



In einem Gebiet können beliebig viele Bürger leben. Es ist jedoch nur eine Stadt/ein Dorf pro Gebiet möglich. Ob ein Gebiet nun ein Wald, eine Steppe, Wüste oder ein erzreiches Gebirge ist, kann der jeweilige Besitzer bestimmen, wenn dieses Gebiet zu seinem Land gehört.

## Einfluss:

Wie groß ein Land ist, hängt von der Anzahl der Städte und ihrer Bewohner ab. Zudem gehört jedes Gebiet zum Land, in welchem der Besitzer eine Straße oder eine Festung errichtet hat. Sollten zwei Spieler Einfluss auf dem selben Gebiet haben, so gehört es zu dem Spieler, dessen Stadt näher am betreffenden Gebiet ist. Sollten beide Städte gleich weit von dem Kästchen entfernt sein, so gehört es zu dem Spieler, dessen Stadt mehr Einwohner hat.

Dorf bis 999 Einwohner (Einfluss: 0 Gebiete)

	A	B	C	D	E
01					
02					
03					
04					
05					

Kleinstadt von 1.000 bis 5.000 Einwohner (Einfluss: 4 Gebiete, 1 Spezialgebiete)

	A	B	C	D	E
01					
02					
03					
04					
05					

Stadt von 5.001 bis 20.000 Einwohner (Einfluss: 8 Gebiete, 2 Spezialgebiete)

	A	B	C	D	E
01					
02					
03					
04					
05					

Großstadt ab 20.000 Einwohner (Einfluss: 12 Gebiete, 3 Spezialgebiete)

	A	B	C	D	E
01					
02					
03					
04					
05					

### **Gebiete definieren:**

Der Spieler, der zunächst Einfluss in einem Gebiet hat, muss dieses Gebiet definieren. Es reicht, einen passenden Namen zu finden, aus dem ersichtlich wird, wie man sich die Landschaft vorzustellen hat, z. B. „Hochebene von Talamaris“, „Schreckensgebirge“ oder „Finstertal“. Es ist auch möglich, mehrere Gebiete ähnlich zu benennen, z. B. D/03 „nördliches Ödland von Kau´Pe“ und D/04 „südliches Ödland von Kau´Pe“. Optional kann man auch eine Beschreibung dieses Gebietes anfügen.

### **Spezialgebiete definieren:**

Sollte eine Stadt eine gewisse Größe erreicht haben, so befinden sich bald Spezialgebiete in ihrem Einflussbereich. Diese sind Gebiete, die einen gewissen Bonus für die Stadt bereithalten: Entweder besonders fruchtbares Ackerland, große Gold oder Erzvorkommen, ein Wald mit vielen Heilkräutern...  
Genauere Regeln folgen.

### **Runden:**

Eine Runde dauert in Parlaris eine Woche in Echtzeit. Die Runden und Aktionen, die geplant werden, müssen von Montag bis Freitag spätestens 24:00 Uhr abgegeben werden. Die Ergebnisse der Runde werden übers Wochenende vom Spielleiter gepostet. Eine Runde entspricht auf Parlaris einem Zeitraum von sechs Monaten. Es gibt 12 Monate auf Parlaris, das Jahr beginnt im „ersten Jahr der neuen Ära“ (1. Monat, 1. Jahr d. n. Ä.)

## **3. Geburtenraten und Sterberaten**

In der Übersicht des Volkes gibt es einige wichtige Werte, die es im Auge zu behalten gilt. Im Folgenden finden sie die wichtigsten beschrieben.

**Bevölkerung:** Die Anzahl der Bürger. Die eigentliche Bevölkerung liegt etwa 25% höher, aber Kinder, Greise, Kranke, Obdachlose und Freie haben keine spielrelevante Bedeutung, so dass sie der Einfachheit halber keine Rolle spielen. Man kann sie natürlich ebenfalls beschreiben.

**Nahrungsproduktion:** Anzahl der im letzten Monat produzierten Nahrungsrationen.

**Wohnraum:** Die Anzahl verfügbarer Wohnhäuser, bzw. des „menschwürdigen“ Wohnraums. Ist dieser Wert geringer als die Bevölkerung, so gibt es zwangsläufig Obdachlose oder die Bewohner müssen in engen Baracken zusammen hausen und die Kriminalität und Unzufriedenheit steigt.

**Ernährung:** Dies ist eine Prozentzahl, die angibt, zu wie viel Prozent die Bevölkerung ernährt werden kann. Sie errechnet sich aus „Nahrungsproduktion / Bevölkerung“. Für jeden Prozentpunkt unter 100% steigt die Sterberate um 1%.

**Wohnsituation:** Eine Prozentzahl, die angibt, wie viele Bürger ein festes Dach über den Kopf haben. Sie errechnet sich aus „Wohnraum / Bevölkerung“, kann allerdings 100% nicht übersteigen.

**Gesundheit:** Dies ist eine Prozentzahl, die angibt ob die gesundheitliche Versorgung ausreichend ist. Sie beträgt ohne Modifikationen 100% und kann 100% nicht übersteigen. Für jeden Prozentpunkt unter 100% steigt die Sterberate um 0,5 %. Sie sinkt durch Überbevölkerung, mangelnde Hygiene oder Seuchen und steigt wieder auf den Normalwert durch Heiler, Bäder oder Kanalisationen.

**Sterberate:** Die Sterberate beträgt im Normalfall 1% (bei durchschnittlichen Menschen, Lebenserwartung etwa 50 Jahre) und wird lediglich durch eine schlechte Gesundheit oder mangelnde Ernährung des Volkes nach oben modifiziert (s. o.).

**Geburtenrate:** Die Geburtenrate errechnet sich aus  $(\text{Ernährung}) * (\text{Wohnsituation}) * (\text{Gesundheit}) - 100\%$ , ist aber mindestens 2% und höchstens 30%.

**Todesfälle:** Die Todesfälle des letzten Monats errechnen sich aus  $(\text{Bevölkerung}) * (\text{Sterberate}) + (\text{eventuelle Tote durch Krieg oder Naturkatastrophen}) + 2W6$

**Geburten:** Die Geburten errechnen sich aus  $(\text{Bevölkerung}) * (\text{Geburtenrate}) + 2W6$

Alle Todesfälle und Geburten werden von den Nahrungsproduzenten abgezogen, bzw. addiert.

## Bürger:

Der Einfachheit halber wird davon ausgegangen, dass jeder Bürger arbeitsfähig ist und als eine Person zählt. Hat ein Volk z. B. 10.000 Bauern bedeutet dies, dass es wahrscheinlich in Wirklichkeit etwa 1.500 Bauernfamilien mit Großeltern, Kindern u.s.w. sind. Jedem Bürger kann man einen Beruf zuteilen.

## Berufe:

Die Berufe lassen sich zu Berufsgruppen zusammenfassen. Wie man sie nun genau bezeichnet, kann der jeweilige Spieler entscheiden, wie es besser zu seinem Volk passt. Ob sich das Volk nun durch Landwirte oder eher durch Jäger und Sammler ernährt, ist eine Frage des Geschmacks und hat keine spieltechnischen Auswirkungen. Die erste Bezeichnung in Häkchen gibt den Standardnamen an, wenn keine andere Bezeichnung gewählt wurde. Die Spalte „Maximal“ gibt an, wie viel Prozent der Bevölkerung maximal in dieser Berufsgruppe tätig sein können. Ebenso angegeben sind die Bildungskosten, wie viele BP man ausgeben muss, um einen Bürger diesen Beruf erlernen zu lassen. Für die Ausbildung von 5 Bürgern zu Heilern zahlt man 25 Bildungspunkte.

Berufsgruppe (Bildungs-Kosten)	Maximal	Bezeichnungen	Auswirkungen
Nahrungsproduzenten (0 BP)	100%	„Bauern“ Fischer Jäger Landwirte Viehzüchter Schäfer Sammler Bäcker Konditoren...	Jeder Nahrungsproduzent stellt <b>1,4 Nahrungsrationen</b> her.
Bildungsproduzenten (0 BP)	20%	„Ausbilder“, Lehrer, Meister, Professoren, Gebildete, Bibliothekare, Magister...	Jeder Bildungsproduzent stellt <b>einen Punkt Bildung</b> her.
Gebäudeproduzenten (1 BP)	50%	„Arbeiter“ Tischler Zimmerer Holzfäller Steinmetze Architekten Tagelöhner Werkzeugmacher Sklaven...	Jeder Gebäudeproduzent produziert einen Punkt <b>Gebäudeproduktion</b> , für den man sich hinterher Gebäude oder Straßen kaufen kann.

Militärproduzenten (2 BP)	5%	„Waffenschmiede“ Bogenbauer Militärausbilder Kriegsgottgeweihte Fechtlehrer Pferdezüchter Mechaniker Offiziere Strategen ...	Jeder, der sich darum kümmert, dass die Militäreinheiten besser werden, ob nun durch Ausbildung oder durch Ausrüstung, produziert einen Punkt <b><u>Militärproduktion</u></b> . Verfügt die Stadt über eine Kriegsakademie, Gladiatorenschule, Kaserne, einen Kriegstempel, Kriegergilde oder eine Arena, steigt die Produktion von jeweils bis zu 100 Militärproduzenten auf <b><u>2 Punkte Militärproduktion</u></b> .
Luxusproduzenten (2 BP)	10%	Gewürzhändler Goldschmiede Edelsteinschleifer Winzer Tabak-Bauern Künstler Schauspieler Gaukler Unterhalter...	Jeder Luxusproduzent produziert <b><u>einen Punkt Luxus</u></b> . Luxus repräsentiert den allgemeinen Wohlstand und wird dazu verwendet, mit anderen Völkern zu handeln und das eigene Volk bei Laune zu halten.
Mystik-Produzenten (10 BP)	5%	„Magier“ Priester Schamanen Druiden Hexen Alchemisten Runenschmiede ...	Jeder Mystik-Produzent produziert <b><u>einen Punkt Mystik</u></b> . Von den Mystikpunkten kann man diverse Zaubersprüche oder Wunder wirken. Tempel, Magierakademien, Bibliotheken, Hexenzirkel und ähnliche Gebäude erhöhen die Produktivität der Mystik-Produzenten auf <b><u>2 Punkte Mystik</u></b> .
Heiler (5 BP)	0,2%	„Heiler“ Medicus Schamanen Quaksalber Heilmagier Hebammen...	Jeder Heiler hebt die <b><u>Gesundheit um 1%</u></b> .
Krieger (0 BP)	20%	„Krieger“ Bogenschützen Kämpfer Feuertänzer Kavallerie Kriegsoger Wildschweinreiter Katapulte Kriegsmaschinen...	Jeder Bürger mit Militärausbildung zählt als Krieger. Sollte er auch nur einen Monat einen anderen Beruf ausüben, verfällt seine gesamte Ausbildung.
Siedler (0 BP)	100%	„Siedler“	Sobald ein Bürger eine Stadt verlässt und keine Militärausbildung hat zählt er als Siedler.

## Krieger

Krieger werden in Parlaris immer als Einheiten gewertet. Jede Einheit hat folgende Werte:

**Anzahl:** Wie viele Krieger, Reiter, Katapulte... ..sind es?

**Initiative:** Wer darf zuerst angreifen und wie schnell ist man? Bogenschützen oder Reiter haben eine besonders hohe Initiative. Außerdem legt dieser Wert fest, ob man flüchten kann oder seinen Feinden schutzlos ausgeliefert ist. Maximum ist 7.

**Angriff:** Wie viel Schaden kann man verursachen? Maximum ist 7.

**Verteidigung:** Wie gut kann man Angriffen ausweichen und Parieren? Maximum 7.

**Lebenspunkte:** Wie viele Lebenspunkte hat jeder in der Einheit?

**Spezialfähigkeiten:** Diverse Spezialfähigkeiten, wie „Mauerbrecher“, „Fliegend“ oder „Feuerodem“ werden in einer Regelergänzung später dazukommen.

Jeder Bürger hat, auch wenn er keine Militärausbildung hat, folgende Werte

Anzahl: 1

Initiative: 1

Angriff: 1

Verteidigung: 1

Lebenspunkte: 3

## Militärproduktion

Militärproduktion lässt sich dazu benutzen, seine Militäreinheiten zu verbessern oder Bürger überhaupt erst zu Militäreinheiten zu machen. Zunächst legt man fest, wie viele Bürger man zu Kriegern machen will. Dann legt man die Werte fest. Die Kosten an Militärproduktion errechnen sich wie folgt:

**(Initiative+Angriff+Verteidigung)\*(Lebenspunkte:3)\*Anzahl : 2**

Jede neue Militäreinheit kostet jedoch mindestens 30 Punkte Militärproduktion.

Nehmen wir an, wie wollen 100 schwere Reiter und 60 Elitebogenschützen erstellen. Wir wählen für die Reiter die Werte Initiative 2, Angriff 4, Verteidigung 2 und Lebenspunkte 4; für die Bogenschützen heben wir die Initiative auf 5 und den Angriff auf 5, Verteidigung lassen wir bei 1 und die Lebenspunkte bei 3.

Kosten für die Reiter:

$(2+4+2)*(4:3)*100 : 2 = 534$  MPP

Spezialfähigkeit: Reiter (+25% MPP) = 668 MPP

Kosten für die Bogenschützen:

$(5+5+1)*(3:3) * 60 : 2 = 330$

Spezialfähigkeit: Fernkampf (+40% MPP) = 462 MPP

Kosten für diese Armeen: 1130 MPP

Ein anderer Spieler hat ein Volk der Orks und entscheidet sich für eine Einheit aus 10 Ogern, 50 Orkkrieger und heuert als Söldner noch 50 Goblkrieger an. Für die Oger wählt er die Werte Initiative 1, Angriff 7, Verteidigung 1 und Lebenspunkte 3 (durch die Spezialfähigkeit

„Riese“ erhöhen sich die Lebenspunkte nachher auf 30). Die Orkkrieger haben Initiative 1, Angriff 3, Verteidigung 2 und Lebenspunkte 4, während die Goblins Initiative 2, Angriff 2, Verteidigung 2 und Lebenspunkte 3 haben.

Kosten für die Oger:

$$(1+7+1)*(3:3)*10 : 2 = 45$$

Spezialfähigkeit: Riese (+1000% MPP) = 495

Spezialfähigkeit: Berserker (+40% MPP) = 693

Kosten für die Orkkrieger:

$$(1+3+2)*(4:3)*50 : 2 = 200$$

Kosten für die Goblins:

$$(2+2+2)*(3:3)*50 : 2 = 150$$

Kosten für diese Armee: 1043 MPP

### **Laufende Kosten:**

Die Militäreinheiten verursachen Instandhaltungskosten. Die Anzahl aller Militäreinheiten wird addiert und durch 10 geteilt. Diese Punktzahl wird von den Militärproduktionspunkten abgezogen. Kann man diese Punkte nicht bezahlen, so werden 10% der Einheiten wieder zu Nahrungsproduzenten.

### **Moral:**

Im Kampf spielt die Moral einer Einheit eine entscheidende Rolle. Die Moral ist ein Prozentwert, der sich aus (aktuelle Anzahl):(Anzahl zu Beginn des Kampfes) errechnet. Hat eine Einheit also die Hälfte ihrer Krieger verloren, so beträgt ihre Moral nur noch 50%. Für jeden Prozentpunkt unter 50% steigt die Wahrscheinlichkeit, dass die Einheit lieber flüchtet statt anzugreifen um 3%. Wenn eine Einheit also nur noch 30% ihrer Krieger hat, beträgt die Wahrscheinlichkeit, dass sie flüchtet, 60%.

### **Überzahl:**

Befindet sich eine Einheit deutlich in der Überzahl, so steigen ihre Werte für Angriff und Verteidigung. Bei der doppelten Anzahl steigen beide Werte um +1, bei der dreifachen Anzahl steigen sie um +2, bei der vierfachen um +3 u.s.w. bis zu einem maximum von +5.

### **Schaden von Nicht-Militäreinheiten:**

Einheiten, die nicht militärisch ausgebildet wurden, machen nur 5% des Schadens.

### **Spezialfähigkeiten:**

Neben den 5 Werten Anzahl, Initiative, Angriff, Verteidigung und Lebenspunkte kann jede Militäreinheit auch über diverse Spezialfähigkeiten verfügen. Diese Spezialfähigkeiten werden prozentual auf die Kosten der Militäreinheit dazugerechnet, d.h. wenn ich eine Spezialfähigkeit habe, die 25% kosten, so kostet eine Militäreinheit 25% mehr. Einige Spezialfähigkeiten erfordern auch Mystikpunkte. Kostet beispielsweise eine Militäreinheit 250 Militärproduktionspunkte und ich wähle für sie eine Spezialfähigkeit, die 50% Mystikpunkte erfordert, muss ich zusätzlich 125 Mystikpunkte für sie aufbringen.

Spezialfähigkeit	Kosten	Auswirkung
Fernkampf	+40% MPP	Eine Einheit mit der Spezialfähigkeit Fernkampf (z. B. Bogenschützen) hält sich hinter den Reihen der eigenen Truppen auf. Sie kann nicht angegriffen werden, solange es auf ihrer Seite noch Einheiten ohne „Fernkampf“ gibt, außer durch andere Fernkämpfer und fliegende Gegner. Sollten beide Armeen über Fernkämpfer verfügen, so greifen sich diese zunächst gegenseitig an, es sei denn der Herrscher wählt ausdrücklich ein anderes Ziel...
Untot	+60% Mystik	Diese Einheit benötigt keine Nahrung. Untote können nicht wieder zu normalen Bürgern gemacht werden und verrotten, wenn die laufenden Kosten nicht bezahlt werden können. Außerdem regenerieren sich 33% und stehen sofort wieder auf, sobald sie in der Schlacht gefallen sind. Die Moral von Untoten Einheiten ist immer 100%.
Berserker	+40% MPP oder +20% Mystik	Nachdem die Berserker zum ersten mal in der Schlacht angegriffen wurden, fallen sie die nächsten 3 Runden in einen Berserkerrausch. Ihr Angriffsfaktor verdoppelt sich, während sich ihr Verteidigungsfaktor halbiert wird.
Fliegen	+30% MPP und +30% Mystik	Fliegende Einheiten können nur von anderen fliegenden Einheiten und Fernkämpfern effektiv angegriffen werden. Gegen alle anderen Angriffe wird ihr Verteidigungsfaktor verdoppelt.
Katapult	+100% MPP	
Magischer Angriff	+10% Mystik	Magisch verbesserte Angriffe können Namen wie „Feueroden“, „Runenschwerter“ oder „gesegnete Einheit“ haben. Für je 10% Mystik wird ihr Angriff um einen Punkt erhöht.
Mag. Verteidigung	+10% Mystik	Magisch verbesserte Verteidigung kann Namen „magischer Panzer“, „Runenhelme“ oder „Schutzringe“ annehmen. Für je 10% Mystik wird ihre Verteidigung um einen Punkt erhöht.
Magische Initiative	+10% Mystik	Magisch verbesserte Initiative kann auch „magische Stiefel“, „Vorahnung“ oder „göttlicher Beistand“ heißen. Für je 10% Mystik wird ihre Initiative um einen Punkt erhöht.
Regeneration	+50% Mystik	Jede Einheit, die stirbt, hat eine 33%tige Chance, sich sofort zu regenerieren und sämtlichen Schaden zu umgehen.
Reiter	+25% MPP	Nur der halbe Verteidigungsfaktor der gegnerischen Einheit zählt durch die erhöhte Position, es sei denn, es sind auch „Reiter“, „Riesen“ oder „Titanen“.
Kamikaze	+20% MPP oder +20% Mystik	Jede Person in der Einheit hat eine Chance von 50% nach einem Angriff zu sterben. Die Prozentzahl der tatsächlich gestorbenen zählt zum Schaden und verdoppelt zum Angriffsfaktor hinzu. (Sprich: sterben 40% der Einheit, so wird der Schaden um 80% und der Angriffsfaktor um 40% erhöht).

Riesen	+1000% MPP	Bei der Berechnung des Schadens, des Nahrungsverbrauchs und der Lebenspunkte werden die Werte eines Riesen verzehnfacht.
Titan	+5000% MPP	Bei der Berechnung des Schadens, des Nahrungsverbrauchs und der Lebenspunkte werden die Werte eines Riesen verfünzigfacht.
Hohe Moral	+10% MPP oder +10% Mystik	Die Chance, dass die betreffende Einheit panisch flieht, halbiert sich.

## **Kampf**

### **1. Initiative**

Zunächst wird die Initiative ausgewürfelt. Es werden eine Anzahl von W6 genommen, die dem Initiativwert entspricht. Die Einheit mit dem höchsten Ergebnis kann zuerst handeln. Sollten zwei Einheiten das gleiche Ergebnis haben, so handelt zunächst die Einheit mit dem höheren Initiativwert, sollte diese auch gleich sein die mit der geringeren Anzahl. Sollte auch diese gleich sein, entscheidet das Los.

### **2. Angriff**

Die handelnde Einheit greift eine zufällig bestimmte, mögliche gegnerische Einheit an, es sei denn, man hat ihnen klare Anweisungen gegeben. Haben beide Feldherren ihren Einheiten Anweisungen gegeben, zählt der höhere Initiative wert.

Die angreifende Einheit würfelt (Anzahl)W10. Jeder Wurf, der hierbei kleiner gleich ihrem Angriffswert ist, zählt hierbei als Treffer.

Die verteidigende Einheit würfelt (Anzahl)W10. Jeder Wurf, der hierbei kleiner gleich ihrem Verteidigungswert ist, reduziert die Anzahl der Treffer um 1. Allerdings können höchstens 66% der Treffer reduziert werden.

Jeder übrig gebliebene Treffer verursacht W6 Schaden. Die Anzahl der verteidigenden Einheit reduziert sich um Schaden/Lebenspunkte. Hierbei kann es auch zu Kommazahlen kommen, die im Kampf auch für weitere Runden zählen. Eine Anzahl von 3,5 Ogern würde bedeuten, es stehen noch 4 Oger, einer ist allerdings angeschlagen und hat nur noch die Hälfte seiner Lebenspunkte. Am Ende des Kampfes wird abgerundet: Die Verwundeten sterben an den folgen ihrer Verletzung.

### **3. Neue Runde**

Eine Kampfrunde dauert einen Tag in Realzeit. Hier haben die Feldherren die Möglichkeit, neue Befehle zu geben oder den Rückzug zu befehlen.

## Ein Beispielkampf

Verwenden wir die bereits bestehenden Klischee-Beispielarmeen für einen kleinen Beispielkampf.

DUNKLE HORDE	STREITER DES LICHTS
<b>50 Goblins</b> (I:2, A:2, V:2, LP: 3)	<b>60 Bogenschützen</b> (I: 5, A: 5, V: 1, LP: 3, Fernkampf)
<b>50 Orkkrieger</b> (I: 1, A: 3, V: 2, LP: 4)	<b>100 Reiter</b> (I: 2, A: 4, V: 2, LP: 4, Reiter)
<b>10 Oger</b> (I: 1, A: 7, V: 1, LP: 30, Riese, Berserker)	

### 1. Befehle:

Zunächst erteilen die Feldherren ihre Befehle. Die Bogenschützen sollen zunächst die Goblins angreifen, da diese eine hohe Initiative haben und eventuell sonst zuerst gegen die Reiter schlagen könnten. Deshalb dezimiert man lieber ihre Anzahl ein wenig bevor sie die Reiter erreichen. Die Reiter sollen zunächst die Orkkrieger angreifen.

Auf der Seite der Dunklen Horde können die Goblins, die Orkkrieger und die Oger nur die Reiter angreifen, da sich die Bogenschützen hinter ihnen befinden und keine Einheit der Dunklen Horde über die Fähigkeit „Fernkampf“ oder „Fliegen“ verfügt.

### 2. Initiative:

Die Initiative aller Einheiten wird mit (Initiative)W6 ausgewürfelt. Sie handeln in der folgenden Reihenfolge:

Bogenschützen (5+1+6+1+1): 14

Goblins (6+2): 8

Reiter (5+3): 8

Oger: 6

Orkkrieger: 2

Die Goblins haben zwar das gleiche Initiativeergebnis und den gleichen Initiativewert wie die Reiter, sie handeln allerdings vor ihnen, da ihre Anzahl geringer ist.

### 3. Angriffe

Zunächst greifen die Bogenschützen also die Goblins an. Sie würfeln 60 W10, von denen sie 33 unter oder gleich 5 Würfeln und somit 33 Treffer erzielen.

Die Goblins verteidigen und würfeln 50 W10, von denen sie 9 mal unter oder gleich 2 Würfeln.

Die Bogenschützen erzielen also  $33-9=24$  Treffer.

Sie nehmen also 24W6 und verursachen 78 Schadenspunkte, was exakt 26 Goblins tötet.

Nun sind die verbliebenden 24 Goblins an der Reihe. Da sie bereits 52% ihrer Anzahl verloren haben, beträgt ihre Moral nur noch 48%. Da für jeden Prozentpunkt unter 50% die Wahrscheinlichkeit um 3% steigt, dass die Goblins panisch flüchten, müssen sie mit einem W100 über 6 Würfeln, um nicht zu flüchten, was ihnen gelingt.

Sie greifen nun die Reiter an: Sie würfeln 24W10, würfeln allerdings nur erbärmliche 4 mal die 2 oder darunter = 4 Treffer.

Die 100 Reiter befinden sich in 4facher Überzahl, also erhöht sich ihr Verteidigungswert gegen die Goblins um 3 Punkte auf 5. Es fällt ihnen nicht schwer, mit 100W10 kleiner gleich 5 zu würfeln. Da allerdings höchstens 66% aller Treffer abgewehrt werden können, müssen sie dennoch 2 Treffer einstecken.

Die Goblins würfeln 2W6 und richten 7 Schadenpunkte an, was die Anzahl der Reiter auf 98 senkt.

Nun greifen die Reiter die Orkkrieger an. Sie würfeln 98W10 und erzielen 42 Treffer. Die Orks werfen 50W10 auf ihre Verteidigung von 2, die allerdings durch die Spezialfähigkeit „Reiter“ ihrer Gegner auf 1 halbiert wird und reduzieren die Anzahl der Treffer um 7. Der Schaden beträgt  $35W6 = 128$ , was 32 Orks über den Jordan befördert.

Nun hauen allerdings die Oger rein, welche 10mal einen W10 gegen ihren Angriffswert von 7 würfeln und dabei 7 Treffer erzielen, was durch die Fähigkeit „Riese“ mit 10 multipliziert wird und somit 70 Treffer ergibt. Die Reiter würfeln 98W10 gegen ihren Verteidigungswert von 2 und reduzieren die Anzahl der Treffer um 23 auf 47 Treffer. Der Schaden der Oger beträgt als  $47W6 = 161$ , was 40 Reiter tötet.

Nun sind die Orkkrieger dran, die allerdings schon 64% ihrer Leute verloren haben, womit ihre Moral nur noch 36% beträgt. Die Chance, dass sie die Flucht ergreifen liegt somit bei  $(50 - 36 * 3) = 42\%$ . Sie kämpfen allerdings Tapfer weiter und werfen 18W10 gegen ihren Angriffswurf von 3 und erzielen 4 Treffer. Die 48 Reiter würfeln 48W10 gegen ihren Verteidigungswert von 2 und erzielen 12 Erfolge, können die Anzahl der Treffer jedoch nur um 2 auf 2 Treffer reduzieren. Die Orks verursachen  $2W6 = 9$  Schaden und töten 2 weitere Reiter.

## **Belagerung**

## Ereignisse

Bei einer 1 auf einem sechsseitigen Würfel kann es zu besonderen Ereignissen kommen.

Diese werden vom Spielleiter anhand der folgenden Tabelle ausgewürfelt.

Die negativen Ereignisse (3-10) geschehen allerdings erst in der nächsten Runde. Somit kann man eventuell noch auf Dürreperioden oder ähnliches Reagieren.

3W6	Ereignis	Auswirkung
3	Dämonenkrieg	Eine Legion von Dämonen steigt aus den Niederhöhlen empor und greifen eine der Städte des Herrschers an.
4	Inferno	Die Stadt brennt! 2W6% der Bevölkerung sterben in den Flammen. Außerdem werden 20% der Gebäude und der Nahrung zerstört.
5	Dürre	Es werden in der folgenden Runde nur 66% der Nahrungseinheiten in den Städten des Herrschers produziert.
6	Seuche	Die Gesundheit sinkt um 25% in der nächsten Runde, 15% in der übernächsten und 5% in der dritten Runde.
7	Erdbeben	Ein Erdbeben vernichtet Gebäude im Gesamtwert von 500 Gebäudeproduktionspunkten in einer Stadt. Die betroffenen Gebäude werden zufällig ermittelt.
8	Hochwasser/ Tsunami	In einer Stadt des Herrschers, die an einem Fluss oder einer Küste liegt, werden etwa 10% der Gebäude (zufällig) und der Nahrung in der folgenden Runde zerstört. Hat der Herrscher keine Stadt an der Küste oder an einem Fluss, so wird erneut gewürfelt.
9	Kriminalität	Eine Räuberbande, Diebesgilde oder ähnliches kann in dieser Runde 30% der Luxusproduktion stehlen. Die Zufriedenheit der Bevölkerung sinkt außerdem für die nächsten 3 Runden um 10%.
10	Missernte	Es werden in der folgenden Runde nur 75% der Nahrungseinheiten in den Städten des Herrschers produziert.
11	Freudenfest	Das Volk ist zufrieden mit seinem Herrscher. Die Zufriedenheit beträgt in dieser Runde 100% und es werden 50% mehr Luxuspunkte produziert.
12	Schenkung	Eine reiche, mächtige Person ihres Volkes ist mit ihrem Führungsstil sehr zufrieden. Sie schenkt ihr (W6): 200 Luxuspunkte (1-2), 200 Gebäudeproduktionspunkte (3-4), 200 Mystikpunkte (5), 200 Militärproduktionspunkte (6).
13	Gesegnete Ernte	Die Ernte ist außerordentlich gut, wodurch das gesamte Volk profitiert und motiviert ist. Die Nahrungsproduktion steigt in allen Städten um 20%, jegliche andere Produktion um 10%.
14	Dungeon	Die Helden des Volkes haben einen riesigen Schatz gefunden. Die Einheit mit der kleinsten Anzahl erhält die Spezialfähigkeit „magischer Angriff“ (1-2), „magische Verteidigung“ (3-4) oder „magische Initiative“ (5-6). Außerdem erhält die Hauptstadt 200 Luxuspunkte.
15	Überläufer	Abtrünnige des Volkes des Herrschers mit der derzeit niedrigsten Zufriedenheit wollen zu ihrem Volk überlaufen. Sie rekrutieren sich aus den 20% der Dunkelziffer des anderen Volkes. Die Anzahl der übergelaufenen Personen (wenn man dies überhaupt Zulassen will), beträgt 10% der Bevölkerung der unzufriedensten Stadt des anderen Herrschers. Sie werden zu der eigenen Bevölkerung addiert.

16	Söldner	Abtrünnige des Volkes des Herrschers mit der derzeit niedrigsten Zufriedenheit wollen zu ihrem Volk überlaufen und bieten ihre Dienste als Söldner an. Sie rekrutieren sich aus den 20% der Dunkelziffer des anderen Volkes. Die Einheit entspricht etwa einer Einheit mit den Kosten von 300 MPP.
17	Großer Kumpel	Das Volk hat einen mächtigen Titanen für seine Seite gewonnen. Dies kann ein Drache, ein Riese, ein Ogerveteran, ein Greif, ein heiliger Avatar oder King Kong sein. Der Spieler darf sich eine Militäreinheit für 500 MPP bauen, welche eine Anzahl von 1 und die Spezialfähigkeit „Titan“ haben muss.
18	Legendäres Artefakt	Ein mächtiges Artefakt wird gefunden oder erschaffen. Die Mystikproduktion einer Stadt nach Wahl steigt permanent um 25%.

## **Gebäude**

Die verschiedenen Gebäude kosten eine bestimmte Anzahl an Gebäudeproduktionspunkten, kurz GPP.

<b>Gebäudeart</b>	<b>Bezeichnungen</b>	<b>GPP-Kosten</b>	<b>Auswirkungen</b>
Wohnraum	Hütte, Haus, Steinhöhle, Baumhaus, Lehmhütte, Wigwam, Iglu, Gasthäuser, Tavernen, Bauernhöfe, Fischerhütten, Jagdhäuser	1	Jede Einheit Wohnraum bedeutet genug Wohnfläche für 10 Person.
Stadtschmuck	Ausschmückende Gebäude ohne spieltechnische Auswirkungen, wie Brücken, Türme, Schreine Rathäuser, Denkmäler, Statuen...	10	keine
Luxus-Wohnraum	Paläste, Villen, Residenzen, Herrenhäuser...	100	Jede Einheit Luxus-Wohnraum bedeutet genug Wohnfläche für zehn Person. Darüber hinaus steigert eine Einheit Luxus-Wohnraum die Luxusproduktion um kumulativ 1%. Die maximale Anzahl von einer Einheit Luxus-Wohnraum beträgt Bevölkerung durch 200.
Bildungsgebäude	Schulen, Universitäten, Zunftgebäude, Bibliotheken, Museen...	100	Jede Einheit Bildungsgebäude bietet Platz für 10 Bildungsproduzenten, deren Produktion sich verdoppelt.
Luxus-Gebäude	Theater, Arenen, Gold- und Edelsteinmienen, Goldschmiede, Bordelle, Tabakplantagen, Brennereien, Brauereien, Kunstateliers, Zirkus, Marktplätze, Handelshäuser, Parks, Weinberge	200	Jede Einheit Luxus-Gebäude bietet Platz für 10 Luxusproduzenten, deren Produktion sich verdoppelt.

	Zuckerbäcker...		
GPP-Gebäude	Holzfällerhütten, Steinmetzhäuser, Werkzeugmacher, Sägewerke...	100	Jede Einheit GPP-Gebäude bietet Platz für 10 Gebäudeproduzenten, deren Produktion sich verdoppelt.
Militärgebäude	Waffenschmiede, Erzmienen, Rüstungsmacher, Bogenbauer, Reittierzuchten, Kaserne, Kriegstempel, Kriegerakademien,	200	Jede Einheit MP-Gebäude bietet Platz für 10 Militärproduzenten, deren Produktion verdoppelt wird.
Gesundheits-Gebäude	Aquädukte, Bäder, Kanalisation, Heilerhäuser, Krankenhäuser, Brunnen Lazarette...	200	Jede Einheit Gesundheitsgebäude gibt 1% Gesundheit wieder.
Mystik-Gebäude	Magierakademien, Tempel...	2000	Jede Einheit Mystik-Gebäude verdoppelt die Produktion von 50 Mystik-Produzenten.
Seefahrt	Häfen, Schiffswerften	1000	Ein Hafen lässt sich nur bauen, wenn die Stadt an einem Fluss oder dem Meer liegt. Sie ermöglicht das Bauen von Schiffen. Zudem erhöhen sie die Luxus-Produktion durch den Seehandel und/oder Piraterie um 10%.

## **Generierung:**

Um sich ein Volk zu erschaffen, sind folgende Angaben notwendig...

Name:

Beschreibung:

Verteilung der Berufe:

Vorteile:

Nachteile:

Es gibt 10 Generierungspunkte, wobei man sich durch Nachteile weitere 5 Generierungspunkte kaufen kann. Jedes Volk startet normalerweise mit einer Kleinstadt von 2.500 Einwohnern und Wohnraum für 2.500 Einwohner. In einem normalen Volk hat jeder Bürger 3 Lebenspunkte und eine Lebenserwartung von 50 Jahren. Es erhält 750 GPP und 400 BP, für die man sich erste Berufe und Gebäude kaufen kann.

## **Vorteile:**

### **Hohe Lebenserwartung (1 GP):**

Die durchschnittliche Lebenserwartung beträgt etwa 100 Jahre und die normale Sterberate halbiert sich auf 0,5% je 6 Monaten.

### **Sehr hohe Lebenserwartung (2 GP):**

Die durchschnittliche Lebenserwartung beträgt etwa 250 Jahre und die normale Sterberate beträgt 0,2% je 6 Monate.

### **Robust (4 GP):**

Alle Einheiten des betreffenden Volkes haben 33% mehr Lebenspunkte mehr, also hat z. B. ein normaler Bürger 4 statt 3 Lebenspunkte. Bei Berechnung der Kosten für Militäreinheiten werden die Lebenspunkte durch 4 statt durch 3 geteilt.

### **Sehr Robust (7 GP):**

Alle Einheiten des betreffenden Volkes haben 60% mehr Lebenspunkte mehr, also hat z. B. ein normaler Bürger 5 statt 3 Lebenspunkte. Bei Berechnung der Kosten für Militäreinheiten werden die Lebenspunkte durch 5 statt durch 3 geteilt.

### **Magiebegabt / Mystiker (5 GP):**

Die Mystikproduktion dieses Volkes ist um 30% höher.

### **Flink (4 GP):**

Alle Einheiten des Volkes erhalten zwei Punkte Initiative dazu, die sie nicht durch Militärproduktion bezahlen müssen.

### **Vermehrten sich wie die Karnickel (5 GP):**

Die maximale Geburtenrate des Volkes beträgt 40% statt 30%.

### **Kräftig (2 GP):**

Alle Einheiten des Volkes erhalten einen Punkt Angriff dazu, den sie nicht durch Militärproduktion bezahlen müssen.

**Stark (4 GP):**

Alle Einheiten des Volkes erhalten zwei Punkte Angriff dazu, die sie nicht durch Militärproduktion bezahlen müssen.

**Wendig (2 GP):**

Alle Einheiten des Volkes erhalten einen Punkt Verteidigung dazu, den sie nicht durch Militärproduktion bezahlen müssen.

**Gewandt (4 GP):**

Alle Einheiten des Volkes erhalten zwei Punkte Verteidigung dazu, die sie nicht durch Militärproduktion bezahlen müssen.

**Baumeister (5 GP):**

Die Gebäude kosten nur 80% der GPP.

**Baumeister für (Spezialisierung) (2 GP):**

Die Gebäude einer bestimmten Gebäudeart (Wohnraum, Militärgebäude) kosten nur 80% der GPP. Spezialisiert man sich auf „Seefahrt“, so kosten Schiffe auch nur 80% der GPP.

**Fernkampf (2 GP):**

Die Militäreinheitenspezialisierung „Fernkampf“ kostet nur die Hälfte der Militärproduktionspunkte.

**Hochkultur (5 GP):**

Die Luxusproduktion der Kultur steigt um 10%.

**Grüner Daumen (3 GP):**

Ein Nahrungsproduzent stellt 1,5 Nahrungsrationen statt 1,4 Nahrungsrationen her.

**Fähige Schergen (3 GP):**

Man hat 2 Schergenpunkte mehr, die allerdings nicht für die Abwehr von Schergen eingesetzt werden können.

**Schmiedemeister (4 GP):**

Die Militärproduktion des Volkes steigt um 10%.

**Anspruchslos (5 GP):**

Das Volk ist es gewohnt, unterdrückt zu werden oder ohne jeglichen Luxus sich mit schlechten Lebensbedingungen zu arrangieren. Jegliche Abzüge der Zufriedenheit werden halbiert.

**Händler (3 GP):**

Durch jede Transaktion mit anderen Völkern erhalten sie einen Bonus von 20% auf das Erhaltene. Tauschen sie beispielsweise 300 Luxusproduktionspunkte gegen 300 Militärproduktionspunkte, so erhalten sie zusätzlich 60 MPP (ohne das der andere sich die 60 MPP abziehen muss). Sollten beide Völker den Vorteil „Händler“ haben, gibt es keinen Bonus.

**Gebildet (4 GP):**

Die Produktion von Bildung des Volkes steigt um 10%.

**Gutes Immunsystem (4 GP)**

Die Gesundheit verschlechtert sich für je 400 Bürger um 1% statt wie normal für je 300 Bürger um 1%.

**Nachteile:****Niedrige Lebenserwartung (-1 GP):**

Die durchschnittliche Lebenserwartung beträgt etwa 25 Jahre und die normale Sterberate steigt auf 2% je 6 Monate.

**Zerbrechlich (-4GP):**

Alle Einheiten des betreffenden Volkes haben 33% weniger Lebenspunkte, also hat ein normaler Bürger nur 2 statt 3 Lebenspunkte. Bei der Berechnung der Kosten für Militäreinheiten werden die Lebenspunkte durch 2 statt durch 3 geteilt.

**Magieunbegabt (-3GP):**

Dem Volk sind jegliche Formen von Mystik und Magie fremd. Ihre Mystikproduktion beträgt immer 0 und sie können keine Wunder oder Magier wirken.

**Lahm (-3 GP):**

Das Ergebnis jedes Initiativwurfes des Volkes wird halbiert (und eventuell aufgerundet).

**Niedrige Geburtenrate (-3 GP):**

Die maximale Geburtenrate des Volkes beträgt nur 20% statt 30%.

**Schwach (-3 GP):**

Die Einheiten dieses Volkes verursachen 20% weniger Schaden.

**Primitiv (-3 GP)**

Die Produktion von Bildung sinkt um 10%.

**Unkultiviert (-3 GP):**

Die Luxusproduktion des Volkes sinkt um 20%.

**Ungelenkig (-4 GP):**

Die Wahrscheinlichkeit, den Verteidigungsfaktor zu erhöhen, beträgt nicht wie normalerweise 50% pro Punkt Verteidigung, sondern nur 33%.

**Kritisch (-3 GP):**

Jegliche Abzüge der Zufriedenheit werden verdoppelt.

**Unfähige Schergen (-2GP):**

Man hat nur 4 statt 5 Schergenpunkte.

**Mangelnde Hygiene (-2GP):**

Die Gesundheit verschlechtert sich für je 250 Bürger um 1% statt für je 300 Bürger um 1%.

**Terrainineffizienz (-1GP):**

Das Volk kommt nicht mit einer bestimmten Gebietsart klar. Ihre Kampfwerte sinken in diesem Gebiet (außer Lebenspunkte) um einen Punkt. Das Volk kann keine Stadt in einem

solchen Gebiet bauen und auch keine Bonusse durch Spezialgebiete von dieser Art von Gebiet erhalten. Die Terrainineffizienz gibt es in folgenden „Paketen“: Kälteempfindlichkeit (Tundra, Eiswüste), Hitzeempfindlichkeit (Steppe, Wüste), Den Wald vor Bäumen nicht sehen (Wald, Dschungel), Höhenangst (Gebirge, Vulkanlandschaften).

## **Gesundheit:**

Die Gesundheit sinkt für jeweils 300 Bürger automatisch um 1%. Dieser Verlust lässt sich durch Heiler oder Gesundheitsgebäude wieder ausgleichen.

## **Zufriedenheit:**

Zufriedenheit ist ein Wert, der im Normalfall 100% betragen sollte. Für jeden Prozentpunkt unter 100% steigt die Wahrscheinlichkeit um 1%, dass jegliche Produktion mit der Zufriedenheit multipliziert wird. Beispiel: Beträgt die Zufriedenheit 70%, so gibt es eine 30%tige Wahrscheinlichkeit, dass jegliche Produktion auf 70% ihres Wertes sinkt (außer Nahrungsrationen).

Sinkt die Zufriedenheit sogar unter 30% gibt es Revolten und es gibt keine Produktion (außer Nahrungsrationen). Während der Revolten steigt die Zufriedenheit jede Runde um 10%. Wenn die Zufriedenheit wieder 50% beträgt, werden die Revolten eingestellt. Außerdem gibt es in jeder Runde, welche eine Revolte andauert, für jedes Gebäude eine 5% Wahrscheinlichkeit, zerstört zu werden.

Der Grundwert der Zufriedenheit ist  $\text{Gesundheit} * \text{Wohnsituation}$ . Zudem wird dieser Wert mit der Ernährung hoch 2 multipliziert, falls diese negativ ist. Zudem sinkt dieser Wert um je 500 Einwohner der Stadt noch um einen Prozentpunkt.

Sollten in der Runde Militäreinheiten gestorben sein, so reduziert sich die Zufriedenheit der betreffenden Stadt um  $(\text{Gefallene} : \text{Bevölkerung} * 5)$  Prozentpunkte, maximal jedoch um 70 Prozentpunkte.

Um das Volk bei Laune zu halten, kann der Herrscher Luxuspunkte ausgeben, um die Zufriedenheit zu steigern. Er sollte in jeder Runde erwähnen, wie viele Luxuspunkte er ausgeben will, um die Zufriedenheit zu steigern. Für jeweils 10 Luxuspunkte steigert sich die Zufriedenheit in der nächsten Runde um 1 Prozentpunkt.

## **Fortschritt:**

Für jeweils 100 Bildungspunkte kann ein Volk sich einen Punkt Fortschritt kaufen. Das Volk mit dem höchsten Wert in Fortschritt erhält einen Bonus von 10% auf Luxus- und Mystikproduktion.

## **Handel:**

Handel im eigenen Staat: Luxusproduktion kann man im Verhältnis 5 zu 1 mit anderen Produktionspunkten tauschen (mit Ausnahme der Mystikproduktion, die 10 Punkte Luxusproduktion pro Punkt Mystikproduktion kostet).

Handel mit anderen Völkern: Man kann mit anderen Ländern Produktionspunkte tauschen. Allerdings gehen pro Kästchen Transport zwischen den einzelnen Städten 4% der Punkte verloren. (Tauscht also Volk A 1000 Gebäudeproduktionspunkte gegen 500

Militärproduktionspunkte von Volk B und es liegen 5 Kästchen zwischen ihren Städten, so erhält Volk B nur 800 GPP und Volk A nur 400 MPP).

Sollte ein betreffendes Kästchen eine Straße enthalten, so werden nur 2% der Punkte pro Kästchen abgezogen. Sollten beide betreffenden Städte über Häfen verfügen, so kann Seehandel betrieben werden: Jedes Kästchen, welches einen Fluss oder den Ozean enthält, führt nur zu einem Verlust von 1% der Punkte.

Luxusproduktion kann übrigens ohne Verluste gehandelt werden.

## **Schergen:**

Jeder Spieler hat in jeder Runde 5 Schergenpunkte, unabhängig von der Größe des Volkes. Diese Schergen lassen sich für Spionage, Brandstiftung, Aufwiegelung, Sabotage oder Diebstahl nutzen. Bis zu drei nicht eingesetzte Schergen dienen als Schutz vor den Schergen der anderen Völker.

### **Schergen kaufen:**

Sollte man aus bestimmten Gründen weniger als 5 Schergenpunkte haben, so kann man sich für 50 Bildungspunkte, 20 Militärproduktionspunkte, 20 Mystikpunkte oder 50 Luxuspunkte einen neuen Schergenpunkt kaufen.

### **Spionage:**

Man kann seine Schergenpunkte beliebig auf folgende Aktionen verteilen:

Die Gebäude einer Stadt ausspionieren.

Die Berufe einer Stadt ausspionieren.

Die Militäreinheiten einer Stadt (und ihren Aufenthaltsort) ausspionieren.

Die „Ressourcen“ einer Stadt ausspionieren.

Eine bestimmte Ressource in allen Städten eines Volkes ausspionieren.

Jeder nicht eingesetzte Punkt Spionage zählt als Spionageabwehr. Nun würfelt der Spielleiter für beide beteiligten Völker je eingesetzten Punkt einen W6, wobei jeder Wurf von 4,5 oder 6 als Erfolg gilt:

Schergenabwehr hat 2 Erfolge mehr: Der Scherge wurde gefasst, gefoltert und das Volk weiß, wer es ausspionieren wollte. Außerdem verliert der Herrscher des Schergen einen Schergenpunkt.

Schergenabwehr hat 1 Erfolg mehr: Das Volk weiß, dass irgendjemand es ausspionieren wollte, haben aber keinen Beweis...

Beide gleichviel Erfolge: Nichts passiert...

Spionage hat einen Erfolg mehr: Die gewünschte Spionage glückt  
Spionage hat mehr Erfolge: Für jeden zusätzlichen Erfolg wird eine zufällige weitere Information offenbart (z. B. die Militäreinheiten, obwohl man eigentlich nur die Gebäude ausspionieren wollte).

#### **Brandstiftung:**

Man kann seine Schergen auch dazu einsetzen, bestehende Gebäude zu zerstören. Der Herrscher wählt das Gebäude des Gegners, welches er zerstören will und teilt dieser Aktion eine gewisse Anzahl von Schergenpunkten zu. Für jeden Erfolg mehr als der Gegenüber zerstört man 100GPP-Kosten. Sollte das Gebäude hierdurch nicht zerstört sein, so muss der angegriffene Spieler es für diese GPP-Kosten erst wieder reparieren, bevor es sich wieder benutzen lässt. Hat die Schergenabwehr nur einen Erfolg mehr als die eigenen Schergen, so verliert man einen Schergenpunkt und der angegriffene Herrscher weiß, wer bei ihm brandstiften wollte.

#### **Sabotage:**

Man kann seine Schergen dazu einsetzen, die Produktion des Gegners zu senken. Man wählt hierzu Nahrung, Militärproduktion, Mystikproduktion, Luxusproduktion oder Gebäudeproduktion (Bildung kann nicht sabotiert werden) aus und teilt dieser Aktion eine gewisse Anzahl von Schergenpunkten zu. Für jeden Erfolg mehr als der Gegenüber senkt man die Produktion um 25%. Das sabotiert wurde bemerkt das angegriffene Volk immer, doch es weiß nicht zwangsläufig von wem. Hat es jedoch einen Erfolg, so verliert der angreifende Herrscher einen Schergenpunkt und seine Identität wird offenbart.

#### **Aufwiegeln:**

Man kann seine Schergen dazu einsetzen, rebellische Gedanken in den Köpfen eines anderen Volkes zu Wecken, Unzufriedenheit zu sähen und sie durch Lügen und Verdrehung der Tatsachen zu manipulieren. Für jeden Erfolg sinkt die Zufriedenheit des angegriffenen Volkes um 10%. Das jemand sein Volk aufhetzt bemerkt der Herrscher immer, doch er weiß nicht zwangsläufig von wem. Hat er jedoch einen Erfolg, so verliert der angreifende Herrscher einen Schergenpunkt und seine Identität wird offenbart.

#### **Vergiften:**

Man kann seine Schergen dazu einsetzen, Quellen zu vergiften, Krankheiten und Seuchen zu verbreiten und Brunnen zu verpestern. Für jeden Erfolg sinkt die Gesundheit des angegriffenen Volkes um 10% in der nächsten Runde. Das jemand sein Volk vergiftet bemerkt der Herrscher immer, doch er weiß nicht zwangsläufig von wem. Hat er jedoch einen Erfolg, so verliert der angreifende Herrscher einen Schergenpunkt und seine Identität wird offenbart.

#### **Stehlen:**

Man kann seine Schergen dazu einsetzen, magische Artefakte oder Luxusgüter zu stehlen. Für jeden Erfolg sinkt die ausgewählte Produktion des um 10%, während man selber diesen Malus als Bonus bekommt. Das jemand sein Volk bestiehlt bemerkt der Herrscher immer, doch er weiß nicht zwangsläufig von wem. Hat er jedoch einen Erfolg, so verliert der angreifende Herrscher einen Schergenpunkt und seine Identität wird offenbart.

## **Mystik:**

Im folgenden stehen ein paar Beispiele für die Anwendung von Mystik. Allerdings kann jeder Herrscher gerne weitere Vorschläge beim Spielleiter einreichen, welche Wunder und Zauber die Magier/Schamanen/Priester (...) des Volkes vollbringen sollen. Der Spielleiter legt hiernach fest, ob dieses möglich ist und wie viele Mystikpunkte es kosten würde. Einige Beispiele wären...

### **Unsichtbarkeitstrank (25 Mystikpunkte):**

Die Alchemisten brauen einen magischen Trank, der einem Schergen unsichtbar macht und bei einer seiner Aktionen hilft. Dieser Scherge zählt bei der nächsten Aktion zwei Schergenpunkte.

### **Kampfesegen (je 2 Mystikpunkte je Krieger):**

Die Priester segnen eine Einheit vor dem Kampf. Diese Einheit erhält für den folgenden Kampf (und nur für diesen) je einen Punkt Initiative, Angriff und Verteidigung dazu...

### **Erdbeben (250 Mystikpunkte):**

Dieser mächtige Zauber vernichtet Gebäude eines anderen Volkes. Er vernichtet insgesamt Gebäude im Wert von 500 Gebäudeproduktionspunkten. Die betroffenen Gebäude werden zufällig ermittelt.

### **Regentanz (300 Mystikpunkte):**

Dieses mächtige Ritual führt dazu, dass die Ernte besonders erfolgreich ist und 50% mehr Nahrungsrationen produziert werden können. Sollte es während einer Dürre (siehe „besondere Vorkommnisse“) durchgeführt werden, heben Dürre und Regentanz sich gegenseitig auf und die Nahrungsrationen werden wie gehabt normal errechnet.

## **Gebiete definieren:**

Es gibt folgende Arten von Gebieten:

Hügellandschaft  
Gebirge  
Steppe  
Wälder  
Dschungel  
Tundra  
Wiesenlandschaft  
Wüste  
Eiswüste  
Vulkanlandschaft  
Sümpfe  
Meer

Die Art des Gebietes hat nur geringe Auswirkungen auf das Spiel. Wenn ein Herrscher die Aufgabe hat, ein Gebiet zu definieren, so muss er einen Namen, die Art des Gebietes und (eventuell) eine Beschreibung des Gebietes auswählen. Zum Beispiel: Die Hochebene von Malgrad / Hügellandschaft.

## **Spezialgebiete:**

Hat eine Stadt eine gewisse Größe erreicht, so hat sie die Möglichkeit, auch zu entfernteren Gebieten eine Infrastruktur aufzubauen und sich auch dort Erzvorkommen, besonders fruchtbaren Boden oder ähnliche Vorzüge des Gebietes zu nutze zu machen. Für jedes Spezialgebiet kann man eine der folgenden Eigenschaften wählen:

### **Erzvorkommen:**

Steigert die Militärproduktionspunkte der Stadt um 5%.

Möglich in: Gebirgen, Hügellandschaften, Vulkanlandschaften

### **Fruchtbarer Boden / Gutes Jagdgebiet:**

Steigert die Nahrungsproduktion der Stadt um 5%.

Möglich in: Überall

### **Gold- und Edelsteinvorkommen:**

Steigert die Luxusproduktion der Stadt um 5%.

Möglich in: Gebirge, Hügellandschaften, Vulkanlandschaften

### **Perlen und Ziermuscheln:**

Steigert die Luxusproduktion der Stadt um 5%.

Möglich in: Meer, jedem Gebiet mit einem Fluss oder See.

### **Arkane Quelle (etc.):**

In dem Gebiet gibt es magische Edelsteine/Kräuter oder Ruinen einer vergangenen Zivilisationen mit magischen oder heiligen Artefakten. Die Mystikpunkteproduktion der Stadt steigt um 5%.

Möglich in: Überall

### **Gutes Baumaterial:**

Holz/Lehm/Steine sind in diesem Gebiet von besonderer Qualität und/oder besonders leicht abzubauen. Die Gebäudepunkteproduktion steigt um 5%.

Möglich in: Überall

### **Heilkräuter:**

In diesem Gebiet gibt es viele Heilkräuter oder heilsame Quellen. Die Gesundheit verbessert sich in der Stadt um 5%.

Möglich in: Überall

### **Weitere Ideen:**

Können dem Spielleiter jederzeit mitgeteilt werden.