

Regelerweiterung für Siedler, Daen-Edition

Vorwort: Bei diesen erweiternden Regeln für das Brettspiel „Siedler von Catan“ wird großer Wert auf Rollenspiel gelegt, da dieses nun einen nicht unerheblichen Teil des Spielkonzeptes ausmacht. Des Weiteren wurden die militärischen und wirtschaftlichen Möglichkeiten um ein Vielfaches erhöht. Ich danke allen Beta-Testern und wünsche viel Spaß mit diesen erweiternden Regeln.

Diese Regeln sind mein geistiges Eigentum, eine unerlaubte Weitergabe untersage ich hiermit ausdrücklich!

Für dieses Spiel werden benötigt:

- Die Hexafeld-Platten aus dem regulären Spiel
- Die Spielsteine aus dem regulären Spiel
- Mehrere Würfel (einen sechsseitigen Würfel, genannt W6 und einen 20-seitigen Würfel, genannt W20)
- Bleistift und Zettel, Notizzettel und die Charakterbögen die am Ende des Dokumentes gefunden werden können
- Einen unparteiischen Spielleiter der verdeckte Proben würfelt (z.b. Sabotage), die Einhaltung der Regeln kontrolliert, die räuberischen Horden und die Zufallsereignisse steuert.

Erste Schritte – eine Nation erhebt sich!

1. Das Volk:

Bei der Erschaffung des Volkes kann man zunächst zwischen sechs verschiedenen Fantasy-Völkern wählen, jedes Volk verfügt über ganz eigene Boni und Mali. Die Völker unterscheiden sich stark in ihrer Spielweise, die durch ihre speziellen Vor- und Nachteile noch deutlicher gemacht werden. Der Spielleiter hat die Aufgabe, darauf zu achten, dass die Völker einigermaßen rollenspielgerecht dargestellt werden.

BLOCK A - Die guten Rassen:

Die Menschen:

Die Vertreter der menschlichen Rasse sind der goldene Mittelweg, durchschnittlich und „überall zuhause“
Menschen können ihre Hauptstadt auf jedes beliebige Feld pflanzen und haben keine besonderen Vor- oder Nachteile.

Die Halblinge:

- Die Halblingshauptstadt muss zwingend an ein Weidefeld grenzen.
- Halblinge erhalten auf alle militärischen Einheiten einen Malus von -1, doch erwirtschaften sie Stroh und Schafe stets mit einem Bonus von +1
- Halblinge können maximal 2 Stadtmauern pro Stadt errichten
- Halblingsgebäude wirtschaftlicher Natur (Marktplatz) kosten weniger Ressourcen, Jene militärischer Natur (Waffenschmiede, Burg) mehr Ressourcen
- Halblinge dürfen bei jeder Entwicklung in der Universität 2 beliebige Ressourcenkarten vom Preis subtrahieren
- Halblinge glauben an das Leben. Alle Komplexitätswürfe sind um 1 verringert, wenn sie die Lebensgöttin oder den Handwerksgott verehren, alle anderen Götterwunder kosten Karma +2
- Halblingsprinzen sind wenig abenteuerlustig. Die Einheit, in der sich ein beliebiger Prinz befindet, erhält -1 Grundwert Kampfkraft.

BLOCK B - Die neutralen Rassen:

Die Zwerge:

- Die zwergische Hauptstadt muss zwingend an ein Gebirge grenzen
- Zwerge erhalten einen Attackebonus von +1 auf ihre Infanterie und einen Malus von -1 auf ihre Kavallerie.
- Zwerge beginnen mit 1 Stadtmauer in ihrer Hauptstadt
- Zwerge erhalten einen Bonus von +1 auf ALLE Erzfelder die zu ihrem Land gehören
- Zwerge können kein Badehaus in ihren Städten errichten
- Alle Schiffe kosten das Doppelte an Baukosten
- Zwergenprinzen sind wagemutig. Die Einheit, in der sich ein beliebiger Prinz befindet, erhält einen weiteren + 1W6 Kampfkraft.
- Zwergenprinzen kämpfen gut und gerne. Sie dürfen nach dem Kampf das Ergebnis der "Nach-der-Schlacht"-Tabelle um 1 Zähler verringern oder erhöhen.
- Zwerge sind eine neutrale Rasse. Am Anfang des Spiels entscheidet sich der Spieler, ob er auf Seite des Guten oder Bösen stehen wird. Damit legt er die Möglichkeiten der Hochzeitsinteraktion für sein Volk fest. (Bergzwerge / Dunkelzwerge)

Die Elfen:

- Die elfische Hauptstadt muss zwingend an einen Wald grenzen.
- Elfen erhalten einen Attackebonus von +2 Grundwert auf ihre Bogenschützen und einen Malus von -1 auf ihre Infanterie und ihre Kavallerie
- Elfen können maximal eine Stadtmauer pro Stadt und Dorf errichten
- Elfische Kinder erhalten einen Bonus von +1 auf ihr Aussehen
- Elfen erhalten einen Wirtschafts-Bonus von +1 auf ALLE Waldfelder, die zu ihrem Land gehören
- Alle Schiffe kosten das Doppelte an Baukosten
- Elfen sind geheimnisvoll. Alle Komplexitätswürfe sind um 1 verringert, wenn sie den Nachtgott oder Wettergott verehren, alle anderen Götterwunder kosten Karma +2.
- Elfenprinzen sind wagemutig. Die Einheit, in der sich ein beliebiger Prinz befindet, erhält einen weiteren + 1W6 Kampfkraft.
- Elfen sind eine neutrale Rasse. Am Anfang des Spiels entscheidet sich der Spieler, ob er auf Seite des Guten oder Bösen stehen wird. Damit legt er die Möglichkeiten der Hochzeitsinteraktion für sein Volk fest. (Waldelfen / Schattenelfen)

BLOCK C - Die bösen Rassen

Die Orks:

- Die Orkhauptstadt muss zwingend an ein Lehmfeld grenzen
- Orks erhalten +1 auf alle militärischen Einheiten
- Orks erhalten -1 auf das Aussehen aller Kinder
- Orks können in ihren Städten keine Universität errichten (und damit auch nicht die Entwicklungen, die mit einer Universität einhergehen)
- Orkgebäude wirtschaftlicher Natur (Marktplatz) kosten mehr Ressourcen, Jene militärischer Natur (Burg, Waffenschmiede) weniger Ressourcen.
- Orks dürfen bei jeder Entwicklung in der Waffenschmiede 2 beliebige Ressourcenkarten vom Preis subtrahieren
- Orks kämpfen ihre Schlachten alleine. Alle nicht-orkischen Söldner kosten das Doppelte an Ressourcen der Anwerbung, orkische Söldner kämpfen soldlos für den Herrscher.

- Orks glauben an die Stärke. Alle Komplexitätswürfe sind um 1 verringert, wenn sie den Kriegsgott oder Wettergott verehren, alle anderen Götterwunder kosten Karma +2
- Orks sind ein Nomadenvolk. Solange Ortschaften Dörfer sind, können sie sich entlang den Orkstraßen um ein Feld per Runde bewegen. Dabei werden die sich im Dorf befindlichen Bauwerke zerstört.
- Orkprinzen leben für das Gemetzel. Die Einheit, in der sich ein beliebiger Prinz befindet, erhält einen weiteren +2 W6 Kampfkraft.
- Orkprinzen kämpfen gut und gerne. Sie dürfen nach dem Kampf das Ergebnis der "Nachder-Schlacht"-Tabelle um 1 Zähler verringern oder erhöhen.
- Orks sind begabte Plünderer. Wenn sie ein Dorf oder eine Stadt überfallen, bekommen sie das Doppelte an Plündergut.
- Orks sind katastrophale Verwalter. Wenn sie ein Dorf oder eine Stadt besetzen und diese unter die "Kolonie-Regel" fällt, dann kosten sämtliche Aktionen das Vierfache.

Die Goblins:

- Die Goblinhauptstadt muss zwingend an ein Strohfeld grenzen.
- Goblins erhalten auf alle militärischen Einheiten einen Malus von -2, Belagerungsgeräte jedoch erhalten einen Bonus auf den Grundwert Kampfkunst von +2
- Goblins haben seltsame Maschinen bei der Ernte im Einsatz, sie erhalten +1 auf alle Strohfelder.
- Goblins haben Improvisationstalent, sie dürfen bei allen Bauwerken bis zu 3 Ressourcen durch jeweils 2 andere Ressourcen ausgleichen.
- Goblins sind wie Karnickel, sie erhalten automatisch +1 Anzahl der Söhne und Töchter.
- Goblins sind finanziell belastbar und eine klassische Söldnernational. Zu Beginn jeder Goblinrunde kann der Goblinspieler auf dem W6 würfeln. Bei einer 6 offeriert ein Söldner seine Dienste
- Goblins sind missraten und moralisch flexibel, jeweils ein Sohn und eine Tochter bekommt vor dem Talentwurf einen automatischen Malus von -5
- Goblins sind erfinderisch. Ihre Schiffe bewegen sich stets mit einem Bonus von +1 fort.
- Goblinprinzen sind wenig abenteuerlustig. Die Einheit, in der sich ein beliebiger Prinz befindet, erhält -2 Grundwert Kampfkraft.
- Goblins sind gierig und sich spinnefeind. Jede Bauaktion in einer Ortschaft, in der sich ein Goblinprinz befindet, kann durch die Zahlung des doppelten Ressourcenbetrages zum Erliegen gebracht werden.
- Goblins sind geschickte Verwalter. Wenn sie ein Dorf oder eine Stadt besetzen und diese unter die "Kolonie-Regel" fällt, dann kosten sämtliche Aktionen den normalen Preis.

Beispiel: Auf mysteriösen Umwegen konnten die Regeln in die Hände der Spieler Daen und Shinshrii gelangen. Beide entscheiden sich nun, ein Spielchen zu wagen. Wir begleiten Daen durch den Vorgang des Erschaffens seines Spielvolkes, das als Beispiel dienen soll. Als allerersten Schritt hat Daen sich Gedanken über das Spielkonzept gemacht und sich für ein Volk entschieden, das er leicht an die Rohirim aus dem Herrn der Ringe anlehnen will. Deswegen wählt er als Volk die Menschen, als goldenen Mittelweg und trägt dies auch gleich auf dem Volks-Charakterbogen ein.

Vorteile und Nachteile:

Als nächsten Schritt zur Generierung des Spielervolkes können auf Wunsch des Spielers Vor- und Nachteile gewählt werden, die das Spielervolk charakterisieren. Dabei kosten Vorteile Punkte, während Nachteile Punkte einbringen. Zum Schluss muss(!) die Punktedifferenz zwischen ausgegebenen und gewonnenen Punkten exakt auf dem Wert 0 liegen. Wichtig ist:

Aus den einzelnen Blöcken können Vorteile und Nachteile nur in Höhe der maximalen Wahlen erworben werden. (also maximal 1 Vorteil aus Block A usw.)

Vorteile:

BLOCK A - Kriegernationen (max. 1 Wahl)

Kriegernation Bogenschützen	5 Punkte
Das Volk ist in der militärischen Truppengattung der Bogenschützenartillerie besonders effektiv und erhält einen Bonus von +1 Grundwert Kampfkraft auf jede Armee des betreffenden Einheitentyps. Die Boni sind mit dem automatischem Volksbonus kumulativ.	
Kriegernation Infanterie	5 Punkte
Das Volk ist in der militärischen Truppengattung der Infanterie besonders effektiv und erhält einen Bonus von +1 Grundwert Kampfkraft auf jede Armee des betreffenden Einheitentyps. Die Boni sind mit dem automatischem Volksbonus kumulativ.	
Kriegernation Kavallerie	5 Punkte
Das Volk ist in der militärischen Truppengattung der Kavallerie besonders effektiv und erhält einen Bonus von +1 Grundwert Kampfkraft auf jede Armee des betreffenden Einheitentyps. Die Boni sind mit dem automatischem Volksbonus kumulativ.	
Kriegernation Seeschlacht	5 Punkte
Das Volk ist im Kampfe auf See besonders effektiv und erhält einen Bonus von +1 Grundwert Kampfkraft auf jede Armee des betreffenden Einheitentyps. Die Boni sind mit dem automatischem Volksbonus kumulativ.	

BLOCK B - Kriegskunst (max. 1 Wahl)

Begabte Belagerer/geschickte Sappeure	5 Punkte
Das Volk weist Einiges an Erfahrung im Umgang mit Belagerungswaffen auf. Das bedeutet, dass Belagerungsgeräte einen Grundwert von 7 hat.	
Seefahrernation	15 Punkte
Schiffe des Volkes bewegen sich +1 pro Runde bewegen und erhalten +1 Kampfkraft auf ihren Grundwert.	
Edles Pferdegestüt	15 Punkte
Kavallerie kann sich 3 Felder pro Runde bewegen.	
Söldneraffin	10 Punkte
Jeder Söldner kostet 3 beliebige Ressourcen weniger.	
Ewige Wachsamkeit	10 Punkte
Ausgehobene Truppen können sich nach Erschaffung sofort normal bewegen.	
Mordbrenner	10 Punkte
Plünderungen und Zerstörungen bringen den doppelten Ertrag.	

BLOCK C Wirtschaft (max. 1 Wahl)

Begabte Bergleute Das Volk erwirtschaftet auf jedem Erz-Feld der betroffenen Ressource +1	15 Punkte
Begabte Holzfäller Das Volk erwirtschaftet auf jedem Holz-Feld der betroffenen Ressource +1	15 Punkte
Begabte Bauern Das Volk erwirtschaftet auf jedem Stroh-Feld der betroffenen Ressource +1	15 Punkte
Begabte Züchter Das Volk erwirtschaftet auf jedem Weide-Feld der betroffenen Ressource +1	15 Punkte
Begabte Tonbrenner Das Volk erwirtschaftet auf jedem Lehm-Feld der betroffenen Ressource +1	15 Punkte

BLOCK D Staatskunst (max. 2 Wahlen)

Patrioten Milizen und Soldaten erhalten bei der Verteidigung des eigenen Landes +2 auf den Grundwert ihrer Kampfkraft.	10 Punkte
Gottesfürchtige Nation Alle Komplexitätswürfe auf Wunder sind um 2 Punkte erleichtert, nicht jedoch die Kosten!	10 Punkte
Hohe Verteidigung Volk lebt entweder unterirdisch (Zwerge) oder auf Bäumen (Elfen) was die Eroberung einer Stadt oder eines Dorfes schwieriger macht. Deswegen +1W6 auf Verteidigung der Städte und Dörfer	5 Punkte
Bedeutende Kulturstadt Die Hauptstadt des Volkes ist ein Dreh- und Angelpunkt des Kontinentes und lockt viele Händler an. Deswegen erwirtschaftet die Stadt auf den drei umliegenden Feldern stets +1 Rohstoffe	10 Punkte
Geniale Logistiker Karawanen des Landes bewegen sich auf Straßen 2 Felder mehr, auf Landstraßen 1 Feld mehr.	10 Punkte
Loyale Magistrate Ortschaften, die unter das "Kolonie"-Gesetz fallen, zahlen die normalen Preise.	10 Punkte
Imposante Bauwerke Alle Bauwerke kosten das Doppelte an Ressourcen beim Bau, die Forschungen sind jedoch anschließend um die Hälfte verbilligt. (jedoch mind. 1 Ressource)	15 Punkte

BLOCK E Blutsbande (max. 2 Wahlen)

Gute Gene	15 Punkte
Abhängig von der Anzahl der Kinder, können Würfelwürfe der Kindereigenschaften wiederholt werden, das bedeutet bei 1-2 Kindern 1 Würfelwurf, bei 3-4 Kindern 2 Würfelwürfe etc...	
Kinderreich	10 Punkte
Das Herrscherhaus erhält automatisch einen Sohn und eine Tochter mehr.	
Schneller Stiefel	10 Punkte
Verliert ein Prinz eine Schlacht, entkommt er auf einer 1 und einer 2 den Folgen der Niederlage.	
Gesegnet geboren	5 Punkte
Für alle Kinder wird bei Erschaffung ein zusätzlicher W6 gewürfelt. 1 = Aussehen -1 2-5 = Aussehen +1 6 = Aussehen +2	
In Blut geboren	5 Punkte
Für alle Kinder wird bei Erschaffung ein zusätzlicher W6 gewürfelt. 1 = Grundwert Kampfkraft -1 2-6 = Grundwert Kampfkraft +1	
Schattenaffin	5 Punkte
Das Kind kann aus einer belagerten und umschlossenen Stadt fliehen. Bei einer 1 auf dem W6 misslingt die Flucht und das Kind wird sofort an den Belagerer ausgeliefert.	
Mietschwert	5 Punkte
Kinder des Hauses können sich als Söldner und Magistrate in anderen Armeen und Städten verdingen und ihre Fähigkeiten dort wirken lassen.	
Kriegerseelen	5 Punkte
Würfelwurf "nach der Schlacht" wird um 1 reduziert.	

Nachteile:

BLOCK A Kriegernation (max. 1 Wahl)

Friedliebendes Volk Das Volk liebt den Frieden und sind unterlegene Kämpfer. Jede Armee erhält -2 auf ihre Kampfkraft	25 Punkte
Unbegabte Bogenschützen Das Volk ist in der militärischen Truppengattung der Bogenschützenartillerie besonders schwach und erhält -1 auf die Kampfkraft. Die Mali sind mit dem automatischem Volksbonus kumulativ.	10 Punkte
Unbegabte Infanteristen Das Volk ist in der militärischen Truppengattung der Infanterie besonders schwach und erhält -1 auf die Kampfkraft. Die Mali sind mit dem automatischem Volksbonus kumulativ.	10 Punkte
Unbegabte Kavalleristen Das Volk ist in der militärischen Truppengattung der Kavallerie besonders schwach und erhält -1 auf die Kampfkraft. Die Mali sind mit dem automatischem Volksbonus kumulativ.	10 Punkte
Unbegabte Marine Das Volk ist in der militärischen Truppengattung der Seegeschütze besonders schwach und erhält -1 auf die Kampfkraft. Die Mali sind mit dem automatischem Volksbonus kumulativ.	10 Punkte
Miese Sappeure Das Volk ist in der militärischen Truppengattung der Geschütze besonders schwach und erhält -1 auf die Kampfkraft. Die Mali sind mit dem automatischem Volksbonus kumulativ.	10 Punkte

Block B Kriegskunst (max. 1 Wahl)

Landratten Schiffe des Volkes erhalten -1 auf ihre Kampfkraft und bewegen sich ein Feld weniger pro Runde	10 Punkte
Ungeschickte Reiter Kavallerie bewegt sich 1 Feld pro Runde weniger	10 Punkte
Schlechte Logistik Armeen bewegen sich bei Gewaltmärschen nur mit einem Bonus von +1	10 Punkte
Unzuverlässiger Sold Alle Söldner kosten das Doppelte an Ressourcen.	10 Punkte
Hüter der Werke Plünderungen und Zerstörungen bringen nur 50% des Ertrages.	10 Punkte

Block C Wirtschaft (max. 2 Wahlen)

Misswirtschaft Erz	10 Punkte
Das Volk kann den Rohstoff Erz an Häfen immer nur 4:1 tauschen, d.h. ein Volk mit dem Nachteil Händlernation/Erz kann in Hafenstädten immer nur 4 Erze gegen einen beliebigen anderen Rohstoff tauschen	
Misswirtschaft Holz	10 Punkte
Das Volk kann den Rohstoff Holz in Hafenstädten immer nur 4:1 tauschen, d.h. ein Volk mit dem Nachteil Händlernation/Holz kann in Hafenstädten immer nur 4 Holz gegen einen beliebigen anderen Rohstoff tauschen	
Misswirtschaft Stroh	10 Punkte
Das Volk kann den Rohstoff Stroh in Hafenstädten immer nur 4:1 tauschen, d.h. ein Volk mit dem Nachteil Händlernation/Stroh kann in Hafenstädten immer nur 4 Stroh gegen einen beliebigen anderen Rohstoff tauschen	
Misswirtschaft Schaf	10 Punkte
Das Volk kann den Rohstoff Schaf in Hafenstädten immer nur 4:1 tauschen, d.h. ein Volk mit dem Nachteil Händlernation/Schaf kann in Hafenstädten immer nur 4 Schaf gegen einen beliebigen anderen Rohstoff tauschen	
Misswirtschaft Lehm	10 Punkte
Das Volk kann den Rohstoff Lehm in Hafenstädten immer nur 4:1 tauschen, d.h. ein Volk mit dem Nachteil Händlernation/Lehm kann in Hafenstädten immer nur 4 Lehm gegen einen beliebigen anderen Rohstoff tauschen	
Unbegabte Bergleute	15 Punkte
Das Volk erwirtschaftet auf jedem Erz-Feld nur mit 50%iger Wahrscheinlichkeit einen Rohstoff	
Unbegabte Holzfäller	15 Punkte
Das Volk erwirtschaftet auf jedem Wald-Feld nur mit 50%iger Wahrscheinlichkeit einen Rohstoff	
Unbegabte Züchter	15 Punkte
Das Volk erwirtschaftet auf jedem Weide-Feld nur mit 50%iger Wahrscheinlichkeit einen Rohstoff	
Unbegabte Bauern	15 Punkte
Das Volk erwirtschaftet auf jedem Stroh-Feld nur mit 50%iger Wahrscheinlichkeit einen Rohstoff	
Unbegabte Tonbrenner	15 Punkte
Das Volk erwirtschaftet auf jedem Lehm-Feld nur mit 50%iger Wahrscheinlichkeit einen Rohstoff	

BLOCK D - Staatskunst (max. 2 Wahlen)

Unzufriedenes Volk Milizen und Soldaten erhalten bei der Verteidigung des eigenen Landes -1W6 auf ihre Kampfkraft	15 Punkte
Schwache Verteidigung Städte und Dörfer erhalten -1W6 auf ihre Verteidigung.	10 Punkt
Unbekannte Hauptstadt Die Hauptstadt startet nur als Dorf, es gibt keine klassische Hauptstadt. Aus diesem Grunde erwirtschaftet die Stadt Rohstoffe wie ein Dorf, sprich: 1	15 Punkte
Volk von Ketzern Alle Komplexitätswürfe auf Wunder sind um 2 Punkte erschwert, nicht jedoch die Kosten!	10 Punkte
Katastrophale Logistiker Karawanen des Landes bewegen sich prinzipiell 1 Feld langsamer..	10 Punkte
Korrumpte Magistrate Ortschaften, die unter das "Kolonie"-Gesetz fallen, zahlen die dreifachen Kosten für alle Aktionen.	10 Punkte
Armselige Bauwerke Alle Bauwerke kosten die Hälfte an Ressourcen beim Bau (jedoch mind. 1 Ressource), die Forschungen sind jedoch anschließend um das Doppelte verteuert.	15 Punkte

Block E Blutsbande (max. 2 Wahlen)

Kinderarm Das Volk hat eine niedrige Vermehrungsrate, was sich auch auf das Herrscherhaus auswirkt, d.h. das Herrscherhaus hat nur 50% (aufgerundet) der erwürfelten Kinder.	20 Punkte
Schlechte Gene Abhängig von der Zahl der Kinder wird der Wert des Eigenschaftswurfs erhöht. Das sind stets 2 Punkte die einem beliebig wählbarem Kind aufaddiert werden. Bei 1-2 Kindern passiert das einmal, bei 3-4 zweimal etc	15 Punkte

Unvernunft	10 Punkte
Verliert ein Prinz eine Schlacht, gerät er bei 1-3 in Gefangenschaft, bei 4-6 fällt er.	
Als Monster geboren	5 Punkte
Für alle Kinder wird bei Erschaffung ein zusätzlicher W6 gewürfelt. 1 = Aussehen +1 2-5 = Aussehen -1 6 = Aussehen -2	
Schwach geboren	5 Punkte
Für alle Kinder wird bei Erschaffung ein zusätzlicher W6 gewürfelt. 1 = Grundwert Kampfkraft +2 2-6 = Grundwert Kampfkraft -1	
Ungehorsam	10 Punkte
Fällt bei der Ressourcenvergabe eine 7, wird das Kind die gesamte Runde keine militärische Aktion durchführen. Seine Truppen können ohne ihn angreifen, es kommen jedoch keiner seiner Boni zum Tragen.	
Verräterisch	15 Punkte
Bei entsprechend glaubwürdigen rollenspielerischen Angeboten, besteht die 50%ige Chance, dass das Kind mit fliegenden Fahnen überläuft oder sich kaufen lässt, um bestimmte Aktionen nicht durchzuführen-	
Unsicherer Schlachtausgang	5 Punkte
Würfelwurf "nach der Schlacht" wird für alle Prinzen um 1 erhöht.	

Beispiel: Daen ist noch immer fasziniert vom Gedanken des Rohan-Volkes und wählt deswegen als Vorteile „Edles Gestüt“ für 15 Punkte, damit seine Reiter schneller über das Spielfeld preschen, außerdem „Bedeutende Kulturstadt“, was seiner Vorstellung von Edoras am Ehesten entspricht. Dieser Vorteil kostet ihn 10 Punkte was in der Summe 25 ausgegebene Punkte für Vorteile macht.

Daen hat 25 Punkte für Vorteile ausgegeben und muss diese nun durch Nachteile wieder ausgleichen. Analog zum Pech König Theodens mit seiner Verwandtschaft, wählt er also „Kinderarm“ für 20 Punkte, Nachteil „Unsicherer Schlachtausgang“ für 5 Punkte. Somit hat er für Nachteile 25 Punkte ausgegeben und damit seine Vorteile ausgeglichen.

Das Herrscherhaus:

Hier werden die Kinder (im Folgenden auch immer wieder „Prinzen“/„Prinzessinnen“ genannt) ausgewürfelt und deren Aussehen, was ein Nennwert für Diplomatie mit wichtigen Folgen sein kann.

Als Erstes wird mit 2x W3 ausgewürfelt wie viele Söhne und Töchter das Herrschergeschlecht hat und dann mit einem W6 deren Aussehen/Charisma.

Jedes Kind verfügt über spezielle Fertigkeiten, die es in das Königreich einbringen kann. Diese werden pro Kind mit einem W20 ermittelt:

1	Jedermanns Liebling (es werden mit einem W10+2 zwei neue Eigenschaften ermittelt)
2	grandioser General und Taktiker (wenn in betreffender Armee, dann hat die betreffende Armee einen Bonus von 4W6 Kampfkraft) Erneutes Würfeln auf W6 kennzeichnet die Armeotypen, in deren Führung sich betroffenes Kind wie kaum ein Zweiter versteht und die Teil der Armee sein muss, damit ein Kind sich anschließen kann, außerdem Bedeutung im Rollenspiel.
	1 Infanterie
	2 Artillerie
	3 Belagerungsgeräte
	4 Kavallerie
	5 Marine
3	grandioser Händler (umliegende Ressourcen +2)
4	Genialer Erfinder (Hauptstadt startet mit Alchemistenstube) Erneutes Würfeln auf dem W6 kennzeichnet ein Exemplar eines alchemistischen Wunderwerkes, welches bereits einmal verwendbar dem Spieler-Königreich gehört:
	1 Wasser des ewigen Lebens
	2 Trank der Schönheit
	3 Bewusstseinsänderung
	4 Abstoßende Tinktur
	5 Weihwasser
	6 Unsichtbarkeitstrank
5	begnadeter Kämpfer (hohes Ansehen, wenn in Armee, betreffende Einheit Kampfkraft +2W6) Erneutes Würfeln auf W6 kennzeichnet die Armeotypen, in deren Führung sich betroffenes Kind wie kaum ein Zweiter versteht und die Teil der Armee sein muss, damit ein Kind sich anschließen kann, außerdem Bedeutung im Rollenspiel.
	1 Infanterie
	2 Bogenschützen
	3 Belagerungsgeräte
	4 Kavallerie
	5 Marine
6	begabter Liebhaber (sehr gute Heiratspartie, Hauptstadt startet mit Badehaus, Aussehen +3)
7	Begnadeter Architekt (Hauptstadt startet mit beliebigem weiteren Gebäude) Erneutes Würfeln auf dem W6 kennzeichnet das Gebäude mit dem betroffenes Königreich in ihrer Hauptstadt startet:
	1 Universität
	2 Marktplatz
	3 Alchemistenstube
	4 Badehaus

	5	Waffenschmied
8	Sprach- und Rechengenie (hohes Ansehen, Hauptstadt startet mit Universität) Erneutes Würfeln auf dem W6 kennzeichnet eine fortschrittliche Erkenntnis, die das Königshaus des betroffenen Spielers bereits erworben hat:	
		1 Entwicklung Bergbau
		2 Entwicklung Holzschlag
		3) Entwicklung Viehzucht
		4) Entwicklung Felderwirtschaft
		5) Entwicklung Lehmabbau
		6) Ballistik
9	Keine Dogmen (Kind kann heiratsähnliche Beziehungen mit jedem anderen Kind eingehen)	
10	Anmutiger Reisender (wenn in Karawanen, Bewegung +1 Feld)	
11	Heiliger Mann (hohes Ansehen, senkt Komplexitätswürfe -1)	
12	Begabter Komponist (Aussehen +1)	
13	Wandervogel (bei einer 7, Wurf mit dem W6, bei einer 1 packt das Kind seine Siebensachen und verschwindet aus dem Spiel)	
14	Erzkonservativ (Kind wird nur einen Spross aus der eigenen Rasse heiraten, dessen Aussehen mind. gleich dem Seinen ist)	
15	Schlechter Verteidiger (Verteidigung Garnison -1 W6)	
16	grausam entstellt (Aussehen - 3)	
17	Schwächlich (Ergebnis Würfelwurf "nach der Schlacht + 2)	
18	Blasphemische Umtriebe (Rufverlust, Karma des Landes – 2)	
19	Weichei und Feigling (50% Chance, bei einem Gefecht NICHT teilzunehmen)	
20	Dunkle Vergangenheit (räuberische Horden attackieren vorzugsweise Einheiten oder Städte des Herrscherhauses, landen die räuberischen Horden auf einem geteilten Feld, das zwei Spielern gehört, dann werden sie den Herrscher attackieren, der solch ein Kind in seinen Reihen hat)	

Beispiel: Daen würfelt nun die Kinder seines Geschlechtes aus und würfelt gemäß der Formel $2 \times W3$, einmal für die männlichen Nachkommen, einmal für die Weiblichen.

Er würfelt das erste Mal eine 2, das zweite Mal eine 1. Von beiden Werten wird aufgerundet nur die Hälfte gerechnet, d.h. der König hätte 2 Söhne und eine Tochter, die Hälfte wird abgezogen und aufgerundet, er hat also einen Sohn und eine Tochter im Endeffekt durch den gekauften Nachteil „kinderarm“

Für die Beiden wirft er nun das Aussehen mit einem W6. Der erste Wurf ist eine 5, was den Sohn in einen gutaussehenden Jüngling verwandelt, während der zweite Wurf – eine 1 – aus der Tochter eine...äh...Monster macht!

Nun werden die Fähigkeiten der Beiden ausgewürfelt, dies passiert mit einem W20. Auf den Sohn fällt eine 7, d.h. er ist ein begabter Architekt und die Hauptstadt beginnt kostenlos mit einem weiteren Gebäude. Der Wurf für die Tochter ist weniger glücklich – eine 19 – und damit wird die ohnehin schon mit ihrem Aussehen gestrafte Tochter zusätzlich feige. Dies bedeutet, dass vor jedem Gefecht gewürfelt wird, ob die Tochter als Truppenangehörige an einem Gefecht teilnehmen würde.

Aufbau des Landes:

Folgende Tabellen kennzeichnen die Kosten jedes Gebäudes, das in einer Stadt oder in einem Dorf errichtet werden kann. Etwaige aktive (also auf Entscheidungen basierenden) Völkervorteile (z.B. Improvisation der Goblins) müssen vom Spieler bei Bau noch hinzuaddiert oder abgezogen werden, während passive Fähigkeiten (mehr Baukosten bei Orks, weniger bei Halblingen, bereits eingerechnet sind)

	Menschen
Dorf	2 Holz, 1 Stroh, 1 Schaf, 2 Lehm
Stadt	3 Stroh, 3 Holz, 3 Erz
Strasse	2 Holz, 2 Lehm
Stadtmauer	2 Erz, 2 Holz
Schiff	2 Holz, 1 Schaf
Infanterie	1 Stroh, 1 Holz, 1 Erz
Artillerie	1 Stroh, 1 Schaf, 2 Holz
Kavallerie	1 Schaf, 2 Holz, 2 Erz
Belagerungsgerät	2 Holz, 1 Schaf, 1 Erz
Universität	3 Holz, 1 Erz, 1 Stroh, 1 Lehm
Marktplatz	2 Holz, 2 Lehm, 1 Stroh
Alchemistenstube	3 Erz, 1 Lehm, 1 Holz, 1 Stroh
Badehaus	2 Holz, 2 Lehm, 1 Erz, 1 Stroh, 1 Schaf
Waffenschmied	3 Holz, 1 Stroh, 1 Lehm, 1 Erz
Burg	4 Erz, 3 Holz, 2 Lehm, 1 Stroh, 1 Schaf
Hafen	2 Holz, 2 Lehm
Kapelle	2 Holz, 2 Erz
Priester	2 Schafe, 2 Stroh

	Elfen
Dorf	4 Holz, 2 Stroh, 1 Schaf
Stadt	3 Stroh, 5 Holz, 1 Schaf
Strasse	2 Holz, 2 Lehm
Stadtmauer	4 Holz
Schiff	2 Holz, 1 Schaf
Infanterie	1 Schaf, 2 Holz
Artillerie	1 Stroh, 3 Holz
Kavallerie	1 Stroh, 2 Schaf, 1 Holz
Universität	4 Holz, 1 Stroh, 1 Lehm
Marktplatz	3 Holz, 2 Lehm, 1 Stroh
Alchemistenstube	3 Erz, 1 Lehm, 1 Holz, 1 Stroh
Badehaus	3 Holz, 1 Lehm, 1 Erz, 1 Stroh, 1 Schaf
Waffenschmied	3 Holz, 1 Stroh, 1 Lehm, 1 Erz
Burg	6 Holz, 2 Erz, 1 Lehm, 1 Stroh, 1 Schaf
Belagerungsgerät	2 Holz, 1 Schaf, 1 Erz
Schrein	3 Holz, 1 Erz
Priester	2 Schafe, 2 Stroh

	Zwerge
Dorf	1 Stroh, 1 Schaf, 4 Erz, 1 Holz
Stadt	3 Stroh, 5 Erz, 1 Holz
Strasse	2 Holz, 2 Lehm
Stadtmauer	4 Erz
Schiff	2 Holz, 1 Schaf
Infanterie	1 Stroh, 2 Erz
Artillerie	1 Stroh, 1 Holz, 1 Erz
Kavallerie	1 Stroh, 1 Schaf, 1 Holz, 1 Erz
Universität	3 Erz, 1 Holz, 1 Stroh, 1 Lehm
Marktplatz	2 Erz, 1 Holz, 1 Lehm, 1 Stroh
Alchemistenstube	3 Erz, 1 Lehm, 1 Holz, 1 Stroh
Waffenschmied	2 Erz, 1 Stroh, 1 Lehm, 2 Holz
Burg	6 Erz, 2 Holz, 1 Lehm, 1 Stroh, 1 Schaf
Hafen	2 Erz, 2 Holz
Belagerungsgerät	1 Holz, 1 Schaf, 1 Erz
Schrein	1 Holz, 3 Erz
Priester	2 Schafe, 2 Stroh

	Halblinge
Dorf	2 Stroh, 2 Holz, 2 Schaf, 1 Lehm
Stadt	3 Holz, 3 Schaf, 2 Stroh
Strasse	2 Holz, 2 Lehm
Stadtmauer	3 Holz, 1 Stroh
Schiff	2 Holz, 1 Schaf
Infanterie	2 Schaf, 1 Holz
Artillerie	1 Stroh, 1 Schaf, 1 Holz
Kavallerie	1 Stroh, 2 Schaf, 1 Holz
Universität	3 Holz, 1 Erz, 1 Stroh, 1 Lehm, 1 Schaf
Marktplatz	2 Holz, 2 Lehm, 1 Stroh
Alchemistenstube	2 Erz, 2 Lehm, 1 Holz, 1 Stroh
Badehaus	2 Holz, 2 Lehm, 1 Stroh, 2 Schaf
Waffenschmied	4 Holz, 2 Stroh, 1 Lehm, 1 Erz
Burg	4 Erz, 3 Holz, 4 Lehm, 2 Stroh, 1 Schaf
Hafen	2 Holz, 2 Lehm
Belagerungsgerät	2 Holz, 1 Schaf, 1 Erz
Kapelle	2 Holz, 2 Lehm
Priester	2 Schafe, 2 Stroh

	Goblins
Dorf	2 Holz, 2 Stroh, 1 Schaf, 1 Lehm
Stadt	4 Stroh, 2 Holz, 3 Erz
Strasse	2 Holz, 2 Lehm
Stadtmauer	2 Erz, 2 Holz
Schiff	2 Holz, 1 Schaf
Infanterie	1 Stroh, 1 Holz, 1 Erz
Artillerie	1 Stroh, 1 Schaf, 2 Holz
Kavallerie	1 Schaf, 1 Holz, 2 Erz, 1 Stroh
Belagerungsgerät	2 Holz, 1 Schaf, 1 Erz
Universität	2 Holz, 1 Erz, 2 Stroh, 1 Lehm
Marktplatz	2 Holz, 1 Lehm, 2 Stroh
Alchemistenstube	2 Erz, 1 Lehm, 1 Holz, 2 Stroh
Badehaus	2 Holz, 1 Lehm, 1 Erz, 2 Stroh, 1 Schaf
Waffenschmied	2 Holz, 2 Stroh, 1 Lehm, 1 Erz
Burg	4 Erz, 3 Holz, 1 Lehm, 2 Stroh, 1 Schaf
Hafen	2 Holz, 2 Lehm
Kapelle	2 Holz, 2 Erz
Priester	2 Schafe, 2 Stroh

	Orks
Dorf	1 Stroh, 1 Schaf, 2 Erz, 3 Holz
Stadt	5 Stroh, 2 Erz, 2 Holz
Strasse	2 Holz, 2 Lehm
Stadtmauer	1 Erz 1 Holz
Schiff	3 Holz, 1 Schaf
Infanterie	1 Schaf, 2 Erz
Artillerie	1 Schaf, 1 Holz, 1 Erz
Kavallerie	1 Stroh, 1 Schaf, 1 Holz, 2 Erz
Marktplatz	2 Erz, 2 Holz, 1 Lehm, 1 Stroh
Alchemistenstube	1 Erz, 2 Lehm, 2 Holz, 1 Stroh
Waffenschmied	1 Erz, 1 Stroh, 1 Lehm, 1 Holz
Burg	4 Erz, 3 Holz, 1 Lehm, 1 Stroh, 1 Schaf
Hafen	2 Holz, 1 Stroh, 2 Lehm
Belagerungsgerät	1 Holz, 1 Schaf, 1 Erz
Heiligtum	2 Holz, 2 Erz
Priester	2 Schafe, 2 Stroh

Die Gebäude:

Dorf: 1 Dorf erwirtschaftet auf jedem umliegenden Ressourcenfeld +1. Ein Dorf bildet, wenn es angegriffen wird, eine Miliz, die mit 1 Punkt Grundwert Kampfkraft kämpft und über symbolische 10 Lebenspunkte verfügt. Dörfer können nur eine einzige Stadtmauer errichten.

Stadt: Eine Stadt erwirtschaftet auf jedem umliegendem Ressourcenfeld +2. Wird eine Stadt angegriffen, dann bildet sich eine Miliz, die über symbolische 20 LP verfügt und mit dem Grundwert Kampfkraft von 2 ihre Stadt verteidigt. Städte können bis zu 3 Stadtmauern bauen.

Hauptstadt: Die Hauptstadt erwirtschaftet auf jedem umliegendem Ressourcenfeld +3. Wird die Hauptstadt angegriffen, dann bildet sich eine Miliz, die über symbolische 40 LP verfügt und mit dem Grundwert Kampfkraft von 4 ihre Stadt verteidigt.

Städte können bis zu 3 Stadtmauern bauen.

Stadtmauer: Stadtmauern erhöhen den Kampfkraftwert einer Stadt und aller Truppen, die sich in der Stadt befinden, um je +1W6.

Universität:

Die Universität ist eine Stätte des Lernens und Lehrens. Der König kann die Erforschung neuer Techniken hier in Auftrag geben. Die Universität kann nur in einer Stadt gebaut werden. Jede Technik kann nur einmal in Auftrag gegeben werden.

a.) Entwicklung Bergbau	Erwirtschaftet auf allen Erzfeldern +1	4 Erz, 3 Holz, 2 Schafe, 1 Lehm
b.) Entwicklung Holzschlag	Erwirtschaftet auf allen Waldfeldern +1	4 Holz, 3 Erz, 2 Schafe, 1 Lehm
c.) Entwicklung Viehzucht	Erwirtschaftet auf allen Weidefeldern +1	3 Holz, 3 Erz, 1 Schafe, 1 Stroh, 1 Lehm
d.) Entwicklung Felderwirtschaft	Erwirtschaftet auf allen Strohfeldern +1	3 Holz, 1 Erz, 1 Schafe, 2 Stroh, 1 Lehm
e.) Entwicklung Lehmabbau	Erwirtschaftet auf allen Lehmfeldern +1	3 Holz, 3 Lehm, 2 Schafe, 1 Stroh
f.) Ballistik	Belagerungswaffen bekommen +2 Grundwert Kampfkraft	3 Erz, 3 Holz, 1 Stroh, 1 Lehm, 1 Schaf
g.) Schildwall	Infanteristen erlernen die Sonderfertigkeit Schildwall, d.h. sie verlieren 1 Punkt Grundwert Kampfkraft, bekommen aber 5 Lebenspunkte für die Dauer er Schlacht.	2 Erz, 1 Holz, 1 Schaf, 1 Stroh
h. Gezielte Ochsenzucht	Karawanen bewegen sich mit einem Bonus von +1 auf Landstraßen und Straßen.	3 Stroh, 2 Holz, 1 Schaf

Marktplatz: Hier werden Güter umgeschlagen und die Wirtschaft angekurbelt. Wird ein Marktplatz in einem Dorf oder einer Stadt errichtet, dann wird auf den drei umliegenden Feldern je +1 erwirtschaftet.

Alchemistenstube: In der Alchemistenstube werden gefährliche Tinkturen und Mixturen erforscht, die mit absoluter Vorsicht zu genießen sind! Jede Mixtur kann nur ein einziges Mal in Auftrag gegeben werden! Viele Zutaten können nicht einfach mittels Ressourcen erworben werden, sondern müssen auf rollenspielerischem Wege „erbeutet“ werden

a.) Wasser des ewigen Lebens	Holt ein gefallenes Kind aus dem Tode zurück. Die Chance auf Gelingen liegt bei 90%	3 Erz, 1 Holz, Blut eines Elfen, Barthaare eines Orks, 3 Schaf
b.) Trank der Schönheit	Gibt einem Kind auf Aussehen +3. Die Chance auf Gelingen, liegt bei 90%. Misslingt der Wurf, dann bekommt das Kind einen Malus von -3 auf Aussehen	2 Erz, 2 Stroh, 3 Lehm, 1 Schaf, Haare einer elfischen Jungfrau, 1 Edelstein aus einer Zwergenmine
c.) Bewusstseinsänderung	Verändert die Interessen und Fähigkeiten eines Kindes. Es wird mit dem W6 gewürfelt und verglichen mit der Fähigkeitentabelle: 1 = -4 2=-3 3=-2 4=-1 5=0 6=+1	1 Erz, 1 Stroh, 1 Schaf, 1 Lehm, ein grosses Fass Halblings-Met, 1 Edelstein aus dem Hort eines Räubers
d.) Abstoßende Tinktur	Hält die räuberischen Horden von Ihren Besitztümern fern. Gilt nur für jeweils eine Ortschaft.	3 Lehm, 2 Holz, Blut einer zwergischen Jungfrau, die Flagge eines versunkenen Schiffes
e.) Meuchelgift	Gewährt eine 20%ige Chance, ein Charaktermodell zu töten.	3 Schaf, 2 Stroh, 2 Erz, 1 Fass Zwergenschnaps, Blut eines Räuberhauptmannes
f.) Unsichtbarkeitstrank	Der Spieler erfährt mit 30%iger Chance eines der beiden Ziele eines Spielers seiner Wahl.	2 Erz, 2 Schaf, 2 Stroh, 2 Lehm, Haare einer Elfenfrau, Barthaare eines zwergischen Kriegers, das Auge eines Räubers
g.) Prophetentrunk	Pro Herstellung hat der Spieler das Recht, einen Würfelwurf zu wiederholen und sich für eines der Ergebnisse zu entscheiden..	1 Erz, 1 Holz, 1 Schaf, Wasser aus der Quelle eines Elfenhains, Bier aus der Halle des Zwergenkönigs
h.) Griechisches Feuer	Addiert 1W6 zur Kampfkraft der Belagerungsgeräte. Muss nach jeder Schlacht erneuert werden.	3 Erz, 2 Holz, 1 Lehm, 1 Schaf, 1 Stroh, Terpentin aus einer goblinischen Werkstatt
i.) Weihwasser	Kann einmal eingesetzt werden, um die Komplexität eines Wunders um 10 Zähler zu senken.	3 Lehm, 1 Holz, Wasser aus einer heiligen Quelle, Öl aus der königlichen Werkstatt eines Goblins.

Badehaus: Wird ein Badehaus in der Hauptstadt errichtet, dann erhalten alle Kinder +1 auf ihr Aussehen, außerdem steigt der Ruf der Stadt enorm. Wird eine Stadt mit Badehaus belagert, dann wird dieses in ein Lazarett umfunktioniert, das allen belagerten Truppen einen Bonus von 2W3 auf die Lebenspunkte gewährt.

Waffenschmied: Beim Waffenschmied können Verbesserungen in Sachen Waffentechnologien in Auftrag gegeben werden

a.) Verbesserte Piken	Infanterie erhält +1 Grundwert Kampfkraft	2 Erz, 2 Holz, 1 Schaf, 1 Stroh
b.) Verbesserte Bögen	Bogenschützen +1 Grundwert Kampfkraft	2 Holz, 2 Erz, 1 Schaf, 1 Stroh
c.) Verbesserte Kriegslanzen	Kavallerie +2 Grundwert Kampfkraft	2 Holz, 2 Erz, 1 Lehm, 1 Stroh, 1 Schaf
d.) Verbesserte Ballistaer	Kampfschiffe +2 Grundwert Kampfkraft	3 Holz, 1 Erz, 1 Schaf, 1 Stroh
e.) Rammsporne	Bei Seekämpfen erhält das Schiff eine 20%ige Chance, ein gegnerisches Schiff in der ersten Runde zu versenken	2 Erz, 1 Holz, 1 Stroh, 1 Schaf
f.) Verbesserte Plattenpanzer	Die Lebenspunkte der Kavallerie erhöht sich um 10	2 Erz, 1 Holz, 1 Stroh
g.) Verbesserte Kettenhemden	Die Lebenspunkte der Infanteristen erhöht sich um 6	2 Erz, 1 Holz, 1 Stroh
h.) Verbesserte Lederwämser	Die Lebenspunkte der Bogenschützen erhöht sich um 4	1 Erz, 1 Holz, 2 Schafe
i.) Hartholzkarren	Die Kampfkraft der Karawanen-Wache erhöht sich 1W6	1 Erz, 2 Holz, 1 Schaf

Burg: Eine Burg ist ein großes und starkes Bollwerk gegen einfallende Truppen. Die Lehrmeister und Baumeister einer Burg stellen der Stadt wertvolle Dienste zur Verfügung, sofern die Ressourcen vorhanden sind. Außerdem ermöglicht es die Burg, Truppen in jeder Stadt zu bauen, welche über eine Burg verfügt. Ohne mind. eine Burg, kann das Land keine Truppen produzieren und kann sich nur mit den Milizionären verteidigen, die auch ohne Burg automatisch im Verteidigungsfall generiert werden.

a.) Wöchentliches Waffentraining	Die Kampfkraft von Milizen wird um +1W6 erhöht. Der Bonus gilt nur für die Milizionäre der jeweiligen Stadt.	1 Erz, 1 Holz, 1 Schaf, 1 Stroh
b.) Erhöhte Türme	Die Stadt verteidigt sich mit +1W6 zusätzlich.	1 Erz, 2 Holz
c.) Ausfalltore	Die Stadt verteidigt sich mit +1W6 zusätzlich.	2 Holz, 1 Erz
d.) Hornissen und Katapulte	Die Stadt verteidigt sich mit +2W6 zusätzlich.	4 Holz, 3 Erz, 1 Stroh

Hafen: Schiffe können nur gebaut werden, wenn ein Hafen vorhanden ist. Da ein Seehafen auch die Wirtschaft ankurbelt, erwirtschaftet eine Stadt, die über einen Hafen verfügt, weitere +1 auf den beiden umliegenden Feldern. Hafenstädte können nur am Wasser erbaut werden.

Kapelle: Kapellen sind die erste Ausbaustufe der religiösen Gebäude der einzelnen Kulturen und Rassen. Der Bau einer Kapelle lässt die Ausbildung von Priestern zu, welche das Land bereisen können, um damit den Karmawert des Landes um 1 Punkt pro Priester zu erhöhen. Eine Kapelle bietet einen Grundkarmawert von 3.

a.) Ausbau zur Kirche	Der Karmawert des Landes wird um weitere 2 Punkte erhöht.	1 Erz, 1 Holz, 1 Schaf, 1 Stroh
b.) Ausbau zum Dom	Der Karmawert des Landes wird um weitere 3 Punkte erhöht	2 Erz, 2 Holz, 1 Schaf, 1 Stroh

Krieg im Land des Siedelns:

Einheiten verfügen über drei Werte, die sich Bewegung, Grundwert Kampfkraft und Lebenspunkte nennen.

Die **Bewegung (B)** kennzeichnet die Geschwindigkeit, mit der sich Truppen über die Siedlerkarte bewegen. Im Gegensatz zu Räuber, die sich AUF den Hexa-platten bewegen, marschieren Spielerarmeen von Schnittpunkt zu Schnittpunkt die Ränder der Platten entlang. Eine Bewegung von 1 bedeutet also, dass man sich einen Rand bewegen kann. Befindet sich in direkter Nachbarschaft eine gegnerische Armee, kann sie durch Anstürmen 1 Feld weiter attackiert werden.

Der **Grundwert Kampfkraft (GW Kampfkraft)** ist ein Maß der Kampfstärke der Einheit und der garantierte Schaden, den eine Einheit in einer Kampfunde austeilen kann.

Die **Lebenspunkte** symbolisieren die kämpfenden Männer und Frauen in einem Gefecht. Ist eine Einheit bei 0 Lebenspunkten angelangt, wird sie aus dem Spiel genommen.

Treffen zwei verfeindete Armeen aufeinander und sie entschließen sich zum Kampf, beginnt eine Schlacht. Diese dauert solange an, bis eine Armee ausgelöscht ist, oder sich die Parteien zum Rückzug entschließen.

Beim Kampf selber werden sämtliche Kampfkraft-Grundwerte einer Seite zusammenaddiert und notiert. Dies sind die Punkte an Schaden, die garantiert der gegnerischen Armee in der ersten Runde zugefügt werden.

Bitte beachte, dass sich der Kampfkraft-Grundwert jeder Einheit durch mannigfaltige Ereignisse ändern lassen. (Kriegernations-Vorteil, Forschungen, Erfahrungen, Anschluss des Königs an eine Einheit)

Es werden weiterhin folgende W6Würfe durchgeführt, deren Ergebnisse dem Schaden hinzuaddiert werden:

+1W6 für den Kampf als Solches

+1W6 für jeden Prinzen in einer Einheit, der über keinerlei Truppengattungszugehörigkeit verfügt

+2W6 für jeden begnadeten Kämpfer (wird bei der Familienerstellung erwürfelt), der sich der richtigen Truppengattung angeschlossen hat.

+4W6 für jeden grandiosen General (wird bei der Familienerstellung erwürfelt), der sich der richtigen Truppengattung angeschlossen hat.

Die Ergebnisse aller Würfel werden der Grundkampfkraft hinzugerechnet, dies ist der Schaden, der der gegnerischen Armee in dieser Runde endgültig hinzugefügt wird.

Der Wert wird von den Lebenspunkten der einzelnen Einheiten abgezogen und zwar nach folgender Tabelle:

- a.) Infanteristen
- b.) Kavallerie
- c.) Artillerie
- d.) Belagerungsgeräte
- e.) Einheiten mit Prinzen
- f.) Generalseinheit
- g.) Milizen

Dies bedeutet: Als Erstes werden die Lebenspunkte der ersten gegnerischen Infanterie aufgezehrt, sollte diese auf 0 fallen, wird die Einheit aus dem Spiel genommen und der

Restbetrag an Schaden auf die nächste Infanterieeinheit und deren Lebenspunkte verteilt. Sind alle Infanteristen einer Armee ausgeschaltet, geht der Schaden auf die Kavallerie weiter und so fort.

Es ist nicht erlaubt, Schaden frei zu verteilen, es werden immer die Lebenspunkte einer Einheit komplett herunter gerechnet.

Sollte der letzte Schaden nicht ausreichen, eine Einheit komplett zu zerstören, wird diese in der nächsten Runde wieder mit vollen Lebenspunkten starten, um den Rechenaufwand gering zu halten.

Beide Armeen greifen immer gleichzeitig an, unabhängig der Spielrunde.

Danach wird in jeder Spielrunde, in der jemand an der Reihe ist, der mit Einheiten bei besagter Schlacht involviert ist, neu gerechnet und an Lebenspunkten abgezogen, wobei auch hier die unzerstörten, aber angeschlagenen, Einheiten zwischen den Runden komplett geheilt werden.

Achtung: Es gibt kriegerische Sonderfertigkeiten bei Söldnern oder durch Erfahrung, die es auch erlauben, die Verletzungstabelle von hinten zu beginnen, d.h. den Schaden als Erstes auf die Milizen zu verteilen, dann auf die Generaleinheit usw.

Befinden sich zwei oder mehr Einheiten im Gefecht, die von der Kampfkraft her keinen tödlichen Schaden beim Gegner anrichten können (beispielsweise: Schaden komplett von Angreifer A (Grundwert + Würfel) = 12, Lebenspunkte des Verteidigers B: 20), handelt es sich nicht um eine Schlacht, sondern um ein „Handgemenge“.

Dabei wird die Armee, die in dieser Runde weniger Gesamtschaden „auf die Waage“ gebracht hat, zurückgedrängt. D.h. beide Armeen bewegen sich um einen Schnittpunkt in eine vom Sieger festgelegte Richtung. Dies symbolisiert das zurückdrängen im Handgemenge.

Der Sieger muss dabei dem Unterlegenen NICHT folgen. Er kann auch seine Position weiter verteidigen, in dem Fall endet das Handgemenge nach dem Zurückdrängen, die Lebenspunkte füllen sich wie gewohnt komplett auf.

Schlachten können nach relativen Verlusten auch in Handgemengen enden.

WICHTIG:

- Nur Einheiten, die bei einer Schlacht gekämpft haben, erhalten Erfahrungspunkte.
- Handgemenge generieren keine Erfahrung, die Tabelle für „nach der Schlacht“ kommt nicht zum Einsatz.
- Endet eine Schlacht in ein Handgemenge, wird für die Überlebenden Erfahrung generiert und für die Prinzen die Tabelle „nach der Schlacht“ herangezogen.

Zieht sich eine Armee zurück und flüchtet, während ihr Kontrahent an einer Fortführung der Kampfhandlung interessiert ist, kann sie sich 2 Felder vom Feind wegbewegen, sie kassiert jedoch so viele W6 an Schaden, wie gegnerische Einheiten am Kampf beteiligt waren. Dieser Schaden kann sofort noch nach der Verletzungstabelle verteilt werden und zum Tode von weiteren Einheiten führen.

Militärische Einheiten:

Militärische Einheiten können ausschließlich in Städten produziert werden, die über eine Burg verfügen. Dies gilt auch für die Hauptstadt.

Jedes Land verfügt über fünf Kerneinheiten mit den gleichen Werten aufwarten, auf die aber die Völkerboni und Mali aufgerechnet werden.

Die Anfangswerte sind:

Infanterie:	Bewegung	1
	Gw.Kampfkraft	2
	Lebenspunkte	25

Infanteristen bilden oftmals das starke Rückgrat der Armee und stellen einen nicht unbeträchtlichen Teil der Schlagkraft einer Armee dar.

Bogenschützen:	Bewegung	1
	Gw. Kampfkraft	3
	Lebenspunkte	15

Bogenschützen sind die Fernkämpfer der Reiche.

Kavallerie:	Bewegung	2
	Gw. Kampfkraft	4
	Lebenspunkte	30

Die Kavallerie ist die Elite-Einheit der Reiche. In ihren schweren Panzern und mit Pferden donnern die Ritter über ihre Feinde hinweg.

Belagerungsgerät:	Bewegung:	1
	Gw. Kampfkraft	6
	Lebenspunkte:	1

Kampfschiffe	Bewegung	1
	Kampfkraft	6
	Lebenspunkte	30

Kampfschiffe durchpflügen die Meere der Spielwelt und können 1 Einheit über den Ozean transportieren, sowie Hafenstädte oder andere Schiffe angreifen und zerstören.

- Befindet sich der König höchstpersönlich in einer Armee, so bekommt diese eine +15 auf ihren Grundwert Kampfkraft. Wird die Armee jedoch vernichtet, so wurde der König entweder gefangengenommen (2-3 auf W6) oder getötet (4-6 auf W6). Bei einer 1 ist er entkommen. Spieler, dessen König getötet wurde, müssen sofort Vasall eines anderen Landes werden oder scheiden aus dem Spiel aus.

- Pro gewonnener Schlacht erhält die Einheit einen Erfahrungspunkt der sich wiederum in +1 Grundwert Kampfkraft je Punkt niederschlägt. Eine Einheit kann maximal 3 Erfahrungspunkte gewinnen.

Sind die militärischen Kräfte einer Stadt oder eines Dorfes besiegt, so kann folgendes mit der Stadt geschehen:

Besetzen: Besetzen Truppen eine besiegte Stadt, so wandern die erwirtschafteten Rohstoffe in die Hände des Belagerers. Solange keine Straßenverbindung existiert, gilt die Kolonieregel.

Zerstören: Die Stadt wird vollkommen niedergebrannt und zerstört. Der Zerstörer erhält bei einem niedergebranntem Dorf 2 Holz und 2 Lehm, bei einer niedergebrannten Stadt 4 Holz und 2 Erz (bzw. Elfenstadt: 6 Holz und Zwergenstadt 6 Erz)

Plündern: Die Stadt wird einmalig geplündert und der Angreifer erhält einmal sofort die kompletten Rohstoffe aller drei Felder die an die Stadt grenzen in Höhe des Wurfes für jedes Hexafeldes aus den Ressourcen des Spielers. Ist eine Ressource auf der Hand dabei erschöpft, wird die Ressource NICHT aus der Bank genommen. In diesem Fall haben die Plünderer eben das Pech, über abgeerntete Felder zu stapfen, beispielsweise.

Priester: Priester können nur in Städten mit religiösen Einrichtungen gebaut werden. Wird ein Priester erschaffen, wird der Karmawert des Landes um 1 erhöht.

Religion eines Landes

Am Anfang des Spieles wählt jeder Spieler eine Gottheit aus, welcher sein Volk primär huldigt, und mit dessen Mächten sie das Spiel bestreiten wird.

Jede Gottheit bietet eine bestimmte Anzahl an Wundern.

Jeder Spieler kann in einer Runde so viele Wunder erbitten, wie er Karmapunkte zur Verfügung hat, jedoch kann jedes Wunder nur einmal jede Runde erbeten werden.

Die Kosten des Wunders werden vom Pool an Karmapunkten abgezogen, der jede Runde neu errechnet wird. Es ist somit nicht zulässig, Punkte aufzusparen um sie in der nächsten Runde zu verwenden.

Jedes Wunder hat neben den Kosten eine gewisse Komplexität. Der Komplexitätswert muss überwürfelt werden, ansonsten ist das Wunder gescheitert, die Kosten werden trotzdem voll berechnet.

Ein zweiter Versuch eines missglückten Wunders ist in derselben Runde nicht zulässig.

Der Spielleiter hat zwingend darauf zu achten, dass die Kernaspekte und Gegenaspekte der gewählten Gottheit rollenspielerisch und in den Handlungen zum Tragen kommen. Ein Spieler mit dem Glauben an die Göttin des Lebens sollten einen Malus von +2 oder +3 auf alle Komplexitätswürfe für einige Zeit bekommen, wenn er seinen König zu grausam spielt.

Siedler Landes – Charakterbogen

Name des Landes:

Name des Volkes:

Rasse des Volkes:

Vorteile der Rasse:

Nachteile der Rasse:

Vorteile des Volkes:

Nachteile des Volkes:

Name des Herrschergeschlechtes:

Name des Kindes	Geschlecht	Aussehen	Begabung	Effekt	Wohnhaft in

Notizen:

Dorf/Stadtbogen			
Name des Dorfes/Stadt:			Hauptstadt []
Kampfkraft der Milizionäre:			LP der Stadt:
Bauwerke:			
Stadtmauern	Errichtet []	Errichtet []	Errichtet []
Badehaus	Errichtet []	Kinder-Aussehen+1 / Kriegsfall: Lebenspunktbonus +2W6	
Universität	Errichtet []	Entwicklung Bergbau (alle Erzfeldererträge +1) []	
		Entwicklung Holzschlag (alle Holzfeldererträge +1) []	
		Entwicklung Viehzucht (alle Schaffeldererträge +1) []	
		Entwicklung Felderwirtschaft (alle Strohfeldererträge +1) []	
		Entwicklung Lehmabbau (alle Lehmfeldererträge +1) []	
		Entwicklung Ballistik []	
		Entwicklung Schildwall []	
		Ochsenzucht []	
Alchemistenstube	Errichtet []	Wasser des ewigen Lebens []	
		Trank der Schönheit []	
		Bewusstseinsänderung []	
		Abstoßende Tinktur []	
		Meuchelgift []	
		Unsichtbarkeitstrank []	
		Prophetentrunk (einmalige Würfelwurf-Änderung) []	
		Griechisches Feuer []	
Waffenschmiede	Errichtet []	Weihwasser []	
		Verbesserte Piken []	
		Verbesserte Bögen []	
		Verbesserte Kriegslanzen []	
		Verbesserte Ballistaer []	
		Rammsporne (20% Schiff versenken) []	
		Verbesserte Plattenpanzer []	
		Verbesserte Kettenhemden []	
		Verbesserte Lederwämse []	
		Verbesserte Langschwerter []	
		Verbesserte Kurzscherter []	
Burg	Errichtet []	Hartholzkarren []	
		Wöchentliches Waffentraining []	
		Erhöhte Türme []	
		Ausfalltore []	
Hornissen und Katapulte (3 Standard Belagerungsgeräte) []			
Marktplatz	Errichtet []	(Erwirtschaftet +1 auf allen drei umliegenden Ressourcenfeldern)	
Hafen	Errichtet []	(+1 auf umliegenden Ressourcenfeldern, Möglichkeit, Schiffe zu bauen)	
Kapelle	Errichtet []	(Gibt Karmaenergie +3)	
		Ausbau zur Kirche (Erhöht Karma + 4) []	
		Ausbau zum Dom (Erhöht Karma + 6) []	

General:	Einheit:	Truppentyp:					
Grundwert Kampfkraft:		Bonuswürfel:	Lebenspunkte:				
Schlachtfeldattentäter: Pro Level 20% Chance, Verletzungstabelle umzudrehen.							
Infiltrator: Pro Level 20% Chance, Städte ohne Belagerungsgerät anzugreifen.							
Schreckliche Narben: Pro Level 3 LP Grundbetrag mehr.							
Eingespielte Truppe: Pro Level 20% Chance, +2 Felder Bewegung							
Entstellung: Pro Level Aussehen -1							
Zerstörte Moral: Pro Level 20% Chance, -2 Felder Bewegung							
Zögerlich: Pro Level 1 Einheit mehr erforderlich, um am Kampf teilzunehmen							
Schlecht heilende Verletzung: Testwurf auf +20% pro Level							

General:	Einheit:	Truppentyp:					
Grundwert Kampfkraft:		Bonuswürfel:	Lebenspunkte:				
Schlachtfeldattentäter: Pro Level 20% Chance, Verletzungstabelle umzudrehen.							
Infiltrator: Pro Level 20% Chance, Städte ohne Belagerungsgerät anzugreifen.							
Schreckliche Narben: Pro Level 3 LP Grundbetrag mehr.							
Eingespielte Truppe: Pro Level 20% Chance, +2 Felder Bewegung							
Entstellung: Pro Level Aussehen -1							
Zerstörte Moral: Pro Level 20% Chance, -2 Felder Bewegung							
Zögerlich: Pro Level 1 Einheit mehr erforderlich, um am Kampf teilzunehmen							
Schlecht heilende Verletzung: Testwurf auf +20% pro Level							

General:	Einheit:	Truppentyp:					
Grundwert Kampfkraft:		Bonuswürfel:	Lebenspunkte:				
Schlachtfeldattentäter: Pro Level 20% Chance, Verletzungstabelle umzudrehen.							
Infiltrator: Pro Level 20% Chance, Städte ohne Belagerungsgerät anzugreifen.							
Schreckliche Narben: Pro Level 3 LP Grundbetrag mehr.							
Eingespielte Truppe: Pro Level 20% Chance, +2 Felder Bewegung							
Entstellung: Pro Level Aussehen -1							
Zerstörte Moral: Pro Level 20% Chance, -2 Felder Bewegung							
Zögerlich: Pro Level 1 Einheit mehr erforderlich, um am Kampf teilzunehmen							
Schlecht heilende Verletzung: Testwurf auf +20% pro Level							

General:	Einheit:	Truppentyp:					
Grundwert Kampfkraft:		Bonuswürfel:	Lebenspunkte:				
Schlachtfeldattentäter: Pro Level 20% Chance, Verletzungstabelle umzudrehen.							
Infiltrator: Pro Level 20% Chance, Städte ohne Belagerungsgerät anzugreifen.							
Schreckliche Narben: Pro Level 3 LP Grundbetrag mehr.							
Eingespielte Truppe: Pro Level 20% Chance, +2 Felder Bewegung							
Entstellung: Pro Level Aussehen -1							
Zerstörte Moral: Pro Level 20% Chance, -2 Felder Bewegung							
Zögerlich: Pro Level 1 Einheit mehr erforderlich, um am Kampf teilzunehmen							
Schlecht heilende Verletzung: Testwurf auf +20% pro Level							

Die Götter der Reiche:

Shinni'shrii – Göttin des Lebens

Eine heitere Gottheit, welche für das Leben steht.

Zentrale Aspekte: Schutz des Lebens und der Natur

Gegenaspekte: Zerstörung, Grausamkeit

Wunder	Kosten	Komplexität
a.) Erblühtes Leben: Ein beliebiges Holz-, Stroh-, oder Schaffeld wirft diese Runde eine automatische Ressource ab.	4	5+
b.) Segnung des Lebens: Wird eine Einheit damit gesegnet, wird jeder Schaden, den die Armee erleidet, um die Hälfte verringert.	6	7+
c.) Schutz der Mutter: Mit diesem Segensspruch können Räuber von einem beliebigen Feld vertrieben werden, diese wandern dann auf dem schnellsten Wege ein Feld Richtung ihrer Heimat. Dabei bleiben sie friedfertig, selbst wenn sie auf einem Feld eines anderen Spielers landen.	9	13+
d.) Tränen der Mutter: Mit diesem Spruch können verlorene und tote Charaktere (Söldner, Kinder) wiederbelebt werden. Söldner, die auf diese Art und Weise belebt wurden, stellen sich mit 50%iger Wahrscheinlichkeit in die Dienste des Hauses.	14	18+

Kava-Rep-Ko – Gott der Nacht

Eine düstere Gottheit, welche für Pech, Unheil und Hinterlist steht

Zentrale Aspekte: Intrigen, Zerstörung

Gegenaspekte: Ehrlichkeit, Rechtschaffenheit

Wunder	Kosten	Komplexität
a.) : Scharfzüngige Lüge Mit 50%iger Chance wird der Bank ein vom Spieler ausgewählter Rohstoff „abgeschwatz“.	4	5+
b.) Schleier der Nacht: Wird eine Einheit damit gesegnet, wird der Grundwert Kampfkraft aller gegnerischen Fernkämpfer, um die Hälfte verringert.	3	4+
c.) Ratsspruch des Lügners: Mit diesem Spruch kann die zentrale Richtungsbestimmung des Marsches der räuberischen Horden vorgegeben werden, wenn diese sich durch den Schicksalswurf bewegen würden.	9	13+
d.) Verbotenes Wissen: Mit der Ausübung dieses Spruches gelangen die Anhänger der Gottheit in den Besitz einer zufällig ausgewählten technologischen Errungenschaft eines anderen Spielers	14	18+

Savagon der Drache – Herrscher des Handwerks

Eine strenge Gottheit, welche für das Handwerk steht

Zentrale Aspekte: Schaffung von Neuem

Gegenaspekte: Zerstörung von Bauwerken

Wunder	Kosten	Komplexität
a.) : Volles Lager Ein beliebiges Holz-, Erz-, oder Lehmfeld wirft diese Runde eine automatische Ressource ab.	4	5+
b.) Inspiration des Baumeisters: Wird dieses Wunder gesprochen, dann verringern sich die Kosten für ein Bauwerk um zwei beliebige Ressourcen.	6	8+
c.) Schutz der Werkstatt: Wird dieser Spruch gesprochen, dann erhält eine angegriffene Stadt für eine Runde automatisch alle für die Rasse möglichen Stadtmauern mit all' ihren Auswirkungen.	9	13+
d.) Verwunschene Pracht: Mit der Ausübung dieses Spruches wird in einer vom Spieler ausgewählten Stadt von der Gottheit ein bisher nicht errichtetes Gebäude errichtet, ohne das dafür Kosten anfallen würden.	15	19+

Wudeldack, der Wilde – Gott des Krieges

Eine zerstörerische Gottheit, welche für Krieg und Zerstörung steht

Zentrale Aspekte: Krieg, Zerstörung

Gegenaspekte: Gnade, Schutz von Besitz

Wunder	Kosten	Komplexität
a.) : Loderndes Unheil Mit 50%iger Wahrscheinlichkeit wird eine zufällig ausgewählte Ressource eines ausgewählten Spielers vernichtet.	4	5+
b.) Bauernopfer: Durch Kulthandlungen wird in einer Schlacht die Verletzungsreihenfolge selbst nach eigener Wahl festgelegt.	3	4+
c.) Schlachtenwahnsinn: Die Armee erhält +3W6 auf ihre Kampfkraft.	9	13+
d.) Herrscher des Schlachtfeldes: Wird dieser Spruch auf eine Einheit gesprochen, dann wird Diese mit 90%iger Wahrscheinlichkeit vollkommen vernichtet. Wird der Spruch auf eine belagerte Stadt gesprochen, dann werden mit 50%iger Wahrscheinlichkeit sämtliche Stadtmauern zerstört.	14	19+

Yoshagren – Gott des Wetters

Eine neutrale Gottheit, welche für die Kräfte des Wetters steht

Zentrale Aspekte: Unbeständigkeit, Neutralität

Gegenaspekte: feste Planung, Versprechen, Absprachen

Wunder	Kosten	Komplexität
a.) : Sättigende Elemente Ein beliebiges Ressourcenfeld wirft diese Runde einen Ertrag mehr ab.	4	5+
b.) Schauerhafte Nebelbank: Eine beliebige Einheit kann sich diese Runde durch schlechte Wettereinflüsse nicht vom Fleck bewegen.	3	4+
c.) Geist der Witterung: Eine beliebige Aktion zwischen zwei Spielern kann für eine Runde zum Erliegen gebracht werden, z.B. Kampfhandlung, Hochzeit, Bau eines Gebäudes oder einer Einheit.	9	13+
d.) Lob an das Sturmkind. Mit 75% iger Wahrscheinlichkeit wird ein zufällig ausgewähltes Gebäude in der ausgewählten Stadt durch schlechtes Wetter zerstört, mit 25%iger Wahrscheinlichkeit tobt der Sturm aber in einer zufällig ausgewählten eigenen Lokalität.	14	15+

Nach der Schlacht:

Sieger: W20-Wurf - W3

Verlierer: W20 - Wurf + um W3

1	Schlachtenbummler: +1 GW Kampfkraft
2	Gutes Auge: Der Prinz weitet seine Boni und Zugehörigkeit auf eine weitere Truppengattung aus:
	1 Infanterie
	2 Artillerie
	3 Belagerungsgeräte
	4 Kavallerie
	5 Marine
3	Sonderfertigkeit Schlachtfeldattentäter: Der Prinz kann die Verletzungsreihenfolge auch von hinten beginnen + 20% Testwurf: Beim Vergeben von Schaden.
4	Infiltrator: Prinz kann auch ohne Belagerungsgeräte Städte angreifen + 20% Testwurf: Beim Angriff auf die Stadt
5	Schreckliche Narben: Lebenspunkte seiner Einheit um 3 erhöht. + 1 Level
6	Eingespielte Truppe: Chance auf zusätzliche Bewegung der Generalseinheit + 1 pro Level
10-15	Keine Auswirkungen.
16	Entstellung: Aussehen -1
17	Zerstörte Moral: Bewegung Generalseinheit -2 + 20% Testwurf: Vor jeder Bewegung
18	Zögerlich: Prinz greift nur noch auf in die Schlacht ein, wenn mind. +1 Einheit in Überzahl. + 1 Level Testwurf: Vor dem Gefecht.
19	Schlecht heilende Verletzungen: Obschon Überlebender der Schlacht, krepirt der Prinz an der Nachversorgung seiner Wunden. +20% Testwurf: Nach jedem Erhalt dieses Levels
20	Schande des Hauses: Die Generalseinheit und der Sohn desertieren aus Scham und werden zu Räufern.

Spieltechnisches „Räuberische Horden“:

Fällt auf dem Würfel eine 7, dann wird ausgewürfelt, welcher Räuber sich um ein Feld in eine ebenfalls ausgewürfelte Richtung bewegt.

Wurden die Räuber im Kampf besiegt, erhalten sie ihre ursprüngliche Stärke bei und werden wieder in die Wüste, aus der sie stammen, versetzt.

Der Spielleiter weist den räuberischen Horden durch einen Zufallswurf ihre Identität zu:

1	Ketzer, der Nekromant Spezialität: Bogenschützen Einheiten/Startwerte 2 x Infanterie (Bewegung: 1, Kampfkraft 3, Lebenspunkte: 30) 2 x Bogenschützen (Bewegung: 1 Kampfkraft 4, Lebenspunkte 20)
2	Wohan Dieg, der Barbarenkönig Spezialität: Infanterie 3 x Infanterie (Bewegung: 1, Kampfkraft 4, Lebenspunkte: 20) 1 x Bogenschützen (Bewegung: 1 Kampfkraft 5, Lebenspunkte 10)
3	Göfla, Herr der berittenen Horden Spezialität: Kavallerie 3 x Kavallerie (Bewegung: 2, Kampfkraft 5 Lebenspunkte 30)
4	Repko Zwergenstahl, Mechanikus im Dienste des Bösen Spezialität: Belagerungsgeräte 2 x Infanterie (Bewegung: 1, Kampfkraft 1, Lebenspunkte: 15) 2 x Belagerungsgerät (Bewegung: 1, Kampfkraft 8, Lebenspunkte: 5)

Die Zufallstabelle für die neutrale Spielleitung, gewürfelt mit einem W20. Vor jedem Zug würfelt die Spielleitung mit einem W20, bei einer 1-10 passiert überhaupt ein Ereignis.

1	Ein Kind wird geboren (Spieler): Das Königshaus bekommt ein weiteres Kind, es wird wie bei der normalen Kindererschaffung gewürfelt.
2-5	Söldnerhauptmann (Spieler): Ein berühmter Söldnerhauptmann offeriert der Familie seine Dienste. Wurden die Kosten bezahlt, dann wird der Söldner der Familie auf Lebenszeit dienen. Um herauszufinden, welcher Söldner der Familie seine Dienste anbietet, bitte untenstehende Tabelle zu Rate ziehen. Es kann nur jeden Söldner einmal geben. Ist der erwürfelte Söldner bereits vergeben, dann wird erneut gewürfelt. Sind alle Söldner vergeben oder tot, dann wird ein neues Ereignis ausgewürfelt.
6-10	1 Gute Ernte (alle): Sämtliche Erträge aus Strohfeldern werden um 1 erhöht, in dieser Runde
	2 Fette Schafe (alle): Sämtliche Erträge aus Weidefeldern werden um 1 erhöht, in dieser Runde
	3 Erzader entdeckt (alle): Sämtliche Erträge aus Erzfeldern werden um 1 erhöht, in dieser Runde
	4 Erfolgreicher Holzschlag (alle): Sämtliche Erträge aus Holzfeldern werden um 1 erhöht, in dieser Runde
	5 Grosses Lehmvorkommen (alle): Sämtliche Erträge aus Lehmfeldern werden um 1 erhöht, in dieser Runde
	6 Fahrender Händler (Spieler): Für diese Runde bekommt der Spieler die Möglichkeit, sämtliche Rohstoffe im Verhältnis 2:1 mit der Bank zu tauschen
	7-8 Pilgerreise (Spieler): Viele Menschen pilgern in die Hauptstadt des Spielers. Sämtliche Erträge der Stadt sind für diese Runde um 1 erhöht

	9-10	Gastgeschenk (Spieler): Die Bank nimmt von jeder Rohstoffkarte eine Karte und legt sie verdeckt vor den Spieler. Dieser zieht 2 davon.
11-14	1	Überschwemmung (alle): Sämtliche Felder, die an einem beliebigen Gewässer liegen, erwirtschaften diese Runde keine Erträge
	2	Heuschreckenplage (alle): Sämtliche Strohfelder erwirtschaften in dieser Runde keine Erträge
	3	Anhaltende Regenfälle (alle): Sämtliche Lehmfelder erwirtschaften in dieser Runde keine Erträge
	4	Steinschlag (alle): Sämtliche Erzfelder erwirtschaften in dieser Runde keine Erträge
	5	Wilde Tiere im Wald (alle): Sämtliche Holzfelder erwirtschaften in dieser Runde keine Erträge
	6	Wolfsplage (alle): Sämtliche Weidenfelder erwirtschaften in dieser Runde keine Erträge
15-18	1-5	<p>Räuberische Horden: Die Räuber wandern auf ein zufällig bestimmtes Gebiet und beginnen dort zu wüten und zu zerstören. Das bedeutet: Der Spielleiter würfelt mit einem W6 und weist Jedem der sechs angrenzenden Felder eine Zahl zu. Die Räuber marschieren in das Gebiet, und beginnen mit der Verheerung.</p> <p>1. Solange sich die Räuber auf einem bestimmten Gebiet befinden, ist keine Erwirtschaftung von Erträgen in diesem Gebiet möglich</p> <p>2. Landen die Horden das erste Mal auf einem Feld, das einem Spieler zugeordnet werden kann, werden sie ihm verdeckt zwei Karten stehlen. Gehört das Feld zu mehreren Spielern, betrifft dies alle dort hausenden Spieler</p> <p>3. Landen die Horden das erste Mal auf einem Feld, auf dem ein Dorf steht, werden sie Dieses zerstören. Es findet kein Kampf statt, da die barbarischen Horden in der Nacht in das Dorf einfallen. Hat ein Dorf jedoch eine Stadtmauer, bleibt auch dieses Dorf unbehelligt. Liegen mehrere Dörfer (verschiedener!) Spieler an einem Feld, so werden alle Dörfer dort zerstört – sofern sie nicht über eine Stadtmauer verfügen. Hat ein Spieler mehrere Dörfer dort stehen, wird nur ein Dorf zerstört, der Spielleiter würfelt in diesem Fall. Städte bleiben von den Horden unbehelligt, da diese die Kampfkraft von Städten fürchten. Auch Strassen bleiben erhalten, selbst wenn ein Dorf zerstört wurde.</p>
	6-10	Überfall: (Spieler) Die räuberischen Horden stehlen dem Spieler drei verdeckt gezogenen Rohstoffkarten
19		Pest (Spieler): Die Hauptstadt des Spielers ist in dieser Runde zu keiner Aktion fähig
20		Kindstod (Spieler): Der Spieler verliert ein zufällig ausgewähltes Kind an den Tod.

Anhang: Der Söldnerhaufen

	Söldnerhaufen + Anführer	Besonderheiten
1	Name: Warlord Bronkor van Kaylar (General) Rasse: Mensch Haufen: „Karadonische Drachen-Jünger“ Gattung: Schwere Infanterie Bewegung: 1 Kampfkraft: 6 Lebenspunkte: 35 Kosten: 4 Erz, 2 Holz, 4 Schaf	Kampfkraftbonus, wenn Gegner der bösen Seite angehören: +4
2	Name: Grandy von Düsterburg (General) Rasse: Mensch Haufen: „Düsterburger Vampirjäger“ Gattung: Kavallerie (schwer) Bewegung: 2 Kampfkraft: 8 Lebenspunkte: 50 Kosten: 8 Erz, 2 Schaf, 2 Stroh, 2 Holz	Grandy's Gefährtin Libra's Inventar: 1x Trank der Schönheit
3	Name: Sirand Nachtschatten (General) Rasse: Schattenelf Haufen: Klingen des Mondes Gattung: Bogenschützen Bewegung: 1 Kampfkraft: 10 Lebenspunkte: 25 Kosten: 4 Holz, 2 Schaf, 2 Erz	Kampfkraftbonus wenn Gegner auf freiem Feld (Weide-, Lehm- oder Wüstenfeld): +2 Kampfkraftbonus, wenn Gegner der guten Seite angehören: +3
4	Name: Xaglom, der Goldschmied (General/Magistrat) Rasse: Zwerg Haufen: Bergwächter's Hammerfest Gattung: Armbrustschützen Bewegung: 1 Kampfkraft: 6 Lebenspunkte: 35 Kosten: 4 Erz, 2 Holz, 2 Stroh, 2 Schaf	- Wenn in Stadt stationiert, erwirtschaftet diese +1 Rohstoffe - Kampfkraftbonus wenn Gegner Räuber sind: +4
5	Name: Baumeister Ambrosch, (General) Rasse: Zwerg Haufen: Angertaler Schanz- und Sappeurregiment Gattung: Belagerungsgerät Bewegung: 1 Kampfkraft: 14 Lebenspunkte: 1 Kosten: 4 Erz, 4 Holz, 2 Schaf	- Erste Stadt/Dorf, in dem der Baumeister stationiert wird, erhält eine Stadtmauer

6	<p>Name: Desmundo, der Alchemist (General) Rasse: Halbling Haufen: Desmundos wandernde Feldküche Gattung: Belagerungsgerät Bewegung: 1 Kampfkraft: 14 Lebenspunkte: 1 Kosten: 4 Stroh, 2 Schaf, 4 Holz, 2 Erz</p>	<p>Sonderfertigkeit: - Giftkatapult (+1W6)</p> <p>Sonderfertigkeit - Feldküche: Einsatz nach Wunsch des Besitzers: Es wird mit einem W6 gewürfelt. Ergebnis: 1-3: Befreundete Einheiten wird gerettet und nach der Schlacht zurückgeholt.</p>
7	<p>Name: Der Meuchler (General) Rasse: Halbling Haufen: Die Falken Gattung: Infanterie (leicht, fliegend) Bewegung: 3 Kampfkraft: 3 Lebenspunkte 10 Kosten: 3 Stroh, 2 Schafe, 1 Holz</p>	<p>Sonderfertigkeit: - Tarnung (kann sich verstecken und wird mit 50%iger Wahrscheinlichkeit übersehen)</p> <p>- Meuchler (kann gezielt versuchen, Persönlichkeiten im Einsatz (z.B. Stadtverwalter, nicht König) zu ermorden. Gelingt mit einer 6 auf dem W6. Fällt eine 1 wurde der Meuchler erwischt und getötet. Mit 50%iger Wahrscheinlichkeit verrät er seinen Auftraggeber.</p>
8	<p>Name: Hakim, der Bär (General) Rasse: Ork Haufen: Hakims Haufen Gattung: Infanterie (schwer) Bewegung: 1 Kampfkraft: 8 Lebenspunkte 55 Kosten: 4 Erz, 2 Holz, 2 Schaf, 2 Stroh</p>	<p>- Wissen um „Verbesserte Kettenhemden“</p> <p>- Rückzug? Jetzt erst Recht! (alle verbündeten Charaktermodelle bekommen einen 4+ Rettungswurf auf Entkommen, erst dann wird der reguläre Wurf durchgeführt)</p>
9	<p>Name: Kargoth, der Wilde (General) Rasse: Ork Haufen: Kargoth's Wildschweinreiter Gattung: Kavallerie Bewegung: 3 Kampfkraft: 6 Lebenspunkte: 40 Kosten: 2 Erz, 2 Holz, 2 Stroh, 2 Schaf</p>	<p>Sonderfertigkeit: - Gewaltmarsch (einmal im Spiel kann die Einheit bis zu 5 zusätzlichen Feldern reisen)</p>
10	<p>Name: Gurgelschlitz (General) Rasse: Goblin Haufen: Mondseelen Gattung: Infanterie Bewegung: 2 Kampfkraft: 4 Lebenspunkte: 25 Kosten: 2 Erz, 2 Holz, 2 Stroh, 2 Schaf</p>	<p>Sonderfertigkeit: - Schlachtfeldattentäter (können die Verletzungstabelle zu 80% von hinten einsteigen)</p>
11	<p>Name: Berta, die Kupplerin (Magistrat) Rasse: Mensch</p>	<p>Sonderfertigkeiten: - Partner suchen: Inszenierte Heirat mit</p>

	<p>Haufen: Bertas Zigeuner Gattung: -</p> <p>Kosten: 1 Erz, 1 Holz, 1 Stroh, 1 Schaf Verlässt den Herrscher nach getaner Arbeit.</p>	<p>zufälligem Kind eines ausgewählten Spielers. Muss kompatibel sein.</p> <p>- Ich will das aber: 50% auf Heirat mit festem Kind des Spielers, bei Versagen zufälliges weiteres Kind.</p> <p>- Sind im Besitz einer zufälligen alchemistischen Zutat.</p>
12	<p>Name: Filibart, der kleine Drecksack (Magistrat) Rasse: Halblinge Haufen: - Gattung: -</p> <p>Kosten: 2 Holz, 3 Stroh, 4 Schaf</p>	<p>Sonderfertigkeiten: - Wohlfeile Besorgungen: Kann entsandt werden, um spezielle alchemistische Zutaten zu stehlen. Klappt mit 30% , auf 5% wird er erwischt und wechselt damit die Seiten.</p>
13	<p>Name: Angloin Rabenbart (Magistrat) Rasse: Zwerg Haufen: - Gattung: Händler</p> <p>Kosten: 4 Holz, 3 Stroh, 4 Schaf</p>	<p>Sonderfertigkeiten: - Knallharter Händler: Wenn in Stadt stationiert, erhält diese Stadt +2 Ressourcen.</p>
14	<p>Name: Berhold, der Barbier (Magistrat) Rasse: Mensch Haufen: - Gattung: -</p> <p>Kosten: 1 Holz, 2 Stroh, 1 Schaf, 2 Erz Verlässt den Herrscher nach getaner Arbeit.</p>	<p>Sonderfertigkeiten: - Puder, Pasten und Holzhämmer: Kann mit 90% das Aussehen eines Kindes um W6-1 verändern.</p>
15	<p>Al'yida, die Schleiertänzerin (Magistrat) Rasse: Elfe Haufen: - Gattung: -</p> <p>Kosten: 1 Holz, 1 Stroh, 2 Schaf, 1 Erz Verlässt den Herrscher nach getaner Arbeit.</p>	<p>Sonderfertigkeiten: - Traumhafte Verführung: Wird auf ein menschliches oder elfisches Ziel angesetzt und umschmeichelt diese Person. Gibt diese dem Werben nach, verschwindet das Ziel aus dem Spiel. Die Verführung kann pro Herrscherhaus nur dreimal versucht werden, jeder vorhergehende Versuch wirkt suspekter. 1. Versuch: 75% Chance auf Gelingen 2. Versuch: 50% Chance auf Gelingen 3. Versuch: 25% Chance auf Gelingen</p>
16	<p>Kriegspriester Belwuen Sardock (Magistrat) Rasse: Mensch Haufen: - Gattung: -</p>	<p>Sonderfertigkeiten: - Ruf zu den Waffen: Wird auf ein orkisches oder zwergisches Ziel angesetzt und treibt diese Person in einen Krieg an fernen Gestaden. Gibt diese dem Werben nach, verschwindet das Ziel aus dem Spiel, ebenso die Einheit, in der sie unter Umständen derzeit diente. Der Ruf kann pro Herrscherhaus nur</p>

	<p>Kosten: 1 Holz, 2 Stroh, 3 Erz, 1 Lehm Verlässt den Herrscher nach getaner Arbeit.</p>	<p>dreimal versucht werden, jeder vorhergehende Versuch wirkt suspekter. 1. Versuch: 75% Chance auf Gelingen 2. Versuch: 50% Chance auf Gelingen 3. Versuch: 25% Chance auf Gelingen</p>
17	<p>Kapitän Polco Maro (Magistrat) Rasse: Goblin Haufen: Expeditions-Korps Gattung: -</p> <p>Kosten: 1 Holz, 2 Stroh, 3 Schaf, 2 Erz Verlässt den Herrscher nach getaner Arbeit.</p>	<p>Sonderfertigkeit: - Expedition starten. Der Goblin kann im Auftrag des Herrschers eine Expedition an einen fernen Ort starten. Der König kann bis zu 10 Einheiten Soldaten mitschicken, um seine Chancen auf Gewinn weiter zu maximieren. Aber der 5. Runde besteht die Chance, dass der Goblin mit reicher Beute zurückkehrt. Rückkehr: 10% + 10% pro weiterer Runde Bei einer 10: Expedition verloren Pro Einheit: +1W3 Rohstoffe Pro Runde: +1W3 Rohstoffe</p>
18	<p>Pilgermutter Maiblume (Magistrat) Rasse: Zwergin Haufen: Gattung: -</p> <p>Kosten: 1 Holz, 2 Stroh, 3 Schaf</p>	<p>Sonderfertigkeit: - Kann beim Anwerben an einem beliebigen Ort der Karte ein Dorf gründen.</p> <p>Solange Maiblume in dem Dorf stationiert ist, entstehen keine zusätzlichen Koloniekosten, die Preise sind also normal.</p>
19	<p>Seine Exzellenz Gumblad (Magistrat) Rasse: Mensch Haufen: Gattung: -</p> <p>Kosten: 1 Holz, 2 Stroh, 3 Schaf</p>	<p>Sonderfertigkeit: - Generiert 5 Karmapunkte pro Runde. - Senkt die Komplexität aller Wunder um 2.</p>
20	<p>Qwiqwek, der Arbeitsame (Magistrat) Rasse: Goblin Haufen: Gattung: -</p> <p>Kosten: 3 Holz, 2 Erz, 3 Schaf Verlässt den Herrscher nach getaner Arbeit.</p>	<p>Sonderfertigkeit: - Endlose Optimierung. Das Wirtschaftsfeld, auf dem der Goblin eingesetzt wird, darf seine Bezifferung einmalig ändern.</p>

PVP-Ziele:**Bekämpfe:**

1.) einen beliebigen Elfen	1.) indem du ihn auslöscht.
2.) einen beliebigen Ork	2.) indem du all seine Städte und Dörfer vernichtest.
3.) einen beliebigen Zwerg	3.) indem du drei seiner Familienmitglieder tötest oder gefangen nimmst. (Bei zu wenigen Angehörigen: König)
4.) einen beliebigen Menschen	4.) indem du ihn dazu bringst, dich dir zu unterwerfen und dich als König anzuerkennen.
5.) einen beliebigen Halbling	5.) indem du ihn zwingst, deinen Glauben anzuerkennen.
6.) einen beliebigen Goblin	6.) indem du die Hauptstadt deines Feindes dem Erdboden gleichmachst.
7.) einen beliebigen Spieler	7.) alle seine Wirtschaftsfelder besetzt hältst.
8.) einen beliebigen Spieler	8.) indem du ihn solange plünderst, bis du ihm insgesamt 40 Ressourcen gestohlen hast.
9.) den Spieler zu deiner Linken	9.) indem du ihn demütigst, dir 40 Ressourcen zu überlassen.
10.) den Spieler zu deiner Rechten	10.) indem du mit 30 Einheiten die größte Streitmacht aufbaust.

Und/oder:**PVE - Ziele:****Zeige deine Macht durch**

1.) das Gründen der längsten Handelsstrasse mit 14 zusammengelegten Steinchen
2.) das Sichern eines heiligen Ortes (Stadt + Dom)
3.) das Schmieden zweier fester Allianzen
4.) das Verheiraten all' deiner Kinder
5.) das Trainieren 10 beliebiger Einheiten auf Erfahrungslevel 3
6.) das Einlagern von 20 Ressourcen jedes Rohstoffes
7.) das Erforschen aller möglichen Erkenntnisse in der Alchemiestube
8.) das Entwickeln aller Erkenntnisse der Waffenschmiede und Universität
9.) das fünfmalige wirken deines höchsten Wunders
10.) das Errichten von 5 Städten und 8 Dörfern
11.) das Errichten von mind. 4 Dom-Gebäuden in Städten
12. das Erreichen einer Karma-Bewertung von 40
13. das Errichten von 3 Städten an Hafen
14. den Aufbau einer Flotte von 15 Schiffen
15. das Ausbauen von 3 deiner Städten mit allen Gebäuden
16. das Anrühren und Anmischen von 4 alchemistischen Tränken
17. die Eroberung beider Räuberburgen
18. die Eroberung der Wüste durch das Umschließen mit drei Städten
19. das Besetzen jedes Wirtschaftsfeldes in vierfacher Ausfertigung
20. freie Auswahl deines Wirtschaftsziels

Startbudget:

Menschen: 6 Holz, 6 Lehm, 2 Stroh, 2 Schaf, 2 Erz

Elfen: 8 Holz, 4 Lehm, 2 Stroh, 2 Schaf, 2 Erz

Zwerge: 4 Holz, 4 Lehm, 2 Stroh, 2 Schaf, 8 Erz

Halblinge: 4 Holz, 4 Lehm, 6 Stroh, 6 Schaf, 2 Erz

Orks: 2 Holz, 2 Lehm, 2 Stroh, 2 Schaf, 8 Erz

Loottabellen einfache Räuber

	1W3	Erz
	1W3	Holz
	1W3	Lehm
	1W3	Stroh
	1W3	Schaf
3+	1x	Blut eines Räuberhauptmanns
5+	1W3	Augen eines Räubers
5+	1	Gefangene Infanterie
	2	Gefangene Artillerie
	3	Gefangene Kavallerie
	4	Gefangene Belagerungsgeräte
	5	Gefangener Priester
	6	Gefangener Söldner
6+	1-2	Schriftrolle Universität
	3-4	Schriftrolle Waffenschmied
	5-6	Alchemistischer Trank

Loottabelle Räuberburg

Besatzung:

1W6	Infanterie (B:1 /KK: 5 / LP: 30)	
1W6	Bogenschützen (B:1 /KK: 4 / LP: 20)	
1W3	Belagerungsgeräte (B:1 /KK: 12 / LP: 2)	
1W3	Kavallerie (B:3 /KK: 8 / LP: 40)	

	1W6+2	Erz
	1W6+2	Holz
	1W6+2	Lehm
	1W6+2	Stroh
	1W6+2	Schaf
3+	2x	Blut eines Räuberhauptmanns
3+	1x	Edelstein aus dem Hort eines Räubers
3+	1W6	Augen eines Räubers
3+	1	Gefangene Infanterie
	2	Gefangene Artillerie
	3	Gefangene Kavallerie
	4	Gefangene Belagerungsgeräte
	5	Gefangener Priester
	6	Gefangener Söldner
5+	1-2	Schriftrolle Universität
	3-4	Schriftrolle Waffenschmied
	5-6	Alchemistischer Trank