

Maßnahme	Klasse	Verfügbar für	Verfügbar ab	Schweregrad	geplant für	Bewirkt
bisher verfügbare -einzigartige- Maßnahmen						
Predigt abhalten	Gelehrter	Priester	Kirche (1. Stufe)	---	bereits verfügbar	Benutzer bekommt Random Gold berechnet aus zufällige Anzahl Spieler gleichen Glaubens, zufällige Geldsumme. Kosten: keine, Abklingzeit: 24 Stunden
Taschendiebstahl	Gauner	Dieb	Schmugglerloch (1. Stufe)	§§*	bereits verfügbar	Benutzer bekommt -nach Auswahl des Ortes- random Gold. Kosten: keine, Abklingzeit: 2 - 12 Stunden.
Jemanden entführen	Gauner	Dieb	Schmugglerloch (1. Stufe)	§§§§§**	bereits verfügbar	Entführt einen anderen Mitspieler. Bekommt 8% des Vermögens des entführten wenn dieser sich frei kauft. Keine Abklingzeit, der Entführte bekommt einen 72 Stunden Schutz, in dem er nicht erneut entführt werden kann. Kosten: bei scheitern 250 Gold, Abklingzeit: keine
Gehirnwäsche	Alle***	Alle	Patrizierhaus (4. Stufe)	§§§§*	bereits verfügbar	Das Opfer erleidet einen Verlust von 10% eines zufälligen Talentes. Kosten: -15 Empathie & 500 Gold.
Spionieren	Alle***	Alle	Haus (2. Stufe)	§*	bereits verfügbar	Spioniert -je nach Einsatz von Gold - verschiedene Werte anderer Mitspieler aus. Kosten: 150 - 850 Gold, 80 - 550 Siegpunkte. Abklingzeit: keine
zukünftig verfügbare -einzigartige- Maßnahmen						
Glaubenswechsel	Gelehrter	Priester	Dom (2. Stufe)	---	Version 1.11	Wechselt Euren Glauben. Kosten: 250 Gold, Abklingzeit: 96 Stunden
Gläubige gewinnen	Gelehrter	Priester	Dom (2. Stufe)	---	Version 1.11	Konvertiert zufällig 1-5 Mitspieler zu Euren Glauben. Kosten: 150 Siegpunkte, Abklingzeit: 24 Stunden
Vision erhalten	Gelehrter	Alchemist	Parfumerie (2. Stufe)	---	Version 1.11	Erhältet +1 eines zufälligen Talents. Kosten: 50 Siegpunkte, Abklingzeit 4 Stunden
Gebäude verfluchen	Gelehrter	Alchemist	Magiergilde (3. Stufe)	§§§§§**	Version 1.11	Verringert eine zufällige aktuelle Produktion eines vorher ausgesuchten Spieler um 10% bei gleichbleibender Produktionszeit. Kosten: 150 Siegpunkte, Abklingzeit: 24 Stunden.
Quacksalbern	Gelehrter	Medicus	Krankenhaus (2. Stufe)	§§**	Version 1.11	Behandelt zufällig 0 - 10 Spieler mit falscher Medizin und bekommt dafür 10 - 50 Gold pro behandeltem Spieler. Das Gold wird den Spielern abgezogen. Kosten: keine, Abklingzeit: 8 Stunden.
Im Gottesdienst verunglimpfen	Gelehrter	Priester	Kathedrale (3. Stufe)	---	Version 1.11	Verringert die Chance eines vorher ausgewählten Amtsträgers bei der nächsten Wahl wiedergewählt zu werden um die Menge der Spieler gleichen Glaubens * 5 als Abzug von der Wahlwahrscheinlichkeit. Kosten: 50% der Menge der Reduzierung der Wahlchance in Siegpunkte. Abklingzeit: 48 Stunden.
Im Gottesdienst fürsprechen	Gelehrter	Priester	Kathedrale (3. Stufe)	---	Version 1.11	Erhöht die Chance eines vorher ausgewählten Amtsträgers bei der nächsten Wahl wiedergewählt zu werden um die Menge der Spieler gleichen Glaubens * 5 als Abzug von der Wahlwahrscheinlichkeit. Kosten: 50% der Menge der Reduzierung der Wahlchance in Siegpunkte. Abklingzeit: 48 Stunden.
Trainieren	Alle***	Alle	Giebelhaus (3. Stufe)	---	Version 1.11	Trainiert ein vorher ausgesuchtes Talent um +1. Kosten: 50 Siegpunkte, Abklingzeit: 2 Stunden
Beweise sammeln	Alle***	Alle	Haus (2. Stufe)	---	Version 1.11	Sammelt einen zufälligen Beweis gegen einen Mitspieler, sofern vorhanden. Kosten: 20 Siegpunkte, Abklingzeit 24 Stunden
Gildenkasse plündern	Alle***	Alle	Herrenhaus (5. Stufe)	§§§§§*	Version 1.11	Plündert 2% Gold aus der Gildenkasse. Kosten: 250 Siegpunkte, Abklingzeit: 72 Stunden
Jmd. auf den Schandstuhl setzen	Patron	Wirt	Schänke (1. Sufe)	---	Version 1.12	Verringert die Chance eines vorher ausgewählten Amtsträgers bei der nächsten Wahl wiedergewählt zu werden um 2%. Kosten: 250 Siegpunkte, Abklingzeit: 48 Stunden.
10% Aufschlag	Patron	Wirt	Taverne (2. Stufe)	§*	Version 1.12	Erhältet Gold zwischen 0 und Höhe Eures Empathie-Talents. Kosten: nichts, Abklingzeit: 24 Stunden.
Betrunkene ausrauben	Patron	Wirt	Gasthaus (3. Stufe)	§§§*	Version 1.12	Erhältet das Gold für einen zufälligen auf dem Markt verfügbaren Gegenstand. Ab einem Gewissen Wert Schattenkunst besteht außerdem die Chance zusätzlich ein Item zu generieren, welches ein Talent skillt, welches sich dann in Eurem persönlichen Inventar wiederfindet. Abklingzeit: 12 Stunden.
Unnötige Gebäudereparatur	Handwerker	Alle	---	§§§**/ §****	Version 1.12	Erhältet Gold zwischen (zufällig 1 bis Stufe des Opers/2) * (Handwerkskunst + Feilschen/2)). Die Summe wird dem Opfer abgezogen.

- * = Diese Art "Vergehen" laden in einem gemeinsamen Pool und werden zufällig einem Spieler zugeordnet, welcher die Maßnahme "Beweise sammeln" ausführt.
- ** = Der Betroffene Spieler erhält eine Systemnachricht, welche Ihn über das verbrechen informiert und werden dem Opfer zugeordnet.
- *** = Maßnahme wird am Charackter angehangen
- **** = Bei diesen Vergehen bekommt nicht nur das Oper einen Beweis, sondern auch der Pool, wenn auch nur mit geringer Schwere