



Hallo Boardgamefan!

Wir erstellen Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die wir Dir gern zur Verfügung stellen. Dabei ist es uns sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen.

Es hat viel Zeit und auch Geld gekostet diese Dokumente zu erstellen. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es uns sehr helfen, wenn Du uns mit einer kleinen Spende unterstützt. Den Link zu unserem Paypal-Spenden-Button findest Du auf unserer Homepage:

**boardgamefan.de**

Vielen Dank und viel Spaß!

## FEUDUM (2-5/6 SPIELER)

### ZIEL DES SPIELS

Mist! Du und deine Kumpanen wurden gerade zu Unrecht verbannt und euch wurde alles genommen, abgesehen von ein paar Schillingen und etwas Unrat. Aber unerschrocken tretet ihr die Reise in ein fremdes Land an, um eure Ehre zurückzugewinnen.

Unter dem strengen Blick ihrer Majestät, Königin Anne, müsst ihr nun den Weg zu Ruhm und Ansehen finden. Werdet ihr Land bestellen, als Ritter kämpfen oder ein eigenes Feudum ermöglichen?

Ein Feudum ist ein Lehen – vom Feudalherrn zugeteiltes Land.

### SPIELAUFBAU

Siehe Seite 4 & 5 dieser der Anleitung.

Fortgeschrittene Regeln sind farblich markiert. Für das normale Spiel sind sie optional.

### SCHLÜSSELBEGRIFFE

→ **Figur:**

Einer deiner **Figurenwürfel**. Das obige Symbol zeigt die Figur des Würfels an, welche sich auf die **Gilde** auswirkt: **Bauer** (Schaf), **Alchemist** (Zahnrad), **Händler** (Münzen), **Ritter** (Axt), **Adeliger** (Krone) oder **Mönch** (Kreuz).

→ **Ressourcen:**

**Salpeter**, **Schwefel**, **Eisen**, **Holz**, **Nahrung** (bzw. **Nahrung** mit **Eichhörnchen & Koniferen**).

→ **Schwefel:**

Erhältst Du **Schwefel** musst Du sofort entscheiden, ob Du ihn in deinen **Vorrat** oder dein **Weinfass** legst.

Max. **3 Schwefel** pro Weinfass.

Im Mittelalter wurde Wein durch Schwefelzugabe haltbar gemacht.

→ **Zielscheiben:**

Werden sofort in **Einflussmarker** aus dem allgemeinen Vorrat getauscht, wenn Du sie nimmst.

### SPIELABLAUF

Eine Partie verläuft über 5 Epochen. Jede Epoche besteht aus 1 oder mehreren Runden. Jede Runde besteht aus 5 Schritten:

- I. Aktionen durchführen
- II. Figuren ernähren
- III. Fortschrittswürfel werfen
- IV. Epochenmarker vorrücken & punkten
- V. Runden- / Spielende & Schlusswertung


### [ I ] AKTIONEN DURCHFÜHREN

Alle Spieler wählen geheim **4 ihrer 11 Aktionskarten** aus. Ihr führt damit **nacheinander pro Zug eine Aktion** aus, bis sie aufgebraucht sind.


Jede Karte bietet 2 Aktionen: Eine **normale Aktion** oben und eine **spezielle Aktion** unten.

Spezielle Aktionen sind Teil des erweiterten Spiels und sind immer an eine bestimmte Ware oder Figur gebunden.

### SYMBOLS AUF KARTEN

 Karte kann durch die **Aktion [ 10 ] Wiederholung** erneut in einer Runde genutzt werden.

 Karte darf **nicht** erneut genutzt werden.

 Karte darf **nicht als letzte** in einer Runde gespielt werden.

 Führe entweder die **normale** oder **spezielle Aktion** aus, aber **nicht beide**.

 Erhalte **Ehrenpunkte** (EP), hier 2.

### ZUSATZ- ODER DOPPELAKTION

Gib während der Kartenauswahl **1 Salpeter** **ODER** **1 Schwefel** aus, um einen **Bonus** zu erhalten. Lege die Ware auf deinen **Beutelmarker**.

→ **Zusatzaktion:** Füge eine **5. Karte** hinzu.

→ **Doppelaktion:** Spiele **2 Aktionskarten** direkt hintereinander.

Der **Schwefel** darf **nicht** von einem **Fass** kommen. Werft anschließend die Ware in den Habersack.

Ihr müsst pro Zug **mindestens 1 gewählte Karte** ausspielen, dürft aber auf die Durchführung der Aktion verzichten.

### [ II ] FIGUREN ERNÄHREN

Alle Spieler müssen **Figurenwürfel auf dem Spielplan mit Nahrung und/oder Wein** versorgen.

**Nicht ernährte Figuren** gehen in den **Vorrat ihrer Besitzer** zurück! Fliegst Du **dadurch aus einer Gilde**, erhältst Du deinen **Einflussmarker dieser Gilde** zurück!

→ **Nahrung:** Lege **1 Nahrung** pro **Figur** zurück in den Habersack. Monster benötigen keine **Nahrung**.

→ **Wein:** Lege **1 Schwefel** von deinem **Weinfass** auf deine Figur, um sie 2 volle Runden zu ernähren. **Entferne den Schwefel**

am Ende der nächsten Runde, anstatt die Figur zu ernähren.

**Betrunken:** Während **Schwefel** auf einer Figur liegt, hat sie **Angriff und Verteidigung von 0**.

### [ III ] FORTSCHRITTSWÜRFEL WERFEN

Werft den **Fortschrittswürfel**, um ein **Regionsplättchen** zu bestimmen, das entfernt wird.

Der Startspieler wirft den **Fortschrittswürfel** und entfernt ein entsprechendes **Regionenplättchen**. Die Zahl auf dem Plättchen darf nicht höher sein als die **aktuelle Epoche**. Ist das nicht möglich, muss erneut gewürfelt werden.

### [ IV ] EPOCHENMARKER VORRÜCKEN & PUNKTEN

Falls ein **Epochenende** ausgelöst wird, rückt den **Epochenmarker** vor. Ihr erhaltet **Ehrenpunkte** und es kommen **neue Ressourcen** auf den Spielplan. Andernfalls fahrt mit **Schritt 5** fort.

Prüft, ob eine neue Epoche ausgelöst wird. Wenn das der Fall ist, bewege den **Epochenmarker** auf den nächsten **Sonnenstrahl**.

→ **Epoche II:** 4 Plättchen „Epoche II“ liegen offen.

→ **Epoche III:** 3 Plättchen „Epoche III“ liegen offen.

→ **Epoche IV:** 2 Plättchen „Epoche IV“ liegen offen.

→ **Epoche V:** 1 Feld „Epoche V“ ist sichtbar.

### WURDE EINE NEUE EPOCHE AUSGEFÜHRT? SONST [ V ]

**01. Punkten** (Beginn **aller Epochen**)

→ **Gildenstatus:** 1/3/5 EP

→ **Landschaften:** 2 EP (leer) / 4 EP (mind. 1 Ressource darauf)

→ **Aktive Regionen:** 1/3/5/7/9/11 EP (für jede Region mit Fürst oder Leibeigenem, der die Landschaft pflegt).

**02. Untreue bestrafen** (nur **Epochen II, IV & V**)

→ **Beherrscht Du ein Lehen, erreichst aber nicht das Katapultfeld der aktuellen Epoche?** Verliere -3/-4/-5 EP, auch für vorherige, nicht erreichte Felder.

**03. Landschaften auffüllen** (Beginn **aller Epochen**)

→ 3 passende Ressourcen pro Landschaftsplättchen.

→ **Leibeigene:** Entscheide, ob Du Ressourcen auf dem Plättchen liegen lässt oder sie wegnimmst (für 1 Ressource als Steuer an den Fürsten).

**04. Karte auffüllen** (nur **Epoche II, III & IV**)

→ Je nach Sonnenstrahl: Legt zufällige Waren aus dem Habersack auf den südlichsten / östlichsten / westlichsten Ort einer Region.

Waren auf Farmen werden **Teil der Ernte** dieser Farm.

**05. Gilden auffüllen** (nur **Epoche III**)

→ Füllt die Waren in den Gilden auf, wie beim Spielaufbau.

### [ V ] RUNDEN- / SPIELEND & SCHLUSSWERTUNG

Der **Startspielermarker** wandert im Uhrzeigersinn weiter; eine neue Runde beginnt. Wird die **5. Epoche** während der Runde beendet, endet das Spiel. Nach der **Rundenwertung** folgt die **Schlusswertung**.

### SPIELEND

Wurde Epoche V während dieser Runde beendet, ist das Spiel vorbei. Führt alle restlichen Aktionen aus und wertet die Epoche wie gewohnt.

### SCHLUSSWERTUNG

**I. Epische Reise: 3/5, 7/9, 11/13, 17 EP**

Du bekommst die höhere Punktzahl bei **Gleichstand** oder wenn du **führst**.

**02. Große Reiche:**

→ **1 EP** pro **beherrschtem Außenposten**, **Farm** oder **Stadt**.

→ **3 EP** pro **beherrschtem Lehen**.

→ **3 EP** für **3 identische beherrschte Orte**.

Ein Lehen zählt als **Lehen** oder als **1 anderer Ortstyp**.

**03. 1 EP** pro **3 Schilling**.

**04. ? EP** auf **königlichen Erlassen** mit Siegel.

Der Spieler mit den **meisten EP** wird zum „Ehrwürdigsten im ganzen Land“ proklamiert! Bei **Gleichstand** gewinnt der Spieler mit **mehr Schwefel im Weinfass** (Abstinenz ist ehrenvoller). Bei weiterem Gleichstand wird der **Sieg geteilt**.

### AKTIONEN IM DETAIL

#### [ 01 ] WANDERN

**01.** Bewege 1 Figur **auf** oder **vom** Spielplan. Bewegst Du die Figur **auf** den Spielplan, musst Du **1 Nahrung ausgeben**.

**02.** Drehe 1 Figurenwürfel aus deinem Vorrat auf die Seite, welche die gewünschte **Figur** zeigt.

**03.** Lege ihn neben einen Ort, an dem bereits **1 deiner Figuren** oder **einer deiner Einflussmarker** liegt.

→ **Nicht vorhanden?** Wähle **1 der 6 Startorte** (rosa Kreis).

**Hinweis:** Ein Figurenwürfel auf dem Spielplan bringt dir die Mitgliedschaft in der zum Symbol passenden **Gilde**.

**Entfernter Verwandter (erweitertes Spiel):**

Hast Du eine Alchemisten-Figur auf dem Spielplan? Du darfst den neuen Figurenwürfel auch direkt an einen Startort legen.

## [ 02 ] BEWEGUNG

Erhalte so viele Bewegungspunkte, wie Du Figuren auf dem Spielplan hast (z. B.: 3 Figuren = 3 Bewegungspunkte). Eine Bewegung darf auf mehrere Figuren aufgeteilt werden. Bewege die Figuren entlang der **Straßen** bzw. **Schiffahrtsrouten**.

- **Endet eine Figur neben einem Ort mit Ressourcen?** Du darfst 1x pro Aktion **1 Ressource** von diesem Feld stibitzen.
- Du darfst **nicht** von **eigenen Farmen** stibitzen oder von Landschaften, die dein **Leibeigener** pflegt.
- **Besitzt Du ein Schiff in deinem Vorrat?** Du kannst es unter den Würfel legen, damit sich dieser über Schiffahrtsrouten bewegen kann.

**Tauchboot-Routen** folgen den **Luftblasen**.  
**Segelschiff-Routen** folgen den **Wellen**.  
**Luftschiff-Routen** folgen den **Vögeln**.

*Verlässt Du das Schiff, bleibt es auf dem Spielplan und kann von jedem Spieler genutzt werden!*

## FÄHRSCHIFFE

Zahle 2 Schilling und nutze eine Fährschiff-Route.

*Die Fähren schließen, sobald der Alchemist Schiffe in seiner Gilde zum Kauf anbietet!*

## EPISCHE REISE

Mit [ 10 ] Wiederholung.

- Lege 1 Scheibe auf das erste Feld der **Epische-Reise-Leiste** bzw. rücke sie auf das nächste Feld vor.
- Erreichst Du das Feld mit dem **Kartensymbol**, ziehe 2 **Königliche Erlasse** und behalte 1 davon.

**Gesegnete Reise (erweitertes Spiel):**  
*Hast du eine Mönchs-Figur auf dem Spielplan? Dieser darf sich diese am Ende einer regulären Bewegungs-Aktion um 1 Feld bewegen. Der Mönch muss dabei nicht Teil der regulären Bewegung sein.*

## [ 03 ] EINFLUSS

Platziere je **1 Einflussmarker** an jedem Ort mit eigenem Figurenwürfel.

*Pro Ort max. 3 Einflussmarker von max. 2 Spielern! Niemand kann mehr als 2 Einflussmarker pro Ort haben!*

## FÜRSTEN, UNTERTANEN & LEIBEIGENE

- **1. Einfluss** wird auf dem Ortsplättchen platziert. Dies ist der **Fürst** des Ortes.

- **2. Einfluss vom Fürsten-Spieler?** Marker wird **Untertan** und festigt die Herrschaft.
- **2. Einfluss von einem anderen Spieler?** Marker wird **Leibeigener**.
- **3. Einfluss vom Fürsten-Spieler?** Marker wird Untertan und festigt die Herrschaft

*Max. 2 Einflussmarker pro Spieler!*

- **3. Einfluss vom Leibeigenen-Spieler?** Dieser Marker **stürzt** und **ersetzt** den **Fürsten**.

*Max. 3 Einflussmarker von max. 2 Spielern pro Ort!*

## GILDENSTATUS & AKTIVE REGIONEN

Orte, die du beherrscht, können deinen **Gildenstatus** steigern und bringen **Ehrenpunkte** für aktive Regionen.

**Geld ist Einfluss (erweitertes Spiel):**  
*Bei Orten, an dem 1 einzelner Marker eines anderen Spielers herrscht: Nutze deine Händler-Figur, um den Ort zu beeinflussen. Bezahle 1 Schilling, um den gegnerischen Marker vom Thron zu stürzen und zum Leibeigenen zu machen. Du wirst neuer Fürst (trotz Gleichstand beim Einfluss).*

## [ 04 ] AUSBAU

Zahle die entsprechenden Ressourcen, um einen Ort, den Du beherrscht, auszubauen:

- **Außenposten** zu **Farm** (Holz)
- **Farm** zu **Stadt** (Eisen) \*
- **Stadt** zu **Lehen** (königliches Siegel)

Ersetze die Ortsscheibe entsprechend. Baust Du eine **Stadt** zu einem **Lehen** (Feudum) aus, wähle die Scheibe der Gilde, in der Du Einfluss erlangen möchtest.

*\* Baust du eine Farm zur Stadt aus, lege alle Waren von dort zurück in den Habersack.*

## REGIONSPLÄTTCHEN & EHRENPUNKTE

**Ziehe** als Belohnung für den Ausbau das **oberste Plättchen** des entsprechenden **Regionsstapels** (siehe Symbol). Die Zahl auf dem Plättchen **muss** der **aktuellen** oder einer **früheren Epoche** entsprechen. **Erhalte EP** entsprechend der Tabelle.

*Andernfalls nimmst Du (falls vorhanden) das oberste Plättchen einer früheren Epoche eines anderen Regionsstapels. Dafür bekommst Du keine EP!*

## JOKER

Regionsplättchen in deinem Besitz sind **Joker**. Du kannst sie je-

derzeit **statt einer beliebigen Ware** (**Nahrung/Nahrung Holz Eisen, Schwefel** oder **Salpeter**) oder als **Landschaft** nutzen.

*Ein Regionsplättchen zu nehmen, kann einen Epochenwechsel auslösen.*

## LEHEN, LEHNSMÄNNER & MILITÄRDIENTST

*Sobald Du ein Lehen beherrscht, wirst Du zum Lehnsmann mit hohem Ansehen in der entsprechenden Gilde. Allerdings musst Du nun auch den König bei Eroberungen unterstützen.*

- Besiegst Du einen Gegner (siehe [ 08 ] Eroberung), legst Du 1 deiner Scheiben auf das erste **freie Katapultfeld** von links.
- **Untreue:** Am Ende jeder Epoche, die mit einem **Katapult markiert** ist und in der Du **keine Eroberung** durchgeführt hast, musst Du alle **nicht abgedeckten Strafpunkt** der aktuellen und früheren Epochen zahlen.

*Bist Du kein Lehnsmann (mehr), treffen dich keine Strafpunkte. Du kannst jedoch auch ohne Lehen mit Scheiben auf der Heeresleiste vorsorgen.*

**Landschaft pflegen (erweitertes Spiel):**  
*Anstatt der regulären Ausbau-Aktion: Zahle 1 Holz in den Habersack und lege 1 deiner Landschaftsplättchen neben einen Ort, an dem Du Leibeigener bist – 2 EP!*

*Pro Ort ist nur 1 Landschaftsplättchen erlaubt.*

*Lege sofort 3 angegebene Ressourcen auf das Plättchen. Entscheidest Du dich, die Ressourcen zu nehmen, musst Du 1 Ressource als Steuer an den Fürsten zahlen.*

## [ 05 ] ERKUNDUNG

Beherrscht du einen Außenposten, ziehe 2 königliche Erlasse (+1 Karte für jeden weiteren beherrschten Außenposten/Lehen) und behalte 1.

## KÖNIGLICHE ERLASSE

Es gibt 2 Arten königlicher Erlasse:

- **Mandate (mit Königssiegel):** Ressourcen/Angriffsstärke gegen Warenabgabe/Gildenstatus.
- **Freibriefe (max. 3 pro Spieler):** EP bei Spielende, sofern gewisse Ziele erreicht sind.

*Freibriefe musst Du bei Spielende mit eigenen Siegeln „aktivieren“, indem Du diese auf die Karten legst.*

**Schaukeln & Schwerter (erweitertes Spiel):**  
*Nach Abschluss der Aktion kannst Du 1 Eisen zahlen, um 2 weitere Karten zu ziehen und 1 davon zu behalten.*

## [ 06 ] ERNTE

**Beherrscht Du eine Farm?** Ziehe 5 zufällige Güter aus dem Habersack. Lege sie neben eine deiner Farmen und erhalte 1 EP.

- +1 Ware für jede **weitere beherrschte Farm/Lehen**.
- +2 bis +5 Waren pro **Rosenkranzperle** in deinem Besitz.

*Maximal 10 Waren pro Ernte-Aktion! Liegen auf einer Farm 10+ Waren, darf hier nicht geerntet werden, bis die Anzahl unter 0 sinkt.*

*Siehe [ 11 ] Gilden-Aktion „Handel“*

## VERGÜNSTIGUNGEN

Ein Teil der zufällig gezogenen Ernte („Ernteteil“) wird neben eine deiner Farmen platziert. Der andere Teil („Vergünstigungen“) geht direkt in deinen persönlichen Vorrat.

Ernte	5	6	7	8	9	10
Ernteteil	4	5	5	5	6	6
Vergünstigungen	1	1	2	3	3	4

## ROSENKRANZPERLEN

Erhältst Du Vergünstigungen (wie unchristlich!), musst Du deine Perlen sofort umdrehen. Sie werden dadurch zu königlichen Siegeln und du verlierst den Ernte-Vorteil der Perlen.

**Die Ernte inspizieren (erweitertes Spiel):**  
*Hast Du eine Bauern-Figur im Spiel, darfst Du deine Vergünstigungen aus der zufällig gezogenen Ernte auswählen.*

## [ 07 ] STEUERN EINTREIBEN

**Beherrscht Du eine Stadt?** Erhalte 2 Schillinge +1 Schilling für jede weitere beherrschte Stadt/Lehen.

**Verstärkung (erweitertes Spiel):**  
*Mit eigener Ritter-Figur auf dem Spielplan erhältst Du 1 zusätzlicher Einflussmarker aus dem allgemeinen Vorrat oder aus der Rittergilde (falls Vorrat erschöpft) – Nur 1x, auch bei mehreren Ritter-Figuren auf dem Feld.*

## [ 08 ] EROBERUNG

*Erobern darf nicht deine letzte Aktion in einer Runde sein. Außenposten, Farmen und Städte kannst du nicht angreifen.*

**Stehst Du mit 1+ Figurenwürfeln am Ort eines gegnerischen Würfels oder Lehens?** Versuche sie zu erobern. Eine erfolgreiche Eroberung bringt dir 2/4 EP und du darfst 1 deiner Spielerscheiben auf die Heeresleiste legen (siehe [ 04 ] Ausbau – Lehen, Lehns männer & Militärdienst).

Eroberungen finden immer nur **zwischen 2 Spielern** statt. Würfel oder Leibeigene dritter werden ignoriert. Es wird immer nur 1 Würfel oder 1 Lehen angegriffen.

## FIGURENWÜRFEL EROBERN

Um zu gewinnen, muss der **Angriffswert höher** sein als der **Verteidigungswert**. Bei Gleichstand war die Aktion **nicht** erfolgreich.

Addiert **Angriffs-** und **Verteidigungswerte** von:

→ **Würfelfigur ohne Schwefel**: +1 Angriff bzw. +2 Verteidigung

→ **Monsterfigur**: +1 Angriff bzw. +1 Verteidigung

**2 EP** bei erfolgreichem Angriff und lege den besiegten Würfel zurück in den Vorrat seines Besitzers. Passe den **Gildenstatus** an und lege (optional) 1 deiner Scheiben (leere Seite oben) auf die Heeresleiste.

*Schiffe bleiben auf dem Spielplan.*

## LEHEN EROBERN

Um zu gewinnen, muss der **Angriffswert höher** sein als der **Verteidigungswert**. Bei Gleichstand war die Aktion **nicht** erfolgreich.

Addiert **Angriffs-** und **Verteidigungswerte** von:

→ **Würfelfigur**: +1 Angriff bzw. +2 Verteidigung

→ **Monsterfigur**: +1 Angriff bzw. +1 Verteidigung

→ **Beherrschtes Lehen**: +2 Verteidigung

→ **Verteidiger (Untertan)**: +1 Verteidigung

→ **Rebellierender Leibeigener (des Angreifers)**: +1 Angriff

**4 EP** bei erfolgreichem Angriff und ersetze das Lehen durch einen Außenposten. Passe den **Gildenstatus** an und lege (optional) 1 deiner Scheiben (leere Seite oben) auf die Heeresleiste.

Gib alle **Einflussmarker** an ihre Besitzer zurück, **außer** du hattest einen **rebellierenden Leibeigenen** vor Ort – dann wird dieser Leibeigene neuer Fürst des Außenpostens.

*Alle Waren und Landschaftsplättchen bleiben liegen.*

## SALPETER & WAFFEN

→ **1 Salpeter** für **+1 Angriff**. Mit **Ritter-Figur** auch mehrfach möglich.

→ 1 deiner **Würfelfiguren** darf eine **Waffe** für +1/+2 Angriff nutzen.

**Angriffskraft** durch **Salpeter/Waffen** darf auch dann noch hinzugefügt werden, **nachdem** der Gegner eine **Verteidigungsaktion** aufgedeckt hat.

**„Lasst sie hungern“ (erweitertes Spiel):**  
Hast Du eine **Adelsfigur** an einem Ort mit **gegnerischem Untertan oder Leibeigenen**, darfst Du **anstatt einer regulären Eroberungs-Aktion** einen von beiden angreifen und an deinen Gegner zurück geben.

Du erhältst **keine EP**, darfst aber eine **Spielerscheibe** auf die **Heeresleiste** legen.

**Wichtig:** Nach **erfolgreichem Aushungern** musst Du **alle Almosen (Rosenkranzperlen)** von den **Hühnern** zurück in den **allgemeinen Vorrat** legen!

## [ 09 ] VERTEIDIGUNG

Greift dich ein Gegner an und hast Du die Verteidigungskarte für diese Runde gewählt, darfst Du sie sofort aufdecken:

→ **+1 Verteidigung**

→ **1 EP**

Greift dich in dieser Runde **niemand** an, erhältst Du dennoch **1 EP**.

**Königliche Immunität (erweitertes Spiel):**  
Zahle (als Reaktion außerhalb deines Spielzugs) **1 Nahrung/Nahrung** um das **Aushungern** durch einen Adligen zu verhindern.  
Lege zusätzlich **1 königliches Siegel aus dem Vorrat** unter deinen **Untertan/Leibeigenen**, um ihn vor **weiterem Aushungern** zu schützen.  
Du kannst dieses Siegel **jederzeit freiwillig entfernen** und anders nutzen.

## [ 10 ] WIEDERHOLUNG

Mit der Wiederholungs-Aktion kannst du eine Karte, die du **in dieser Runde** bereits gespielt hast, erneut ausführen, sofern sie das **(x2)-Symbol** trägt.

**Déjà-vu (erweitertes Spiel):**  
Bezahlst Du zusätzlich **1 Salpeter**, darfst Du auch Karten **ohne (2x)-Symbol** wiederholen.

**Eroberungs- und Verteidigungs-Aktion** dürfen **nie** ein zweites Mal ausgeführt werden, wie vom **(x2)-Symbol** angezeigt.

## [ 11 ] GILDEN-AKTION

Die **Gilden-Aktion** lässt dich mit einer der 6 Gilden am Rand des Spielplans interagieren. Sie liefert dir 3 Möglichkeiten:

- **Handeln** (jeder Spieler)
- **Beschaffen** (nur Geselle)
- **Verschieben** (nur Gildenmeister)

## HANDELN (JEDER SPIELER)

Siehe **Spielhilfe** für die Funktionen des Handels.

Geld wird immer an die **Gildenmitglieder** gezahlt, beginnend mit dem **Gildenmeister** und absteigend in der Rangfolge.

→ 1 Schilling an den **Gildenmeister**.

→ 1 Schilling an den **Gesellen**.

→ 1 Schilling in die **Bauerntasche/Klingelbeutel** auf der gegenüberliegenden Spielplanseite.

Ist eine Position nicht besetzt, geht das Geld für diese in den **allgemeinen Vorrat**. Sind mehr als 3 Schilling zu zahlen, wird die Liste in Reihenfolge wiederholt, bis alle Kosten beglichen sind.

## BESCHAFFEN (NUR GESELLE)

→ Beschaffe **Ressourcen** für die Gilde aus der Gilde zur Linken.

→ Erhalte **3 EP**.

→ Ziehe **2 königliche Erlasse** und behalte 1 davon.

*Die **Mönchsgilde** ist zur Linken der **Bauerngilde** und die **Alchemistengilde** ist zur Linken der **Rittergilde**.*

## VERSCHIEBEN (NUR GILDENMEISTER)

→ Verschiebe **Ressourcen** aus seiner Gilde in die Gilde zur Rechten.

→ Erhalte **4/5/6 EP**, abhängig vom Ergebnis.

**Fest (erweitertes Spiel):**  
Bezahlst du **1 Schwefel** aus deinem **Weinfass** in den **Habersack**, kannst du ein **Fest** zu Ehren jedes **Figurenwürfels** oder **Lehns Herrn** geben, neben dem einer deiner Würfel steht. Du kannst seine **Verschieben-/Beschaffen-Funktion** nutzen und erhältst **seine regulären Punkte plus 3 EP**.  
Löst eine **Verschieben-Funktion** eine Ausschüttung von **Klingelbeutel** oder **Bauerntasche** aus, erhältst du seinen Anteil an Schillingen.

## GILDENMITGLIEDSCHAFT

Eine **Gildenmitgliedschaft** ist essenzieller Bestandteil des Spiels. Sie ermöglicht dir nicht nur die **Verschieben- & Beschaffen-Funktion**, die **sofortige EP** bringt, sondern auch **wiederkehrende EP** zu Beginn jeder Epoche. Die **Mitgliedschaft** in einer Gilde regelt sich über **Statussterne**.

→ Jeder entsprechende **Figurenwürfel** im Spiel: **+1 Stern**

→ Jedes entsprechende **beherrschte Lehen**: **+3 Sterne**

→ Jeder entsprechende **beherrschte Ort**: **+1 Stern \***

*\* Du musst **mindestens 1 entsprechenden Figurenwürfel im Spiel** oder **entsprechendes beherrschtes Lehen** besitzen, um die **Sterne der beherrschten Orte** werten zu dürfen!*

Sobald Du **1+ Statussterne einer Gilde** erlangst, **musst** Du sofort einen **Einflussmarker** aus deinem **persönlichen Vorrat** auf die entsprechende **Gildenleiste** legen. Hast Du keinen Einflussmarker im **persönlichen Vorrat**, platziere ihn, sobald du einen erhältst. Einflussmarker auf Gilden können nicht freiwillig entfernt werden.

## GILDENSTATUS

→ Spieler mit dem **meisten** Status: **Gildenmeister**

→ Spieler mit dem **zweitmeisten** Status: **Geselle**

→ Spieler mit dem **drittmeisten** Status: **Lehrling \***

*\* **Nur bei 4+ Spielern**. Allerdings wird der **Anteil des Lehrlings** auch bei **weniger als 4 Spielern** bei **Zahlungen immer** auf der gegenüberliegenden Seite des Spielplans in den **Klingelbeutel** oder die **Bauerntasche** – auch wenn das **Feld unbesetzt** ist.*

*Du musst die **Statussterne** eines Mitspielers **übertreffen**, um seine **Position** auf der **Gildenleiste** einzunehmen; **Gleichstand** reicht nicht aus!*

**Vögte (erweitertes Spiel):**  
Führst du die **Beschaffen-Funktion** des **Gesellen** oder die **Verschieben-Funktion** des **Gildemeisters** aus, darfst du in die **Gilde** (entsprechend zur **linken** oder **rechten**) maximal **1 Vogtscheibe** legen. Dafür erhältst Du **+1 EP** und **+1 weiteren EP**, falls dein zweiter **Vogt** in einer anderen Gilde liegt.

**Hinweis:** Spieler, die ein **Fest** geben, erhalten **keine Punkte** für **Vögte** ihrer Gegenspieler.

Wirst du vom **Gesellen zum Gildemeister** (oder umgekehrt), **bewege** deinen **Vogt** auf die entsprechende Seite der **Gilde**.  
Wirst du zum **Lehrling degradiert** (4 oder 5 Spieler) oder aus der **Gilde geworfen**, kommt der **Vogt** zurück in deinen **persönlichen Vorrat**.

**Hinweis:** Die Verwendung von **Vögten** kann deine Verwendung der **Epische-Reise- oder Heeresleiste** beschränken!



## DIE GILDEN IM DETAIL

Nutzt du eine Gilden-Aktion, musst du **1 der 3 Gildenfunktionen** wählen.

Es gibt **begrenzte Ressourcen** im Spiel, und ein Mangel kann eine Gilden-Aktion schwächen oder gar verhindern.

## BAUERNTASCHE UND KLINGELBEUTEL



Nutzt der Gildemeister der Bauern-/Mönchsgilde die **Verschieben-Funktion**, teilt er alle Schillinge auf Bauertasche/Klingelbeutel mit dem Gesellen. Ungerade Summen darf er zu seinen Gunsten runden. Gibt es keinen Gesellen, verbleibt dessen Anteil bis zur nächsten Verteilung auf dem Feld.

## BAUERNGILDE

### 1. MIT DER GILDE HANDELN

Jeder Spieler kann alle Waren einer von ihm beherrschten Farm zur Bauerngilde bringen:



→ Erhalte **1 Nahrung** / 1 Schilling für je **2 Waren**.

**Nahrung** oder **Schillinge** werden aus dem **Habersack** und/oder dem **allgemeinen Vorrat** genommen.

## ÜBERFLUSS

→ **Überschüssige Waren (>10)** kommen zurück in den Habersack.

→ **Liegen Rosenkranzperlen auf den Hühnern?**

Die Summe der Perlen gibt an, wie viele zufällige Waren erst in die Händler- und dann in die Alchemistengilde „überfließen“, sofern dort Platz ist.

### 2. FÜR DIE GILDE BESCHAFFEN



Der Geselle beschafft **2 Rosenkranzperlen** aus der Mönchsgilde: Die mit dem **höchsten** und dem **niedrigsten Wert**, von welchen er 1 zufällig auswählt und auf ein freies Huhn der Bauerngilde legt. Die andere Perle kommt zurück auf den Rosenkranz.

Liegen nun **5+ Perlen** auf den Hühnern, erhält der Geselle **3 EP** und **2 königliche Erlasse**, von denen er 1 behält.

### 3. AUS DER GILDE VERSCHIEBEN



Der Gildemeister verschiebt **bis zu 5 Waren** in die **Händlergilde**, sofern Platz ist. Füllt er so **1/2/3 Reihen** oder **Spalten**, erhält er **4/5/6 EP**.

**Hinweis:** Man darf **Reihen** oder **Spalten** vervollständigen, aber **nicht beides**. Eine Ware kann **nicht doppelt gewertet** werden.

## HÄNDLERGILDE

### 1. MIT DER GILDE HANDELN

Jeder Spieler darf **maximal 3 Waren vom Markt kaufen**. Der Preis in Schillingen steht unter der jeweiligen Ware.



### 2. FÜR DIE GILDE BESCHAFFEN



Der Geselle der Händlergilde beschafft **bis zu 3 Waren** aus der Bauerngilde für die Händlergilde. Lege die Waren in ihre jeweiligen Bereiche, solange Platz ist. Vervollständigt er so mindestens 1 Reihe oder Spalte, erhält er **3 EP** und **2 königliche Erlasse**, von denen er 1 behält.

### 3. AUS DER GILDE VERSCHIEBEN



Der Gildemeister der Händlergilde bewegt bis zu 4 Waren aus der

Händlergilde in die Alchemistengilde. Lege die Waren in die passenden Karren oder Stapel. Füllt er so **1/2/3 Karren und/oder Stapel**, erhält er entsprechend **4/5/6 EP**.

## ALCHEMISTENGILDE

### 1. MIT DER GILDE HANDELN

Jeder Spieler kann für 3 Schillinge 1 Schiff von der Gilde kaufen.



### 2. FÜR DIE GILDE BESCHAFFEN



Der Geselle der Alchemistengilde beschafft bis zu 2 Waren aus der Händlergilde für die Alchemistengilde. Lege die Waren auf ihre entsprechenden Felder. Füllt er so mindestens **1 Karren/Stapel**, erhält er **3 EP** und **2 königliche Erlasse**, von denen er 1 behält.

### 3. AUS DER GILDE VERSCHIEBEN



Der Gildemeister der Alchemistengilde **vervollständigt 1-3 Erfindungen** (Schiffe und/oder Fässer mit Krud), indem er Waren gemäß der Produktionsübersicht aus den Karren/Stapeln entfernt und zurück in den Habersack legt. Vervollständigt er so **1/2/3 Erfindungen**, erhält er entsprechend **4/5/6 EP**.

## PRODUKTIONS-ÜBERSICHT

→ **Schiff:** 1 **Nahrung** + 2 **Holz**

→ **Tauchboot:** 1 **Nahrung** + 2 **Eisen**

→ **Luftschiff:** 1 **Nahrung** + 2 **Eisen** + 1 **Holz**

→ **1. Fass Krud:** 2 **Salpeter** + 1 **Schwefel**

→ **2. Fass Krud:** 1 **Salpeter** + 1 **Schwefel**

→ **3. Fass Krud:** 1 **Holz**

Lege fertiggestellte Schiffe auf das **Fährschiff-Symbol**.

Ist das Symbol durch ein oder mehrere Schiffe verdeckt, sind die **Fährschiffrouuten GESCHLOSSEN!**

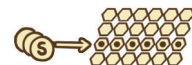
## KRUD-FÄSSER

Werden Krud-Fässer (Schießpulver) erfunden, füllt der Erfinder den nächstmöglichen Fassbereich jeder Spielerreihe in der Rittergilde mit Einflussmarkern auf! Die Reihe jedes Spielers ist in 3 Fassbereiche unterteilt. Der erste Bereich fasst 1 Marker, der zweite fasst 2 Marker und der letzte Bereich fasst 3 Marker. Ist die Reihe mindestens eines Spielers leer, können 3 Fässer erfunden werden, ansonsten ist die Produktion begrenzt.

Spieler erhalten ggf. **weniger Marker je Fass, abhängig vom Füllstand ihrer Reihe**

## RITTERGILDE

### 1. MIT DER GILDE HANDELN



Jeder Spieler kann 3 Schillinge ausgeben, um alle Einflussmarker seiner Reihe zu erhalten.

### Zähme das Biest (erweitertes Spiel):

Nach dem Kauf von mind. 3 Einflussmarkern darfst du 3 davon ablegen, um ein Monster zu kontrollieren (2 Marker kommen in den allgemeinen Vorrat, der andere auf das Symbol des Monsters, um anzuzeigen, wer es kontrolliert). Bringe das Monster umgehend auf einem Ort, der einen deiner Einflussmarker oder Würfel enthält, ins Spiel (die Seeschlange muss auf einem Hafen angrenzend an Meer oder Fluss eingesetzt werden).

Die Seeschlange ist auf Schiffs- oder Tauchboot-Routen begrenzt. Der Behemoth kann sich nur auf Straßen oder Routen von Luftschiffen bewegen.

Monster nutzen deine Reichweite, können stibitzen, erobern und nutzen Waffen genau wie Figuren. Aber es gibt auch Unterschiede:

- Monster binden einen gegnerischen Würfel, bis er das Monster besiegt oder vom Spielplan entfernt wird.
- Monster haben nur eine Verteidigung von +1.
- Monster können NICHT: Orte beeinflussen, Feste geben oder Schiffe nutzen.
- Sie müssen nicht ernährt werden (sie essen Menschen).

### 2. FÜR DIE GILDE BESCHAFFEN



Der Geselle der Rittergilde beschafft Waren aus der Alchemistengilde, um entweder **1 Fass Krud** zu erfinden und Einflussmarker zu platzieren oder um **1 Schiff zu entwickeln** und in die Alchemistengilde zu legen. In jedem Fall erhält er **3 EP** und **2 königliche Erlasse**, von denen er 1 behält.

### 3. AUS DER GILDE VERSCHIEBEN

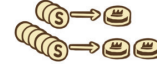
Der Gildemeister der Rittergilde verschiebt **1-3 verschieden-**



**farbige Einflussmarker** in den allgemeinen Vorrat und erhält dafür **königliche Siegel**, die er auf die Schriftrollen der Adelsgilde legt (ohne sich den Wert unter den Siegeln anzusehen). Füllt er so **1/2/3 Reihen** oder **Spalten**, erhält er entsprechend **4/5/6 EP**. Man darf Reihen oder Spalten vervollständigen, aber nicht beides. Ein Siegel kann **nicht** doppelt gewertet werden.

## ADELSGILDE

### 1. MIT DER GILDE HANDELN



Jeder Spieler kann 1 bzw. 2 königliche Siegel für 3 bzw. 6 Schillinge kaufen.

### 2. FÜR DIE GILDE BESCHAFFEN



Der Geselle der Adelsgilde beschafft **2 verschiedenfarbige Einflussmarker** aus der Rittergilde und tauscht sie im allgemeinen Vorrat gegen **königliche Siegel**. Füllt er mindestens 1 Reihe oder Spalte der Schriftrollen, erhält er **3 EP** und **2 königliche Erlasse**, von denen er 1 behält.

### 3. AUS DER GILDE VERSCHIEBEN



Der Gildemeister der Adelsgilde verschiebt bis zu **2 königliche Siegel** in die Mönchsgilde und deckt ihre Rosenkranz-Seite auf. Ist die Summe der Zahlen auf den Perlen mindestens **5/11/17**, erhält er entsprechend **4/5/6 EP**.

## MÖNCHSGILDE

### 1. MIT DER GILDE HANDELN



Jeder Spieler kann 3 Schillinge ausgeben, um eine Rosenkranz-perle zu erhalten. Nimm die Perlen mit dem niedrigsten und dem höchsten Wert. Wähle zufällig eine Perle aus und lege sie in deinen persönlichen Vorrat, die andere kommt zurück auf den Rosenkranz.

### 2. FÜR DIE GILDE BESCHAFFEN



Der Geselle der Mönchsgilde beschafft **1 königliches Siegel** aus dem Schloss, dreht es auf die Rosenkranz-Seite und legt es auf den Rosenkranz. Ist die Summe der Zahlen auf den Perlen nun **11+**, erhält er **3 EP** und **2 königliche Erlasse**, von denen er 1 behält.

### 3. AUS DER GILDE VERSCHIEBEN



Der Gildemeister der Mönchsgilde nimmt 2 Perlen vom Rosenkranz (niedrigster und höchster Wert). Wähle zufällig eine Perle aus und legt sie auf ein Huhn der Bauerngilde; die andere kommt zurück auf den Rosenkranz.

Ist die Summe der Perlen auf den Hühnern nun **mindestens 3/6/9**, erhält er entsprechend **4/5/6 EP**.

## DIE GESCHICHTE VON FEUDUM

Königinnen vor ihr wurden von königlicher Mode verführt und trugen ihren Status wie einen Mantel. Andere erlagen feinem Silberbesteck oder prunkvollen Bettleinen. Nicht so **Königin Anne**. Nein, diese rothaarige Hoheit liebte etwas anderes: Gold. Von ihrer strahlenden Tiara bis hin zu ihren geschmiedeten Fußkettchen – keine andere Königin war diesem Edelmetall so verfallen. Das war nicht immer so. Der gute König umwarb einst ein freundliches und großzügiges Herz. Doch als die Schönheit der Königin schwand, begann sie ihre Angst mit liebedienenden Männern und goldenem Geschmeide zu überdecken.

**König Daniel** war großzügig und ohne Arglist. Seine Untertanen verkündeten, der Himmel selbst habe ihn mit Güte gesegnet. Königin Anne allerdings betrachtete seine Großzügigkeit mit Skepsis. König Daniel ahnte nichts böses, als er ihr die Amtsgeschäfte übertrug, um Sir Marcus, einem seiner tapfersten Ritter, auf eine Expedition zu begleiten. „Lebet wohl, meine Liebe!“, sprach er zu seiner Königin. Er schenkte ihr einen Kuss zum Abschied, nicht ahnend, dass sich keine Liebe auf ihren Lippen (oder sonst wo) fand.

**Sir Marcus** war ein tapferer, im Reich hoch angesehener, aber kriegsmüder Ritter. In stillen Momenten gedachte er oft eines gewissen Bauernmädchens. Dennoch war er dem Thron stets treu. Im Auftrag seiner Majestät rekrutierte Sir Marcus Truppen und trieb Steuern ein, um den Bau von Außenposten an den Grenzen des Reiches finanzieren zu können. Mit Sir Marcus an seiner Seite erließ König Daniel Dekrete, um das Reich zu vergrößern und Erfindergeist bei seinen Untertanen zu belohnen.

Der König ermächtigte seine Königin, in seiner Abwesenheit Lehnen zu gewähren. Und so überließ er ihr das königliche Kronsiegel, ein Ring, dessen Abdruck in brennend rotem Wachs einen einfachen Bürger in einen treuen Lehnsmann verwandeln konnte. Königin Anne, so munkelte man, schaute oft aus dem Fenster des Königsturms, während sie mit ihren Fingern durch ihr zinnoberrotes Haar strich und ihrer Hausschlange **Samuel** zuflüsterte: „Nichts schmückt meine Schönlänge süßer als Gold!“ Und ihr Haustier stimmte ihr zu: „Ssssssss.“

Als eine Hungersnot im Land ausbrach, traf das den König zu tiefst. Er flehte die Mönche an, für eine reiche Ernte zu beten. Er schenkte der Kirche Land und Reichtümer, sodass sie Almosen an die Armen verteilen konnte. Sein loyaler Untertan und heiliger Vertrauter, **Bruder Justinus**, glückte vor Dankbarkeit, als der König einen Beutel voller Schillinge in den Klingelbeutel warf. „Die Menschen wissen Wohltätigkeit zu würdigen, gültige Majestät! Mögen warme Worte Euer wunderbares Werk würdigen.“ So hallte das Klingen der Münzen in der Basilika. „Wa-tsching. Wa-tsching.“

In der Öffentlichkeit mimte die Königin Zustimmung für des Königs Hang zur Wohltätigkeit. Doch insgeheim verabscheute sie die Idee, den königlichen Schatz zu verschwenden. Gehüllt in einen dunklen, smaragdgrünen Mantel stahl sie sich in einer kalten Nacht davon, um **Lord Arthur**, Primus der Alchemie, aufzusuchen. Der Graf war berühmt für seine Zahnräder, Flachsenszüge und andere technischen Apparaturen. Gerüchte aber nannten ihn einen Zauberer, der Explosionen beschwören und gewöhnliche Dinge zu Gold wandeln konnte.

Eines Abends wurden der Graf und seine Katze **Norrin** durch ein Klopfen überrascht. „Es ist Eure Königin, mein lieber Graf!“, hörte man. „Ich bin gekommen, um mit euch über einige meiner Tinkturen zu sprechen.“ Die Königin sprach leise und bedrängte den Grafen immer wieder, seine alchemistischen Geheimnisse preiszugeben. Doch als er der Königin die Nutzung seines Wissens untersagte, schnappte sie sich sein Notizbuch und eilte davon. „Mögen Euch mannigfach Malaisen malträrieren, Mylady!“, rief er trotzig. Norrin war die Niedertracht der Königin nicht entgangen und sie murzte grüblerisch: „Miau.“

Von der Güte ihres Mannes entnervt schnappte sich Königin Anne die Almosen für die Armen und brachte das königliche Vermögen zu altem Glanz. Ihr Verrat löste nicht nur Hunger unter den einfachen Bürgern aus, auch die Preise schossen in die Höhe. Das füllte die Taschen des schneidigen **Lord Brett**, reichster Händler des Reiches. „Seelenruhe bringt dem Schlawen und der Schlange schöne Schätze...“, witzelte er, während er eine Ratte von einem Fass mit Äpfeln verjagte. „Schriek!“

Um die Schwere der drohenden Not abzuschätzen, lud der König das Bauernmädchen **Miss Allison**, Freundin der Armen, an den Hof ein. Ihre Manieren waren schlicht, nicht aber ihre Schönheit. Ihre Augen waren so herrlich braun wie reife Kastanien. Ihre weichen, runden Lippen konnten den gesamten Hof in ihren Bann ziehen. Ihre ganze Figur unterstützte ihre zarte Anmutung. Sie trug ein Lamm in ihrem Arm, als sie zum König vorgelassen wurde und sprach mutig im Namen der Landbevölkerung: „Bring uns Brot, ehe die blanke Bedürftigkeit uns beseitigt.“ Und ihr Lamm meckerte leise: „Bäääh!“

## WINDMÜHLEN & KATAPULTE

Die List der Königin stieg in gleichem Maße wie die Großzügigkeit des Königs. Eines verhangenen Abends erprobte Königin Anne die gestohlene alchemistische Formel an ihrer Hausschlange. Sie funkelte finster, als die Schlange zu Gold wurde. „Mein lieber Ehemann soll der nächste sein!“, flüsterte sie, wobei sie den goldenen Hals der Schlange mit ihrer Faust umklammerte. Noch in derselben Nacht überzeugte sie den König, sie auf einen kleinen Segeltörn zu begleiten. Und während die königliche Yacht in See stach, vermischte sie den Wein in seinem **Kelch** mit dem unheiligen Gebräu. Im Mondlicht sprach sie einen Toast: „Auf unsere Liebe“ murmelte sie, während die Miene des Königs zu Gold erstarre.

Ihre goldgewordenen Opfer verbarg die Königin auf dem Dachboden eines alten Schuppens. Dort bemerkte allerdings die Bauernmagd Miss Allison ein Rascheln im Stroh. Sie staunte nicht schlecht, als sie unter dem Heu eine goldene Schlangen- und Königsstatue fand! Plötzlich brach die Schlange aus ihrem Gefängnis aus, kroch geschwind auf die Weide und verschlang dort eine ganze Kuh. Angsterfüllt sah Allison der immer weiter wachsenden Schlange nach, die um eine Windmühle strich und dann ins Meer glitt. Eines hörte man noch, ehe sie endgültig unter Wasser verschwand, einen erstaunlich klaren Laut: „**Leumasss.**“

Eilig rannte Miss Allison zum nahegelegenen Außenposten, wo sie Sir Marcus mitten beim Katapultschießen unterbrach.

Der Ritter folgte ihr in den Schuppen, wo er goldene Schuttreste vorfand. Dabei fiel ihm durchaus auf, dass manche Teile Ab-

drücke des königlichen Antlitzes zeigten. Plötzliches erzitterte der Boden. Ihr Blick fiel auf den nächsten Schrecken: Ein riesiger Behemoth, der Schafe pflückte wie Beeren, um sie in seinen Mund zu werfen. Der Ritter erkannte den Gang des Monsters, keuchte: „Gewiss ist der König verhext worden!“ Miss Allison fügte leise hinzu: „Bis wir diese Zauberei zurückdrehen können, sei die Kreatur **Leinad** genannt.“

## SEEHUNDE & SIRENEN

Um keine Gerüchte aufkommen zu lassen, ließ Königin Anne Segel in Richtung Norden setzen – wo Sirenen lüsterne Leichtmatrosen einlullten, um sie mit ihren Schiffen auf die Klippen zu locken. Eine dieser Seehexen war unter Seeleuten als **Elizabeth Jane vom Strand** bekannt. Immun gegen ihren Zauber segelte die Königin an ihr vorbei, hinein in zwei Strudel, ehe sie die königliche Jacht endgültig auf Grund setzte. Um keinen Verdacht bei ihren Untertanen zu erregen, mimte sie die betrogene Witwe und murmelte ein ums andere Mal: „Ich fürchte, des Königs Lust und Laster lösten sein leidvolles Lebewohl aus.“ Alle Getreuen glaubten ihr, mit Ausnahme eines frommen Mönchs.

## ALTER EGO

Als Bruder Justinus ein Schiffswrack mit dem königlichen Wappen entdeckte, stahl er sich an Bord und fand ein Tagebuch, verfasst durch die Königin selbst! Zu seinem Schrecken fand Justinus auch einen Eintrag über den gescheiterten Versuch der Königin, ihren Ehemann mit Hilfe von Lord Arthurs Alchemie in ein goldenes Grab zu sperren. In aller Eile suchte er die Hilfe von Lord Arthur und Sir Marcus, dem Ritter. Während ihres Treffens erfuhren sie, dass die Königin nach dem Kopf des Behemoths verlangt hatte. „Wir müssen ihren Verrat enthüllen und den König vor Einbruch der Nacht retten!“, sprach der Mönch. Daraufhin enthüllte Lord Arthur seine neueste Erfindung, ein Luftschiff, angetrieben vom Wind, getragen von heißer Luft. Mit Betreten des Schiffes presste der Mönch **Norrin**, die Katze des Lords, an sich und murmelte nervös: „Uns allen eine gesegnete Reise.“

## IHRER MAJESTÄT ARMEE

Die ersten Strahlen des Tages tanzten über die Flugmaschine, während sie über den Behemoth Leinad segelte und in Richtung des Schlosses der Königin abstieg. „Festhalten!“, bellte der Lord, während er das Gerät geschickt auf einen Hügel setzte. Das Luftschiff rutschte sanft über den Gipfel und krachte geradewegs in einen Baum.

Unbeschadet verließ Sir Marcus als erster das Schiff, gefolgt von Mönch und Lord. Ihrer Majestät Armee kampierte auf zwei Hügelflanken und die Rösser ihrer Kavallerie grasten in der Nähe. Eines der Pferde löste sich aus der Herde, seine Zügel über den Boden schleifend. „**Atticus!**“, rief der Ritter. „Das ist das königliche Pferd“, fügte er ernst hinzu. „Ihr Angriff muss kurz bevorstehen.“ Das Pferd wieherte. „Wiehhhh wahr!“

**Königin Anne** verließ das königliche Zelt, gewandet in Kettenhemd, Brustplatte und einen königlichen Helm aus purem Gold. Sie musterte den Horizont und erspähte die Silhouette des Behemoth sowie ihres abtrünnigen Pferdes in Begleitung dreier Männer. „Hochverrat!“, jaulte sie und brachte ihre Armee mit nur einem schrillen Befehl auf Trab. „Tötet das Monster und seine garstigen Gesellen!“ Bald sausten Pfeile durch die Luft, sie

griff nach einem Bogen und zielte auf das Monster, das einst ihr Mann war.

Miss Allison ließ den Habersack fallen, als sie ihr Lämmchen verletzt sah. „Meine Perle!“, weinte sie und schmiegte **Greta** eng an ihren Busen. Nur einige Schritte entfernt setzte die Königin zum Schuss auf den Behemoth an. Doch der Pfeil fand sein Ziel nicht, denn Miss Allison warf sich selbstlos in den Weg, um den König zu retten. Die Königin verfluchte ihr Schicksal, als das Monster nach ihr griff und sie in seine Pranke schloss ... um sie behutsam auf die Brüstung des Schlosses zu heben. Eingeschüchtert von seinem Erbarmen seufzte sie unter Tränen: „Mein Daniel.“ Derweil übergab eine traurige Miss Allison ihr vom Pfeil durchbohrtes Lamm an den Ritter.

Und während die Sonne weiter aufging, hielt Sir Marcus Greta in seinen Armen.