

Banden & Bürgerschaften

von Stefan „lof3“ Koch,

lof3@tanelorn.net

Inhaltsverzeichnis

Banden & Bürgerschaften.....	1
Einleitung.....	2
Vorbereitung.....	2
Die Werte einer Organisation.....	2
Die Vorzüge.....	3
Handel.....	3
Infrastruktur.....	4
Befestigungen.....	4
Militär.....	4
Geheimdienst.....	5
Forschung.....	5
Autorität.....	6
Natürliche Vorzüge.....	6
Optional: Portale und Sprungantriebe.....	6
Die Grundsätze.....	7
Organisationen und Helden.....	8
Taten widmen.....	9
Die Organisationsphase.....	9
Schritt #1: Zufallereignis.....	9
Interessante Zeiten.....	10
Schritt #2: Bauen, Reparieren, Verschieben und Kaufen.....	11
Schritt #3: Spielen.....	11
Anheuern.....	11
Plündern.....	11
Sabotage.....	12
Krieg.....	12
Schritt #4: Produktion, Versorgung, Aufruhr, Phasenende.....	13
Handel und Handelskrieg.....	14
Mehrere Organisationen und das Bevölkerungslimit.....	15
Aufruhr.....	15
Organisationen untereinander.....	15

Einleitung

Dieser Regelkomplex schließlich stattet Organisationen, Gruppierungen und Staaten mit Werten aus und erlaubt es den Helden solche Gruppen zu beherrschen. Alle diese Gruppen funktionieren dabei gleich.

Die Regeln sind für geschrieben, um sie mit meinem Spiel Burgen & Backwaren zu verwenden, lassen sich aber vermutlich auch mit anderen Spielen kombinieren. Wenn diese Regeln auf Spieltermini aus B&B Bezug nehmen, habe ich dies in Fußnoten angemerkt.

Vorbereitung

Um die Regeln zu benutzen sind zunächst einige Setzungen nötig. Erstens ist festzulegen, wie viele Personen eine Einheit **Bevölkerung** umfasst. Je mehr Bevölkerung eine Organisation hat, desto mächtiger wird sie. Es empfiehlt sich als Personenzahl eine Zehnerpotenz zu wählen (100, 1.000, 10.000, 100.000, ...).

Zweitens muss bestimmt werden, wie lange eine **Organisationsphase** dauert. Hier sind drei Monate eine gute Wahl, aber auch Jahre oder sogar noch längere Zeiträume sind denkbar, wenn etwa die Charaktere besonders langlebig sind. Typischer Weise passen höhere Bevölkerungszahlen auch zu längeren Phasen.

Drittens muss die Karte des Settings in **Regionen** gegliedert werden. Organisationen haben Einfluss und Macht immer nur innerhalb bestimmter Regionen. So hat etwa Sauron seine Orkarmee in Mordor und nicht im Auenland.

Viertens muss eine Einheit für **Geld** bestimmt werden, mit der Organisationen handeln. Hier kann die gleiche verwendet wie für Schätze in B&B. Tatsächlich bietet es sich an, auch Schätze zu benutzen, wenn mit diesen Erweiterungsregeln gespielt wird. Wenn ihr ein anderes Regelwerk verwendet, müsst ihr selbst eine Umrechnung vornehmen.

Jede betrachtete Region sollte zudem ein **Bevölkerungslimit** erhalten. Dies gibt an, wie viele Einheiten Bevölkerung sich in der Region ohne Probleme ansiedeln können. Ein Limit von fünf ist ein guter Durchschnittswert. Für eine zufällige Bestimmung könnt ihr $5+W4-W4$ benutzen.

Die Werte einer Organisation

Organisationen können zunächst **Bevölkerung** haben. Es ist möglich, dass eine kleine Organisation keine Bevölkerung besitzt, aber dann ist sie sehr instabil (siehe S. 15). Weiterhin hat eine Organisation **Geld**, ein Wert, der über das Spiel stark schwanken wird.

Drittens kann eine Organisation **Vorzüge** besitzen. Sie bestehen aus einem frei wählbaren Namen, einer Kategorie und einer Stufe. Die Stufe ist mindestens eins und nach oben offen. Zu den Kategorien zählen Militär, Geheimdienste, Handel und ähnliche Dinge.¹

All diese Spielwerte sind jeweils **an eine Region gebunden**. Die Leute, das Geld und die Vorzüge befinden sich also jeweils in einer der festgelegten Regionen. Es ist möglich und wird sogar häufig vorkommen, dass eine Organisation in mehreren Regionen Niederlassungen hat. In diesem Fall wird jedoch für alle Regionen getrennt Buch geführt. Es ist nicht einfach möglich mit dem Geld in Region A etwas in Region B zu bezahlen (siehe dazu S. 11).

¹ Die Vorzüge haben damit die gleichen Elemente (Name, Kategorie, Stufe) wie Charakterfähigkeiten in B&B.

Zusätzlich kann eine Organisation noch **Grundsätze** erhalten. Diese sind überregional und beschreiben Ideale, welche die Organisation vertritt. Siehe hierzu S. 7.

Beispiel: Nachdem die Kampagne um Haestan und seine Freunde zu Ende ist, möchten die Gruppe eine weitere Kampagne in der gleichen Welt spielen. Diesmal soll das Spiel eher in den zivilisierten Ländern passieren.

Marcus, der Spielleiter, entwirft ein Fürstentum als Startpunkt:

Das Fürstentum von Walden

<i>Grundsätze:</i>	<i>Heimattreu</i>
<i>Region:</i>	<i>Nördliche Provinzen</i>
<i>Offizieller Anführer:</i>	<i>Fürst von Walden</i>
<i>Bevölkerung:</i>	<i>8 x 1000 Leute</i>
<i>Geld:</i>	<i>8</i>
<i>Vorzüge:</i>	<i>Waldener Armee (Militär 2)</i> <i>Wollmanufakturen (Handel 1)</i> <i>Die fürstliche Kanzlei (Autorität 2)</i> <i>Freunde an vielen Höfen (Geheimdienst 1)</i>

Einzelne Vorzugsstufen können **beschädigt** werden. So könnten eine Stufe der Waldener Armee beschädigt sein, während die zweite noch voll funktionstüchtig ist. Eine beschädigte Stufe kann nicht benutzt werden, bis sie repariert ist.

Bevölkerung dagegen kann in **Aufbruch** geraten. Auch dies geschieht einheitenweise und auch in diesem Fall tragen die entsprechenden Personen nicht mehr zum Wohl des Staates bei, bis sie beruhigt werden.

Ein letzter Terminus vorab ist die **temporäre Erhöhung**. Das bedeutet nichts weiter, als dass eine Vorzugsstufe für eine Aktion als entsprechend erhöht betrachtet wird. Generell ist es möglich auch Vorzugskategorien zu erhöhen, für die in der Region kein echter Vorzug existiert. In diesem Fall wird nur die Erhöhung verwendet.

Die Vorzüge

Die Kategorien der Vorzüge im einzelnen sind:

Handel

Jede Stufe dieser Kategorie bringt am Ende der Organisationsphase 1,5 Geldeinheiten zusätzlich zu denen, die von der Bevölkerung herkommen. Es können jedoch nie mehr Handelsstufen in einer Region wirken, als dort Bevölkerung wohnt. Sind mehr Handelsstufen vor Ort oder möchte eine ansässige Organisation eine andere daran hindern mit ihrer Bevölkerung zu handeln, kommt es zum Handelskrieg (siehe S. 14).

Infrastruktur

Dieser Vorzug umfasst fortgeschrittene Landwirtschaft, Schulen, Krankenhäuser, Theater und effiziente Güterverteilung. Jede Stufe erhöht das Bevölkerungslimit der Region um drei Zähler. Infrastruktur kann für gewöhnlich nicht in andere Regionen verlegt werden.

Befestigungen

Befestigungen schützen andere Vorzüge und die Staatskasse vor feindlichen Truppen. Wird eine Befestigungstufe gebaut, wählt **eine andere Vorzugsstufe**. Diese kann im Krieg nicht angegriffen werden, solange die Befestigung steht. Zudem sind **zwei Geldeinheiten** in der Region vor Krieg und Plünderungen sicher.

Befestigungen sind in der Unterhaltung **billiger** als andere Vorzüge. Sie kosten nur 0,5 Geldeinheiten pro Runde. Sie lassen weiterhin nicht in andere Regionen **nicht verlegen** und lassen sich durch Autorität, temporäre Erhöhungen oder Zukauf **nicht erzeugen**.

Wird eine Befestigung gefunden, die keine andere Vorzugsstufe beschützt, kann man einen Vorzug **in die Befestigung ziehen**. Dies funktioniert so, als würde der Vorzug in eine andere Region verlegt.

Militär

Militärvorzüge haben mehrfachen Nutzen. Zum einen können Helden ein paar Hand voll Gefolgsleute mit auf Missionen nehmen, zum anderen kann man mit ihnen plündern, Krieg führen und Aufruhr niederschlagen.

Für Missionen stehen pro Organisationsphase fünf Soldaten pro Militärstufe zur freien Verfügung. Temporäre Erhöhungen können diese Zahl entsprechend um je fünf erhöhen. Die Reputation der Soldaten entspricht dem kleineren aus der Stufe des Vorzugs und der Reputation des anführenden Charakters: Gut ausgebildete Truppen werden keinen Anfängern übertragen bzw. wenn die Charaktere die Ausbilder der Truppe sind, können sie niemanden ausbilden, der besser ist als sie.²

Werden die so rekrutierten Soldaten ausgeschaltet oder getötet, sind in der nächsten Phase neue Rekruten mit ihrer Ausbildung fertig. Bei höherem Bedarf ist es möglich bis zu 20 Soldaten pro Stufe abzuziehen. Die Vorzugsstufe kann in diesem Fall in der Runde für nichts anderes mehr (z.B. Plündern oder Krieg) benutzt werden.

***Beispiel:** Fürst von Walden möchte seinem Sohn Wigard ein paar Soldaten mit auf eine Mission geben. Die Stufe des Militärvorzugs ist 2, es stehen also maximal 10 Soldaten zur Verfügung. Wigard besitzt gegenwärtig Reputation 1 (gut ausgebildet). Dies ist kleiner als die Vorzugsstufe 2 und somit die beschränkende Komponente. Die mitreisenden Soldaten haben also Reputation 1.*

Wigard wählt sechs tapfere Recken aus. Für den Rest der Phase stehen noch vier zur Verfügung. Braucht er im weiteren Verlauf mehr, muss er eine temporäre Erhöhung beschaffen oder den Vorzug überziehen.

Das **Plündern** von Nachbarn wird auf Seite 11 beschrieben, das **Führen von Kriegen** auf Seite 12, der Umgang mit **Aufbruch** auf Seite 15.

² Reputation ist quasi die Charakterstufe bei B&B. Sie ist wie folgt aufgebaut: 0 Normale Bevölkerung, 1 Gut Ausgebildet, 2 Veteran, 3 Spezialist, 4 Bekannter Meister, 5 Idol, 6 Legende, 7 Transzendent. Wenn ihr ein anderes Regelwerk benutzt, versucht ein Äquivalent zu finden.

Geheimdienst

Der Geheimdienst kann dazu benutzt werden, um für Missionen der Helden die **Gefahrenschwellen zu senken**, indem vorab Informationen eingeholt werden. Hierzu wird eine Anzahl W6 gleich der Vorzugsstufe gewürfelt. Die Erfolgsschwelle ist 4+. Jeder Erfolg erlaubt es in einem ausgewählten Abenteuerbereich die Schwelle permanent um eins zu senken.³

Diese Anwendung kann pro Organisationsphase nicht häufiger gewählt werden, als die Vorzugsstufe angibt. Temporäre Erhöhungen können entweder zusätzliche Würfel auf einen Wurf bringen oder zusätzliche Versuche.

***Beispiel:** Wigards Mission wird ihn zu einer Grenzfestung der Blauen Republik führen, mit der die Fürstentümer der nördlichen Provinzen nicht auf all zu gutem Fuß stehen. Wigard möchte gerne die Lagepläne der Burg haben und konsultiert dazu Vatis Geheimdienst.*

Dieser hat die Stufe 1, es wird also ein Würfel gewürfelt und es fällt eine 5. Tatsächlich kann der Dienst die Pläne der Burg beschaffen, so dass die Gefahrenschwelle für Wigard von 3 („feindlich“) auf 2 fällt.

Weitere Anfragen wird der Dienst in dieser Phase allerdings nicht mehr beantworten können.

Daneben kann man Geheimdienste auch nutzen, um andere Organisationen zu **sabotieren** (siehe S. 12). Schließlich lässt sich auch ein Geheimdienst einsetzen, um mit **Aufbruch** fertig zu werden (siehe S. 15).

Forschung

Eifrige Forschung erlaubt es Würfel, die mit einer Organisation zusammenhängen (Rekrutieren von Soldaten, Geheimdienstoperationen, Zufallsereignisse, Sabotage, Krieg), noch einmal zu würfeln: Die Anwendung experimenteller Techniken ist also gleichsam ein Joker. Pro Forschungsstufe darf ein einzelner Würfel pro Runde wiederholt werden. **Das neue Ergebnis gilt.**

Bei Sabotage und Krieg kann man Gegner zwingen, einzelne Würfel zu wiederholen. Egal ob eigene oder fremde Würfel, jeder Würfel darf nur einmal wiederholt werden.

Allerdings bergen Experimente eine gewisse **Gefahr**: Zeigt der Würfel das gleiche Ergebnis wie vorher, wird die verwendete Forschungsstufe beschädigt. Möglicher Weise haben sich die verrückten Wissenschaftler in die Luft gesprengt oder – in weniger abgedrehten Szenarien – ist die Forschung in eine Sackgasse gelangt und bedarf neuer Investitionen.

Stammte der Forschungseffekt aus einer temporären Erhöhung wird statt dessen eine passend erscheinende andere Stufe beschädigt, typischer Weise die, deren Effekt durch das Experimentieren manipuliert wurde.

In magischen Settings können auch Zauberergilden o.ä. als Forschungsvorzug aufgefasst werden, sofern die spezielle Magie der Zauberer nicht besser in eine andere Kategorie passt.

³ Wenn ihr ein anderes Regelwerk als B&B kann diese Anwendung in ähnlicher Weise Abenteuer vereinfachen, z.B. könnte sie Encounterlevel in D&D senken. Wenn keine entsprechende Maßzahl im Regelwerk existiert, könnt ihr selbst eine entwerfen oder diese Anwendung frei Hand anwenden.

Autorität

Die Kategorie schließlich umfasst die Verwaltung der Organisation. Autorität erlaubt es andere Vorzugsstufen temporär um eine Stufe zu erhöhen. Wenn also etwa mehr Militär gebraucht wird, lässt sich mit Autorität die Militärstufe um eins erhöhen, indem man die Bevölkerung zum Krieg einzieht.

Ein Autoritätsvorzug lässt sich sowohl in der Region einsetzen, in der er steht, als auch in allen Nachbarregionen. Auf diese Weise kann ein Organisation Machtzentren aufbauen und umliegende Bereiche mitversorgen.

Dabei gelten die folgenden Beschränkungen:

1. Es können pro Phase nicht mehr temporäre Erhöhungen vorgenommen werden, als der Autoritätsvorzug Stufen hat.
2. In jeder Region darf eine gegebene Vorzugskategorie nur um höchstens eine Stufe erhöht werden.
3. In einer Region können nicht mehr Erhöhungen durch Autorität vorgenommen werden, als die Organisation dort Bevölkerung hat.

***Beispiel (Fort.):** Wigard will doch noch einmal Soldaten mit auf eine Mission nehmen. Er überredet seinen Vater von der fürstlichen Kanzlei weitere Truppen bereitstellen zu lassen.*

Dies verbraucht eine der beiden Autoritätsstufen der Kanzlei und erhöht die Militärstufe für die eine Mission. Zu den vier verbleibenden Soldaten kommen nun als fünf hinzu. Selbst wenn Wigard nun eine dritte Mission in der gleichen Phase anleiern würde, könnte er nicht die zweite Autoritätsstufe benutzen, um das Militär noch einmal zu verstärken.

Es ist nicht nötig, die Verwendung von Autorität im Voraus anzusagen. Autorität ist daher besonders nützlich – speziell für neue Organisationen – weil sie so flexibel ist. Zusätzlich kann Autorität auch benutzt werden, um **Aufbruch** unblutig zu beenden (siehe S. 15).

Natürliche Vorzüge

Das Attribut „Natürlich“ bezeichnet weniger eine eigene Kategorie, sondern eher einen Zusatz, der Vorzügen beliebiger Kategorien zukommen kann. So könnte z.B. eine alte „Ruine der Vorfahren“ ein natürlicher Autoritätsvorzug sein, ein magischer Brunnen, mit dem man an entfernte Orte schauen kann, ein natürlicher Geheimdienst oder eine Goldmine ein natürlicher Handelsvorzug.

Allen natürlichen Vorzügen ist gemein, dass man sie **nicht bauen** kann, sondern nur finden. Sie können auch nicht komplett zerstört werden, sondern **nur beschädigt**. Das bedeutet, dass beispielsweise die Ausbauten zerstört sind, die für die Nutzung des Vorzugs gebraucht werden. Natürliche Vorzüge werden daher immer beschädigt, wenn sie nach den Regeln eigentlich zerstört werden müssten. Letztlich sind natürliche Vorzüge **unbeweglich**. Sie verbleiben immer in ihrer angestammte Region.

Natürliche Vorzüge sind in der Unterhaltung **billiger**, sie verbrauchen je nur 0,5 Geldeinheiten. Siehe dazu S. 13.

Optional: Portale und Sprungantriebe

Portale und Sprungantriebe bieten außergewöhnliche bis übernatürliche Möglichkeiten zur Fortbewegung und machen die Bewegung auf der Karte um einiges dynamischer. Ihre Verwendung ist optional. Je nach intendiertem Spielgefühl existieren sie vielleicht gar nicht, müssen erst

entdeckt werden (was eine würdige Mission für die Helden wäre) oder kommen nur als natürliche Vorzüge vor. Neben magischen Vorrichtungen könnte für gewisse Szenarien auch ein Hochseehafen als Portal gelten.

Portale erlauben es Vorzüge und Bevölkerungsteile ohne Aufwand in andere Regionen zu verlegen. Die so transportierten Spielelemente zählen nicht als bewegt und können direkt in der neuen Region benutzt werden. So produzieren Bevölkerungsteile etwa noch in der gleichen Runde und müssen nicht eine Runde warten oder aber können auf konventionellem Wege noch ein weiteres Feld ziehen.

Ein Portal der ersten Stufe kann Vorzüge in Nachbarregionen absetzen. Höhere Stufen ermöglichen weitere Reisen. Es gibt kein Limit wie viele Vorzüge auf diese Weise bewegt werden können. Es ist ebenso möglich Bevölkerung verlegen. Allerdings kann ein Vorzug immer nur eine Einheit Bevölkerung pro Runde befördern.

Der Nachteil an einem Portal ist, dass es ohne ein passendes und aktives Portal auf der Gegenseite keinen einfachen Weg zurück gibt.

Sprungantriebe funktionieren ähnlich wie Portale. Eine Stufe Sprungantriebe hat die gleiche Kapazität, was Vorzüge und Bevölkerung angeht wie Portal der ersten Stufe. Der Unterschied liegt darin, dass ein Sprungantrieb nur eine Sendung pro Runde leistet – d.h. alles muss auf einmal mit – und sich dann selbst mit an den Zielort bewegt.

Der Vorteil an Sprungantrieben gegenüber Portalen ist, dass man mit ihnen in der nächsten Runde entweder weiter oder aber zurück reisen kann.

Die Grundsätze

Eine Organisation kann sich zu gewissen Grundsätzen verpflichten, was in passenden Situationen Vorteile bringt. Eine Organisation darf höchstens zwei Grundsätze pflegen. Beispielhafte Grundsätze sind die folgenden:

DOGMATISCH: Wenn die Organisation in einer Runde mindestens eine Autoritätsstufe nicht verwendet und kein Aufruhr herrscht, erhält sie in der Folgerunde eine freie Erhöhung. Die Organisation muss in der Lage gewesen sein, die Stufe zu benutzen. Insbesondere muss sie über hinreichend Bevölkerung verfügen.

EHRENHAFT: Wenn die Organisation offen ankündigt, dass sie eine andere Organisation anzugreifen gedenkt, erhält sie dafür eine temporäre Erhöhung.

FREIHEITLICH: Die Organisation erhält jede Runde eine temporäre Erhöhung, um Aufstände zu beruhigen. Sie darf dazu jedoch niemals Militär oder Geheimdienste benutzen.

FRIEDLIEBEND: Die Organisation erhält jede Runde eine temporäre Erhöhung, in der sie keinen Militärvorzug unterhält, repariert oder baut.

HASSERFÜLLT: Die Organisation hat einen ausgewählten Feind, entweder eine spezielle Organisation oder eine gewisse Art von Organisationen (Anhänger einer gewissen Religion, Mitglieder eines bestimmten Volkes etc.). Die Organisation erhält eine temporäre Erhöhung pro Runde, wenn sie Angriffe oder Spionage gegen ihren Erzfeind ausführt.

HEIMATVERBUNDEN: Die Organisation ist fest mit einer bestimmten Region verbunden. Solange sie sich nicht in andere Regionen ausbreitet, erhält sie jede Runde eine temporäre Erhöhung.

HILFSBEREIT: Wenn die Organisation eine andere Organisation mit Geld oder dem Effekt aus einem Vorzug unterstützt ohne eine Gegenleistung zu fordern, erhält sie eine temporäre Erhöhung.

INNOVATIV: Die Organisation erhält eine temporäre Erhöhung, wenn sie in der Vorrunde mindestens drei Würfel durch Forschung wiederholt hat. Diese Erhöhung kann selbst nicht für Forschung verwendet werden.

LUXUSGEWÖHNT: Die Organisation erhält jede Runde eine freie Erhöhung, wenn sie mindestens eine echte Infrastrukturstufe kontrolliert, ohne auf die drei so gewonnenen Punkte Bevölkerungslimit zurückzugreifen.

MERKANTIL: Die Organisation erhält eine temporäre Erhöhung, wenn sie die meisten Handelsvorteile in der Region besitzt. Es muss mindestens eine andere Organisation mit Bevölkerung in der Region sein. Die so gewonnene Erhöhung kann nicht für Handel genutzt werden.

MISSTRAUISCH: Die Organisation erhält jede Runde eine freie Erhöhung, wenn sie mindestens drei Geheimdienststufen kontrolliert.

RACHSÜCHTIG: Wenn die Organisation angegriffen wird, erhält sie in der folgenden Runde eine temporäre Erhöhung, sofern sie einen Gegenangriff startet.

REISELUSTIG: Die Organisation erhält eine temporäre Erhöhung, wenn sie eine neue Region mit mindestens einem Bevölkerungsteil besiedelt. Die Erhöhung wird in der Runde nach der Ankunft in der neuen Region ausgeschüttet.

Selbstverständlich lassen sich weitere Grundsätze entwerfen. Sie sollten in vergleichbarer Weise eine Erhöhung pro Runde einbringen, wenn die Organisation etwas tut oder unterlässt.

Grundsätze gelten gleichermaßen für jede Niederlassung einer Organisation. Ändert eine Niederlassung ihre Grundsätze im Alleingang, gibt es Schisma. Die Vorteile aus den Grundsätzen gelten pro Region, können also theoretisch jede Runde von jeder Niederlassung abgeschöpft werden.

Möchte eine Organisation einen Vorzug annehmen oder loswerden, lebt sie in „interessanten Zeiten“ (S. 10).

Organisationen und Helden

Bevor es an das Verhalten von Organisationen untereinander geht, soll noch kurz erläutert werden, wie Helden und Organisation interagieren. Unter Militär und Geheimdienst wurden schon zwei Möglichkeiten beschrieben, wie mutige Helden sich eine Organisation direkt zunutze machen können. Natürlich können auch **Geld** aus Staatskasse nehmen, um sich Schätze zu kaufen, und andersherum Geld einzahlen.

Weiter ist es möglich neben den üblichen Belohnungen für individuelle Charaktere **temporäre Erhöhungen** für die Organisation in Aussicht zu stellen. Für besonders erfolgreiche Abenteuer können natürlich auch gleich **neue Vorzüge** oder **Bevölkerung** herauspringen

Auch noch andere Vergünstigen sind denkbar. So könnte ein Held einen Kompromiss mit Aufständischen schließen und so außerplanmäßig einen Aufruhr beenden (siehe S. 15). Vielleicht schaffen es Helden auch Bevölkerung über die gefährlichen Berge zu führen so schneller in eine andere Region in Sicherheit zu bringen. Schaut einfach, was passend ist!

Taten widmen

Schließlich ist es möglich, dass Helden einer Organisation ihre Taten widmen.⁴ Dies sollte im Heldentagebuch vermerkt werden, etwa so:

(+) Habe die Kronjuwelen von Rashmapur wiederbeschafft

FÜR das Fürstentum meines Vaters

Der Held erhält dann ganz normal eine Steigerung und zählt die Tat für die Erhöhung seiner Reputation. Eine gewidmete Tat lässt sich allerdings nicht mit Fanpost verwenden. Als Ausgleich dafür kann der Held seine Reputation bei der Organisation wirken lassen. Jede gewidmete Tat kann einmal pro Runde als temporäre Erhöhung verwendet werden.

Beispiel: Nehmen wir an, Wigard hat die genannte Tat vollbracht und entsprechend gewidmet. Er braucht nun wiederum Soldaten für eine Mission. Um mehr (bzw. überhaupt welche) zu bekommen, lässt er seine Reputation spielen und erhält so noch einmal fünf Soldaten.

Die Organisationsphase

Anders als Charakter bewegen sich Organisationen immer in einer Art von Rundenmodus, eben den sog. Organisationsphasen. Diese bestehen aus mehreren Schritten.

Schritt #1: Zufallsereignis

Zu Beginn jeder Phase würfelt ein Zufallsergebnis für jede Organisation aus. Zweck dieses Schritts ist Anreize zum Abenteuer für die Helden zu geben und allgemein die politische Landschaft nicht zu statisch werden zu lassen.

Würfelt hierzu drei sechsseitige Würfel, zwei gleichfarbige und einen andersfarbigen. Die Summe der beiden gleichfarbigen gibt die Zeile in der folgenden Tabelle an, der einzelne Würfel die Stärke des Effekts: Bei einer 1-4 tritt der geringe Effekt ein, bei einer 5+ der starke.

2W6	Bezeichnung	Geringer Effekt (1-4)	Starker Effekt (5-6)
2	Natürlicher Vorzug erschöpft	Chance	Fakt
3	Bevölkerungssenkung	Chance	Fakt
4	Vorzug beschädigt	1 Stufe beschädigt	2 Stufen beschädigt
5	Aufruhr in der Bevölkerung	1 Einheit in Aufruhr	2 Einheiten in Aufruhr
6	Schlechte Saison	-1 Geld	-2 Geld
7	Letztes Ereignis wiederholen	Entsprechend	Entsprechend
8 - 9	Nichts	./.	./.
10	Gute Saison	+1 Geld	+2 Geld
11	Bevölkerungszunahme	Chance	Fakt
12	Natürlicher Vorzug gefunden	Chance	Fakt

⁴ Jedenfalls wenn ihr B&B benutzt. Taten sind in B&B quasi Erfahrungspunkte. Pro Abenteuer gibt es diese kurzen Tagebucheinträge. Wenn ihr ein anderes Spiel verwendet, könnt ihr ein ähnliches Verfahren etablieren.

Bei den Ereignissen „Vorzug beschädigt“, „Aufruhr“, „Gute Saison“ und „Schlechte Saison“ treten die beschriebenen Ereignisse sofort ein.

Die Einträge Chance und Fakt bezeichnen, dass bei einer Chance der Effekt noch nicht eingetreten ist. D.h. die Helden können die Gefahr noch abwenden oder müssen arbeiten, um den Gewinn zu erhalten. Ein Fakt dagegen bedeutet, dass der Unfall schon eingetreten ist oder der Gewinn sich aus heiterem Himmel einstellt.

Ereignis 7 „Letztes Ereignis wiederholen“ bedeutet, dass das gleiche passiert wie schon in der letzten Organisationsphase. Die Intensität des Ereignis wird mit dem dritten Würfel neu bestimmt und in der passenden Zeile abgelesen.

In jedem Fall solltet ihr ausgestalten, was sich genau abspielt. Eine Bevölkerungssenkung könnte z.B. durch eine Seuche, eine Sturmflut und eine Vielzahl anderer Ursachen geschehen.

Um das Würfelergebnis zu verbessern, kann **Forschung** eingesetzt werden. Gewiefte Forscher können Heilmittel gegen Seuchen finden, effektive Methoden die neue Ölquelle auszubeuten und vieles mehr. Die Regeln rechnen in gewisser Weise mit dieser Anwendung von Forschung. Deshalb – und damit die Charaktere etwas zu tun haben – ist die Zufallstabelle pessimistisch.

***Beispiel:** Das Fürstentum wurde in der letzten Saison von einer aufkommenden Seuche getroffen (Bevölkerungssenkung/Chance). Diese konnte noch einmal abgewendet werden, weil eine Gruppe junger Helden erfolgreich auszog, um ein Heilmittel von den Elfen im benachbarten Wald zu besorgen. Wigard hat diese Tat dem Fürstentum gewidmet.*

In der folgenden Phase ist die Gefahr jedoch immer noch da. Sie ist sogar noch größer, weil die Seuche nun nicht nur bei einer 2, sondern auch bei der recht wahrscheinlichen 7 auftritt. So kommt es denn auch. Es fallen $3+4 = 7$ und 6. Die Seuche würde also als Fakt zuschlagen und sofort die Bevölkerung um eins senken.

Damit dies nicht passiert, lässt Wigard seine Reputation spielen und erhöht sie die Forschungsstufe des Fürstentums auf eins. Auch die Kanzlei nutzt ihre Autorität, um das Heilmittel unter der Bevölkerung zu verteilen. Die Forschungsstufe steigt so auf zwei.

Die Spieler entscheiden sich die 3 und die 6 noch einmal zu würfeln und erhalten eine 2 und eine 4. Die nicht nachgewürfelte 4 plus die neue 2 ergibt eine 6 („Schlechte Saison“). Die vier beim Intensitätswürfel steht für eine geringe Stärke.

Das Fürstentum zahlt also ein Gold für die Schlechte Saison: Das sind offenbar die Kosten, die entstehen, wenn man das Medikament massenweise zubereiten und verteilen will.

Ist die Anwendung eines negativen Ereignisses nicht möglich, weil z.B. keine Bevölkerung zu verlieren, kein natürlicher Vorzug zu erschöpfen oder der Staat bereits pleite ist, nehmt ein auf der Tabelle benachbartes negatives Ereignis.

Interessante Zeiten

Manchmal kommt es jedoch noch dicker. Dies geschieht, wenn die Organisation sich **in ihrer inneren Beschaffenheit ändert**, wenn sie z.B. einen Regierungswechsel erfährt, einen ihrer Grundsätze ändert, mit einer anderen Organisation fusioniert, neue Technologien annimmt (also z.B. Infrastruktur baut), überraschend mehr als eine Einheit Bevölkerung gewinnt oder verliert, große Teile aufständische Bevölkerung beruhigen musste usw. Diese Auflistung ist nicht vollständig und soll vor allem Indizien liefern. Lasst euch hier von der Erzählung leiten: Immer wenn die Organisation vor einem New Deal steht, lebt sie in interessanten Zeiten.

Ist dies der Fall ermittelt die Art des Zufallsereignisses nicht zwei, sondern drei gleichfarbigen Würfeln und wertet nur die zwei kleinsten. Das Ergebnis wird also potentiell schlimmer. Die Intensität des Ereignisses wird wie gewohnt separat mit einem andersfarbigen Würfel ermittelt.

Schritt #2: Bauen, Reparieren, Verschieben und Kaufen

In dieser Phase können Organisationen **Baufträge** für Vorzüge starten, sowie Vorzüge und Teile der Bevölkerung **in benachbarte Regionen verschieben**.

Eine neue Vorzugsstufe zu bauen kostet 4 Geldeinheiten, eine Vorzugsstufe zu reparieren kostet 2 Einheiten. Das Geld wird sofort fällig und die Bauvorhaben sind am Ende der Phase abgeschlossen.

Ebenso können Bevölkerungsteile und Vorzüge auf die Reise geschickt werden. Auch sie kommen am Ende der Phase in der gewählten Nachbarregion an. Während der laufenden Runde ist die Verwendung der Vorzüge eingeschränkt und die Bevölkerung produziert nicht (siehe Schritt #4). Generell funktionieren keine Effekte der reisenden Vorzüge, außer Soldaten mit auf Missionen zu nehmen (bei Militär) und Gefahrenschwellen zu senken (durch Geheimdienste). Dies sind genau die Effekte, die auf der Ebene der Charaktere wirken.

Unter die Rubrik „Verschieben“ fällt es auch, Geld in andere Regionen zu **überweisen**, insbesondere also zwischen verschiedenen Niederlassungen der gleichen Organisation. Auch solche überregionalen Überweisungen kommen erst am Ende der Runde an. Diese Regel begünstigt also kleine Organisationen. Das Imperium mag ja unermesslich reich sein, aber es muss seine Ressourcen erst einmal heranschaffen.

Schritt #3: Spielen

In dieser Phase findet das ganz normale Rollenspiel statt. Organisationen können allerdings auch in dieser Phase agieren, insbesondere werden hier Militär und Geheimdienste eingesetzt.

Anheuern

Indem man das Staatsäckel öffnet, lassen sich temporäre Erhöhungen erlangen. Die erste temporäre Erhöhung in einer Kategorie kostet eine Geldeinheit. Die nächste Erhöhung in der selben Kategorie kostet bereits zwei. Die dritte Erhöhung kostet drei Geldeinheiten usw.

Dieser Effekt lässt sich regelmäßig damit erklären, dass die Organisation freischaffendes Personal anheuert. Werden mehr Spezialisten für ein Fachgebiet gefordert, müssen diese von weiter her geordert werden. Hieraus erklären sich die höheren Kosten.

Natürlich könnt ihr auch andere Erklärungsmuster finden und, wenn Charaktere im Rahmen einer Mission passende Quellen auftun, könnte sich der Kostenrahmen vergünstigen. Dies ist ein guter Kompromiss, wenn die Mission nicht durchschlagend genug erscheint, um eine weitere temporäre Erhöhung zu rechtfertigen.

Plündern

Militär lässt sich einsetzen, um andere Organisationen um ihre Schätze zu erleichtern. Würfelt dazu den Militärvorzug gegen 4+ und zieht die halbe Militärstufe des Verteidigers (aufgerundet) ab. Für jeden Erfolg gibt der Verteidiger eine Einheit Geld ab oder beschädigt alternativ eine seiner Militärstufen.

Nach jeder Plünderung sinkt die Militärstufe des Angreifers um eins. Dies funktioniert genau wie beim Rekrutieren von Gefolgsleuten für Missionen und die beiden Effekte wirken kumulativ. Es ist möglich Organisationen in einer benachbarten Region zu plündern.

Befestigungsvorzüge schützen je zwei Geldeinheiten vor einer Plünderung und können durch Plünderung nicht zerstört.

Sabotage

Geheimdienste erlauben es, andere Organisationen zu **sabotieren**. Hierzu wird eine Anzahl von Würfeln gleich der Geheimdienststufe gewürfelt. Die Erfolgsgrenze ist 4+. Es wird eine Schwelle abgezogen, welche der halben Geheimdienststufe des Gegners entspricht (aufgerundet).

Die Saboteure haben nun die Wahl, entweder alle überzähligen Erfolge auszuschöpfen oder noch einen Erfolg abzuziehen, um keine Beweise für ihre Urheberchaft zu hinterlassen. Im ersten Fall können sie für jeden überzähligen Erfolg eine Bevölkerungseinheit in Aufruhr versetzen, hinterlassen aber eindeutige Beweise. Im zweiten Fall wird entsprechend eine Bevölkerungseinheit weniger aufgewiegelt, aber die Opfer haben keine handfesten Beweise, wer verantwortlich war.

Es ist möglich Organisationen zu sabotieren, die nicht in der gleichen Region ansässig sind. In diesem Fall wird für jede überschrittene Grenze ein zusätzlicher Erfolg abgezogen.

Pro Runde kann nicht häufiger sabotiert werden, als die Vorzugsstufe angibt, und diese Kontingent ist dasselbe wie jenes für das Sammeln von Informationen zur Senkung von Gefahrenschwellen (S. 5). Diese beiden Anwendungsgebiete addieren sich also, so dass Informationen zu sammeln weitere Sabotageversuche erschwert und umgekehrt.

***Beispiel:** Die örtliche Gouverneur der Blauen Republik ist missgestimmt über Wigards Besuch und möchte sich revanchieren. Er lässt seinen Geheimdienst mit Stufe 3 würfeln und erzielt tatsächlich drei Erfolge. Das Fürstentum hat Geheimdienststufe 1, halbiert und aufgerundet 1. Es verbleiben also zwei Erfolge für den Gouverneur.*

Der entscheidet, dass die Zeit für Nettigkeiten vorbei ist, und verzichtet auf Heimlichtuerei. Daher geraten zwei Einheiten an Bauern in Aufruhr und predigen direkt Freiheit, Gleichheit und „Nieder mit dem Adel!“. Das ist zu viel für den eigentlich recht gemäßigten Fürsten und er antwortet mit....

Krieg

Voraussetzung für einen zünftigen Krieg ist erstens ein Militärvorzug und zweitens Bevölkerung. Wer eins nicht hat, führt keine Kriege. Der Angreifer macht ggf. direkt seinen Kriegsergebniswurf.

Bevölkerung und Militär müssen sich zudem in der selben Region befinden wie der ausersehene Feind. Sind sie dies nicht, müssen sie zunächst sukzessiv in die gleiche Region verschoben werden, was den Gegnern ggf. Zeit zur Vorbereitung lässt.

Bei Kriegsbeginn setzen beide Organisationen einen Teil ihrer Bevölkerung ein. Die eingesetzten Bevölkerungseinheiten produzieren in dieser Runde nicht. Danach verteilen beide Parteien heimlich ihre Militärstufen auf Angriff und Verteidigung. Es kann nicht mehr für den Angriff aufgewendet werden, als die Organisation an Bevölkerung mobilisiert hat.

Als nächstes werden die Setzungen aufgedeckt. Der Würfelvorrat einer Organisation beträgt

mobilisierte Bevölkerung + Militär im Angriff – gegnerische Verteidigung

in W6. Unabhängig von der Verteidigung verbleibt mindestens ein Würfel. Beide Parteien würfeln nun und lesen das Ergebnis für jeden Würfel in der folgenden Tabelle ab.

Augenzahl	Effekt
1	Eine eigene Einheit Bevölkerung verstirbt.

2 – 3	Kein Effekt
4	Es wird eine Einheit Geld aus der Kasse der feindlichen Organisation gestohlen. Ist nichts mehr vorhanden, passiert nichts. Befestigungsstufen schützen je zwei Geldeinheiten vor diesem Effekt.
5	Wähle einen gegnerischen Vorzug. Eine Stufe dieses Vorzugs wird beschädigt. Sind keine unbeschädigten Stufen mehr verfügbar, zerstöre entsprechend Vorzugsstufen. Befestigungsstufen können die Auswahl einzelner Vorzugsstufen verbieten. Alternativ kann eine Armee Genozid begehen und eine feindliche Einheit Bevölkerung ermordern.
6	Wähle einen beschädigten Vorzug des Gegners und übernehme ihn. Alternativ kann eine gegnerische Einheit Bevölkerung unterjocht werden. Verbleibt sie unter Herrschaft eines Eroberers, zählt sie zunächst als in Aufruhr.

Geht diese Effektklassen von unten nach oben durch. Erst entfernen alle Kontrahenten ihre tote Bevölkerung. Verrechnet danach das gestohlene Geld und gleicht die Staatskassen entsprechend aus. Danach wählen die Parteien für jede ihrer Fünfen abwechselnd eine Vorzugsstufe. Es kann sein, dass in diesem Schritt Vorzugsstufen zerstört werden. Im letzten Schritt werden in gleicher Weise Vorzugsstufen zur Anwendung der Sechsen gewählt. Es kann in diesem Schritt passieren, dass eine Bevölkerungseinheit oder Vorzugsstufe mehrfach den Besitzer wechselt.

Kriegswürfel können in normaler Weise per Forschung wiederholt werden.

Beispiel (Fort.): Das Fürstentum verfügt insgesamt über acht Einheiten Bevölkerung, zwei davon sind durch die Sabotage in Aufruhr. Es bleiben also sechs.

Von diesen schickt der Fürst drei in den Krieg. Die Waldener Armee verfügt über Stufe 2. Eine kleine Kommandoaktion durch Wigard und seine Genossen erhöht das Militär auf drei. Davon setzt der Fürst zwei Würfel in Verteidigung und einen in den Angriff. Die örtliche Niederlassung der Blauen Republik kommt auf Angriff 3 und Verteidigung 1. Die Ergebnisse sind:

Fürstentum Walden: 1, 5, 6. Außenposten der Republik: 4.

Zunächst stirbt also eine Bevölkerungseinheit des Fürstentums in den Kämpfen. Danach plündern republikanische Truppen eine Einheit Geld. Dann zerstört das Fürstentum die Hafenstadt Nixenburg (Handel 1) mit seiner Fünf und erobert sie danach mit der Sechs.

Die Hafenstadt kann in der nächsten Runde repariert werden, wenn sie nicht zuvor zurückerobert wird.

Schritt #4: Produktion, Versorgung, Aufruhr, Phasenende

In dieser Phase werden die Bauaufträge abgeschlossen, die in Schritt #2 angesetzt wurden. Auch die verschobenen Vorzüge und Bevölkerungsteile kommen in ihrem Zielgebiet an.

Prüft als nächstes ob das **Bevölkerungslimit** überschritten wurde. Ist dies der Fall, gehen die überzähligen, neu hinzugekommenen Bevölkerungsteile in Aufruhr.

Nun folgt die **Produktion**. Die Organisation erhält eine Geldeinheit für jede Bevölkerungseinheit. Bevölkerungsteile in Aufruhr und solche im Kriegsdienst werden nicht berücksichtigt. Für jeden Handelsvorzug, der arbeitet, gibt es weiterhin 1,5 Geldeinheiten. (Siehe aber den nächsten Abschnitt für Details zu Handel und Handelskrieg.)

Von jenem neu erworbenen Reichtum, geht allerdings sofort ein Teil ab: Für jede Vorzugsstufe, die nicht gerade zerstört ist, wird eine Geldeinheit in **Versorgungskosten** fällig. Das schließt

Handelsvorzüge ein, so dass diese letztendlich 0,5 Geldeinheiten netto produzieren. **Befestigungen** und **Natürliche Vorzüge** schließlich kosten in der Unterhaltung nur 0,5 Geldeinheiten pro Stufe.

***Beispiel (Fort.):** Das Fürstentum hatte grundsätzlich 8 Einheiten Bevölkerung. Davon sind zwei in Aufruhr und drei waren im Krieg, wobei einer nicht mehr nach Hause kommt. Die drei verbleibenden Teile produzieren also drei Geldeinheiten. Hinzu kommen 1,5 Einheiten von den Wollmanufakturen.*

In der Staatskasse waren noch 8 Einheiten, so dass der Zwischenstand 14,5 Einheiten ergibt. Das Fürstentum kontrolliert insgesamt sechs unbeschädigte Vorzugsstufen, so dass 6 Einheiten fällig werden. Der frisch eroberte Handelshafen ist beschädigt und muss nicht versorgt werden. Es bleiben 8,5 Geldeinheiten.

Kann eine Organisation ihre Versorgungskosten nicht decken oder entscheidet sich bewusst dagegen, muss sie entsprechend viel Vorzugsstufen auswählen und beschädigen.

Handel und Handelskrieg

In einer Region können nur so viele Handelsstufen zum Zug kommen, wie Bevölkerung in der Region wohnt. Üblicher Weise gehen die Regeln davon aus, Handelsstufen ggf. die Bevölkerung anderer Organisationen „mitbenutzen“.

Hat also Organisation A eine Bevölkerungseinheit und zwei Handelsstufen sowie Organisation B umgekehrt zwei Einheiten Bevölkerung und eine Handelsstufen, so können alle drei Vorzugsstufen produzieren. Sie sind durch die insgesamt drei Einheiten Bevölkerung gedeckt. Es herrscht also ein gemeinsamer Markt in jeder Region.

Eine Organisation kann dies durch **Handelshemmnisse** verhindern. Hierzu kann sie Militär-, Geheimdienst- oder Autoritätsstufen einsetzen. Jede so verwendete Stufe nimmt in der Produktionsphase bis zu drei eigene Bevölkerungseinheiten aus dem gemeinsamen Markt heraus.

Hat auf diese Weise eine Organisation nicht hinreichend Zugang zu Bevölkerung produzieren nur so viele von ihren Handelsstufen, wie sie abdecken kann. Was aber passiert, wenn sich mehrere Organisationen mit ihren Handelsvorzügen um einen **zu kleinen gemeinsamen Markt** streiten?

In diesem Fall befriedigt sich die zunächst die Organisation mit meisten Vorzugsstufen möglichst vollständig. Dann ist die nächst stärkste Handelsmacht an der Reihe usw.

***Beispiel:** Alice Town, Bobstedt und Christiania streiten sich um einen gemeinsamen Markt von 4 Bevölkerungseinheiten. Alice Town hat drei Stufen Handel, Bobstedt zwei und Christiania nur eine. Von den vier Teilen erhält zunächst Alice Town volle drei. Danach bleibt eine Einheit für den nächst stärksten Bewerber Bobstedt. Christiania kriegt nichts.*

Sind mehrere Bewerber gleich stark, teilt die Kundschaft im Markt gleichmäßig auf diese Bewerber auf.

***Beispiel:** Christiania fusioniert in der nächsten Runde mit Bobstedt. Alice Town und das neue Christianstedt haben also jeweils drei Handelsstufen. Die Bevölkerung ist nach wie vor vier. Sie nehmen abwechselnd je eine Einheit Kunden und erhalten so jeder zwei.*

In der nächsten Runde wächst der gemeinsame Markt um eine Einheit Bevölkerung, umfasst nun also Bevölkerung 5. Alice Town und Christianstedt erhalten zunächst jeder zwei Einheiten aus dem Topf. Die verbleibende fünfte Einheit wird zufällig zugeteilt.

Eine solch ungerechte Verteilung ist für kleine Organisationen ausgesprochen unbefriedigend, weswegen Handelshemmnisse nützlich sein können. Ansonsten bietet ungerechte Verteilung einen guten Vorwand für militärische Unternehmungen. Viel Spaß!

Mehrere Organisationen und das Bevölkerungslimit

Wenn mehrere Organisationen in einer Region angesiedelt sind, teilen sie sich das Bevölkerungslimit. Wachsen die Organisationen oder kommen neue hinzu, so wird das verbleibende Limit kleiner. Wird das Limit überschritten, geraten überzählige Einheiten in Aufruhr.

Falls nun mehr als eine Organisation Bevölkerung hinzugewonnen hat, ist nicht automatisch klar, wessen Bevölkerungsteile in Aufruhr gehen sollen. Ermittelt dies in diesem Falle zufällig.

Zudem kann es vorkommen, dass eine Organisation über Infrastruktur verfügt und so das Bevölkerungslimit anheben kann. Dieser Effekt gilt nur für die Organisation, die den Vorzug besitzt und eventuell für alle, die sie daran ebenfalls teilhaben lässt.

Aufruhr

Nach der Versorgung ist es Zeit sich um Aufrührer zu kümmern. Hierzu gibt es zwei Möglichkeiten. Die Organisation kann erstens **Geld** zahlen, um die Aufständischen mit Brot und Spielen zu ködern. Jede eingesetzte Geldeinheit beruhigt eine Einheit Bevölkerung.

Alternativ kann die Organisation im Verhältnis 1:1 **Vorzugsstufen** einsetzen. Es eignen sich sowohl Militär und Geheimdienste als auch Autorität. Die Vorzugsstufen dürfen dazu in der laufenden Runde noch nicht benutzt worden sein.

***Beispiel (Fort.):** Das Fürstentum hat mit zwei Einheiten Aufständischen zu kämpfen. Sowohl der Geheimdienst als auch Waldener Armee wurden bereits benutzt. Die eine der beiden Stufen der Fürstlichen Kanzlei wurde für die Eindämmung der Seuche eingesetzt.*

Es verbleibt eine Autoritätsstufe, um einen Bevölkerungsteil zu beruhigen. Für den zweiten zahlt der Fürst eine Geldeinheit.

Bleiben Bevölkerungsteile mehrere Runden lang in Aufruhr machen sie sich für gewöhnlich unabhängig und gründen eine neue Organisation oder schließen sich gar einer anderen an.

Organisationen untereinander

Selbstverständlich müssen sich Organisationen nicht feindlich begegnen. Sie können stattdessen auch friedlichen Handel treiben.

Dabei lässt sich grundsätzlich alles tauschen, beispielsweise Geld oder auch die Effekte von Vorzügen. So könnte z.B. Fürst von Walden der Fürstin Temera mit Militärstufen aushelfen. Von überregionalen Überweisungen wurde bereits gesprochen (siehe S. 11). Überweisungen innerhalb einer Region erfolgen, was das Spiel angeht, praktisch sofort.

Natürlich kann man auch Vorzüge übereignen, sich Versprechungen machen oder formale Verträge schließen. Es ist sogar möglich **Vorzüge gemeinsam zu kontrollieren**. In diesem Fall kann jede der Parteien den Vorzug auf Wunsch beschädigen, muss aber alles andere Vorgehen mit den Partnern abstimmen.

Mit diesen Vorstellungen eröffnet sich eine große Flexibilität. So muss man gar nicht unbedingt klären, wo eine Organisation endet und die nächste anfängt. So könnte man vielleicht in das Fürstentum von Walden **hineinzoomen** und dort die Waldener Handwerker bestehend aus einer Bevölkerungseinheit und der Wollmanufaktur finden. Das kann nützlich sein, wenn man Machtkämpfe innerhalb einer Organisation behandeln möchte.

Es ist auf diese Weise auch möglich, **Organisationen ohne Bevölkerung** zu gestalten. So könnte etwa eine Söldnertruppe allein aus einem Militärvorzug bestehen. Die Truppe wäre dann darauf

angewiesen, sich regelmäßig zu verdingen, um ihre Versorgungskosten zu decken. Organisationen, die Handelsvorteile kontrollieren, haben hier einen Vorteil, da sie so wenigstens etwas Geld in die Kasse bekommen.