

Gesellschaftswappen

Inhaltsverzeichnis

- [1 Wappengestaltung](#)
- [2 Auf Ausrüstung anbringen](#)
- [3 Wo das Wappen verloren geht](#)
- [4 Mehr dazu](#)

Das Emblem der Freien Gesellschaft: Schild, Heroldsbild und Figur gestalten, gegen Gebühr auf Ausrüstung anbringen – und wo es wieder verloren geht.

Das **Gesellschaftswappen** ist das Emblem einer [Freien Gesellschaft](#). Es lässt sich gestalten und anschließend auf einzelne Ausrüstungsteile aufbringen.

1 Wappengestaltung

Das Wappen besteht aus drei Ebenen, die das Spiel so benennt:

- **Schild** – die Grundform.
- **Heroldsbild** – das Muster darauf, einstellbar über **Farbe 1** und **Farbe 2**.
- **Figur** – das Symbol darüber.

Ein Knopf „**Zufallswappen**“ erzeugt einen Startentwurf. Gestalten darf nur, wer das Recht dazu hat: „Du hast nicht das Recht, das Wappen zu gestalten.“

2 Auf Ausrüstung anbringen

Über „**Wappen an Ausrüstung anbringen**“ landet das Emblem auf einzelnen Stücken. Das kostet eine **Gebühr in Gil** je Teil; „Allen hinzufügen“ setzt es auf alle passenden. Nicht jede Ausrüstung kommt in Frage – sonst meldet das Spiel „Du hast keine Ausrüstung, die ein Wappen tragen könnte.“

3 Wo das Wappen verloren geht

- Beim Einlagern in die **Projektionskommode** – „Materia, Ätherboni, Signaturen, Projektionen, Färbung und Wappen“ gehen verloren.
- Beim Ablegen im [Kostbarkeitenkabinett](#) – dasselbe.
- Durch den Entprojizierungskristall, der „außerdem Färbungen und Wappen“ entfernt.

Das Wappen gehört deshalb als **letzter** Schritt auf ein Ausrüstungsteil.

4 Mehr dazu

- [Guide: Kommandos, Gesellschaftstaler und das Wappen](#)
- [Freie Gesellschaft](#) · [Projektion](#) · [Färben](#)