**

Esther Manga

#### **Product Managers**

Gero Döring

Viola Klammer

#### **PR Assistant**

Jürgen Kroder

#### **Special thanks to:**

Helmut Stiefel

Michael Kairat

Wilhelm Hamrozi

Michael Bach

Sebastian Brasseur

Jan Thomas

Markus Windelen

Marc „Plex“ Olbertz

Infogrames ;-)

Spellbound

Absolut Quality Testing

## 19) Index

<b>A</b>			
Aktionspunkte	20		
<b>Amtssessel</b>	<b>59</b>		
<b>Baumeister</b>	<b>60</b>		
<b>Bischof</b>	<b>60</b>		
<b>Bürgermeister</b>	<b>60</b>		
<b>Denunziant</b>	<b>60</b>		
<b>Diakon</b>	<b>60</b>		
<b>Erzbischof</b>	<b>61</b>		
<b>Fechtmeister</b>	<b>61</b>		
<b>Gardist</b>	<b>61</b>		
<b>Geheimrat</b>	<b>61</b>		
<i>Gildenmeister der Parfumeure</i>	<i>62</i>		
<i>Gildenmeister der Schmiede</i>	<i>62</i>		
<i>Gildenmeister der Steinmetze</i>	<i>62</i>		
<i>Gildenmeister der Tischler</i>	<i>62</i>		
<i>Großinquisitor</i>	<i>62</i>		
<i>Hofrat</i>	<i>62</i>		
<i>Inquisitor</i>	<i>63</i>		
<i>Kämmerer</i>	<i>63</i>		
<i>Kerkermeister</i>	<i>63</i>		
<i>Landesherr</i>	<i>63</i>		
<i>Nachtwächter</i>	<i>64</i>		
<i>Obrist</i>	<i>64</i>		
<i>Pachtmeister</i>	<i>64</i>		
<i>Präfekt</i>	<i>64</i>		
<i>Prinz der Diebe</i>	<i>65</i>		
<i>Ratsassistent</i>	<i>65</i>		
<i>Ratsinformant</i>	<i>65</i>		
<i>Räuberhauptmann</i>	<i>65</i>		
<i>Richter</i>	<i>65</i>		
<i>Spitzel</i>	<i>65</i>		
<i>Stadtdiener</i>	<i>66</i>		
<i>Stadtschreiber</i>	<i>66</i>		
<i>Steuereintreiber</i>	<i>66</i>		
<i>Zollmeister</i>	<i>66</i>		
<b>Amtsübersicht</b>	<b>38</b>		
<b>Ehrenämter</b>	<b>39</b>		
<b>Landesebene</b>	<b>38</b>		
<b>Stadtdiener, Stadtschergen &amp; Informanten</b>	<b>38</b>		
<b>Stadtrat &amp; kirchliche Ebene</b>	<b>39</b>		
Angestellte	30		
Ansehen	26		
Arbeiterunterkünfte	68		
<b>Aufnehmen und Ablegen</b>	<b>20</b>		
Aufträge	15		
Freies Spiel	16		
Leichte Aufträge	16		
Mittelschwere Aufträge	16		
Schwere Aufträge	16		
Sehr leichte Aufträge	16		
Sehr schwere Aufträge	16		
<b>Auswahl der Stadt</b>	<b>15</b>		
<b>B</b>			
Bauen	36		
Begriffseinstellung	18		
<b>Beruf wechseln</b>	<b>42, 59</b>		
<b>Berufe</b>	<b>52</b>		
Alchimist	54		
<i>Dieb</i>	<i>56</i>		
<i>Gardist</i>	<i>59</i>		
<i>Geldleiher</i>	<i>57</i>		
<i>Händler</i>	<i>58</i>		
<i>Parfumeur</i>	<i>55</i>		
<i>Prediger</i>	<i>57</i>		
<i>Räuber</i>	<i>58</i>		
<i>Schmied</i>	<i>53</i>		
<i>Steinmetz</i>	<i>54</i>		
<i>Tischler</i>	<i>53</i>		
<i>Wirt</i>	<i>56</i>		
Betreten/ Verlassen von Gebäuden	19		
<b>C</b>			
Charaktere anwählen	20		
<b>Charaktereigenschaften</b>	<b>20</b>		
Charaktergenerierung	16		
Beruf wählen	17		
Persönliche Daten	16		
Stammbaum bestimmen	17		
<b>Charakterinformationen</b>	<b>28</b>		
Symbolerklärung	28		
<b>Chat</b>	<b>70</b>		
Cutscenes	Siehe Zwischensequenzen		
<b>D</b>			
Dunkle Ecke	79		
Dynastie	79		
Die Werbung	79		
Ehebund	79		
Nachwuchs	79		
<b>E</b>			
<b>Einführungsspiel</b>	<b>13</b>		
<b>Einkaufen / Verkaufen</b> Siehe <b>Warenhandel</b>			
Erweitern	36		
<b>Erweiterungen</b>	<b>68</b>		
Aktionspunktebonus	68		
Ansehensbonus	68		
Einbruchsschutz	68		
Entführungschance	68		
Erhöhte Ausbeute von Kräutern	69		
Gästeaufkommen	69		
Göttlicher Segen	69		
Produktivitätsbonus	69		
Schnellere			
Transportgeschwindigkeit	69		
Schnellere			
Währungsbeschaffung	69		
Schutz vor Unfällen	69		
Verbesserte Kampf-Fertigkeit	69		
Verbesserte Tarnung	69		
Verbesserung der Gesundheit	69		
Verbesserung des Trainingszustands	69		
<b>F</b>			
Fernhandel	34		
Fertigkeiten	Siehe Talente		
F-Tasten	Siehe Quick-Jump-Tasten		
<b>G</b>			
<b>Gebäude</b>	<b>35</b>		
Betriebe im Umland	67		
Betriebe in der Stadt	67		
Gebädestufe	67		
Gebäudezustand	67		

<i>Öffentliche Gebäude</i>	67	Mausrad	20
Sicherheitsstufe	67	Maussteuerung	20
<b>Gebäude bauen</b>	<b>36</b>	Meister	31
<i>Gebäude-Informationen</i>	35	Meisterbrief	31
Kaufangebot machen	36	<b>Meistergrade</b>	<b>31</b>
<i>Gebäude-Optionen</i>	35	<b>Mengeneinstellung</b>	<b>20</b>
Abreißen	35	Menüführung	18
Anbauen	35	Reglerleisten	18
Neue Räume einrichten	35	Scrolling	18
Renovieren lassen	35	<b>N</b>	
Um eine Stufe aufwerten	35	Nachfolger	79
Verkaufen	35	Nachrichten	15
Wohnsitz verlegen	35	Benachrichtigungen	46
<b>Gegenstände aufnehmen</b>		Geschehnisse	46
<b>und ablegen</b>	<b>37</b>	Zufallsmeldungen	47
Gesetze	45	Nachschub	33,78
Finanzgesetze	45	<b>Netzwerkspiel</b>	<b>80</b>
Strafgesetze	45	<b>Chat</b>	<b>80</b>
Verfassungsgesetze	45	<b>O</b>	
Gesundheit	26	Optionen im	
Grundrissplan	Siehe Panel -	Arbeitszimmer	29
	Das Stadtwappen	Handwerkskunst	25
Gunst	26	verbessern	29
<b>H</b>		Neuen Meistergrad	
<b>Handel</b>	<b>Siehe Warenhandel</b>	erlangen	29
Handelswaren	Siehe Waren	Spionage	29
Historische Nachrichten	15	Verhandlungsgeschick	
Ohne historische Nachrichten	15	verbessern	29
Spielerbezogene Historie	15, 48	Optionen im Rathaus	37
Tatsächliche Geschichtsschreibung	15	Eingangshalle	37
<b>I</b>		Sekretariat	37
Informationen erhalten	19	Optionen in Betrieben	36
Inhaltsverzeichnis	4	Einkaufen	36
<b>Innenräume</b>	<b>19</b>	Erweitern	36
<b>Intrigen</b>	<b>78</b>	Getier fangen	32
Inventarbeutel	24, 37	Kräuter suchen	32
Gegenstände benutzen	37	Lager	36
Gegenstände einlagern	37	Meisterbrief	31, 36
<b>K</b>		Personalbuch	30, 36
Katastrophen	49	Produktion	31, 36
<b>Konkurrenzkampf</b>	<b>78</b>	Transport	36
<b>Krankheiten</b>	<b>26</b>	<b>P</b>	
<i>Angst im Dunkeln</i>	26	<b>Panel</b>	<b>22</b>
<i>Haarausfall</i>	27	<i>Das AP-Symbol /</i>	
<i>Husten</i>	27	<i>Dynastienvergleich</i>	18
<i>Knochenbruch</i>	27	<i>Das Bargeld</i>	24
<i>Lachanfalle</i>	26	<i>Das Buch</i>	24
<i>Lungenentzündung</i>	27	<i>Das Datum</i>	23
<i>Pest</i>	27,49	<i>Das Familienwappen</i>	22
<i>Ruhr</i>	27	<i>Das Informationsfenster</i>	24
<i>Vergesslichkeit</i>	27	<i>Das Namensfeld</i>	22
<b>L</b>		<i>Das Optionsfeld</i>	24
Lager	Siehe Warenlager	<b>Das Stadtwappen</b>	<b>23</b>
Lagerverkauf	34	<i>Der Inventarbeutel</i>	24, 37
<b>M</b>		<i>Der Kompass / Stadtplan</i>	23
<b>Marktplatz</b>	<b>33</b>	<i>Die 3D-Ansicht / View</i>	22
<i>Bodos Bücher-Bude</i>	34	<i>Die Nachrichtenleiste</i>	25
<i>Duftend' Kräuter &amp; Phiolen</i>	34	<i>Die Uhr</i>	23
<i>Holz &amp; Eisen</i>	34	Personalbuch	30,36
<i>Importwaren-Ingolinde</i>	34	Privilegien	38, 40
<i>Rudis Rohstoff-Rampe</i>	34	<b>Aufteilung und Übersicht</b>	<b>40</b>
<i>Schwerer Stein &amp; voller Humpen</i>	34	Privilegien der freien Leute	40

<i>Privilegien durch das Amt</i>	40	<i>Ende</i>	21
<i>Privilegien durch den Titel</i>	40	<i>„esc“</i>	21
<b>Beschreibungen</b>	<b>41</b>	<i>Leertaste / Space</i>	21
<i>100 % erhöhte Kreditwürdigkeit</i>	41	<i>Plus (+) / Minus (-)</i>	21
<i>50 % erhöhte Kreditwürdigkeit</i>	41	<i>Strg</i>	21
<i>Abbitte leisten</i>	41	<i>Schwierigkeitsgrad</i>	15
<i>Absetzung beantragen</i>	41	<i>Selektionsrahmen ziehen</i>	20
<i>Amtseinkommen</i>	41	<i>Shortcuts Siehe Schnellzugriffstasten</i>	
<i>Amtsernennung</i>	41	<b>Speichern</b>	<b>13</b>
<i>Amtssessel vertauschen</i>	41	<i>Spielerbezogene Historie</i>	15, 48
<i>Anklage erheben</i>	42	<i>Belagerung</i>	49
<i>Anteil an Pachtgebühren</i>	42	<i>Persönlichkeiten der Geschichte</i>	41
<i>Arbeiter ausweisen</i>	42	<i>Pest</i>	27, 49
<i>Becircen</i>	42	<i>Reichstag</i>	49
<i>Beruf wechseln</i>	42, 59	<i>Stadtfest</i>	49
<i>Bevölkerung bekehren</i>	42	<i>Stadtansicht</i>	18, 35
<i>Billige Niedertracht</i>	42	<i>Stadtplan / 2D-Karte</i>	23
<i>Ein Gesetz ändern</i>	42	<i>Stammtisch</i>	79
<i>Ein Leibwächter</i>	42	<i>Steuerung mit der Maus</i>	18
<i>Erlaubter Wohnsitz</i>	43	<b>T</b>	
<i>Euch scheiden lassen</i>	43	<i>Talente</i>	25, 77
<i>Folter vortäuschen</i>	43	<i>Bei Nacht und Nebel</i>	25
<i>Furcht einflößen</i>	43	<i>Handwerkskunst</i>	25
<i>Gefangene vorzeitig entlassen</i>	43	<i>Kampf</i>	25
<i>Gegenspiionage</i>	43	<i>Rhetorik</i>	25
<i>Geld unterschlagen</i>	43	<i>Verhandeln</i>	25
<i>Günstiges Training</i>	43	<b>Titel</b>	<b>27</b>
<i>Halbierte Dauer für Werbung</i>	44	<b>Tooltip-System</b>	<b>20</b>
<i>Immunität</i>	44	<i>Transport</i>	36
<i>Inquisitionsprozess anstrengen</i>	44	<i>Eskortieren</i>	33
<i>Jemanden beleidigen</i>	44	<i>Handelskarren</i>	33
<i>Jemanden erpressen</i>	44	<i>Karren</i>	33
<i>Medicus aufsuchen</i>	44	<i>Pferdekarren</i>	33
<i>Meister der Bespitzelung</i>	44	<i>Tutorial</i>	13
<i>Städtischer Bau</i>	44	<b>W</b>	
<i>Um Ehepartner werben</i>	45	<b>Waffengang</b>	<b>49</b>
<i>Verbilligter Gebäudebau</i>	45	<i>Ablauf der Kampfhandlung</i>	52
<i>Verhör vornehmen</i>	45	<i>Anzeigen</i>	52
<i>Wunder wirken</i>	45	<i>Befehle</i>	52
<i>Zwei Leibwächter</i>	45	<i>Auflauern</i>	49
<i>Zwischen 2 Personen Frieden stiften</i>	45	<i>Einheiten</i>	52
<i>Zwischen 2 Personen Hass erzeugen</i>	45	<i>Bombenleger</i>	51
<b>Produktion</b>	<b>31, 36</b>	<i>Fernkämpfer</i>	51
<i>Arbeitseinteilung</i>	31	<i>Nahkämpfer</i>	52
<b>Q</b>		<i>Ende der Kampfhandlung</i>	52
<i>Quick-Jump-Tasten</i>	21	<i>Kampfvorbereitung</i>	51
<i>Kameraeinstellung aufrufen</i>	22	<i>Informationspergament</i>	51
<i>Quick-Jump-Taste einrichten</i>	22	<i>Patrouille</i>	
<i>Überblick über die Belegung</i>		<i>Überfall / Razzia</i>	49
<i>Vorbelegung</i>		<i>Waffen</i>	50
<b>R</b>		<i>Ausrüsten von Militäreinheiten</i>	50
<b>Rathaus Siehe Optionen im Rathaus</b>		<i>Begriffserklärung</i>	50
<b>Räume</b>	<b>29</b>	<i>Fernkampfwaffen</i>	50
<i>Räume wechseln</i>	20, 23	<i>Nahkampfwaffen</i>	50
<b>S</b>		<i>Waren</i>	30
<b>Schnellzugriffstasten</b>	<b>21</b>	<i>Fertigprodukte</i>	30, 73
<i>&gt;M&lt;</i>	21	<i>Armbrust</i>	50
<i>&gt;N&lt;</i>	21	<i>Ausdauertrank</i>	73
<i>&gt;Q&lt;</i>	21	<i>Blume der Zwietracht</i>	73
<i>Alt</i>	21	<i>Bombe</i>	73
<i>Cursortasten / Pfeiltasten</i>	21	<i>Brief aus Rom</i>	73
<i>Eingabetaste / Enter</i>	21	<i>Dartagnans Duff</i>	73

Diamant	73	Politur	72
Dolch	73	Schleifziegel	72
Dünnbier	73	Weingeist	72
Elixier des Dr. Faustus	74	<b>Warenhandel</b>	<b>33</b>
Fahnenbräu Pilsener	74	Fernhandel	34
Gedicht	74	Lagerverkauf	34
Gehstock	74	Marktplatz	32, 67
Giftdolch	74	<b>Warenlager</b>	<b>32</b>
Glücksstein	74	<i>Kapazität erhöhen</i>	32
Goldkette	74	<i>Lagerplatz bauen</i>	32
Großschwert	74	<i>Lagerplatz frei machen</i>	32
Gürtel der Metaphysik	75	<i>Lagerplatz sperren</i>	32
Handwerksurkunde	75	<i>Lagerplätze / Slots</i>	32
Hasstirade	75	<b>Warentransport</b>	<b>Siehe Transport</b>
Heiligenduft	75	Werbung	79
Kamm	75	<b>Wohnsitz</b>	<b>28, 29</b>
Körnermahlzeit	75	<b>Gebäudestufen des Wohnsitzes</b>	<b>28</b>
Kräuterschnaps	75	<b>Optionen im Arbeitszimmer</b>	<b>29</b>
Krötenschleim	75	Beweise sichten	29
Moschusduft	75	<b>Weitere Räume</b>	<b>29</b>
Pistole	76	<i>Bibliothek</i>	29
Rapier	76	<i>Hinterzimmer</i>	29
Schädelbrand	76	<i>Musikzimmer</i>	30
Schattendolch	76	<i>Salon</i>	20
Schiefer tafel	76	<i>Weinkeller</i>	30
Schleifstein	76	<b>Z</b>	
Schutzkreuz	76	Zahleneinstellung	20
Silberkette	76	Zwischensequenzen	47
Silberring	76	Amtssitzung	47
Stab des Edelmanns	77	Absetzung	48
Starkbier	77	Amtswahl	48
Steinkreisel	77	Duell	47
Steinsoldat	77	Betrügen	47
Topf-Granate	77	Der Medicus	47
Über Talente I	77	Runden	47
Über Talente II	77	Geburt	48
Unkendunk	77	Hinrichtung	48
Rohstoffe	30, 70	Hochzeit	48
Buchenholzbrett	70	Prozess	48
Edelstein	70	Schuldturm	48
Eichenholzbrett	70	Tod	48
Eisen	70	Versteigerung	48
Fledermausblut	70	Würfelspiel	48
Gerste	70		
Gold	70		
Granitquader	70		
Jasmin	71		
Kiefernholzbrett	71		
Krötename	71		
Lavendel	71		
Moschus	71		
Roggen	71		
Schieferplatte	71		
Silber	71		
Spinnenbein	71		
Wildrose	71		
Ziegelstein	72		
Zwischenprodukte	30, 72		
Beschlag	72		
Farbe	72		
Holzzapfen	72		
Papier	72		





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

RODIGILDE0001HAN