

Wendepunkt

Hast du diese Technologie erforscht und bereits eine Regierung, außer der Startregierung, eingeführt, öffne das Wendepunktbuch und lies den ersten Abschnitt der Regierung, die du eingeführt hast. Dieser Effekt tritt erst in Kraft, wenn du eine Regierung eingeführt hast. Löse ihn aus, sobald dies der Fall ist.

Der Wendepunkt eröffnet eine Reihe miteinander verbundener Aufträge, die dem Spieler klare Ziele geben, ihn für ihr Erreichen belohnen oder bei einem Scheitern bestrafen. Der Wendepunkt kann eine zuvor verfolgte Strategie behindern, aber auch unerwartete Belohnungen bieten. Sie eignet sich für einen explorativen Spielstil, der die Hintergründe der Welt betrachten und Immersion aufbauen möchte.

Die Abschnitte der Wendepunkt sind so aufgebaut, dass der Abschnitt zunächst eine Situation beschreibt. Es kann vorkommen, dass in dieser Situation eine Entscheidung getroffen werden muss, die auf einen anderen Absatz im Wendepunkt verweist. Folge dieser Anweisung, sobald du die Entscheidung getroffen hast und lies dir nicht die anderen, möglichen Wege durch. Ein Wendepunkt endet mit dem Ziehen einer Wendepunktkarte. Für einen schnelleren Spielfluss kann zunächst zur eventuellen Entscheidung und dann direkt zur Wendepunktkarte gesprungen werden. Der dazu führende Text ist vor allem für die Immersion und die Spielatmosphäre gedacht.

Eine Wendepunktkarte besteht aus zwei Seiten. Die Vorderseite trägt den Namen der Regierung und eine Zahlenkombination. Ein Wendepunkt wird immer dazu auffordern, eine Karte mit einer bestimmten Zahlenkombination zu ziehen. Nur eine solche Karte darf nach dem Ziehen umgedreht werden. Dort befindet sich das aktuelle Ziel sowie die Abschnitte für Belohnung/ Bestrafung. Die Abschnitte dürfen erst mit Erreichen/ Nicht-Erreichen des Ziels gelesen werden. Ziele werden in der Schluss-Phase geprüft. Ihr Effekt gilt bei Erreichen/Nicht-Erreichen ab der kommenden Politik-Phase.

Scheitert ein Wendepunkt zieht ein Spieler keine Wendepunktkarten von dieser Regierung mehr. Ist ein bestimmter Wendepunktweg nicht mehr verfügbar, weil ihn ein anderer Spieler bereits gegangen ist, wähle einen ungenutzten. Gibt es keinen ungenutzten, scheitert der Wendepunkt. Selbst wenn die Wendepunkt scheitert oder abgeschlossen wird, bleibt dein Legitimitätswert erhalten. Das gilt auch, wenn du einen neuen Wendepunkt beginnst.

Legitimität: Sie wird über Ziele der Wendepunkte erreicht, startet bei 0 und kann positiv oder negativ werden. Legitimität beeinflusst alle Bereiche der Innenpolitik:

1. Politik- und Berater(stufen)kosten +/-1 für jede positive/negative Legitimität (bis 1)
2. Kosten feindlicher IAs auf deinen Planeten +/-1 für jede positive/negative Legitimität (bis 1)
3. Kriegsmüdigkeit-Unterhalt +/-1 für jede positive/negative Legitimität (bis 0)
4. Milizen auf eigener Seite +/-1 für jede positive/negative Legitimität (bis 0). Das gilt selbst bei IAs wie der Rebellion und ähnlicher Effekte. Hier würden von den rebellierenden Milizen Anzahl in Legitimität abgezogen und deiner Armee hinzugefügt werden/ den rebellierenden Milizen hinzugefügt werden.
5. Aller +3/-3 Legitimität erhältst/ verlierst du temporär 1 Siegpunkt (bis sich der Wert entsprechend ändert).

Demokratie-Historie

Die Einführung der Demokratie ist ein großartiger Schritt, um die Interessen und Rechte der zahlreichen Bevölkerungsgruppen deines Staates zu vertreten. Er bedeutet jedoch auch Macht zu teilen und abzugeben. Als das Präsidentenamt tragende Person, kurz Präsidierende, hat dein Wort nach wie vor großes Gewicht, doch auch du wirst die Entscheidung des Volkes respektieren müssen. Du kannst mit deinen Entscheidungen Parteien unterstützen. Besitzt eine Partei Regierungsverantwortung, wird von dir erwartet, dass du sie als ihr Parteivorstand unterstützt und ihre Vision umsetzt. Folgende Parteien haben sich gegründet:

Die **Kosmokraten** vertreten Vielfalt, Toleranz und der Aufbau einer regelbasierten Ordnung. Sie werden durch den Himmel und Welle gefördert.

Die **Junge Freiheit** besteht aus Pionieren, Glücksrittern und den ursprünglichen Familien, die mit dir den Staat gegründet haben. Sie gelten als freiheitsliebend und sind dir gegenüber loyal. Sie unterstützen friedliche Kolonisierung und den Aufbau deiner Städte. Sie werden von Form und Seele gefördert.

Die **Mettrakim** bestehen aus wohlhabenden und konservativen Gruppierungen der Wolken. Sie sehen die See als Erweiterung ihrer Einflussphäre. Traditionelle Werte, Sicherheit und wirtschaftliche Erschließung sind ihre Säulen. Sie werden von Tor gefördert.

Wendepunkt 1: Wahlen

Der heilige Akt der Demokratie beginnt bald. Durch deine Spielweise wird bestimmt, welche Partei an die Macht kommt und zukünftig die Belange deines Volks vertreten wird. Jedes erfüllte Wahlversprechen lässt dich Farbcubes auf die Parteien platzieren.

Alle Spieler, auch du, können Diplomaten zu deinen Planeten entsenden und mit Aktion Dialog statt des regulären Effekts ebenfalls einen Farbcube auf eine beliebige Partei legen (nur einmal pro Runde pro Planet). Für sie stehen auch die regierungsfeindlichen Populisten EIVA (Einig Vaterland) zur Wahl. Die Wahl wird zur Schluss-Phase der übernächsten Runde (3 Augen auf der Aufgabenkarte, wird jede Schluss-Phase um -1 reduziert) ausgewertet. Hat ein Spieler die Schwarzmarktkarte Manipulierte Wahlmaschinen, erhältst er pro gesetztem Farbcube einen weiteren Farbcube.

Werden die Wahlen ausgewertet, lege auf jede erfüllte Bedingung die entsprechenden Cubes auf die Parteien.

Nimm die **Wendepunktkarte: Demokratie 1** (enthält Aufgabe und Ablage für Farbcubes für Parteien sowie Platz für 3 Augen)

Wahlversprechen

Kosmokraten

1. Du besitzt X Kultur Einkommen. X Farbcubes
2. Jeder Vertrag mit einer Technokratie/Logokratie/Lobbykratie: Welle. 2 Farbcubes pro Vertrag
3. Du besitzt 2 Kultur-Rohstoffgebäude. 4 Farbcubes
4. Die Politik Gerechte Verfassung oder Judikative Macht ist aktiv. 5 Farbcubes

5. Das Gesetz Kosme-Streitkräfte erbitten oder Welle-Expeditionen ist aktiv. 6 Farbcubes

Junge Freiheit

1. Du besitzt X Gebäude (aufwertete Gebäude zählen doppelt). X Farbcubes

2. Du hast X Kolonien. 2 Farbcubes pro Kolonie

3. Du hast eine Einheit auf dem Galaktischen Zentrum. 4 Farbcubes

4. Die Politik Mitbestimmung ist aktiv. 5 Farbcubes

5. Das Gesetz Besiedlungssturm des Regens ist aktiv. 6 Farbcubes

Metrakim

1. Du hast X Polizisten auf deinen Planeten (nur einer pro Planet wird gewertet). 2 Farbcubes pro Planet mit Polizisten

2. Eine Kolonie ist via Handelsroute mit deiner Heimatwelt verbunden ist. 3 Farbcubes pro Handelsroute.

3. Du hast eine Korvette/ ein US/ ein MS/ ein GS/ ein Titan. 1/2/3/4/6 Farbcubes

4. Die Politik Friedensdividende ist aktiv. 5 Farbcubes

5. Das Gesetz Tor-Monopol gestatten ist aktiv. 6 Farbcubes.

EIVA

1. Du hast X Hüllenpunkte Militärschiffe weniger als der Spieler mit den meisten Hüllenpunkten. X Farbcubes.

2. Eines deiner Rohstoffeinkommen ist unter 3. 2 Farbcubes für jedes Einkommen.

3. X Netzwerkstufen und Y Diplomaten anderer Spieler sind auf deinen Planeten. $3x X$ Farbcubes + $2x Y$ Farbcubes

4. Es ist kein von dir vorgeschlagenes Gesetz aktiv. 5 Farbcubes

5. Einer deiner Planeten gehört dir nicht mehr. 6 Farbcubes pro Kolonien/ 12 für die Heimatwelt

Ergebnis: Zähle die Farbcubes, ob eine einzelne Partei oder eine Koalition auf 51% und mehr der Farbcubes kommt. Dann wähle die dazugehörige Option:

1. Eine Parte (nicht EIVA) hat die absolute Mehrheit (51% und mehr): +3 Legitimität, Absolute Mehrheit (LF): Solange deine Legitimität 3+ beträgt, kosten dich Politiken der Demokratie -1 Kultur Unterhalt (bis 0). Kosmokraten/ Junge Freiheit/ Metrakim gehe zu Wendepunkt 1.1./ 1.2./ 1.3.

2. Es muss eine Koalition gebildet werden. Der Koalitionspartner mit den meisten Farbcubes wird für die folgenden Wendepunkt verwendet. Bei Gleichstand entscheidest du. +2/+1 Legitimität für 2/3 Koalitionspartner. Ist EIVA Teil der Koalition: -1 Legitimität

3. EIVA hat die absolute Mehrheit (51% und mehr): -3 Legitimität, gehe zu Wendepunkt 1.4

Wendepunkt 1.1.

Es gibt eine große, interportale Zeremonie, um dir und den Kosmokraten zum Wahlsieg zu gratulieren. Sogar eine Delegation des Himmels, flankiert von ehrfurchtserregenden Sternensoldaten der Kosme, hat die lange Reise auf sich genommen, um Glückwünsche im Namen des Hohen Rates auszusprechen. Auch wenn heute gefeiert wird, ruht die Regierungsarbeit nie. Es wäre vorteilhaft, hier zukünftige Partner zu entdecken oder neue Ideen zu entwickeln. Du schaust dich um.

Um dich herum hat sich dein Kabinett versammelt. Sie erzählen fröhlich und ausgelassen über die Wahlmanöver und die Möglichkeiten zur politischen Gestaltung. Wenn du mit ihnen den Abend verbringst, werdet ihr sicher über kosmokratische Visionen erzählen.

Dann wäre da noch die Delegation des Himmels, angeführt von Titania Goltherz. Sie ist die Menschenrechtskommissarin des Hohen Rates im Regen und betreibt weitreichende Asylprogramme. Wenn du sie vom Potential deiner Regierung für die interportale Ordnung überzeugen könntest, wäre eine Förderung durch den Hohen Rat sicher.

Neben den Himmel findest du auch einen alten Professor von Welle, der sich unter deine Kosmokraten gemischt hat. Er hält einen Impulsvortrag über die Errichtung einer Kosmokratie. Selbst wenn du aus seinem Vortrag nichts Neues lernst, wäre ein Kontakt zu Welle hilfreich.

Zuletzt fällt dein Blick noch auf den muskelösen Oberst der Kosme. Mit seinen zwei Metern Größe und feuerrotem Langbart ist er ein beeindruckender Vertreter der Ethnie der Swörtbjorn. Es wäre sicherlich interessant zu erfahren, welche Optionen der Zusammenarbeit mit der mächtigen Kosme möglich wären.

Entscheidung: Du verbringst den Abend mit...

1. ...deinem Kabinett.

Ergebnis: Gehe zu 1.11.

2. ...der Abgesandten des Himmels Titania Goltherz.

Ergebnis: Gehe zu 1.12.

3. ...dem Professor von Welle.

Ergebnis: Gehe zu 1.13.

4. ...dem Oberst der Kosme.

Ergebnis: Gehe zu 1.14.

1.11.

„Herzlichen Glückwunsch, verehrte Präsidierende!“

Jedes deiner Kabinettsmitglieder kommt zu dir und gratuliert dir persönlich.

„Wir waren gerade dabei unsere nächsten Schritte zu überlegen. Unsere Bürgerinnen und Bürger haben sich für eine Orientierung am Himmlischen Recht, kulturelle Vielfalt und Fortschritt entschieden. Wir haben bereits Ideen, wie wir diese Ziele in unserer Amtszeit realisieren können.“

Ergebnis: Folgende Ziele sind ab nun dauerhaft aktiv, bis du mindestens 2 von erfüllt hast (du kannst auch mehr erfüllen, dies muss dann aber in der gleichen Runde geschehen:

1. Ziel: Es sind insgesamt 4 Gesetze aktiv, mindestens 2 davon hast du vorgeschlagen.
2. Schließe ein Forschungsgebiet vollständig ab.
3. Habe ein Kultur-Einkommen von 12+.

Musstest du eine Koalition eingehen, ersetze eines der Ziele mit einem Ziel deines Koalitionspartners auf 1.21. oder 1.31. oder 1.41.

Sind mindestens 2 Ziele erfüllt, gehe zu 1.1.1.

Misserfolg: Lege 6 Augen auf diese Karte. In jeder Schluss-Phase prangert die Opposition die Untätigkeit der Regierung an. Reduziere die Augen um -1. Sind die Augen bei 0, -1 Legitimität und lege erneut 6 Augen auf diese Karte, bis mindestens 2 Ziele erfüllt sind. Andere Spieler können diese Augen reduzieren, indem sie die IAs Überzeugen (Diplomat, -1 Auge) oder Zersetzen (Agent, -2 Augen) nutzen, und statt des IA Effektes die entsprechenden Augen reduzieren. Augenreduzierende Effekte können pro nur einmal pro Planet angewendet werden.

Nimm die **Wendepunktkarte Demokratie 1.11.**

Eine Vision

Wenn du dich für 1.11. entschieden hast und nicht durch andere Abschnitte hierher gelenkt wurdest, liest dir noch Folgendes durch:

Ein junger, aufstrebender Stern der Partei tritt in den Ministerkreis.

„Sehr geehrte Präsidierende, liebe Weltenbürgerinnen und Weltenbürger,

die genannten Punkte mögen unserem Parteiprogramm entsprechen, doch sie tragen nicht den visionären Funken, den unsere Partei benötigt, um tatsächlich eine neue Zeit einzuleiten. Ich schlage nichts Geringeres vor, als dass wir unsere eigene Version der Kosmokratie entwickeln, unabhängig der politischen Theorien von Welle. Was wären wir ansonsten auch wieder anderes als eine Kolonie der Wolken?“

Er wird schnell von deiner Außenministerin unterbrochen.

„Wie stellen sie sich das vor? Wir brauchen die Anerkennung und Unterstützung des Himmels und von Welle, um eine Kosmokratie etablieren zu können. Beide wären nicht erfreut, wenn wir zwar ihre Namen verwenden, aber ein eigenes Staatskonstrukt umsetzen.“

Der Innenminister unterstützt seine Kollegin.

„Außerdem hätte das Konsequenzen für unseren Stand in der Bevölkerung. Wir wurden in dem Vertrauen gewählt, uns einer Kosmokratie anzunähern. Der Begriff der Kosmokratie ist fest. Das ist keine lose Menge von Staatselementen, die wir beliebig verschieben könnten. Ein solches Projekt könnte unsere Glaubwürdigkeit erschüttern.“

Der aufstrebende Stern erhebt nochmals das Wort.

„Liebe Weltbürgerinnen und Weltbürger,

mir sind die Risiken und Herausforderungen durchaus bewusst. Doch stellen sie sich für einen Moment, nur für einen kleinen Moment, die Möglichkeiten eines solchen Unterfanges vor. Wir würden ein einzigartiges und unabhängiges Regierungssystem erschaffen, für eine einzigartige und unabhängige Region des Weltraums. Fragen sie sich bitte alle, ob dieser mutige Vorschlag nicht die genannten Bedenken wert wäre.“

Dann richten sich die Augen auf dich.

Ergebnis: Anstatt irgendeines der oberen Ziele zu wählen, kannst du folgendes Ziel wählen:

Eigene Kosmokratie einführen: Habe eine Regierung mit 4 Politiken der Demokratie/ Föderation, einen Berater auf Stufe II, insgesamt 9+ Koloniestufen und bezahle einmalig 30 Kultur, sobald die zuvor genannten Bedingungen erfüllt wurden. Dann darfst du deine Regierung zu Kosmokratie ändern. Du darfst kein anderes Ziel mehr wählen. -1 Legitimität, solange du dieses Ziel nicht erfüllt hast.

Hast du die Kosmokratie eingeführt, verändere Folgendes: X steigt jede Runde um +2 und es kostet die Hälfte X um +1 zu erhöhen. Alle Politiken der Demokratie/ Föderation sind weiter einführbar und auch gebundene Politiken gelten weiter. +3 Legitimität

Nimm die **Wendepunktarte Demokratie 1.11. K**

1.1.1.

Es ist soweit, du stellst dich in den Holo-Emitter und auf einmal existieren Millionen von Duplikaten von dir an öffentlichen Plätzen, Fassadenmonitoren und Echtzeitzeitungen. Du blickst auf einen ablaufenden Text vor dir, doch deine Duplikate blicken in die Augen deiner Wählerschaft. Jenen Frauen und Männern, die dir ihr Vertrauen ausgesprochen haben, sie durch die Unwegsamkeiten dieser Zeit zu führen. Voller Stolz kannst du nun verkünden, dass dies dir gelungen ist. Dein gesamtes Kabinett steht hinter dir und verfolgt gebannt jedes einzelne Wort von deinen Lippen. Ihr habt es geschafft. Die Demokratie ist erblüht. Jetzt ist es an der Zeit der Bevölkerung zu sagen, wie das Morgen aussehen soll.

Ergebnis: +1 Legitimität. +1 Legitimität, wenn 3+ Ziele erfüllt wurden. Wähle eine der folgenden Belohnungen

Entscheidung:

1. Wir folgen dem Weg Fortschritt. Du kannst deine Demokratie kostenfrei zur Logokratie weiterentwickeln. Deine gebundenen Demokratie-Politiken sind weiter aktiv.

2. Wir folgen dem Weg des Himmels. Du kannst deine Demokratie kostenfrei zur Föderation weiterentwickeln. Die erste Einladung an einen Spieler kostet dich keine Kultur.

3. Wir folgen unserem eigenen Weg. Du behältst die Demokratie und erhältst 7 Rohstoffe eigener Wahl.

1.12.

Titania Goltherz trägt einen Wasseranzug in Form eines Ballkleides. Endlos gebrochenes Licht wirbelt als Farbe in immer neuen Mustern ihren Körper entlang. Es ist ein Symbol der Avanter, der größten

der sieben Ethnien. Es ist Ausdruck ihrer Geschichte und Errungenschaften. Dir fällt auf, wie gut es die Demokratie mit ihren verschiedensten Interessen abbildet. Wahrscheinlich war dies ausschlaggebend für die Kleiderwahl der Botschafterin.

„Herzlich willkommen im Sichtfeld des Hohen Rates Präsidierende.“

Begrüßt dich die hochgewachsene Botschafterin mit einem verzaubernden Lächeln.

„Aber nicht nur sie sind in unserer Sichtfeld getreten. Einst lasen die Menschen ihr Schicksal aus den Farben des Himmels. Heute steht der Himmel vor ihnen. Was lesen sie aus mir?“

Entscheidung:

1. „Ich lese eine Chance mich zu beweisen und den hehren Idealen gerecht zu werden, die der Himmel vorlebt.“

Ergebnis: Gehe zu 1.121.

2. „Ich lese sie als gleichwertigen Partner. Wenn wir Hand in Hand voranschreiten, können wir der See zu einem besseren Morgen verhelfen.“

Ergebnis: Gehe zu 1.122.

3. „Ich lese sie als Kuratorin, die hier ist, um alle jene auf dem Weg des Himmels zu unterstützen.“

Ergebnis: Gehe zu 1.123.

1.121.

Titantias Lächeln wird milder, authentischer.

„Sie scheinen ein Farborakel zu sein. Ihr demokratisches Projekt hat für Aufsehen im Hohen Rat gesorgt. Niemand Geringeres als die Stimme selbst hat ihr Interesse für den Fortgang ihres Staates ausgedrückt. Doch wie sie die Geschichte der Menschheit sicher kennen, gab es nie einen großen Fortschritt, ohne Prüfung. Deswegen will ich sie fragen, sind sie bereit, sich der Prüfung zu stellen? Ich verspreche, es wird... schicksalhaft.“

Sagt die Botschafterin vielsagend. Die Luft ist wie elektrifiziert. Wenn es wahr ist, was sie sagt, könnte dein Staat zum Fackelträger für die zivilisierte Welt werden. Doch solch eine Ehre ist durch die Okima auch immer mit großen Herausforderungen verbunden.

Entscheidung:

1. Gehe mit ihr in einen Raum, in dem ihr ungestört sein.

Ergebnis: Gehe zu 1.1211.

2. Lehne das Angebot dankend ab und kehre zurück.

Ergebnis: Gehe zu 1.11.

1.1211.

Der Staatschutz schließt einen Nebenraum auf und stellt sicher, dass niemand euch folgt. Titania Goltherz tritt theatralisch in die Mitte des Raums. Sie öffnet ihren Diskus und das Hologramm der Super-Stadt Friedenspracht erfüllt den Raum im kalten Blau. Es handelte sich um eine Blaupause für die Errichtung einer Megastruktur, die hunderte Millionen Menschen beherbergen konnte. Bisher war so ein Meilenstein nur in den Wolken auf Metra und im Regen auf Ga-Ki-Ri gelungen ist.

„Eine Super-Stadt hier zu bauen, hieße...“

Du wagst du es kaum auszusprechen.

„... ihre Heimatwelt zur Hauptwelt der See machen.“

Beendet Titania deine Gedanken, bevor du sie aussprechen konntest.

„Jeder der Kreise hatte bisher ein solches Monument benötigt, um die Menschen an den gemeinsamen, avanten Traum glauben zu lassen. Mit ihrer Demokratie haben sie sich als potenzieller Kandidat für dieses Vorhaben hervorgetan. Unterschätzen sie die Prüfung jedoch nicht. Es wird Forschung, Zeit, horrende Ressourcenmengen und viel diplomatisches Geschick benötigen, um diese Großanstrengung zu einem erfolgreichen Ende zu führen. Der Lohn für ihre Mühen wird es sein, dass der Hohe Rat ihre Souveränität über die See anerkennen würde. Die Stimme erwartet morgen ihre Antwort.“

Damit lässt dich die Gesandte des Himmels mit Träumen von Größe und Glorie allein. Du hast keine Wahl. Wenn dich die Stimme prüft, repräsentierst du die gesamte Menschheit. Dies wird das neue Ziel deiner Partei.

Ergebnis: +1 Legitimität. Ziel ausgewählt: Super-Stadt errichten

Super-Stadt errichten: Die Superstadt gilt als Spezialprojekt (benötigt Megakonstruktionen), die das System nicht verändert. Die Super-Stadt benötigt eine Welt mit Koloniestufe 4. Sie hat 2 Stufen. Die erste Stufe kostet 50 AWE und 80 Kultur. Sie schaltet frei, dass du hier die Koloniestufe 8 erreichen kannst (lege einen zweiten 1W4 auf das System). Die zweite Stufe ist erreicht, wenn du Koloniestufe 8 erreicht hat. Koloniestufe 5/6/7/8 kostet 25/30/35/40 Nahrung. Es können beliebig viele Koloniestufen in einer Runde erhöht werden. Du kannst 2 Kultur für 1 Nahrung nutzen, um die Koloniestufe um 1 zu erhöhen. Ist Stufe 2 abgeschlossen, gewinnst du das Spiel.

Nimm die **Wendepunktkarte Demokratie 1.21**.

1.122.

„Ich habe schon oft den Wunsch junger Staatenlenkenden vernommen, mit dem Himmel ebenbürtig zu sein. Genauso oft wandelte sich dieses Streben in Konkurrenz und Chaos. So über zukünftige Beziehungen zu denken, ist... gefährlich. Vielleicht benötigen sie noch etwas Zeit, sich dessen bewusst zu werden. Ich wünsche ihnen noch ein schönes Fest. Sie haben es sich verdient.“

Die Gesandte des Himmels wendet sich von dir ab und dir bleibt nichts anderes übrig, als zu den deinen zurückzukehren.

Ergebnis: Gehe zu 1.11.

1.123.

„Sie wünschen sich also Unterstützung. Ich verstehe. Der Hohe Rat ist sehr an ihrem weiteren Werdegang interessiert. Mit Freude bereiten wir sie auf die großen Aufgaben zu, die der Hohe Rat für sie plant. Lassen sie mich ein hiermit ein Zeichen setzen. Alle anderen Staaten der See sollen sehen, dass der Himmel ihre Regierungsform am meisten schätzt und fördert.“

Sie reicht dir einen kleinen Datenträger, bevor sie sich verabschiedet. Darauf befindet sich ein bewilligter Antrag großer Mengen von Entwicklungshilfe.

Ergebnis: Lege 2 weiße Augen auf Sonstiges, ohne dafür etwas zu bezahlen (gilt, als hättest du zweimal die Kabinettsaktion Entwicklungshilfe beantragen durchgeführt). Gehe zu 1.11.

1.13.

„Ich komme damit zu dem Schluss, dass eine Kosmokratie, als beste der derzeitigen Regierungsformen, nicht nur realisierbar, sondern auch notwendig ist. Gibt es Fragen?“

Der Professor von Welle beendet gerade seinen Vortrag. Eine kleine Wissenschaftsdrohne neben ihn projiziert eine Zusammenfassung seiner wichtigsten Punkte in den Raum. Das kleine Plenum bemerkt deine Anwesenheit und überlässt dir die Ehre der ersten Frage.

Entscheidung:

1. Benötigt: ein Spieler besitzt die Regierung Lobbykratie: Welle: „Wäre Welle bereit, mit anderen Staaten zu kooperieren, damit alle von der Kosmokratie profitieren könnten?“

Ergebnis: Gehe zu 1.131.

2. „Was müsste konkret getan werden, um die Kosmokratie von Welle anzunehmen?“

Ergebnis: Gehe zu 1.132.

3. „Wenn Welle gern überall Kosmokratien errichtet sehen möchte, auf welche Weise fördert es dann ihren Annahmeprozess? Gibt es diesbezüglich einen Konkurrenzkampf mit Tor?“

Ergebnis: Gehe zu 1.133.

1.131.

„Tatsächlich existiert eine solche Kooperation bereits. Wenn sie davon aber profitieren wollten, müsste die Kooperation sehr gut koordiniert und eng ablaufen, um nicht zu sagen, sie müssten fördern. Falls sie daran tatsächlich ein Interesse haben, werde ich Anfrage gern weiterleiten.“

Ergebnis: Du hast jetzt einmalig die Möglichkeit, mit dem Spieler mit Lobbykratie: Welle kostenfrei eine Föderation einzugehen (auch wenn keiner von euch die Regierung Föderation besitzt). Er muss zustimmen. Unabhängig des Ausgangs, gehe zu 1.11.

1.132.

Der Professor scheint zum ersten Mal, seitdem er hier ist, zu lächeln.

„Eine ausgezeichnete Frage!“

Ergebnis: Gehe zu 1.11. und wähle ein Ziel aus. Füge Folgendes Ziel hinzu:

Kosmokratie von Welle einführen: Habe eine Regierung mit mindestens 2 Politiken, insgesamt 6+ Koloniestufen und bezahle einmalig 15 Kultur, sobald die zuvor genannten Bedingungen erfüllt wurden. Dann darfst du deine Regierung zu Kosmokratie ändern. Du darfst kein anderes Ziel mehr wählen.

Hast du die Kosmokratie eingeführt, verändere Folgendes: Gebundene Politiken der Demokratie und Föderation gelten weiter. +1 Legitimität

Nimm die **Wendepunktkarte Demokratie 1.11. W**

1.133.

Als du „Tor“ gesagt hast, schließt der Professor seine Augen, als würde er einen Schmerz wegdrücken.

„Wenn sie auf irgendeine Vergünstigung oder ein Geschäft mit Welle hoffen, damit die Annahme der Kosmokratie schmackhafter für sie wird, muss ich sie enttäuschen. Wir befinden uns im diskursiven Raum und nicht auf einen Basar. Ich bin mir aber sicher, dass Tor solch einer Idee nicht abgeneigt sein würde. Vielleicht ist dort ihr Ansatz ergiebiger.“

Damit deaktiviert sich die Projektion und der Vortrag ist offensichtlich zu ende.

Ergebnis: Gehe zu 1.11.

1.14.

Du nährst dich der bärenhaften Gestalt des Kosme Oberst. Seine schwer bewaffnete Leibwache bemerkt dich und deinen Rang sofort und lässt dich zu ihm. Als er dich sieht, stellt er seinen Methumpen weg und schlägt mit seiner riesenhaften Faust auf seinen Himmelsharnisch.

„Ich grüße euch, König der Demokraten. Ich bin Jarl Rollo Rostbrecher, Hüter des Passes, Bezwingen der Telsi-Hydra und Beschützer von Quadrax. Einige mögen mich noch unter den Namen Brombyr Blutbart, Piratenschlächter und Geißel Tors kennen, doch diesen Namen habe ich abgelegt. Denn ich lasse es auf meinen späten Dienstchiliaden ruhiger angehen. Wenn ihr also jemanden sucht, der einen Drachen zur Strecke bringen soll, muss ich auf meine Huskarle verweisen. In ihnen brennt noch das jugendliche Feuer, sich einen ehrenvollen Namen zu erkämpfen. Ich bin heute nur zum Saufen hier.“

Damit hebt er seinen Humpen und schüttet das süße Honigbier in einem Zuge in seine Kehle.

Entscheidung:

1. „Erfrischend ehrlich. Genau so jemanden habe ich gesucht. Ich hatte gehofft, mit euch über zukünftige, gemeinsame Interessen sprechen zu können.“

Ergebnis: Gehe zu 1.141.

2. „Wenn ihr nur halb so viel vertragt, wie ihr breit seid, könntet ihr vielleicht sogar mit mir mithalten.“

Ergebnis: Gehe zu 1.142.

1.141.

Du bemerkst das Desinteresse in den Augen deines Gegenübers.

„Oder sagen wir zumindest, dass ich einen Rat von einem himmlischen Kämpfen wie euch zu schätzen wissen würde, wie man den Kosmoral und Hohen Rat erfreuen könnte“

Der Swörbjorn unterdrückt ein Grummeln und nimmt sein Met auf.

„Wenn ihr von mir einen Rat haben wollt, holt das nächste Mal richtiges Bier. Mit der Pisse hier kann sich nicht mal die Stiefel putzen.“

Als hätte er den dolchartigen Blick der himmlischen Gesandten in seinen Nacken gespürt, ergänzt er genervt:

„Godi Goldi versucht mich wieder mit ihrem Blick zu töten. Nun gut König, ihr habt sicher noch viele Hände zu schütteln.“

Damit wendet er sich wieder seinem Getränk zu und du kehrst zu deinem Kabinett zurück.

Ergebnis: Gehe zu 1.11.

1.142.

Ein kampflustiges Grinsen hebt den Bart des Oberst.

„Euch Stift drücke ich unter den Tisch, bevor ihr Mama wimmern könnt.“

Mit einer weiten Handbewegung räumt er den Tisch neben euch ab. Das plötzliche Klirren erzeugt eine erschrockene Stille. Alle Augen sind auf euch gerichtet.

„Ich, Jarl Rollo Rostbrecher, wurde herausgefordert. Ein König gegen einen Jarl. Derjenige soll gewinnen, der die große Piratenflotte zuerst versenkt und danach immer noch stehen kann. Kurt, schenk Freygarder Ale ein. Es wird Zeit dieser Welt zu zeigen, was echtes Bier ist.“

Zunächst scheint Titania Goltherz dem Duell Einhalt gebieten zu wollen, doch deine siegestrunkenen Kosmokraten stürzen an deine Seite, um dich mit begeisterten Zurufen bei deiner Herausforderung zu unterstützen.

Herausforderung:

Würfle 1W6. Bei 1-5 gehe zu 1.1421. Bei einer 6 gehe zu 1.1422. Du kannst X Nahrung ausgeben, um +X auf den Wurf zu erhalten. Hast du einen Agenten oder Diplomaten in deiner Heimatwelt, schmuggelt er Entgifter in dein Trinkgefäß. Du darfst den Wurf dann zweimal wiederholen. Hast du die Schwarzmarktkarte Asteroidenschnaps ist der Wurf bei 5-6 geschafft, weil deinem Gegner der legendäre Schnaps La Hosadas eingeflößt wird.

1.1421.

Es wird dunkel vor deinen Augen. Du bekommst weder den Jubel noch den Hohn mit. Deine Welt versinkt in schwarzer Milch. Am nächsten Morgen wachst du mit brummendem Schädel in einem Hotelbett auf. Einer deiner Leibwächter reicht dir ein Glas Wasser. Über die Nacht wird sich noch lange erzählt werden, nur nicht in deinem Sinne.

Ergebnis: Würfle zwei zufällige Ziel auf 1.11. aus, nur diese gelten. Sie wurden ohne dich von deinem Kabinett beschlossen.

1.1422.

Rollo Rostbrecher ist eine Bestie. Er hebt Humpen nach Humpen ohne irgendein Anzeichen von Beschwipstheit zu zeigen. Du hingegen brauchst deine ganze Trinkerfahrung, um mit ihm mithalten zu können. Es war nur noch zwei Humpen übrigen, bis die Piratenflotte versenkt war. Der Torkel und der Ohdwins Trunk. Du bist sicher, mal gehört zu haben, dass einer von beiden als Nervengift galt.

„Tja mein Junge, was ich dir nicht verraten hab: ich hieß mal Haral... Hara... Harald der Blaue.“

Beginnt der Swörbjörn zu lallen. Erleichterung durchströmt dich. Er zeigte es zwar nicht, aber er war bezwingbar. Doch du hast keine Zeit mehr, Rollo Rostbrecher ist einen Humpen vor dir. Jetzt heißt es alles oder nichts. Mit neuer Entschlossenheit und deinen Ministern hinter dir, die deinen Namen skandieren, greifst du dir beide zeitgleich und kippst und kippst. Dein Kontrahent muss über deine Kühnheit anerkennend mit dem Kopf nicken. Dann ist es geschafft, du senkst beide Trinkgefäße und die Menge bricht in Jubel über deinen Sieg aus.

„Wenn du so hart für das himmlische Recht kämpfst, wie du säufst, wäre es mir eine Ehre deine Ländereien zu verteidigen, König.“

Rollo Rostbrecher gibt dir seine Hand. Ab heute trägst du den Beinamen Trunkherr.

Ergebnis: +1 Legitimität. Gehe zu 1.11. und wähle ein Ziel aus. Die Schwarzmarktkarte Asteroidenschnaps verdoppelt aufgrund der Werbung ihren Effekt. Platziere einen Goldcube auf sie. Füge Folgendes Ziel hinzu:

Kosme-Stützpunkt errichten: Er gilt als Gebäude und benötigt 3 Bauplätze und kostet 16 AWE. Er besitzt keinen Unterhalt. Ist er gebaut, ist das Ziel erfüllt, +2 Legitimität. Er gilt als alle drei Verteidigungsgebäude zusammen, als Wache der Stufe 6 und als verbessertes Produktionsgebäude. Er wird von Armee verteidigt, die jede mögliche Bodeneinheit einmal enthält. Platziere 2 Goldcubes auf eine entsprechende Kolonie, um das anzuzeigen. Du kannst von nun an für ihre doppelten Kosten Kosme-Einheiten kaufen und sie bleiben permanent unter deiner Kontrolle. Wenn die Kosme-Flotte erscheint, erscheint sie an auf dem Planeten mit dem Kosme-Stützpunkt. Sie greift dich nicht an, sondern kämpft auf deiner Seite, wenn du an ihren Kämpfen beteiligt sein solltest. Verliert die Kosme-Flotte, verlierst auch du das Spiel. Wird der Kosme-Stützpunkt erobert, gilt er als zerstört. Ist er zerstört, gelten alle hier genannten Effekte nicht mehr.

Wählst du dieses Ziel, nimm die **Wendepunktkarte Demokratie 1.1422.**