

Länder/Regionen nach Spielern

1. Mittelreich = frei
3. Thorwal = frei
4. Nostris = frei
5. Andergast = GeneralJJ
6. Horasreich = frei
7. Zyklopeniseln = Mika (?)
8. Al Anfanisches Imperium = Hage
9. Selem, Chorhop, Mengbilla = frei
10. Brabak und Chariptik = frei
11. Novadis/Khom = frei
12. Tulamidenlande = frei
- 12.1 Fasar = frei
- 12.2 Khunchom = frei
13. Aranien = Elch
14. Maraskan = frei
15. Schwarztobrien = frei
16. Salamandersteine und nördliche Wälder = frei
17. Sveltal Vasall der Orken = frei
18. Bornland = frei
- 19.1 Nivesen = frei
- 19.2 Gloranien = frei
- 19.3 Eiswüste frei
20. 🤪 = frei

Regelungen zum Planspiel Aventurien:

Die Aventurische Bevölkerung wird um den Faktor **4x** erhöht.

Die Zahl der Bewohner von Städten ist demzufolge anzupassen, so auch die Anzahl der stehenden Truppen.

Inhalt:

1. [Zufriedenheit](#)
2. [Finanzkraft](#)

- [Steuern](#)
 - [Ausgaben](#)
 - [Luxusgüter](#)
 - [Zölle](#)
3. [Glauben](#)
 4. [Prestige](#)
 5. [Unterdrückung](#)
 6. [Spionage](#)
 7. [Nahrung](#)
-

Der **Zufriedenheitswert** spiegelt wider wie die Bevölkerung zu ihrem aktuellen Regime steht.

Er wird durch Spieler Handeln und an die Öffentlichkeit geratene Entscheidungen beeinflusst. (+- 5-20 pkt. pro Handlung / alternativ 1-5 W6)

Besetzte Gebiete beginnen mit 20 Zufriedenheit, falls nicht anders beeinflusst.

<=100 = Die Bevölkerung ist zufrieden mit der aktuellen Lage und steht hinter ihrem Regenten. (**Startwert vieler Regime**)

>=80 = Ein kleiner Teil der Bevölkerung ist mit den getroffenen Entscheidungen unzufrieden.

>=60 = Ein beachtlicher Teil der Bevölkerung ist mit der aktuellen Lage und/oder den getroffenen Entscheidungen unzufrieden. // *Proteste auf offener Straße, Verweigerung der Steuern (-15 % Steuern)*

>=40 = Der Großteil der Bevölkerung ist gegen den Regenten. // *Erhöhte Zahl an Auswanderern, Truppenmoral wird gesenkt, Sabotage von Staatseinrichtungen, Mehr Überfälle auf Handelsrouten (-30% Steuern)*

>=20 = Die Bevölkerung hasst ihren Regenten. // *Attentate, Putschversuche (-50% Steuern)*

Die **Finanzkraft** gibt den Wohlstand und somit den finanziellen Handlungsspielraum an.

Sie wird beim Spielstart pro Fraktion individuell bestimmt, wobei die Einkommensquellen ausschlaggebend sind. Diese sind zu unterscheiden in **einmalige**, welche den Wert der Finanzkraft einmalig erhöht und **regelmäßige**, welche über einen gewissen Zeitraum Finanzkraft generieren. Das Selbige gilt für Ausgaben, so werden einmalige Ausgaben einmal vom Wert abgezogen und regelmäßige senken den Wert über einen Zeitraum hinweg. (bspw. Bezahlung eines stehenden Heeren)

- Überfälle/Plünderungen
- Steuern (regelmäßig)
- Zölle (regelmäßig)

Einkommensquellen können auch während des Spiels genutzt und erweitert werden.

Jeder Punkt Finanzkraft steht repräsentativ für 1.000 Dukaten. Bei Umrechnung von Einnahmen und Ausgaben in Finanzkraft wird normal gerundet (*1.500 Dukaten = 2 pkt.*) Der Startwert in Finanzkraft setzt sich aus den Ertrag (Einnahmen - Ausgaben) der letzten 2 Jahre zusammen.

Die monatlichen **Steuern** werden durch die Anzahl an Bevölkerung bestimmt und müssen, so die Zufriedenheit niedrig, für jede Region individuell berechnet werden. Faustformel ist dabei **(BEVÖLKERUNG x 4 DUKATEN) x PROZENTSATZ**

Beispiel: Al'Anfa (320.000 x 4) x 10% = 128.000

Der Prozentsatz ist, sofern nicht erhöht/vermindert standardmäßig 10%.

- 5%** = Zufriedenheit wird um 10 erhöht
 - 10%** = Standard
 - 20%** = Zufriedenheit wird um 40 vermindert
 - 30%** = Zufriedenheit wird um 80 vermindert
 - 40%** = Zufriedenheit wird um 120 vermindert
 - 50%** = Zufriedenheit wird um 160 vermindert
-

Die regelmäßigen **Ausgaben** einer Region, setzen sich durch Löhne der Stadtgardisten, Söldner und Personen im öffentlichen Dienst und die Erhaltung und Instandsetzung der Region zusammen.

Die **Löhne** werden für die Gardisten und Söldner, sowie die Personen im öffentlichen Dienst unterschiedlich berechnet.

Söldner werden in Qualitätsstufen unterteilt. Preis = Unterhalt

Q1 Unerfahren (*frisch ausgehobene Landwehr, TaW 3*) | 1 Silber/Tag

Q2 Erfahren (*geübte Landwehr, TaW 5*) | 1,5 Silber/Tag

Q3 Durchschnittlich (*Söldnerhaufen, TaW 7*) | 2 Silber/Tag

Q4 Kompetent (*erfahrene Söldner, TaW 10*) | 5 Silber/Tag

Q5 Meisterlich (*Balioher Ritterbann, TaW 12*) | 1 Dukate/Tag

Q6 Brilliant (*Goldene Lanze, TaW 15*) | 2 Dukaten/Tag

Q7 Vollendet (*Basaltfaust, TaW 18*) | 3 Dukaten/Tag

Beispiel: Al'Anfa hat 200 Basaltfäuste die für einen Monat unterhalten werden müssen.

3 x 200 x 30 = 18.000 Dukaten/Monat

Angegeben ist immer der Grundwert zum monatlichen Erhalt eines Banners, der mit dem Mittel aus Professionalität und Moral multipliziert(!) wird

Leichte Infanterie - 200D!

Schwere Infanterie - 250D!

Bombarden - 350D!
Sappeure - 200D!
Leichte Reiterei - 350D!
Schwere Reiterei - 450D!

Beispiel: 2 Banner Ordenskrieger des schwarzen Raben kosten 2.000 Dukaten/Monat. 200 Dukaten Basis, da Leichte Infanterie x MOD 5 (Q5 MITTEL M4 = 4,5(5)) x2 weil 2 Banner

Die Personen im öffentlichen Dienst werden mit 2 Silber den Tag bezahlt, Rechnung wie folgt:

(BEVÖLKERUNG / 1.000) x 2 *Beispiel: Al'Anfa (400.000 / 1.000) x 2 = 800 Silber/Monat*

Um die monatlichen Kosten der **Erhaltung und Instandsetzung** zu berechnen, muss die Kategorie der Region bestimmt werden.

- (1) Niemandsland, *Beispiel "Die Grüne Ebene" (Mod. x0)* ca. 150 Einwohner
- (2) Pionierland, *Beispiel "Svellftland" (Mod. x0,1)* ca. 500 Einwohner
- (3) Ländlich, *Beispiel "Nostris/Andergast" (Mod. x0,5)* ca. 1.500 Einwohner
- (4) Durchschnittlich, *Beispiel "Mhanadistan" (Mod. x1)* ca. 3.500 Einwohner
- (5) Urban, *Beispiel "Horasreich" (Mod. x3)* ca. 7.000 Einwohner

Berechnung: **(BEVÖLKERUNG / 100) x MOD**

Beispiel: Al'Anfa (400.000 / 100) x 3 = 12.000 Dukaten/Monat

Al'Anfa bezahlt 12.000 Dukaten im Monat für die Instandsetzung der Stadt.

Nicht bezahlen dieser Kosten senkt die Zufriedenheit pro Monat um 10. (Wird durch bezahlen im nächsten Monat nicht ausgeglichen)

Eine weitere Möglichkeit die Zufriedenheit und auch die Zolleinnahmen in einer Region zu erhöhen ist der Besitz/Handel von **Luxusgütern**. (Seide, Edelsteine, Edelhölzer, etc.) In einigen Regionen können auch Waren und Rohstoffe mit geringer Verbreitung als Luxusgut gezählt werden. Luxusgüter können regional abgebaut/hergestellt oder teuer von anderen Fraktionen importiert werden. Der Import von anderen Fraktionen kann in Austausch gegen ein anderes Luxusgut geschehen oder gegen einen Wert an Finanzkraft. Der Import hat, so nicht anderes abgemacht, eine Dauer von 6 Monaten. Jedes regional angebautes Luxusgut erhöht die Finanzkraft der Region um 20. Jedes in eine Region exportiertes Gut senkt diese um 2 und steigert die Finanzkraft in dieser Region um den gleichen Wert. Wenn ein Luxusgut in einer Region vertreten ist, steigt die Zufriedenheit um 5 unabhängig davon ob es importiert oder produziert wird. Importe in Regionen der eigenen Fraktion sind möglich. Eine Region kann ein Luxusgut nicht aus unterschiedlichen Quellen beziehen.

Beispiel: Al'Anfa exportiert Seide, die in Plantagen vor der Stadt produziert wird nach Vinsalt, Gareth und Khunchom. Die monatliche Finanzkraft in diesen Städten steigt um 2. Al'Anfa hat durch Seide ein monatliches Einkommen von 14 (20-2-2-2). Die Zufriedenheit in

all diesen Städten steigt während das Luxusgut sich im Handelsnetz befindet um 5. Da nicht anders festgelegt, endet dieses Abkommen 6 Monate nach Beginn und kann erneuert werden.

In Region importiertes Luxusgut = Zufriedenheit + 5 / Finanzkraft (monatlich) + 2
In Region produziertes Luxusgut = Zufriedenheit + 5 / Finanzkraft (monatlich) +20

Die maximale Anzahl an importierten Luxusgütern in einer Region ist begrenzt und abhängig von der Kategorie (siehe "Erhaltung und Instandsetzung" unter "Ausgaben").

Begrenzung: **2 / 3 / 4 / 5 / 10**

Beispiel: Port Corrad (Kategorie 4) hat eine Begrenzung an importierten Luxusgütern von 5.

Zölle sind monatliche Einnahmen die in einer Region über ein- und ausgehende Handelswaren generiert werden. Wie viel Einnahmen durch Zölle eine Region hat ist abhängig von der Anzahl an Einwohnern, der importierten Luxusgütern und der Kategorie (siehe "Erhaltung und Instandsetzung" unter "Ausgaben").

Berechnung: **EINNAHMEN NACH KATEGORIE x (EINWOHNER / 100)**

Einnahmen nach Kategorie: **1 / 2,5 / 4 / 5 / 8** Dukaten

Jedes importierte Luxusgut wird nach der Umrechnung von Dukaten in Finanzkraft als zusätzlicher Punkt auf die Finanzkraft addiert.

Beispiel: Al'Anfa 8 x (400.000 / 100) = 32.000 Dukaten = 32 Finanzkraft + 5 (Anzahl an importierten Luxusgütern) = 37 monatliche Zolleinnahmen

Der **Glauben** gibt an wie sehr die Bevölkerung an den/die, in dieser Region vorherrschenden Gott/Götter gefestigt ist. Er kann gezielt durch einsatz von Missionaren bis zu einem Wert von 0 gesenkt werden, was jedoch auch die Zufriedenheit in der Region pro zwei punkte Glauben um eins senkt. (Richtwert: -1 Punkt pro Monat und einem aktiven Missionaren) Eine im Glauben gefestigte Region kann niedrige Zufriedenheit ausgleichen, so hebt jeder Punkt über **75** die Zufriedenheit um 1. Der Glauben kann durch den Bau von Tempeln um 5-15 pkt. (je nach Größe) gesteigert werden. (Abriss oder Schändung des Tempels revidiert dies) Der Startwert ist von der Region abhängig und ist zwischen 30-70 pkt. anzusiedeln. (Ausnahmen bestehen)

=100 = Die Bevölkerung besteht aus Fanatikern, die in Namen ihres Gottes / ihrer Götter in den Tod gehen würden. // Jeder Punkt von 100-91 kostet Missionaren doppelt so viel Zeit zum diesen zu senken.)

>=90 = Die Bevölkerung ist streng gläubig und hält sich an die Gebote ihres Gottes / ihrer Götter.

- >=70** = Die gesamte Bevölkerung der Region ist gläubig.
- >=40** = Der Großteil der Bevölkerung gibt vor gläubig zu sein, hält sich aber hinter verschlossener Tür nicht an die Gebote des Gottes / der Götter
- >=20** = Die Gläubigen sind in der Region in der Minderheit und der Großteil der Bevölkerung ist offen für neuen Glauben
-

Das **Prestige** spiegelt das Ansehen der Fraktion nach außen hin wieder. Es kann durch gewonnene Schlachten und geschlossene Bündnisse erhöht werden. Nach einer siegreichen Schlacht wird 2W6 gewürfelt und mit dem vorher festgelegten Modifikator multipliziert. Das Ergebnis wird dem Prestige hinzugefügt. Für den Fall einer Niederlage wird ebenfalls ein (abweichender) Modifikator bestimmt und mit dem Ergebnis des Würfelwurfs multipliziert. Dies gilt dann als Verlust an Prestige. Je 20 Punkte über 100 steigern den Ruf der Fraktion so sehr, dass Einheiten bereit sind 10% weniger für ihre Dienste zu verlangen. Dies geht bis zu einem Maximum von 50%. Der Modifikator wird an der Stärke des Gegners bestimmt.

Beispiel: Zwei Banner Dukatengardisten des alanfanischen Imperium marschieren gegen ein halbes Schwadron novadischer Reiter. Modifikatoren für die Al'Anfaner: Sieg x0,25 / Niederlage x2 | Modifikatoren für die Novadis: Sieg x2 / Niederlage x0,25. Das alanfanische Imperium würfelt 2w6 (Ergebnis 8) ein, die Novadis würfeln (Ergebnis 4). Die Schlacht geht zugunsten der Al'Anfaner aus, womit sich diese 2 Prestige verdienen. Die Novadis verlieren 1 Prestige.

Jeder zweite Punkt über 80 erhöht außerdem die Zufriedenheit auch in besetzten Gebieten um eins. Der Prestige Startwert ist 80.

Der Prestigewert lässt sich auch durch den Export an Luxusgütern steigern. Ein Exportweg für ein Gut hebt den Wert um eins. Diese Erhöhung gilt solange wie dieses Gut exportiert wird.

Die **Unterdrückung** ist optional und kann dazu genutzt werden Ordnung in Regionen mit niedriger Zufriedenheit zu halten. Um eine Region zu unterdrücken, sind Truppen in einem Verhältnis abhängig der Bewohnern und der Stufe vonnöten. Die Anzahl von Bewohnern die durch eine Einheit unterdrückt werden können erhöht sich um 10 je Qualitätsstufe diese über Q3 besitzt. Eine unterdrückte Region verliert 20 Zufriedenheit. Die Zufriedenheit wird pro Stufe Unterdrückung um Stufe x 10 ausgeglichen. Die Stufe ist frei wählbar.

- | | |
|----------------|--|
| Stufe 8 | = Öffentliche Exekutionen von Aufständischen (-W20 x 10 Bewohner/Monat) 1:30 |
| Stufe 7 | = Auspeitschen von Aufständischen 1:35 |
| Stufe 6 | = Prangerstrafen für Aufständische 1:40 |
| Stufe 5 | = "Verschwinden" von Aufständischen (-W6 x 10 Bewohner/Monat) 1:50 |

Stufe 4	= Durchsuchung der Häuser 1:65
Stufe 3	= Einführung einer Sperrstunde 1:75
Stufe 2	= Regelmäßige Patrouillen + Versammlungsverbot 1:85
Stufe 1	= Propaganda 1:100

Die **Spionage** ist für einige Fraktionen von außerordentlicher Wichtigkeit, um über die Handlungen anderer frühzeitig Bescheid zu wissen und passend darauf zu reagieren. Besonders im Kriegsfall ist sie unumgänglich, um sich selbst in eine vorteilhafte Position zu bringen und dem Gegner einen Schritt voraus zu sein. Einige Fraktionen haben dies früh erkannt und besitzen einen organisierten Geheimdienst. (Bsp. KGIA, Hand Borons)

Es ist möglich Spione in bestimmte Regionen einzusetzen um über die dortigen Geschehnisse (Handlung der Adligen, Truppenbewegungen, Bauprojekte, etc.) Kenntnis zu erhalten. Die Bestimmung der Informationen welche der eingesetzte Spion in Erfahrung bringt und welche nicht, ist abhängig davon:

- ob der Spion einem organisiertem Geheimdienst angehört (+3)
- über welche Finanzmittel der Spion verfügt (1 pkt Finanzkraft/Monat = +1, max. +3)
- ob die Region über einen eigenen Geheimdienst verfügt (-3 bis -5, je nach Geheimdienst)
- ob die Region über eine Botschaft der eigenen Fraktion verfügt (+3)
- ob der Spion über eine magische Ausbildung verfügt. (+2)
- ob mehr als ein Spion in der Region aktiv ist. (+1)
- wie die Beschaffenheit der Information ist. (+3 = offensichtliche Truppenbewegungen, -5 geheimgehaltene Intrige)

Geprobt wird auf den W20. Die Probe wird vom Meister ohne dem Wissen der Spieler gewürfelt. Der Standardwert ist 7 der nach den obigen Kriterien modifiziert wird. Fällt bei der Probe eine 20 so wird der Spion bei seiner Arbeit entdeckt und ist der Gnade des Besitzers der Region unterworfen. Besitzt die Region über einen eigenen Geheimdienst, so ist das bereits bei einer geworfenen 17-20 der Fall. Dem Ausspionierten steht in dem Fall außerdem die Möglichkeit zur Verfügung gezielt falsche Informationen weiterzuleiten.

Beispiel: Ein alanfanischer Spion der Hand Boron ist in Gareth stationiert und soll etwas über die Pläne der Kaiserin herausfinden. Modifikatoren: 7 +3 (Geheimdienst angehört) + 1 (1 pkt. Finanzkraft/monat) -5 (KGIA in der Region) +3 (Botschaft in der Region) +5 (Truppenbewegungen) = 12. Würfelergebnis = 4. Trotz der KGIA schafft es der Al'Anfaner die Verschiebung von 2 Bannern Weisenmachern nach Perricum an die Heimat weiterzuleiten.

Essentiell für den Fortbestand einer Region ist die **Nahrung** (Weizen, Reis, etc). Diese kann Regional angebaut werden oder aus einer anderen Region importiert, welche auch einer anderen Fraktion angehören kann wenn denn beide Fraktionen den Bedingungen eines solchen Handels zustimmen. Eine Region, die Weizen, Reis oder eine andere Form von Nahrung an baut produziert in einem Monat **einen Satz Nahrung**, dieser ist genug um bis zu 100.000 Menschen zu versorgen. Regionen unter 20.000 Einwohner sind in der Lage sich ohne Import von Nahrung zu versorgen. Wie viel Nahrung aus wie vielen Quellen eine Region benötigt ist abhängig von der Zahl an Einwohnern. Hierfür gilt, dass für je 100.000 Angefangene die Region Zugang zu einem Satz Nahrung haben muss.

Beispiel: Al'Anfa hat eine Bevölkerung von 400.000 und benötigt so vier Satz Nahrung im Monat. Die Stadt baut Weizen und Reis regional an, was zwei der benötigten vier Satz Nahrung abdeckt. Die Zwei noch Benötigten entstammen einem Import aus Aranien. Dieses erhält für den Konvoi, der alle sechs Monate eine Ladung von 12 Satz Nahrung von Zorgan nach Al'Anfa exportiert 30.000 Dukaten (30 Finanzkraft).

Nahrung kann für den späteren Verbrauch in Silos gelagert werden. Ein hermögliches Silo fasst zwei Satz Nahrung. Wie viele Silos maximal in einer Region stehen können ist abhängig von der Kategorie. (siehe "Erhaltung und Instandsetzung" unter "Ausgaben")
Begrenzung: 1 / 2 / 4 / 5 / 6

Ist die Versorgung unterbrochen so leidet die Bevölkerung Hunger, was den Wert an Zufriedenheit mindert. Wie viel Zufriedenheit verloren geht ist abhängig davon wie groß der hungernde Teil der Bevölkerung ist. Leidet die gesamte Bevölkerung Hunger, sinkt die Zufriedenheit um 20 für jeden Monat ohne Nahrung. Hungert nur ein Teil der Bevölkerung, wird der Zufriedenheits Verlust wie folgt berechnet: $HUNGERNDE(\%) \times 20$

Beispiel: Der Konvoi zwischen Al'Anfa und Zorgan wird überfallen und erreicht nie sein Ziel. Der Stadt fehlen nun in den nächsten sechs Monaten bis der nächste Konvoi eintrifft ein beträchtlicher Teil an Nahrung. Zwei der Vier benötigten Sätze Nahrung können durch regionalen Anbau gedeckt werden. Die Silos in der Stadt verfügen über sechs Satz Nahrung, wodurch die nächsten drei Monate die Bevölkerung im vollem Umfang ernährt werden kann. Die darauffolgenden drei Monate fehlt die Hälfte der benötigte Sätze, was heißt die Hälfte der Bevölkerung muss Hunger leiden. Dies zieht Zufriedenheits Verlust von 10 ($50\% \times 20$) pro Monat mit sich. Die Stadt hat, bis der nächste Konvoi erscheint, 30 Zufriedenheit verloren.