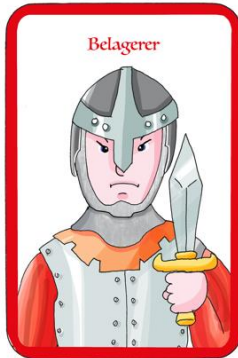


# Mit Bischof Ulrich die Stadt Augsburg vor den Belagerern retten!

In diesem Spiel erhält jeder Spieler einen Charakter, der seine Identität angibt. Der Charakter bestimmt also, wie sich der Spieler verhalten kann und für welche Gruppierung er spielt.

X

## Belagerer



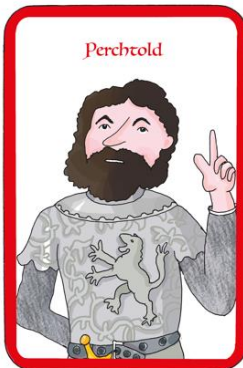
Die **Belagerer** stehen vor den Toren Augsburgs und wollen die Stadt einnehmen. Dazu versuchen sie die Stadtbewohner auszurotten, indem sie jede Nacht einen von ihnen zum Tode verurteilen lassen. Dazu stimmen sie in der Nacht jeweils für ein Opfer ab. Der Spielleiter weckt dabei die Belagerer auf, sie einigen sich stumm auf ein Opfer, indem sie mit dem Finger auf einen schlafenden Spieler zeigen.

Die Belagerer gewinnen, wenn sie alle Stadtbewohner ausgerottet haben.

X

## Perchtold

(ein Anführer im Liudolfinischen Aufstand, warnte die Ungarn vor dem nahenden ostfränkischen Heer)



**Perchtold** ist auf der Seite der Belagerer und versucht diese rechtzeitig zu warnen. Jede Nacht wacht er erst gemeinsam mit den Belagerern auf und bestimmt zusammen mit ihnen das Opfer.

Anschließend wird er vom Spielleiter ein zweites Mal alleine geweckt. Er darf auf einen Spieler zeigen, der Spielleiter zeigt ihm mit dem Daumen an, ob es sich bei der Person um Bischof Ulrich handelt oder nicht (der Moderator zeigt ihm einen „Daumen hoch“, wenn er auf den Charakter des Bischof Ulrich zeigt).

Die Belagerer wissen nicht, wer Perchtold ist, und auch Perchtold weiß nicht, wer zu den Belagerern gehört.

X

## Liudolf

(aufständischer Sohn von König Otto I)



**Liudolf** verbündet sich mit den feindlichen Truppen. Er ist ein starker Verbündeter der Belagerer und hat doppeltes Stimmrecht bei der Auswahl des Opfers, das in der Nacht zum Tode verurteilt werden soll.

<p>X</p>	<p><b>Bulcsú</b> (der mächtige Anführer Bulcsú ist die treibende Kraft hinter den Belagern)</p> 	<p>Der Anführer <b>Bulcsú</b> gewinnt nur, wenn er der letzte Überlebende ist (oder ein Unentschieden mit dem letzten lebenden Stadtbewohner erreicht). Er wacht zusammen mit den anderen Belagern auf, um in der Nacht ein Opfer auszusuchen.</p>
<p>1.</p>	<p><b>Lehel</b></p> 	<p><b>Lehel</b> spielt auf der Seite der Belagerer, hat sich aber in die Stadt eingeschlichen. In der ersten Nacht öffnet dieser die Augen und sieht, wer die Belagerer sind. In den folgenden Nächten wacht er aber nicht zusammen mit den Belagern auf.</p>
<p>X</p>	<p><b>Sur</b></p> 	<p><b>Sur</b> ist ein Anführer der Belagerer. Wenn er getötet wird, dürfen die Belagerer in der kommenden Nacht zwei Opfer auswählen. Die Belagerer dürfen sich zusammen mit ihm darauf einigen, ihn zu opfern (alle Belagerer und Sur müssen dabei zustimmen). Als Ausgleich für dieses Opfer dürfen die Belagerer in der gleichen Nacht sofort nach der Opferung noch zwei weitere Stadtbewohner auswählen, die ebenfalls sterben müssen.</p>
<p>X</p>	<p><b>Überläufer</b></p> 	<p>Dieser Charakter (<b>Überläufer</b>) spielt für die Belagerer und kann einmal im Spiel einen anderen Mitspieler zu einem Belagerer machen. Dieser Spieler verliert dann alle seine bisherigen Fähigkeiten und spielt ab diesem Zeitpunkt für die Belagerer.</p>

X

## Reiterkrieger



Die **Reiterkrieger** bilden eine dritte Hauptgruppe neben den Belagerern und den Stadtbewohnern. Reiterkrieger wählen jede Nacht ein Opfer aus (zusätzlich zum Opfer der Belagerer). Das Opfer der Reiterkrieger stirbt am helllichten Tag. Der Spielleiter gibt nach der Nominierung der Stadtbewohner das Opfer bekannt.

Reiterkrieger können nicht von Belagerern getötet werden, wodurch sie etwas stärker als ihre Gegenspieler sind.

Mit drei Hauptgruppen im Spiel müssen die Belagerer bzw. die Reiterkrieger beide gegnerischen Gruppen komplett auslöschen, um das Spiel zu gewinnen. Reiterkrieger sollten nur in erfahrenen, großen Gruppen verwendet werden, da sie das Spiel sozusagen um die „Schlacht auf dem Lechfeld“ erweitern.

Belagerer werden durch Reiterkrieger ersetzt (die Gesamtsumme an Belagerern + Reiterkriegern sollte der Anzahl an Belagerern in einem normalen Spiel entsprechen). Alle speziellen Charaktere, die Belagerer betreffen (Bischof Ulrich, Türmer etc.), betreffen ebenfalls Reiterkrieger, können aber nicht zwischen den beiden Gruppen unterscheiden.

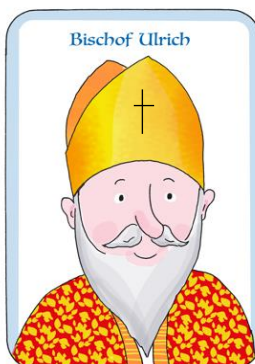
## Stadtbewohner



Die **Stadtbewohner** bilden das Gegenstück zu den Belagerern und versuchen die Stadt Augsburg zu halten. Alle Spieler der Gruppierung Stadtbewohner müssen gemeinsam versuchen, der Belagerung standzuhalten und die Feinde in die Flucht zu schlagen. Doch wer ist ein Belagerer? Man munkelt, dass sich einzelne Belagerer auch schon innerhalb der Stadtmauer befinden und die Lage ausspionieren. Wer lügt? Und wer sagt die Wahrheit? Um das herauszufinden, gibt es einige Stadtbewohner, die spezielle Fähigkeiten haben.

X

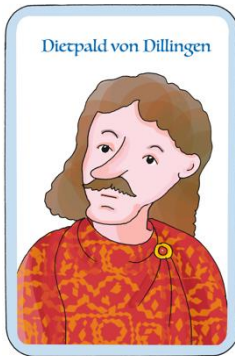
## Bischof Ulrich



Der **Bischof Ulrich** kann hinter die Maskerade eines jeden Mitspielers blicken und dessen wahre Identität herausfinden. Er kann jede Nacht die Identität eines Spielers sehen. Der Spielleiter weckt ihn alleine. Bischof Ulrich darf auf eine Person zeigen, von der er den Charakter wissen möchte. Der Spielleiter zeigt ihm die entsprechende Karte.

## S Dietpald von Dillingen

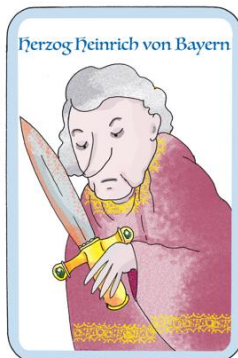
(Bruder von Ulrich)



Der Bruder des Bischof Ulrich, **Dietpald von Dillingen**, übernimmt das Amt des Bischofs kommissarisch, wenn dieser getötet wird.

## Herzog Heinrich von Bayern

(bereits todkrank, ist der Heerführer der Bayern)



**Herzog Heinrich von Bayern** ist gezeichnet von einem Leben voller Abenteuer in aller Welt und auch sein edles Schwert hat schon bessere Tage gesehen. Der Rost kriecht langsam über die Klinge, doch würde der Herzog seinen treuen Beschützer niemals gegen eine andere Waffe tauschen. Doch gebt Acht! Sind beide auch alt, so liegt das Schwert stets griffbereit an seiner Seite – selbst im Schlaf. Wird der Herzog angegriffen, so scheidet er aus dem Spiel aus – jedoch erleidet der Belagerer durch die verrostete Klinge eine Vergiftung. Von den Belagerern erliegt in der folgenden Nacht jener seiner tödlichen Wunde, welcher dem Herzog links am nächsten saß, nachdem er, trotz seiner Verletzung, einen ganzen Tag lang überlebte. Der Tod des Belagerers durch die Vergiftung wird am Morgen, nach der Nacht des Hinscheidens, vom Spielleiter bekannt gegeben.

## König Otto

(mit St. Michael Banner und heiliger Lanze)



Den **König Otto** solltet ihr lieber nicht töten, denn dieser geübte Schütze kann als letzte Handlung nach seiner heiligen Lanze greifen und im Moment seines eigenen Todes einen anderen Spieler mit in den Tod reißen. Nehmt euch also in Acht! Wird er also getötet bestimmt er sofort einen Mitspieler der auch getötet wird.

X

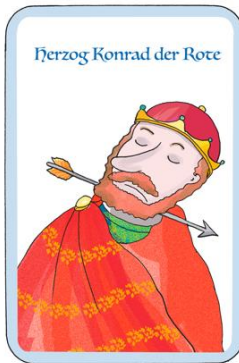
## Herzog Burchard



Der **Herzog Burchard** hat eine ganz besondere Fähigkeit: Einmal pro Spiel kann er seine Fähigkeit einsetzen und herausfinden, ob zumindest einer von drei aufeinanderfolgenden Spielern ein Belagerer ist. Dabei werden die Charaktere „Belagerer, Liudolf und Perchtold“ als "böse" erkannt.

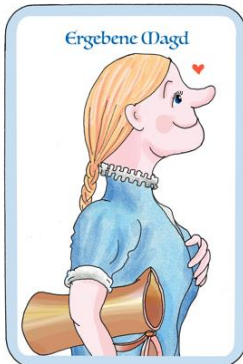
## Herzog Konrad der Rote

(gestorben im Kampf durch Pfeil in Hals)



**Herzog Konrad der Rote** stirbt im Laufe des Kampfes, und zwar in der X. Nacht, wobei die Anzahl der Belagerer plus 1 ist, d. h. umso früher, je weniger Belagerer am Leben sind. Sind zwei Belagerer am Leben, stirbt er in der dritten Nacht. Bei 3 Belagerern in der 4. und so weiter. Stirbt jedoch ein Belagerer während des Spiels, was ja durchaus nicht unwahrscheinlich ist, lebt der Herzog kürzer, als er gedacht hat. Der Tod des Herzogs Konrads geschieht zusätzlich zu allen anderen Todesfällen (durch Belagerer etc.). Wenn den Stadtbewohnern die genaue Anzahl Belagerer nicht bekannt ist, muss der Moderator darauf achten, den Tod des Herzogs bekannt zu geben.

## Ergebene Magd



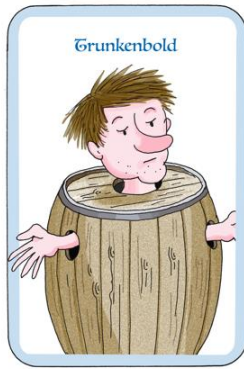
Die **Ergebene Magd** ist eng mit Dietpald von Dillingen – dem Bruder von Bischof Ulrich – verbunden. Sollte Diepold im Kampf fallen, stirbt auch sie sofort aufgrund ihres gebrochenen Herzens.

X	<h3 style="text-align: center;">Stadtratsch´n</h3> 	<p>Jede Nacht belegt die <b>Stadtratsch´n</b> einen Spieler mit einem üblen Gerücht, sodass er sich vor lauter Scham einen Tag lang nicht mehr aus dem Haus traut. Der betroffene Spieler darf nicht an der Diskussion und den Abstimmungen teilnehmen (er darf auch nicht das Opfer der Abstimmung sein). Die Stadtratsch´n darf das Gerücht nicht auf sich selbst sprechen.</p>
X	<h3 style="text-align: center;">Kerkermeister</h3> 	<p>Jede Nacht darf der <b>Kerkermeister</b> einen Spieler auswählen, der am kommenden Tag schweigen muss. Er kann sich selbst auswählen. Der Schweigende bleibt in der Runde sitzen und kann auch als Opfer ausgewählt werden, wobei er dann natürlich keine Verteidigungsrede halten darf.</p>
	<h3 style="text-align: center;">Begnadete Äbtissin</h3> 	<p>Die <b>Begnadete Äbtissin</b> sucht nach Spielern mit speziellen Fähigkeiten, die nicht nur einfache Stadtbewohner oder Belagerer sind. Der Moderator sollte vor Spielbeginn festlegen, was spezielle Fähigkeiten sind. Beim nächtlichen Aufruf der begnadeten Äbtissin deutet diese auf einen der Mitspieler und erhält vom Moderator den „Daumen hoch“ für eine spezielle Fähigkeit und „Daumen runter“ für einen normalen Stadtbewohner. Je mehr spezielle Charaktere im Spiel sind, desto mächtiger ist diese Äbtissin.</p>
	<h3 style="text-align: center;">Harter Bursche</h3> 	<p>Wenn der <b>Harte Bursche</b> von den Belagerern ausgewählt wird, stirbt er erst in der darauffolgenden Nacht und nicht bereits in derselben.</p>

X	<p style="text-align: center;"><b>Spion</b></p> <div style="text-align: center;">  <p style="font-size: small;">Spion(in)</p> </div>	<p>Der <b>Spion</b> kann durch gezieltes Beschatten herausfinden, ob ein Mitspieler freundlich oder feindlich gesinnt ist. Mit Daumen hoch oder runter.</p>
X	<p style="text-align: center;"><b>Kräuterweib e</b></p> <div style="text-align: center;">  <p style="font-size: small;">Kräuterweib e</p> </div>	<p>Das <b>Kräuterweib e</b> ist durch ihre Tränkekunde bekannt und besitzt die Fähigkeit, mit einem Heiltrank das Opfer der Belagerer noch in der Nacht zu heilen, oder mit einem Todestrank einen Mitspieler in der Nacht zu vergiften.</p>
X	<p style="text-align: center;"><b>Leibwächter</b></p> <div style="text-align: center;">  <p style="font-size: small;">Leibwächter</p> </div>	<p>Der <b>Leibwächter</b> wählt jede Nacht einen Mitspieler, den er beschützt (aber niemals zweimal hintereinander denselben Spieler). Dieser Spieler kann nachts nicht getötet werden.</p> <p><u>1. Alternative:</u> Der Leibwächter darf keinen Spieler zweimal im gesamten Spiel beschützen.</p> <p><u>2. Alternative:</u> Der geschützte Spieler kann während des Tages nicht getötet werden (durch Verurteilung oder andere Methoden).</p>
X	<p style="text-align: center;"><b>Nonne</b></p> <div style="text-align: center;">  <p style="font-size: small;">Die Nonne</p> </div>	<p>Die <b>Nonne</b> bleibt die ganze Nacht bei einem Spieler und beschützt diesen durch ihre Fürbitte vor allen Gefahren, die ihn in der Nacht töten könnten. Sie selbst kann dabei jedoch sterben, außer sie beschützt sich selbst. Sie kann jedoch nicht zwei Nächte hintereinander den gleichen Spieler schützen.</p>

S

## Trunkenbold



Der **Trunkenbold** denkt während der beiden ersten Tage, er sei ein normaler Stadtbewohner, und weiß bis zur dritten Nacht nicht, wer er wirklich ist. Erst dann weckt ihn der Moderator und gibt ihm seinen wirklichen Charakter. Während der Vorbereitung mischt der Moderator einen Belagerer, einen Stadtbewohner und nach Belieben eine gewisse Anzahl der teilnehmenden speziellen Charaktere in einem Stapel zusammen und zieht eine der Karten heraus, ohne sie den Spielern zu zeigen. Dieser wird der Charakter des Trunkenboldes.

## Sündenbock



Kommt es bei einer Abstimmung zu einer Patt-Situation, trifft es sofort den **Sündenbock**. Er opfert sich für die Stadt und scheidet für das Spiel aus.

## Märtyrer



Der **Märtyrer** kann sich anstelle jedes Spielers opfern, der getötet werden soll. Diese Entscheidung muss er direkt nach der Abstimmung treffen, bevor der Charakter des Opfers aufgedeckt wird. Der Moderator sollte fragen: „Ihr habt euch entschieden, diesen Spieler zu töten. Möchte sich der Märtyrer anstelle dieses Spielers opfern?“

## Pestkranker



Wenn die Belagerer den **Pestkranken** töten, dürfen sie in der folgenden Nacht kein neues Opfer wählen, da sie vorübergehend selbst krank werden. Wenn das Spiel ohne Bekanntgabe der verstorbenen Charaktere gespielt wird, wählen die Belagerer auch in der nächsten Nacht ein Opfer, das aber nicht stirbt. Wenn der Charakter aufgedeckt wird, wählen die Belagerer kein Opfer aus.



X

## Priester



Einmal während des Spiels kann der **Priester** Weihwasser über die Stadtmauern austeilen. Wenn es einen Belagerer trifft, stürzt er in den Tod. Der Stadtbewohner wird erfrischt und kämpft frisch gestärkt weiter.

## Mordlustiger



Der **Mordlustige** ist vom Morden anderer Spieler begeistert und argumentiert immer sofort für das Töten eines Spielers. Dieser Charakter dient dem Flair des Spiels und sollte von demjenigen Spieler daher auch eingehalten werden.

## Pazifist



Der **Pazifist** hat schon genug Morde gesehen und argumentiert daher immer gegen das Töten eines Spielers. Dieser Charakter dient dem Flair des Spiels und sollte von demjenigen Spieler daher auch eingehalten werden. Das Programm wird nicht überprüfen, ob der Pazifist wirklich nach seiner Ideologie handelt.

## Prinz



Nachdem die Spieler diesen Charakter zum Tode verurteilt haben, wird bekannt gegeben, dass er der **Prinz** ist und somit an diesem Tag nicht getötet wird. Die Stadt fällt trotzdem sofort in tiefen Schlaf, obwohl das Töten gescheitert ist. An einem folgenden Tag kann der Prinz wie jeder andere Spieler ganz normal verurteilt werden.

X	<p style="text-align: center;"><b>Türmer</b></p> 	<p>Einmal pro Spiel darf der <b>Türmer</b> in der Nacht auf einen Spieler zeigen und bekommt die Information, ob wenigstens einer der beiden Nachbarn des Ausgewählten oder der Ausgewählte selbst ein Belagerer ist.</p>
X	<p style="text-align: center;"><b>Medicus / Apotheker</b></p> 	<p>Der <b>Medicus/Apotheker</b> kann seine Künste einmal pro Spiel in einer Nacht zum Heilen einsetzen, um einen Spieler vor dem sicheren Tod zu retten. Er kann seine Künste zusätzlich einmal pro Spiel zum Töten einsetzen, um einen Spieler seiner Wahl zu töten. Der Moderator sollte den Medicus jede Nacht aufrufen und ihn fragen, ob er seine beiden Fähigkeiten nutzen möchte, auch wenn er sie bereits verwendet hat. Beide Fähigkeiten dürfen in derselben Nacht angewendet werden. Das Kräuterweible besitzt die gleichen Fähigkeiten wie der Medicus</p> <p><u>Alternative:</u> Der Medicus kann im gesamten Spiel seine Fähigkeiten zweimal beliebig nutzen, um entweder zweimal zu heilen, je einmal zu heilen und zu töten oder um zweimal zu töten. Er kann beide Aktionen in der gleichen Nacht ausführen.</p>
X	<p style="text-align: center;"><b>Unruhestifterin</b></p> 	<p>Einmal während des Spiels darf die <b>Unruhestifterin</b> in der Nacht dem Moderator anzeigen, dass es am nächsten Tag zwei Hinrichtungen geben wird. Jede Nacht sollte der Moderator die Unruhestifterin aufrufen: „Möchte die Unruhestifterin die Stadt ein wenig aufmischen?“ Wenn die Unruhestifterin das wirklich möchte, sollte der Moderator die Stadt nach der ersten Hinrichtung dazu auffordern, einen weiteren Spieler zum Tode zu verurteilen.</p>

IX	<p><b>Legio Regia</b></p> 	<p><b>Legio Regia</b> war die Streitmacht des Königs und entsprechend gut ausgerüstet. In der ersten Nacht ruft der Moderator die Legio Regia auf, die ihre Augen öffnen und sich gegenseitig erkennen. Sie können zusammen einmal im Spielverlauf einen Belagerer zusätzlich nominieren, wenn sie zusammen der Meinung sind, das ist ein Feind. Liegen sie richtig, stirbt der Belagerer sofort, liegen sie falsch, stirbt derjenige, der den Vorschlag eingebracht hat, weil er die Streitmacht in Gefahr gebracht hat.</p>
	<p><b>Bürgermeister</b></p> 	<p>Die Stimme des <b>Bürgermeisters</b> zählt zweifach, wenn über das Verurteilen eines Spielers abgestimmt wird. Der Bürgermeister kann als normaler Charakter eingeführt werden (indem die Karte an einen Spieler verteilt wird). Oder die Spieler können ihn am ersten Tag mittels einer Abstimmung wählen (gemäß der Nominierungs- und Abstimmungsregeln zum Verurteilen), und er bleibt dann bis zu seinem Tod im Amt, sodass erst dann ein neuer Bürgermeister gewählt werden muss.</p>
	<p><b>Ulrichskreuz</b></p> 	<p><b>Das Ulrichskreuz als Schutz-Amulett</b>  Wenn das Ulrichskreuz im Spiel verwendet wird, fügt man die entsprechende Karte den Charakterkarten hinzu, sodass es eine Karte mehr als Mitspieler gibt. Das Ulrichskreuz bewahrt einen Spieler davor zu sterben. Während der ersten Nacht wird der Besitzer des Ulrichskreuzes zuerst aufgerufen, sodass der Moderator diesem Spieler die übrige Charakterkarte im Austausch für das Ulrichskreuz geben kann. In jeder folgenden Nacht wird der Besitzer des Kreuzes zuerst aufgerufen. Er kann das Ulrichskreuz an einen anderen Spieler weitergeben, indem er auf diesen Spieler zeigt. Der Spielleiter zeigt durch tippen auf die Schulter des entsprechenden Spieler an, das er neue Besitzer ist.</p>

## Übersicht: Spielreihenfolge

### Die Stadt schläft ein

Die einzelnen Charaktere im Spiel werden nacheinander vom Spielleiter aufgeweckt, führen die entsprechenden Aktionen aus und schlafen wieder ein z.B.

- Ulrichskreuz
- *Belagerer* + *Lehel* (nur einmal)
- *Bischof Ulrich*
- Legio Regia
- ...

### Die Stadt wacht auf

Der Spielleiter benennt die/das Opfer der Nacht, diese scheiden sofort aus  
**Nominierung und Wahl der gesamten Stadt, wer enttarnt werden soll**

Die Stadt schläft ein (eine neue Runde beginnt)