

**Erkenfara Handelsregeln /**  
**Sonderregeln Consortium**

**1. Ressourcen und Gebäude**

**1.1 Ressourcen**

|                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                   |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Sehr Häufig</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Astralkräuter</li></ul>                                                                                                                                                                   | <b>Häufig</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Alchemistensilber</li><li>• Mithril</li><li>• Riesenkrankenhaut</li><li>• Spinnenseide</li><li>• Steinholz</li><li>• Sternenstaub</li></ul> |
| <b>Selten</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Arienthium</li><li>• Erdium</li><li>• Luftilith</li><li>• Pyrith</li><li>• Edelholz</li><li>• Kristall</li><li>• Magiestein</li><li>• Marmor</li><li>• Statuen</li><li>• Zaubertinte</li></ul> | <b>Sehr Selten</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Bitterwurz</li><li>• Hexenkraut</li><li>• Koboldkraut</li><li>• Sumpfkraut</li><li>• Witwenmacher</li></ul>                            |
| <b>Rar</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Baumeister</li><li>• div. Handwerker</li></ul>                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                   |

1.2 Gebäude (Strategiespiel)

Es können Gebäude nach Bauplan (beim Händler erhältlich) errichtet werden.

| Gebäudeart        | Bedingung | Effekt                                                                                                                                                                                                                   |
|-------------------|-----------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Handelskontor     |           | <ul style="list-style-type: none"> <li>Startgebäude um Handeln/Bauen zu können</li> </ul>                                                                                                                                |
|                   |           |                                                                                                                                                                                                                          |
| Alchemistenlabor  | Bauplan   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Produziert im Rüstmonat Alchemistensilber (2x) am Ende des Zuges</li> </ul>                                                                                                       |
| Mithrilschmelze   | Bauplan   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Produziert im Rüstmonat Mithril (2x) am Ende des Zuges</li> </ul>                                                                                                                 |
| Riesenkrakenzucht | Bauplan   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Produziert im Rüstmonat Riesenkrankenhaut (2x) am Ende des Zuges</li> </ul>                                                                                                       |
| Spinnenhöhle      | Bauplan   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Produziert im Rüstmonat Spinnenseide (2x) am Ende des Zuges</li> </ul>                                                                                                            |
| Sägemühle         | Bauplan   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Produziert im Rüstmonat Steinholz (2x) am Ende des Zuges</li> </ul>                                                                                                               |
| Sternenstaubmühle | Bauplan   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Produziert im Rüstmonat Sternenstaub (2x) am Ende des Zuges</li> </ul>                                                                                                            |
|                   |           |                                                                                                                                                                                                                          |
| Baumeistergilde   | Bauplan   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Produziert im Rüstmonat eine Ressource der Stufe 2 zufällig am Ende des Zuges</li> <li>Zugriff auf Wanderarbeiter</li> </ul>                                                      |
| Heilerzunft       | Bauplan   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Produziert im Rüstmonat Astralkräuter (2x) am Ende des Zuges</li> <li>Kann in Kombination mit Ressourcenkarten verletzte Wagenlenker heilen (siehe Regeln Wagenrennen)</li> </ul> |
| Taverne           | Bauplan   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Zugriff auf die Gerüchte Erkenfaras</li> <li>Glücksspiel: vier beliebige Karten abgeben und eine seltene Ressource ziehen</li> <li>Zugriff auf Spion und Schmuggler</li> </ul>    |

### 3. Effektkarten für das Rollenspiel

Reiche können mit Hilfe der Handels-Ressourcen Tränke fürs Rollenspiel brauen.

- Voraussetzung: Das Reich muss eine Heilerzunft besitzen; die nötigen Ressourcen-Karten für den Trank sind im Besitz des Reichs.
- Nach Benutzung des Tranks im Rollenspiel muss die Karte an den Spielleiter abgegeben werden. Dieser gibt sie nach dem Spiel zurück an die Handelskarten-SL.
- Reiche können Tränke für das Rollenspiel mit Handelskarten brauen und verkaufen.
- Im Rollenspiel kann nur ein Trank gleichzeitig genommen werden.
- Die Tränke dürfen nicht mit gleichartigen Zaubern kombiniert werden.

| Trank                      | Benötigte Ressourcen              | Wirkung                        |
|----------------------------|-----------------------------------|--------------------------------|
| Trank der Stärke           | Mithril + Astralkräuter           | Stärke +10 für 1 min           |
| Trank der Geschicklichkeit | Spinnenseide + Astralkräuter      | Geschicklichkeit +10 für 1 min |
| Trank der Gewandtheit      | Riesenkrankenhaut + Astralkräuter | Gewandtheit +10 für 1 min      |
| Trank der Konstitution     | Steinholz + Astralkräuter         | Konstitution +10 für 1 min     |
| Trank der Intelligenz      | Sternenstaub + Astralkräuter      | Intelligenz +10 für 1 min      |
| Trank des Zaubertalents    | Alchemistensilber + Astralkräuter | Zaubertalent +10 für 1 min     |

#### 4. Effektkarten für Charakterduelle und Schlachten

Das Consortium kann Gutpunktebooster für Charakterduelle und Schlachten herstellen und verkaufen. Diese Tränke können während der Rüstrunde durch das Consortium Commercialis hergestellt werden.

Die GP-Booster können von Strategen vor der Durchführung eines Kampfes eingesetzt werden und geben einmalig für den jeweiligen Kampf den jeweiligen Bonus. Pro Duell oder Schlacht ist nur ein Booster zugelassen.

- Tränke sind nur von Spielercharakteren einsetzbar. (keine Noname-Charaktere)
- Trank +X GP wird erhöht nicht die GP, sondern gibt zusätzliche Würfel in Höhe der +X
- Tränke sind in Reichsschatz und nicht personalisiert
- Abwicklung / Durchführung
  - Wenn es zum Charakterkampf kommt, vor Bekanntgabe der Stärke durch SL einsetzen.
  - Zuerst legt der Angreifer die Karte „Trank +X GP“, die er einsetzen möchte, verdeckt vor SL ab.
  - Danach legt der Verteidiger die Karte „Trank +X GP“, die er einsetzen möchte, verdeckt vor SL ab.
  - SL nimmt Einsicht in die Karten.
  - Angreifer und Verteidiger würfeln (inkl. Erhöhung).
  - Nach dem Wurf werden von jedem die schlechtesten Würfelergebnisse in Anzahl der vorherigen Erhöhung rausgenommen (z.B. 2 Würfel, wenn ein „Trank +2 GP“ eingesetzt wurde).
  - Jetzt werden, wie bisher die Würfelergebnisse nach geltenden Regeln verglichen.

50 4.1 Gutpunkteboni in Charakterduellen

| Trank                                        | Ressourcen                                                                |
|----------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------|
| Trank des duells für 1GP in Charakterduellen | 1x Alchemistensilber<br>1x Astralkräuter                                  |
| Trank für 2GP in Charakterduellen            | 1x Alchemistensilber<br>1x Riesenkrankenhaut                              |
| Trank für 3GP in Charakterduellen            | 1x Spinnenseide<br>1x Kristall                                            |
| Trank für 4GP in Charakterduellen            | 1x Mamor<br>1x Statuen                                                    |
| Trank für 5GP in Charakterduellen            | 1x Sternenstaub<br>1x Bitterwurz                                          |
|                                              |                                                                           |
| Trank des strategen für 5GP in Schlachten    | 1x Spinnenseide<br>1x Sternenstaub                                        |
| Trank für 10GP in Schlachten                 | 1x Alchemistensilber<br>1x Riesenkrankenhaut<br>1x Astralkräuter          |
| Trank für 15GP in Schlachten                 | 1x Sternenstaub<br>1x Zaubertinte                                         |
| Trank für 204 in Schlachten                  | 1x Alchemistensilber<br>1x Spinnenseide<br>1x Pyrieth<br>1x Astralkräuter |
| Trank für 25GP in Schlachten                 | 1x Riesenkrankenhaut<br>1x Witwenmacher                                   |

51

52

## 5. Effektkarten für das Brettspiel

Folgende Effekte auf die Karte wurden auf dem Händlertreffen verabschiedet.

### 5.1 "Wanderarbeiter"

Wanderarbeiter erlauben es, den Bau oder die Reparatur von Rüstorten zu beschleunigen.

Diese Karte kann von einem Reich mehrmals pro Runde auf eigene Rüstorte gespielt werden. Dabei darf auf einen Rüstort nur eine dieser Karten gespielt werden.

| Version         | Bedingung               | Ressourcen                                                                                                         | Wirkung                                |
|-----------------|-------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------|
| leichte Wirkung | BUR                     | 1xAstralkräuter<br>1x Sternstaub<br>1x Alchemistensilber                                                           | 100 zusätzliche Bau / Reparaturpunkte. |
| normale Wirkung | BUR, STD                | 1x Riesenkrankenhaut<br>1x Steinholz<br>1x Sternstaub<br>1xArentium                                                | 175 zusätzliche Baupunkte.             |
| starke Wirkung  | BUR, STD, FST, HST, FHS | 1x Alchemistensilber<br>1x Mithril<br>1x Riesenkrankenhaut<br>1x Steinholz<br>1x Edelholz<br>1xMarmor<br>1xStatuen | 250 zusätzliche Baupunkte.             |

### 5.2 "Werber"

Die Rüstkapazität eines Rüstortes wird für eine Rüstrunde um 25% erhöht.

Dieser Effekt kann nicht für Heerführer, das Gardeheer oder die Gardeflotte genutzt werden!

Diese Karte kann von einem Reich mehrmals pro Runde auf eigene Rüstorte gespielt werden.  
Dabei darf auf einen Rüstort nur eine dieser Karten gespielt werden.

| Version         | Bedingung               | Ressourcen                                                                                                 | Wirkung                  |
|-----------------|-------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------|
| leichte Wirkung | BUR                     | 1x Luftilith<br>1x Astralkräuter                                                                           | Rüstkapazitätsbonus: 25% |
| normale Wirkung | BUR, STD                | 1x Arientium<br>1x Erdium<br>1x Pyrith<br>1x Astralkräuter                                                 | Rüstkapazitätsbonus: 25% |
| starke Wirkung  | BUR, STD, FST, HST, FHS | 1x Arientium<br>1x Erdium<br>1x Luftilith<br>1x Pyrith<br>1x Statuen<br>1x Zaubertinte<br>1x Astralkräuter | Rüstkapazitätsbonus: 25% |

### 5.3 "Mobilmachung"

Die Kosten für die Rüstung von Rüstgütern eines Typs in einem Rüstort werden um 10% reduziert.

Dies gilt ausschließlich für Krieger, Pferde und Reiter.

Dieser Effekt kann nicht für Heerführer, das Gardeheer oder die Gardeflotte genutzt werden!  
Diese Karte kann von einem Reich mehrmals pro Runde auf eigene Rüstorte gespielt werden.  
Dabei darf auf einen Rüstort nur eine dieser Karten gespielt werden.

| Version         | Bedingung               | Ressourcen                                | Wirkung                  |
|-----------------|-------------------------|-------------------------------------------|--------------------------|
| leichte Wirkung | BUR                     | 1x Mithril                                | Rüstkostenreduktion: 10% |
| normale Wirkung | BUR, STD                | 1x Kristall<br>1x Astralkräuter           | Rüstkostenreduktion: 10% |
| starke Wirkung  | BUR, STD, FST, HST, FHS | 1x Edeldholz<br>1x Steinholz<br>1x Marmor | Rüstkostenreduktion: 10% |

### 5.4 "RüVos"

Die RüVos sind dezentralisiert, d.h. also auf dem eigenen Reichsgebiet frei verfügbar

Die RüVos für die jeweiligen Rüstgüter werden durch Ressourcenkarten finanziert.

**Die Karten SL führt die Tauschgeschäfte VOR!!! der Rüstrunde durch.**

RüVos halbieren den Goldpreis bei der Anschaffung durch die Reiche. Nach dem Einbau sind die RüVos weg!

Diese Karte kann von einem Reich mehrmals pro Runde auf eigene Rüstorte gespielt werden. Dabei darf auf einen Rüstort mehr als eine dieser Karten gespielt werden.

RüVOs sind auch für die speziellen Piratenschiffe einsetzbar

| RüVo für ..           | Ressourcen                                                             |
|-----------------------|------------------------------------------------------------------------|
| 10 Schiffe            | 2x Steinholz<br>1x Astralkräuter                                       |
| leichtes Katapult     | 3x Mithril<br>2x Steinholz                                             |
| schweres Katapult     | 1x Arientium<br>1x Erdium<br>1x Marmor<br>1x Edelholz<br>1x Magiestein |
| leichtes Kriegsschiff | 1x Mithril<br>2x Steinholz<br>1x Spinnenseide<br>1x Riesenkrankenhaut  |
| schweres Kriegsschiff | 1x Edelholz<br>2x Magiestein<br>1xLuftlith<br>1x Zaubertinte           |



## 16. Mai 2023

### 5.5 "Konterbande" (aka "Schmuggler")

Kategorie: Sonderbefehl

Spielbar am Ende des eigenen Zuges nach der Kampfauswertung

| Version         | Ressourcen                                            | Wirkung                                                                                |
|-----------------|-------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|
| leichte Wirkung | 1x Kristall                                           | Transferiert Kriegsbeute im Wert von max. 10.000 GS sofort in den Reichsschatz zurück. |
| normale Wirkung | 1xAlchemistensilber<br>1x Sternenstaub<br>1xStatuen   | Transferiert Kriegsbeute im Wert von max. 20.000 GS sofort in den Reichsschatz zurück. |
| starke Wirkung  | 1xRiesenkrankenhaut<br>1xSpinnenseide<br>1xSumpfkraut | Transferiert Kriegsbeute im Wert von max. 30.000 GS sofort in den Reichsschatz zurück. |

### 5.6 "Steife Brise"

Die Bewegungsweite (nicht Bewegungspunkte) einer Flotte wird einmalig um +1 Feld erhöht.

| Version         | Bedingung                                                  | Ressourcen                                     | Wirkung |
|-----------------|------------------------------------------------------------|------------------------------------------------|---------|
| leichte Wirkung | Letztes Feld der Bewegung ist ein Küsten- & befr. Gewässer | 1xSternenstaub<br>1xMagiestein                 | +1 Feld |
| normale Wirkung | Letztes Feld der Bewegung ist ein normales Gewässer        | 1xMithril<br>1xRiesenkrankenhaut<br>1xLuftlith | +1 Feld |
| starke Wirkung  | Letztes Feld der Bewegung ist Tiefwasser                   | 1xSpinnenseide<br>1xHexenkraut                 | +1 Feld |

## 16. Mai 2023

### 108 5.7 "Gewaltmarsch"

109 Die Bewegungsweite (nicht Bewegungspunkte) eines Heeres wird einmalig um 1 oder 2  
110 Felder erhöht.

111 Vergleiche Zauber "Wundersamer Wind".

112

| Version         | Bedingung | Ressourcen                                          | Wirkung   |
|-----------------|-----------|-----------------------------------------------------|-----------|
| leichte Wirkung | CHF       | 1xAlchemistensilber<br>1xSpinnenseide<br>1x Mithril | +1 Feld   |
| normale Wirkung | CHF/HF    | 1x Erdium<br>1xPyrith                               | +1 Feld   |
| starke Wirkung  | CHF/HF    | 1xSternenstaub<br>1xZaubertinte<br>1xKristall       | +2 Felder |

113

## 6. Natürliche Vorkommen häufiger Ressourcen

- Auf der Karte werden 66 natürliche Vorkommen häufiger Ressourcen verteilt, für jede häufige Ressource elf.
- Diese Vorkommen produzieren am Ende der Rüstunde 3 Karten der jeweiligen Ressource.
- Den elf Reichen (8 Urreiche, 2 Invasoren und das Commercialium) werden je sechs natürliche Vorkommen zugewiesen. Die Zuordnung der Vorkommen zu den Reichen kann der nachstehenden Übersicht entnommen werden.
- Die Vorkommen der Reiche werden unter Berücksichtigung folgender Bedingungen durch deren Händler platziert.
  - Die Vorkommen der Reiche müssen in ihrem Reichsgebiet platziert werden.
  - Reiche müssen, sofern möglich, genau drei Vorkommen auf ihrem Festland und drei auf ihren Inseln platzieren.
  - Jedes Vorkommen liegt auf genau einer Gemark (Kleinfeld) auf dem weder ein Rüstort noch ein Bauwerk steht. Dies gilt ausdrücklich nicht für das Consortium Commercialis. Dieses kann alle seine Vorkommen auf der einzigen Gemark platzieren die sie besitzen.
  - In jeder Provinz (Großfeld) darf, sofern möglich, nur ein Vorkommen platziert werden.
  - Eine Provinz mit einem Vorkommen auf dem Festland darf, sofern möglich, nicht neben einer anderen Provinz mit einem Vorkommen auf dem Festland liegen.
- Wird ein Rüstort oder Bauwerk auf einer Gemark mit einem Vorkommen errichtet, so ist das Vorkommen erschöpft.
- Wird eine Gemark mit einem Vorkommen geplündert, so erhält der Plünderer die dreifachen Plündereinnahmen und das Vorkommen ist erschöpft.
- Erschöpfte Vorkommen können nach Ablauf von 8 Runden erneut platziert werden.

### 6.1 Die Vorkommen der Reiche

Die Vorkommen der Reiche werden nach folgendem Schlüssel verteilt:

- Avallon
  - 3x Alchemistensilber
  - 2x Spinnenseide
  - 1x Sternenstaub
- Consortium Commercialis
  - 1x Alchemistensilber
  - 1x Mithril
  - 1x Riesenkrankenhaut
  - 1x Spinnenseide
  - 1x Steinholz
  - 1x Sternenstaub
- Eoganachta
  - 3x Steinholz
  - 2x Mithril
  - 1x Sternenstaub
- Helborn
  - 3x Riesenkrankenhaut
  - 2x Spinnenseide
  - 1x Sternenstaub
- Nordheim
  - 3x Alchemistensilber
  - 2x Spinnenseide
  - 1x Sternenstaub
- O'Har
  - 3x Mithril
  - 2x Steinholz
  - 1x Sternenstaub
- Purple Puppy Pirates
  - 3x Sternenstaub
  - 2x Alchemistensilber
  - 1x Riesenkrankenhaut
- Theostelos
  - 3x Riesenkrankenhaut
  - 2x Steinholz
  - 1x Spinnenseide
- Vereinigte Stämme von Assimilan
  - 3x Steinholz
  - 2x Mithril
  - 1x Sternenstaub
- Vir'Vachal
  - 3x Riesenkrankenhaut
  - 2x Alchemistensilber
  - 1x Mithril
- Yaromo
  - 3x Spinnenseide

## 16. Mai 2023

- 189
- 190
  - 2x Mithril
  - 1x Sternenstaub
- 191

## 8. Regeln zum Handelsreich Consortium Commercialis

### 8.1. Das Consortium Commercialis:

- Das Consortium Commercialis ist ein Spieler-Kulturreich, dessen „Hauptstadt“ auf Audvacar liegt, ohne dass dabei die bisherigen Audvacarregeln beeinflusst werden. Das Handelsreich unterhält keine eigenen beweglichen Flotten oder Armeen und ist auf Audvacar unangreifbar.
- Das Consortium Commercialis verfügt über einen Handelsmeister im Rang eines Herrschers, sowie X Kapitäne im Rang eines Heerführers/ Zaubersers.
- Alle Charaktere können im Rollenspiel mitspielen oder auf der Karte angespielt werden. Es ist nicht möglich diese in Kämpfe zu verwickeln.
- Das Consortium Commercialis kann Geldgeschäfte aller Art auf der Karte tätigen und Verträge aushandeln.
- Das Consortium zieht immer als letztes in der Zugreihenfolge

### 8.2 Der Handelskontor

- Um mit dem Consortium zu interagieren "Geldgeschäfte, Rüstgüter..." benötigt man einen Handelskontor.
  - Das Handelskontor kann man erwerben durch 4 Karten der Stufe 1 und einem Baumeister.
  - Das Handelskontor ist nicht virtuell sondern wird in einem Rüstort errichtet, welcher einen Meereszugang haben muss.
  - Wird dieser Rüstort zerstört oder erobert, gilt das Handelskontor als zerstört und kann erst nach 6 Runden wieder neu errichtet werden.
  - Mit dem Handelskontor wird dann in diesem Rüstort eine weitere Option freigeschaltet, mit welcher man beim Händler einkaufen kann.
  - Das Handelskontor muss nahe der eigenen Reichshauptstadt errichtet werden es dürfen maximal 20 Kleinfelder zwischen Reichshauptstadt und Rüstort mit Handelskontor liegen.
- Durch Portale kann das Consortium eingekaufte Rüstgüter und Truppen wie normale Rüstgüter transferieren. Dabei gilt eine Begrenzung von 25.000 RP pro Kontor pro Spielzug). Diese Rüstgüter stehen dem Empfänger zu Beginn des folgenden eigenen Zuges zur Verfügung.
- Im Gegenzug ist es den Reichen möglichen neu gerüstet tote Rüstgüter virtuell nach Audvacar zu verkaufen. Dies Rüstgüter stehen im folgenden Spielzug zum Verkauf zur Verfügung.

### 8.3. Sonderregeln Rüstung und Rüstgüterhandel

Das Consortium erweitert die Spieltiefe von Erkenfara um eine neue Dimension, dabei geht es im Besonderen um die Verteilung und den Handel mit Rohstoffen und Armeen. Um dies darzustellen, gelten für das Consortium folgende Sonderregeln:

#### Rüstung auf Audvacar

- Das Consortium hat auf Audvacar eine extra Kapazität von 200.000 Raumpunkten.
- Dazu jeden Rüstmonat eine extra Rüstkapazität bis 100.000 GS.
- Rüstgüter können nur durch Geld im Besitz des Consortiums erworben werden.
- Rüstgüter des Händlers können von diesem nicht bewegt oder eingesetzt werden.

### Handel mit Rüstgütern

- Rüstgüter sind bis zu einem Verkauf an einen Handelskontor „virtuell“ und werden erst zu Einheiten auf der Karte, nachdem Sie an einen Handelskontor verkauft wurden.
- Der Händler hat das Extrasonderrecht auch „lebende Rüstgüter“ zu verkaufen.
- Die Reiche Erkenfaras können, wenn sie einen Handelskontor besitzen, nicht lebende Rüstgüter an das Consortium verkaufen, diese werden zum Zeitpunkt der Rüstung von ihren Rüstorten virtuell nach Audvacar geliefert und stehen dem Consortium im folgenden Spielzug virtuell zur Verfügung.
- Es ist nicht erlaubt Rüstgüter an die Händler zu verkaufen und diese zurückzukaufen, Reiche die den Händlern Rüstgüter verkauft haben, können frühestens nach 4 Runden die Gleichen Rüstgüter wieder bei den Händlern einkaufen.

### Handel mit Ressourcen (Karten)

- Das Consortium bekommt jede Rüstrunde ein Kontingent an Handelskarten. Diese können getauscht oder verkauft werden, ebenso kann der Händler sein Geld verleihen oder Geldgeschäfte tätigen. Aus diesen Möglichkeiten generiert der Händler seine Einnahmen. Die Karten, die der Händler haben darf, sind begrenzt.
- Das Consortium erhält pro Rüstrunde 25 zufällige Ressourcen und darf weitere 5 Ressourcenkarten inkl. Baumeistern und Handwerker auswählen. Hat das Consortium mehr als 150 Ressourcen im Lager, entfallen die zufälligen Ressourcen.
- Das Consortium darf in der Rüstrunde nach den Ressourceneinnahmen unbegrenzt Ressourcenkarten im Verhältnis 3 zu 1 innerhalb der gleichen Tier Stufe oder niedriger tauschen.
- Das Consortium kann 4 zu 1 Ressourcen gegen 1 Stufe höhere Ressourcen (ohne Baumeister inkl. Handwerker)
- Das Consortium hat eine Reihe von neuen Gütern entwickelt, die es allen nicht sanktionierten Reichen zur Verfügung stellt, das Güter können beim Consortium eingekauft werden.