

HANDBUCH



# AGE OF WONDERS II™

DER ZIRKEL DER ZAUBERER



TRIUMPH  
STUDIOS

# Inhalt

Schnellstart .....	2
1. Einführung .....	4
2. Interface .....	8
3. Gefechte .....	21
4. Einheiten .....	29
5. Zauberer und Helden .....	35
6. Magie .....	40
7. Diplomatie, Ansehen, Völkerbeziehungen und Moral .....	52
8. Age of Wonders Editor .....	63
Anhänge & Tabellen	
- Einheiten .....	71
- Zaubersprüche .....	125
- Fähigkeiten .....	143
- Städte .....	155
Credits .....	158
Kundenservice .....	162

## Schnellstart

### Wie du ein Age of Wonders II Spiel startest

Willkommen zu Age of Wonders II: Der Zirkel der Zauberer. Diese Anleitung dient dazu, das Spiel so schnell wie möglich zu starten. Starte zunächst Age of Wonders II: Der Zirkel der Zauberer (AoW2) und wähle im Hauptmenü **Szenario**.

Um ein Singleplayerspiel oder ein Hot-Seat-Spiel mit Freunden auf 1 Computer zu starten, klicke auf **Einzel**. Möchtest du ein Multiplayerspiel spielen, musst du entweder ein Spiel hosten oder ein bestehendes **Internet**-, **LAN**- oder **E-Mail**-Spiel finden. Bleiben wir zunächst beim Singleplayerspiel. Klicke hierzu auf **Einzel**.

Nun musst du zunächst ein Szenario auswählen. Klicke hierzu rechts unten auf dem Bildschirm auf Szenario wählen. Es öffnet sich ein Fenster mit einigen Laufwerks- und Pfad-Optionen sowie einer Liste mit Szenarios. Es ist jeweils der Name des Szenarios, seine Größe und die Anzahl der spielbaren Zauberer angegeben. Klicke einfach auf einen der Namen, dann erscheint eine Beschreibung des Szenarios in der unteren Box. Mit dem kleinen blauen Scroll-Balken kannst du dir alle Szenarios der Liste ansehen oder durch den Beschreibungstext scrollen, falls dieser nicht in die Box passt.

Hast du ein Szenario markiert, klicke auf **Auswählen**. Das Spiel kehrt zum vorherigen Bildschirm zurück, nur sind diesmal schon die Portraits der Zauberer des Szenarios zu sehen. Standardmäßig wird der Zauberer, den du steuerst, immer links oben auf dem Bildschirm abgebildet sein. Möchtest du den Zauberer wechseln, klicke auf die dunkle Box rechts neben einem Zauberer und wähle dort die Option **Mensch**. Du kannst auch die Spielstärke der anderen Zauberer festlegen, indem du sie von **CPU-Junkern** etwa zu **CPU-Lords** "beförderst".

Nachdem du deinen Zauberer und die Spielstärke deiner Gegner festgelegt hast, kannst du mit den anderen Optionen des Szenario-Bildschirms experimentieren. In der Box unter der Überschrift **Runden** kannst du auswählen, ob die Spielrunden **Simultan** absolviert werden sollen (eine Spezialität von AoW 2), oder ob im **Classic**-Modus jeder nacheinander zieht, wie man es aus vielen Strategiespielen kennt. Unter **Dauer** kannst du ein Zeitlimit für die einzelnen Spielrunden und/oder ein Rundenlimit für das Spiel festlegen. Unter **Sonstiges** schließlich kannst du weitere Einstellungen vornehmen, doch lasse sie für den Moment so, wie sie werksmäßig eingestellt wurden. Du kannst später mit ihnen experimentieren.

Klicke nun auf **Start!**, um dein AoW2-Spiel zu starten.



## Kapitel Eins: Einführung

Das Zeitalter der Menschen brach auf eine Art und Weise an, die nicht einmal Propheten vorherzusagen gewusst hätten, am wenigsten aber der Mensch selbst. Was als friedvoller Übergang von den Elfen, den alten Wächtern der Erde, auf das neue Geschlecht der Menschen gedacht war, geriet zu einer Epoche des Leids.

Zu dieser Zeit wurde ich geboren, und wegen der Maßnahmen, die getroffen wurden, um die Menschheit zu retten, werde ich erst sterben, wenn die Menschheit untergeht.

Aber ich greife den Dingen vor.

Ich bin Merlin, und ich war noch nicht auf der Welt, als das Unglück seinen Lauf nahm. Ich lebte in einer abgelegenen Gegend, weit weg vom Tal der Wunder. Die Menschen kamen aus ihrem Garten und nahmen ihren Platz auf dem Gesegneten Kontinent ein, der von dem Zauberkönig Inioch beherrscht wurde. Meine Vorväter, fast noch Barbaren im Vergleich zu den hochentwickelten Elfen, vertrieben sein Volk aus dem Tal und töteten Inioch.

Sie wussten nichts über die unsterblichen Elfen. Selbst im Tod verfolgten die Elfen noch die Menschen. Ohne das Gleichgewicht, das Inioch gewährleistet hatte, tauchten plötzlich Horden von bössartigen Kreaturen auf, und so war die Folge des Kampfes um die menschliche Freiheit nur noch mehr Krieg.

Iniochs Sohn Meandor trat gegen uns an. Er, der die Menschheit um jeden Preis ausrotten wollte, ließ eine Streitmacht von Untoten, angeführt von dem toten Inioch, auf uns los. Iniochs Tochter Julia hingegen sammelte Streitkräfte des Lichts um sich, Wächter genannt, und stemmte sich gegen diese Sturmflut der Finsternis.

Julia siegte.

Doch solch apokalyptische Schlachten waren nur der Auftakt für die Zerstörungen, die noch folgen sollten...

Ich wurde Jahrhunderte später geboren, aber selbst da murrte mein Volk noch über Meandors und Iniochs Untaten. Gerüchte verbreiteten sich über göttergleiche Wesen, die in Elfenbeintürmen wohnten und die Schöpfungskräfte selbst herbeirufen konnten, um sie für ihre Zwecke einzusetzen. Sekten, die diese Wesen anbeteten, verführten viele durch merkwürdige Versprechungen von Eroberung und Wohlstand.

Dann regnete es Steine. Die Erde brannte und verschlang mein Volk. Königin Julia versuchte, das Gleichgewicht zu erhalten, aber ihre Wächter waren machtlos gegen diese neue Magie. Genau zu einer Zeit, da die Magie eigentlich im Schwinden begriffen war, kam sie über die Menschen wie ein ungeheurer Sturm. Ich war einer der wenigen Überlebenden. Wir flohen von Siedlung zu Siedlung, nur um immer mehr verkohlte Ruinen zu finden. Um zu überleben, suchten viele meines Volkes Schutz bei diesen Zaubern. Schlimmer noch: Wer sich ihnen nicht anschloss, wurde von den Naturelementen selbst heimgesucht.

Meine Männer gingen an einem klaren Abend an Bord unserer Luft-Galeere. Ich sah über das Meer und suchte den Horizont nach einer Insel ab, die einst menschliche Siedler beherbergt hatte. Doch diese Insel existierte nicht mehr.

Plötzlich wurde der Himmel von Blitzen durchzuckt. Wolken türmten sich auf und aus ihrer Mitte tauchten rote Drachen auf. Sie zerstörten mein Schiff. Ich fiel über Bord.

Da streckte Gabriel zum ersten Mal seine Hand nach mir aus. In diesem Moment, da mein Leben endete, sollte es erst richtig beginnen. In einem einzigen Moment im Zeitalter der Wunder...

## Kampagne

Die Kampagne in Age of Wonders 2: Der Zirkel der Zauberer ist das Singleplayerspiel, das auf der Geschichte um das Tal der Wunder basiert. Sie folgt dem Weg des Zauberschülers Merlin auf seiner Mission, den Thron des Zauberers einzunehmen. Die Kampagne besteht aus 20 Szenarien und beinhaltet auch ein kurzes Tutorial für Neulinge, die mit der Bedienung von AoW 2 noch nicht vertraut sind.

## Szenario

Die Szenarien sind eine Ansammlung von Karten, auf denen du spielen kannst. Diese Karten sind voneinander unabhängig. Klickt man **Szenario** im **Hauptmenü** an, erscheinen Buttons mit diversen Optionen. Willst du ein Singleplayerspiel oder ein Hot-Seat-Multiplayerspiel spielen, klicke auf **Einzel**. Möchtest du ein Multiplayerspiel im **Internet** spielen, klicke auf **Internet**. Wenn du das Internetspiel nicht selbst hosten möchtest, musst die IP-Adresse des Hosts kennen, bevor du auf seinen Server zugreifen kannst. Falls andere Spieler die IP-Adresse deines Computers kennen müssen, kannst du diese sehen, wenn du **Internet** anklickst. Wenn du ein Spiel über Netzwerk spielen möchtest, klicke auf **LAN**. Im Netzwerk brauchst du nur nach Servern zu suchen, du brauchst keine IP kennen, um an LAN-Spielen teilzunehmen. Für letzte Option, **E-Mail**, musst du in der Lage sein, gespeicherte Spiele an deine Mitspieler zu verschicken, in der Regel über E-Mail.

## Szenario Setup

Klicke auf **Szenario wählen**, um eine Karte für dein Spiel **auszuwählen**. Eine Liste der Szenarien mit Informationen über die Größe und die Anzahl der Zauberer der jeweiligen Karte erscheint. Wähle ein Szenario aus und klicke dann auf **Auswählen**. Standardmäßig verwendet AoW2 ein **Simultanes Rundensystem**. Es erlaubt allen Zauberern des Szenarios ihre Spielrunden pseudo-simultan zu spielen. Möchtest du dein Szenario lieber auf konventionelle Weise spielen, so dass die einzelnen Spieler ihre

Runden nacheinander absolvieren, wähle **Classic**. Bei Hot-Seat-Multiplayerspielen muss **Classic** selektiert sein, bevor du den Mitspielern ihre Zauberer zuweisen kannst.

Es gibt eine Reihe von Szenario-Optionen. So lässt sich z.B. festlegen, wie viel Zeit für eine Runde zur Verfügung stehen soll und wie viele Runden das Spiel dauern soll. Die Option **Zauberer gestalten** erlaubt es, einen anderen Zauberer zu wählen oder selbst einen Zauberer zu kreieren. Mehr Informationen hierzu im Kapitel **Zauberer und Helden**. **WICHTIG: Vorsicht beim Ändern des Start-Volkes. Szenarios haben oft Start-Einheiten und/oder -Städte, die u.U. empfindlich reagieren, wenn du nicht mit dem Volk spielst, das einem Szenario ursprünglich zudacht war.**

**Erkunden** bedeutet, dass ein schwarzer "Nebel" die nicht erkundeten Teile der Karte bedeckt. Wenn du diese Option deaktivierst, ist dem entsprechend die ganze Karte sofort zu sehen. In Multiplayerspielen kann es ein Gebot der Fairness sein, den schwarzen Nebel zu deaktivieren, wenn ein Spieler die Karte bereits kennt, ein anderer aber nicht. **Alliiertes Siegel** bedeutet, dass dein Zauberer zusammen mit einem anderen den Sieg erringen kann, falls sie verbündet sind und alle anderen Zauberer ausgeschaltet haben. Du musst alle feindlichen Zauberer ausschalten, um zu gewinnen.

Bei Multiplayerspielen wird die Option **Taktische Kämpfe zulassen** erscheinen. Wenn Spieler ihre Gefechte taktisch austragen, also selbst steuern können, muss das Spiel auf der normalen Karte pausieren, bis die Schlacht geschlagen ist. Die Option **Bevorzugte Farbe** lässt dich den Standard-Zauberer festlegen, mit dem du spielen möchtest. Es ist nicht sicher, ob du diesen Zauberer auch wirklich bekommst, aber wenn er zur Verfügung steht, weist der Server ihn dir automatisch zu.

Um deinen Zauberer manuell auszuwählen oder um die Spielstärke der Computergegner einzustellen, klicke auf die dunkle Box rechts neben dem Portrait eines Zauberers. Die Spielerstärke der Computergegner reicht von CPU-Junker bis CPU-Imperator. Wenn alle Einstellungen vorgenommen sind, klicke auf **Start!**.



## Kapitel Zwei: Interface

Sobald eine Karte geladen ist und du den **Start**-Button geklickt hast, siehst du zunächst, wie dein Zauberer an seine Startposition teleportiert wird. Standardmäßig ist das AoW2-Interface aufgeteilt in das **Hauptfenster**, wo alle Aktionen ablaufen und drei Nebenfenster, die dich mit Informationen versorgen. Sehen wir uns diese drei Fenster einmal an, beginnend mit dem linken.



Das **Ereignisfenster** ist im Grunde einfach eine Liste aller wichtigen Ereignisse, die sich in deiner Sichtweite zutragen. Klickst du auf eines der Ereignisse, zentriert sich der Blick im **Hauptfenster** auf den Ort dieses Ereignisses oder - falls es sich um z.B. um eine Nachricht eines anderen Zauberers handelt - es erscheint eine Box in einem neuen Fenster. **WICHTIG:** Wenn du eine Nachricht von einem anderen Zauberer oder einem Geist erhältst, musst du im Ereignisfenster auf dieses Ereignis klicken, damit du die Nachricht lesen kannst.

Unterhalb der Liste findest du drei Icons mit einigen Zahlen. Dem ersten Icon, einem Stapel Goldstücke, folgt eine Zahl plus oder minus eine andere Zahl (z.B. 259+17). Die erste Zahl gibt deinen gesamten Goldvorrat an, die zweite, wie viel Gold du am Ende

dieser Runde dazubekommen oder verlieren wirst. Gold brauchst du, um neue Gebäude in deinen Städten zu bauen, neue Kampfeinheiten zu schaffen, Helden zu engagieren und um die Unterhaltskosten für deine Armeen zu bezahlen. Das nächste Icon, ein tiefblauer Kristall, gibt an, über wie viel Mana du insgesamt verfügst und wie viel du am Ende der Runde hinzubekommen oder verlieren wirst. Mana brauchst du, um Zauber anzuwenden, für den Unterhalt magisch herbeigerufener Wesen und andere kleinere Aufgaben. Das letzte Icon, ein hellblauer Stern, gibt an, wie viele Zauberpunkte du momentan und insgesamt zur Verfügung hast (z.B. 20/20). Jedes Mal, wenn du einen Zauber anwendest, werden Zauberpunkte verbraucht, die dem Mana-Aufwand des Zaubers entsprechen. Du kannst pro Runde stets nur so viele Zauberpunkte verbrauchen, wie du insgesamt zur Verfügung hast. Bei jeder neuen Runde erhältst du neue Zauberpunkte, aber immer nur höchstens so viele, wie deinem Zauberer insgesamt Zauberpunkte zustehen.



Das Mittelfenster hat eine Vielzahl verschiedener Funktionen. Standardmäßig zeigt es die **Zauber-Optionen** an. **WICHTIG:** Um die anderen Optionsfenster zu schließen und die Zauber-Optionen zu öffnen, klicke einfach mit der rechten Maustaste auf irgendeinen Punkt im **Hauptfenster**.

Um **Zauber** anzuwenden, kannst du auf den Zauber-Button klicken, du kannst das **Hauptfenster** auf deinen Zauberer **zentrieren**, und du kannst ändern, welcher Zauber oder welches Talent für dich erforscht wird, in dem du den Erforschen-Button anklickst. Klickst du den Button **Aktiv** an, siehst du, welche deiner Zauber und welche gegnerischen Zauber zur Zeit aktiv sind. Hier kannst du auch Zauber deaktivieren, also aufheben. Klickst du den Button **Kraft** an, siehst du eine Liste von allem, was Mana für dein Reich generiert. Ein Rechtsklick auf eine Person oder ein Objekt in dieser Liste zentriert den Blick darauf.

Der Button Zauberer bringt dich wieder zurück zum Standardfenster. Wenn du den **Erforschen**-Button klickst, wird das Forschungsbuch aufgeschlagen. Hier kannst du, wie gesagt, ändern, welcher Zauber oder welches Talent erforscht wird. Um zwischen Zaubern und Talenten hin und her zu schalten, klicke auf die Buttons **Talente** bzw. **Zauber** rechts im Forschungsbuch. Der Schieberegler auf der linken Seite gibt an, wie viel deiner Kraft für die Generierung von Mana aufgewendet wird und wie viel für die Forschung. Mehr Mana bedeutet, du kannst mehr Zauber anwenden und aufrechterhalten, mehr Forschung bedeutet, dass dir schneller mehr Zauber zur Verfügung stehen. Mit **Schließen** verlässt du dieses Fenster.

Mit dem **Zauber**-Button wendest du neue Zauber an. Um zu sehen, welche Arten von Zauber du anwenden kannst, klicke auf die Lesezeichen des Zauberbuchs. Hier findest du **Globale Zauber**, **Einheiten-Zauber** sowie **Kampf-Zauber**. Zauber, die du nicht anwenden kannst, sind grau dargestellt. Um das Zauberbuch zu schließen, klicke auf das Lesezeichen, auf dem ein X abgebildet ist. **WICHTIG:** Du kannst Zauber nur in deinem Einflussgebiet anwenden. Bewege deinen Zauberer in eine Stadt mit einem Zauberturm, um sein Gebiet zu erweitern. Das Gebiet des Zauberers ist durch eine gepunktete Linie im **Hauptfenster** markiert.

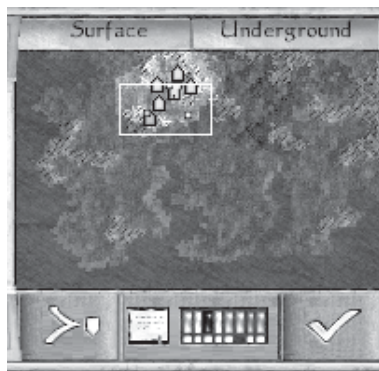
Rechts neben dem Mittelfenster befinden sich fünf Icons. Sie repräsentieren **Zauber-Optionen**, **Objekt-Optionen**, **Herrschafts-Optionen**, **Diplomatische Optionen** und **Spielloptionen**. Die **Zauber-Optionen** werden standardmäßig angezeigt und wenn du einen Rechtsklick irgendwo im Hauptfenster ausführst. Die **Objekt-Optionen** werden immer dann angezeigt, wenn du auf eine Einheit, eine Stadt oder ein anderes Objekt auf der Karte klickst.

Die Herrschafts-Optionen dienen hauptsächlich der Information. Du erhältst hier Infos über **Finanzen**, **Städte**, **Helden** und deine Missionen. Auch hier zentriert ein Rechtsklick auf ein Objekt einer Liste meist den Blick im Hauptfenster darauf. Dies ist praktisch, um z.B. alle Städte schnell anzusteuern.

Das Fenster der **Diplomatischen Optionen** enthält zu Beginn eines Szenarios nicht viele Informationen. Bis du auf einen anderen Zauberer triffst, findest du hier lediglich Infos über deine Beziehungen zu anderen Völkern. Sobald du aber auf einen anderen Zauberer triffst, erscheint sein Portrait auf diesem Bildschirm. Du kannst es anklicken und versuchen, mit dem Zauberer zu **Verhandeln**. Wenn du deinen Zauberer selektierst, siehst du seine persönlichen Daten und seine Beziehungen zu anderen Völkern. Dies ist wichtig, denn hier kannst du ersehen, wie die 12 Völker von AoW2 zu dir stehen. Fröhliche Gesichter bedeuten, dass sie dich mögen und dir wahrscheinlich helfen werden. Neutrale Gesichter bedeuten, dass du diesem Volk herzlich egal bist, während wütende Gesichter bedeuten, dass dich das Volk nicht mag und sich gegen dich stellen wird. **WICHTIG:** Du kannst jedes Volk anklicken, um weiter führende Informationen zu erhalten. Mehr über die Verwendung der **Diplomatischen Optionen** findest du im Kapitel über Diplomatie.

In den **Spielloptionen** kannst du Einstellungen zu **Gameplay**, **Grafik** und **Sound** vornehmen, sowie Spiele **laden**, **speichern** und das **Spiel beenden**. **WICHTIG:** Wenn du nicht willst, dass deine Einheiten automatisch ziehen, sobald du sie anklickst, deaktiviere **Autom. Bewegung** in den **Gameplay-Optionen**. Ein Rechtsklick im **Hauptfenster** schließt die **Spielloptionen**.





Zuletzt gibt es noch die **Minikarte**. Sie stellt die gesamte Szenario-Karte in verkleinerter Form dar. Du kannst auf jeden Punkt der Minikarte klicken, um den Blick im **Hauptfenster** auf diesen Punkt zu zentrieren. Gibt es auf einer Karte zusätzlich zur Oberfläche auch noch eine unterirdische Ebene, sind am oberen Rand der Minikarte zwei Schaltflächen zu sehen, mit denen du zwischen den Ebenen hin und her schalten kannst.

Unterhalb der Minikarte finden sich vier sehr wichtige Features: Das erste ist der Button **Nächste Aktive Gruppe**. Mit ihm kannst du schnell zwischen all deinen Gruppen umschalten, die für eine Spielrunde noch aktiv sind. Rechts daneben befindet sich das Icon für **Ungelesene Ereignisse**. Dieses Icon blinkt, wenn du auf Ereignisse im **Ereignisfenster** noch nicht reagiert hast. Du kannst das Icon anklicken, um nacheinander alle neuen Ereignisse anzeigen zu lassen. Es folgt das Icon für den **Rundenindikator**. Er zeigt im Simultan-Modus an, wer noch nicht gezogen hat, im Classic-Modus gibt er an, welcher Spieler gerade am Zug ist. Der letzte Button hat die Funktion **Runde beenden**. Wenn du ihn anklickst, tust du unwiderruflich kund, dass du bereit bist, deine Runde zu beenden. Im Simultan-Modus geht die nächste Runde los, sobald jeder Spieler diesen Button gedrückt hat. Im Classic-Modus ist nach Drücken dieses Buttons der nächste Spieler an der

Reihe. Denk daran: Drücke diesen Button nicht, bevor du alle Tätigkeiten, die du dir für eine Runde vorgenommen hast, abgeschlossen hast!

## Das Hauptfenster

Hier spielt sich alles wichtige ab. Du kannst auf fast alles im **Hauptfenster** klicken (auf Einheiten, Städte, Windmühlen, magische Knoten usw.), um Informationen über das jeweilige Objekt zu erhalten. Meist werden diese Infos in einer Box erscheinen, die kurzfristig das Fenster der **Zauber-Optionen** ersetzt. Du wirst bemerken, dass du nur einen kleinen Teil der Karte sehen kannst. Der Rest ist schwarz oder grau dargestellt. Schwarz sind die Gebiete, die du noch nicht erkundet hast. Graue Gebiete hast du bereits erkundet, verfügst aber nicht über Einheiten oder Städte dort.

*WICHTIG: Mit den Tasten + oder - sowie mit dem Mausrad kannst du den Zoom-Level verändern.*

Nun zu den zwei wichtigsten Dingen in AoW2: Städte und Gruppen.



## Städte



Städte sind die wichtigsten strategischen Ressourcen in AoW2. Um mehr Informationen über eine Stadt zu erhalten, klicke sie einfach an. Sind alle Felder (Hex) einer Stadt mit Einheiten besetzt, kannst du einfach doppelklicken, um dann zwischen Infos über die Einheit und Infos über die Stadt hin und her schalten zu können. Die **Stadt-Box** erscheint unten in der Mitte des Bildschirms und liefert grundsätzliche Informationen über die Stadt. Links steht, was die Stadt produziert. Hier kannst du die Produktion von Einheiten, Gebäuden oder sonstigem **Beschleunigen** (was Extrakosten verursacht) oder auch **Abbrechen**. *WICHTIG: Eine Produktion zu beschleunigen kostet 10 Goldstücke und 10 Einwohner für jede Münze, die nicht voll dargestellt ist.* Rechts neben der Produktion ist aufgeführt, welches Volk die Stadt bewohnt und welche Stimmung im Moment unter den Einwohnern herrscht. (Mehr Information darüber findest du im Kapitel über Diplomatie und Völkerbeziehungen.) Darunter folgt eine Liste mit Informationen über Produktion, Gold- und Mana-Erträge, Forschung und Bevölkerungszuwachs in der Stadt.

Ist eine Stadt angeklickt, erscheint links ein Fenster mit **Produktionsoptionen** und rechts eines mit **Informationen**. Die **Produktionsoptionen** haben drei Schaltflächen für **Einheiten**, **Gebäude** und für **Sonstiges**. Klickt man eine Einheit oder ein Gebäude der Produktionslisten an, erscheinen im Fenster rechts Informationen über das selektierte Objekt.

*WICHTIG: Informationen über Stadtgrößen, eine Liste der Gebäude einer Stadt und eine Liste über die Einheiten eines jeden Volkes findest du im Anhang.*

Einheiten hervorzubringen und Gebäude zu erbauen kostet Gold und dauert Zeit (Runden). Die Gold-Kosten werden sofort von deinen Finanzen abgebogen, wenn du auf eine Einheit auf der Liste doppelklickst oder wenn du sie selektierst und dann auf **Produzieren** klickst. *WICHTIG: Die Gold-Kosten entsprechen dem Produktionsaufwand. Kostet eine Einheit 100 Goldstücke und deine Stadt hat 40 Produktionspunkte pro Runde, dauert es drei Runden, bis die Einheit bereitsteht.*

Ist keine Einheit und kein Gebäude selektiert, zeigt dir das **Informationsfenster** weitere Infos über die Stadt. Rechts oben, unterhalb des Namens der Stadt ist die Anzahl der Runden angegeben, die es dauern wird, bis die Stadt den nächsten Größensprung (etwa von Kleinstadt zu Stadt) macht. Je größer eine Stadt ist, desto bedeutender wird sie für dein Reich. Unterhalb des Wachstumsindikators finden sich zwei Schaltflächen: Eine für **Stadt-Bauwerke** und eine für **Stadt-Informationen**. Unter Stadt-Bauwerke sind alle Gebäude der Stadt sowie ihre Funktionen aufgelistet. Du kannst ein Gebäude anklicken und dann den Verkauften-Button drücken, um es gegen Gold zu **verkaufen**. Die Stadt-Informationen zeigen eine Liste von allem, was die Stadt natürlicherweise zu deinem Reich beiträgt. Felder etwa werden von selbst in der Umgebung einer Stadt angelegt, und zwar im Ausmaß von 1 Hex pro Runde, insofern das Gelände für die Stadtbewohner günstig ist. Mehr Infos hierzu im Anhang.



Möchtest du neue Städte bauen, musst du dir zunächst eine Pionier-Einheit zulegen. Pioniere können in jeder Stadt hervorgebracht werden, wenn sie über einen der Baubetriebe und genügend Einwohner verfügt, die die Pioniere unterstützen können. Immer wenn ein Pionier fertiggestellt wird, werden einige Stadtbewohner (200) sich ihm anschließen und die Stadt für immer verlassen. Sobald diese Bewohner sich dem Pionier angeschlossen haben, können sie nicht mehr in die Stadt zurückgeführt werden. Ist der Pionier bereit, bewege ihn einfach an eine freie Stelle der Karte (mind. 7 freie Hex), die nicht zu nahe an einer anderen Ansiedlung liegt. Klicke die Pionier-Gruppe dann im **Hauptfenster** an, und dann die Pionier-Einheit selbst im **Objekt-Optionsfenster**. Selektiere die Option **Außenposten bauen**, dann wird der Pionier eine neue Stadt bauen, wenn der Platz an dieser Stelle ausreicht. Sobald ein Pionier beginnt, eine Stadt zu bauen, ist er für immer aus dem Spiel.

Achte darauf, wenigstens ein paar Einheiten zur Bewachung in einer Stadt zu lassen, besonders in derjenigen, in der dein Zauberer residiert. Ein wehrloser Zauberer ist eine leichte Beute für deine Gegner. Lege dir einige Defensiv-Einheiten zu und baue Wälle oder Mauern um deine Stadt, um sie vor Feinden zu schützen. Städte können auch zerstört werden, in du sie **Niederbrennen** oder **Plündern** lässt. Die entsprechenden Schaltflächen hierfür findest du unter den **Sonstigen Produktionsoptionen**. Wurde eine Stadt zerstört, kann ein Pionier sie mit der Funktion **Gebäude wiederaufbauen** von neuem errichten.

## Gruppen

Nun zum Fenster der **Gruppenoptionen**. Wenn du eine Einheit im Hauptfenster anklickst, erscheint eine Box mit Informationen im mittleren Fenster. AoW2 verwendet ein Spielsystem auf Gruppenbasis, d.h. jeder Ort auf der Karte (1 Hex) kann zwischen 1 und 8 Einheiten fassen. Wenn mehrere Einheiten das gleiche Hexagon betreten, schließen sie sich zu einer Gruppe zusammen. Ein Hex kann nie mehr als 8 Einheiten aufnehmen und nie mehr

als eine Transportereinheit, wie etwa ein Schiff. Neben jeder Gruppe auf der Karte findet sich eine kleine Zahl: Sie gibt an, wie viele Einheiten die Gruppe umfasst. Wenn du eine Gruppe selektierst, erscheint neben dem Mauszeiger ein kleiner Stiefel. Wenn du dann auf einen Punkt der Karte klickst, erscheint eine kleine Spur aus gelben und grauen Punkten, die von deiner Gruppe zu dem gewählten Punkt führt. Die gelben Punkte zeigen an, wie weit deine Gruppe in der aktuellen Runde ziehen kann; die grauen geben an, dass der Zielpunkt zu weit entfernt ist, um in dieser Runde erreicht zu werden. Immer wenn du einen Zielpunkt für eine Gruppe wählst, der zu weit entfernt ist, um in einer Runde erreicht zu werden, erscheint eine kleine Fahne am Zielpunkt. Die Zahl auf der Flagge gibt an, wie viele Runden im günstigsten Fall erforderlich sein werden, um den Zielpunkt zu erreichen. Um die Gruppe in Bewegung zu setzen, klicke ein weiteres Mal auf den Zielpunkt oder drücke die Taste M auf deiner Tastatur.



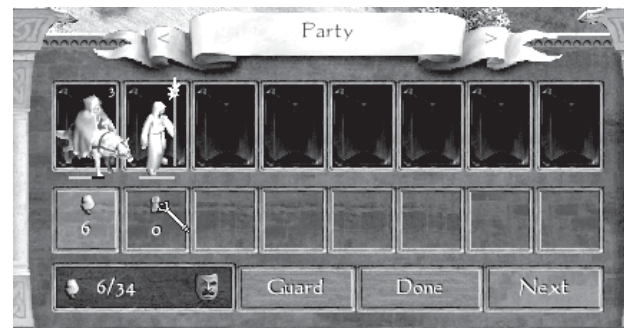
Es gibt in den **Gruppenoptionen** noch weitere Informationen für dich. In der linken unteren Ecke befindet sich der **Bewegungsindikator**. Hier ist die Anzahl der momentanen und der gesamten Bewegungspunkte angezeigt, über die die Gruppe



verfügt. In der Regel werden vier BP benötigt, um ein Stück Terrain zu durchqueren, allerdings verlangsamen Hindernisse wie etwa Wälder die Fortbewegung. Hier eine Liste, wie viele Bewegungspunkte nicht-fliegende Einheiten auf den jeweiligen Terrains benötigen:

Terraintyp	Bewegungspunkte
Wüste	4
Erdreich (mit Höhlen-Kriechen)	4 (3)
Wald (mit Waldwesen-Fähigkeiten)	8 (4)
Gras	4
Eis	4
Lava (mit Feuer-Immunität)	Unpassierbar (4)
Berge (mit Bergsteiger-Fähigkeit)	Unpassierbar (8)
Straße (m. Straßen-Zauber)	3 (2)
Schnee	4
Steppe	4
Sumpf	4
Odland	4
Wasser	4

Neben dem **Bewegungsindikator** befindet sich das Icon für den **Status der Gruppe**. Es zeigt dir, wie es um die Moral der Gruppe bestellt ist. Solange du hier kein unglückliches Gesicht siehst, besteht kaum eine Gefahr, dass die Gruppe gegen dich rebellieren oder desertieren wird. Es folgen drei Buttons. Klickst du den ersten Button, **Wächter**, wird die Gruppe in jeder Runde von der Liste der aktiven Gruppen entfernt. Deklarier Einheiten, die Städte bewachen bzw. verteidigen sollen als Wächter, so dass du dich nicht jedes Mal mit ihnen abgeben musst, wenn du deine anderen Gruppen über die Karte bewegst. Der Button **Fertig** besagt lediglich, dass die Gruppe für diese Runde ihren Zug abgeschlossen hat. Der Button **Nächste** aktiviert die nächste aktive Gruppe (dies kann auch durch Drücken der Taste N geschehen).



Ein Linksklick auf eine Einheit in den Gruppenoptionen lässt ein Fenster mit Statistiken über diese Einheit aufklappen. Hier kannst du auch Einheiten **Fortschicken**, wenn du sie nicht mehr benötigst. In der Regel geschieht dies, um Unterhaltskosten (Bedarf) einzusparen. Der kleine rote Balken unterhalb einer jeden Einheit zeigt ihren gegenwärtigen Gesundheitszustand an; ein voller Balken bedeutet volle Gesundheit. Die Schaltfläche unterhalb des Balkens ist der **Bewegungsschalter**. Für gewöhnlich zeigt er einen Stiefel mit einer Zahl darunter an. Der Stiefel gibt die Art der Fortbewegung an (Stiefel = Gehen, Flügel = Fliegen, Welle = Schwimmen), die Zahl zeigt die Bewegungspunkte, die der Einheit in der aktuellen Runde noch zur Verfügung stehen. Wenn du eine Gruppe aufteilen möchtest, klicke auf den **Bewegungsschalter**. Die Schaltfläche wird dann dunkel dargestellt, was bedeutet, dass sich die entsprechende Einheit nicht mit der Gruppe bewegen wird. Klicke einfach auf die Schalter aller Einheiten einer Gruppe, die sich nicht mit ihr fortbewegen sollen.

Um Einheiten aus Schiffen aussteigen zu lassen, klicke einfach auf den Schalter des Schiffes und bewege die restlichen Einheiten der Gruppe an Land. Ein Rechtsklick auf einen der Schalter bewirkt, dass alle anderen Schalter in der Gruppe dunkel werden. Auf diese Weise kannst du schnell eine einzelne Einheit aus der Gruppe herauslösen. Ein weiterer Rechtsklick auf den Schalter bewirkt, dass nun der Schalter dunkel dargestellt wird, während die anderen Schalter wieder hell werden. Experimentiere ein wenig mit den Bewegungsschaltern herum, sie sind sehr wichtig in AoW2.

## Andere Objekte

Zusätzlich zu Städten und Gruppen gibt es eine ganze Reihe weiterer interessanter Objekte im **Hauptfenster**. Goldvorkommen, Minen und Kraftknoten aller Art können eingenommen werden, um Gold und Mana zu liefern. Einige Objekte können eingenommen werden und liefern dann wertvolles Geheimwissen und spezielle Waffen und Ausrüstungsteile.

## Kapitel Drei: Gefechte

### Allgemeine Informationen zu Gefechten

Trifft eine deiner Gruppen auf eine feindliche Gruppe, wird es zu einem Gefecht kommen. Du hast dann die Optionen, das Gefecht selbst zu führen oder den Computer den Ausgang des Kampfes automatisch errechnen zu lassen, oder, falls du der Angreifer bist, vor Beginn der Schlacht den Rückzug anzutreten. Wenn das Fenster erscheint:

**“Möchtest Du diese Schlacht selbst führen?”**

Antworte mit **Ja**, wenn du das Gefecht selbst kommandieren möchtest, und mit **Nein**, wenn der Computer den Ausgang errechnen soll. Klicke auf **Rückzug**, um den Kampf zu vermeiden. Hast du **Nein** angeklickt, gibt dir der Computer im Ereignisfenster Auskunft über den Ausgang der Schlacht. Mit **Wiederholung** kannst du dir die Schlacht noch einmal in einer kurzen Zusammenfassung ansehen.

*WICHTIG: Durch die “Regel des benachbarten Hex” können Schlachten mit mehr als 2 Gruppen ausgetragen werden. Jeder Ort auf der Karte ist ein Sechseck, Hex genannt. Jede Gruppe, die auf einem Hex steht, das dem Hex benachbart ist, auf dem der Kampf stattfindet, wird automatisch in den Kampf eingreifen. Willst du mit mehreren Gruppen in den Kampf ziehen, umringe das Hex, auf dem dein Feind steht, mit deinen Gruppen und lass dann deine Gruppe die Attacke initiieren. Neutrale und alliierte Gruppen können in den Kampf eingreifen, wenn sie ihrer Ausrichtung nach mit einer der Kampfparteien sympathisieren. Wenn du mehrere Gruppen über die Karte bewegst, achte darauf, dass die Gruppen eng beisammen bleiben, so dass sie sich gegenseitig helfen können, falls eine Gruppe angegriffen wird. Vermeide es, deine Gruppen in Reihe aufzustellen, denn auf diese Weise “berührt” jede Gruppe nur 1 oder 2 andere Gruppen. Wähle lieber knäuelartige Formationen, in denen jede Gruppe mit jeder in Kontakt steht.*





Bei taktischen Gefechten führst du selbst deine Einheiten in den Kampf. Kämpfe werden immer im Classic-Modus, also Zug um Zug ausgetragen, nie im Simultan-Modus. Der Angegriffene zieht immer zuerst. Das Gefechts-Interface ist in Form und Funktion beinahe identisch mit dem **Hauptfenster** und seinen drei Nebenfenstern. Es gibt links ein **Ereignisfenster**, das die Ereignisse während des Gefechts auflistet. Darunter befindet sich der **Mana-Indikator** sowie der **Zauberpunktindikator**. Rechts befindet sich eine Minikarte sowie der Button für die **Nächste Einheit**, der **Rundenindikator** und der **Runde beenden**-Button. Wenn du eine Einheit selektiert hast, werden statt der **Gruppenoptionen** die **Einheitenoptionen** sichtbar. Du kannst die Einheit in gewohnter Weise bewegen. Anders als im Hauptfenster siehst du nun statt der gelben und grauen Bewegungsmarkierungen grüne, gelbe und rote Punkte.



*WICHTIG: Die Anzahl der Attacken, die eine Einheit anbringen kann, hängt davon ab, wie viele Bewegungspunkte sie noch übrig hat. Hat die Einheit sich innerhalb der grünen Punkte bewegt, reicht ihre Energie für drei volle Attacken. Bewegt sie sich im gelben Bereich, kann sie nur mehr zwei Attacken anbringen, im roten Bereich ist nur noch eine Attacke möglich.*

Hat die Einheit anwendbare Fähigkeiten, wie etwa „Bogenschießen“ oder „Schlag“, so sind diese Fähigkeiten hell markiert und können auf der Liste der Fähigkeiten rechts neben der Einheit selektiert werden. Wird eine Fähigkeit selektiert, erscheinen im Ereignisfenster Informationen über sie.

Distanz-Attacken, also etwa das Schießen mit Armbrust oder Bogen, sind nur möglich, wenn sich die Einheit nicht außerhalb des grünen Bereichs bewegt hat. Dies gilt allerdings nicht für Attacken, bei denen Fähigkeiten wie etwa „Netz“ oder „Verstricken“ angewendet werden.

Bist du der Angreifer, wirst du in der Nähe des ursprünglichen Standorts deiner Gruppe etliche Pfeile bemerken, die vom Zentrum der Karte weg weisen. Wenn du Einheiten auf einen der Pfeile bewegst, ziehen sie sich aus dem Gefecht zurück. Diese Rückzugspfeile stehen aber nur dem Angreifer zur Verfügung. Das Gefecht endet, wenn alle Angreifer oder alle Verteidiger gefallen

sind, es sei denn eine der Parteien gibt auf oder die Angreifer ziehen sich zurück.

Werden die Options-Buttons gedrückt, stellt das mittlere Fenster einige verschiedene Optionen dar. Die **Zauber-Optionen** öffnen das Zauberbuch. Der **Objekt-Options-Button** öffnet die Einheiten-Optionen. Die **Herrschafts-Optionen** zeigen ein Portrait deines Zauberers und die Buttons **Aufgabe** und **Auto**. Wenn du aufgibst, ist das Gefecht zuende und du hast automatisch verloren. Drückst du **Auto**, übernimmt der Computer die Gefechtsführung, bis du erneut auf Auto klickst. Schließlich kannst du noch die **Spieloptionen** öffnen, falls du die In-Game-Optionen verändern willst.

Ein Rechtsklick auf einen Punkt der Karte öffnet stets die **Herrschafts-Optionen**.

## Kampfverhalten

Wenn Einheiten in AoW2 versuchen, einander Schaden zuzufügen, wird eine Zufallszahl generiert und dann mit den Werten der beiden Einheiten verglichen, um zu sehen, ob der Angreifer Erfolg hat. Weitere Informationen über die Bedeutung der statistischen Werte einer Einheit findest du im Kapitel über Einheiten.

Die prozentuale Erfolgchance für die meisten Attacken basiert auf einem Vergleich der statistischen Werte der attackierenden Einheit mit den Defensiv- oder Resistenz-Werten der angegriffenen Einheit. Die Erfolgchance beträgt 50% wenn der Vergleich Attacke-Verteidigung bzw. Attacke-Resistenz identische Werte ergibt. Jede Differenz dieser Werte steigert oder senkt die Erfolgsaussichten um 5%. Ist eine Attacke erfolgreich, wird der Schaden berechnet und nimmt dann einen Wert von mindestens 1 und maximal dem höchsten Schadenswert der Attacke an.

Eine Einheit mit Attacke 8 und Schaden 5 hat gegen ein Ziel mit Verteidigung 6 also eine 60%ige Erfolgchance ( $50\% + (5\% * 2)$ ). Trifft die Einheit, richtet sie zwischen 1 und 5 Schaden an.

Jede Attacke hat stets mindestens 5% und höchstens 95% Aussicht auf Erfolg.

Distanz-Attacken arbeiten mit eigenen Attacke-Werten, die von der Zielgenauigkeit, der Entfernung zum Ziel, der Höhe des Ziels und der freien Sicht auf das Ziel abhängen. Je weiter ein Ziel entfernt ist, desto geringer die Wahrscheinlichkeit eines Treffers. Steht der Schütze erhöht, während sein Ziel sich auf niedrigem Terrain befindet, erhöht dies die Trefferwahrscheinlichkeit. Die Erfolgsaussichten einer Distanz-Attacke werden im **Ereignisfenster** angezeigt. Steht ein Hindernis im Weg, erscheint ein roter Kreis um das Hindernis.

*WICHTIG: Zwei Einheiten, die direkt nebeneinander stehen, blockieren in der Regel nicht die Distanz-Attacken der jeweils anderen. Indem du eine starke Einheit vor eine schwache stellst, kannst du die manchmal abschirmen und schützen. Diese Einheiten können ruhig durch die abschirmenden Einheiten hindurch schießen, solange sich das Ziel direkt vor der abschirmenden Einheit befindet.*

Zusätzlich zu physischem Schaden gibt es noch spezielle Schadenstypen, wie etwa den Heiligen Schaden. Hier wird der Schaden mit der Resistenz des Ziels verglichen um festzustellen, ob er seinen speziellen Effekt, wie etwa Schwindelgefühle bei der Zieleinheit, hervorruft. Der Attackenwert dieser Spezial-Nebeneffekte beträgt immer 8. Magische, Physische und Wallschadenstypen haben keine speziellen Nebeneffekte. Mit magischem Schaden lassen sich aber Einheiten schädigen, die gegen physische Attacken geschützt oder immun sind. (Wallschaden bedeutet immer, dass eine Attacke Stadtwälle und -mauern zerstören kann (im Gegensatz zu den Stadttoren, die jede Einheit attackieren kann). Werden solche Attacken gegen Wälle und Mauern gerichtet, gibt es hier einen Bonus.)



Ein Beispiel: Eine Einheit hat zusätzlich zu ihren normalen Fähigkeiten zu schlagen, die Fähigkeit zum Heiligen Angriff. Führt die Einheit einen erfolgreichen Schlag gegen einen Feind, wird auch der Heilige Angriff mit dem Attackenwert 8 mit der Resistenz des Ziels verglichen. Hat der Heilige Angriff Erfolg, wird dem Opfer im Nebeneffekt schwindlig.

## Schadenstypen- & Effekt-Tabelle

Name	Spezielle Effekte
Feuer	Ziel fängt Feuer. -2 ATT und -1 Trefferpkt. pro Runde
Kälte	Ziel friert ein & kann sich 3 Runden oder bis zu nächster Attacke nicht bewegen.
Tod	Ziel wird verflucht. -2 RES, Todesschwäche & verzögerte Heilung.
Heilig	Ziel wird schwindlig. -2 ATT und -2 VERT.
Blitz	Ziel wird geschockt & kann 1 Runde nicht agieren.
Magisch	Kein Spezialeffekt
Physisch	Kein Spezialeffekt
Gift	Ziel wird vergiftet -2 ATT, -2 VERT, -2 SCHA, -2 RES für 3 Tage.
Wall	Erlaubt Attacken, die Stadtmauern zerstören.

## Distanz und Höhe

Fähigkeiten, die unter die Kategorien Zweikampf oder Nahkampf fallen, können nur bei direktem Kontakt mit dem Gegner angewendet werden. Es gibt aber viele Fähigkeiten, mit denen sich über etliche Hex Entfernung schießen lässt. Besonders wichtig für Distanz-Attacken ist die Entfernung vom Ziel sowie der Höhenunterschied zwischen Schütze und Ziel. Jede Distanzwaffe hat eine eigene Reichweite, die eine große Rolle dabei spielt, wie effektiv die Waffe ist. Im folgenden die maximale Anzahl von Hex, die eine Distanzwaffe überwinden kann:

Kurze Reichweite:	4 Hex
Mittlere Reichweite:	8 Hex
Große Reichweite:	12 Hex
Extragroße Reichweite:	16 Hex

(Daneben gibt es noch Fähigkeiten, die über unbegrenzte Distanzen zum Einsatz kommen können. Für diese gelten die oben angegeben Werte natürlich nicht.)

Zusätzlich zur Maximalreichweite rechnet der Distanzfaktor auch mit ein, wie viel Effektivität die Fähigkeit verliert, je weiter das Ziel entfernt ist. Die Formel hierzu lautet:

$$\text{Effektivitätsverlust} = (((\text{Reichweite} + 1 - \text{Distanz}) * 10) / \text{Reichweite}) - 10$$

Für eine Fähigkeit mit großer Reichweite (12 Hex) beträgt also der Effektivitätsverlust bei einem Schuss auf ein Ziel, das 6 Hex entfernt ist, rund -4 ATT. -4 ATT kommt einem Minus von 20% bei der Treffergenauigkeit gleich.

Auch die Höhendifferenz zwischen Schütze und Ziel beeinflusst die Treffergenauigkeit. Leider ist es sehr viel schwieriger, den Höhenunterschied zwischen 2 Hex einzuschätzen als die Entfernung zwischen zwei Hex zu zählen. Die Formel für den Höhen-Bonus oder -Malus lautet wie folgt:

$$\text{Höhen-Bonus/-Malus} = ((\text{Höhe des Angreifers} - \text{Höhe des Ziels}) * 5) / 127$$

Hex können eine Höhe von 0 bis 255 haben, der maximale Bonus oder Malus für einen Angreifer bedingt durch Höhenunterschiede des Terrains beträgt also +10 ATT oder -10 ATT. Die meisten Hex haben aber eine Höhe von weniger als 127. Bonusse und Malusse rangieren also selten außerhalb des Bereichs von +5 ATT und -5 ATT.



## Kapitel Vier: Einheiten

### Statistiken & Einheiten

Jede Einheit in AoW2 verfügt über einen einzigartigen Mix aus sechs Basiswerten, einigen speziellen Charakteristika und mehreren Fähigkeiten. Jeder der sechs Basiswerte repräsentiert eine fundamentale Eigenschaft der Einheit. Ausgenommen Trefferpunkte und Bewegung, werden diese Werte gekappt, wenn sie den Wert 20 erreichen (Obergrenze). Jeder Punkt Differenz in einem Wert repräsentiert in der Regel einen Unterschied von 5%. Ein Wert von 12 ATT ist also 5% besser als 11 ATT. Im Kapitel Kampfverhalten erhältst du weitere Infos darüber, wie sich die Werte gegenseitig bedingen.

### Attacks

Der Wert „Attacke“ beschreibt, wie effektiv die Einheit während einer Attacke darin ist, die Verteidigung des Feindes auszmanövrieren oder zu durchbrechen. Normalerweise wird dieser Wert etwa 7-9 betragen. Einheiten, die keinen Attackewert (ATT) aufgelistet haben, wie etwa die meisten Einheiten, die nur mit Distanzwaffen kämpfen, müssen sich also auf den Attackewert ihrer Distanzwaffe verlassen. So haben etwa alle Attacks, die mit der Fähigkeit „Bogenschießen“ ausgeführt werden, einen Wert von 8 ATT. Informationen über Distanz-Attacks erhältst du im Ereignisfenster, wenn du die entsprechende Fähigkeit selektierst.



## Schaden

Schaden beschreibt den potenziellen Schaden, den eine Einheit anrichten kann, wenn sie ihr Ziel trifft. Je höher dieser Wert ist, desto mehr Schaden kann die Einheit einem Gegner zufügen. Für Einheiten, die nur über Distanzwaffen verfügen, gilt hier dasselbe wie für die Attacke. So haben etwa alle Attacken, die mit der Fähigkeit Bogenschießen ausgeführt werden, ein Schadenspotenzial von 5. Informationen über Distanz-Attacken erhältst du im Ereignisfenster, wenn du die entsprechende Fähigkeit selektierst. Der Durchschnittswert für Schaden liegt etwa bei 5-7.

## Verteidigung

Je höher dieser Wert ist, desto leichter fällt es einer Einheit einem gegnerischen Schlag zu entgehen. Der Durchschnittswert liegt zwischen 5 und 8.

## Resistenz

Wenn man versucht, ein Ziel mit Zaubersprüchen oder anderen magischen Fähigkeiten zu attackieren, wird der Wert dieser Attacke nicht mit der Verteidigung der Zieleinheit verglichen, sondern mit ihrem Resistenzwert. Normalerweise liegt dieser Wert bei 4-6.

## Trefferpunkte

Sie geben einfach an, wie viel Schaden eine Einheit aushält, bevor sie fällt. Jeder Trefferpunkt (TP) repräsentiert einen Schadenspunkt, den die Einheit wegstecken kann. Sind alle Trefferpunkte verbraucht, stirbt die Einheit (Untoten brechen zusammen). Der Durchschnittswert liegt hier bei 10-16.

## Bewegungspunkte

Dieser Wert drückt aus, wie weit sich eine Einheit pro Runde bewegen kann, und zwar sowohl auf der Karte als auch im Gefecht. Die Überquerung von 1 Feld der Karte kostet etwa 4 BP, aber Hindernisse wie Wälder oder Sümpfe können das Fortkommen verlangsamen, während Straßen es erleichtern. Im Durchschnitt betragen die BP 24-32.

## Andere Charakteristika

Jenseits der obigen Basiswerte verfügt jede Einheit noch über eine Reihe weiterer Charakteristika.

## Fähigkeiten

Jede Einheit verfügt über eine Reihe von Fähigkeiten. Mindestens eine dieser Fähigkeiten bezieht sich immer auf die Fortbewegung (z.B. Gehen), einige beziehen sich auf Attacken (z.B. Bogenschießen oder Schlag). Jenseits dieser Gemeinsamkeiten variieren die Fähigkeiten jedoch sehr stark von Einheit zu Einheit und von Volk zu Volk.

## Moral

Jede Einheit verfügt über eine individuelle Stimmungslage (Moral). Diese wird von vielen Faktoren beeinflusst, hauptsächlich aber von Volkszugehörigkeit und charakterlicher Ausrichtung. Die Moral einer Einheit wird in aller Regel gut sein, wenn du gute Beziehungen zu ihrem Volk unterhältst und/oder wenn der Zauberer dieses Volkes den gleichen Charakter hat wie dein eigener. Gruppen, die hauptsächlich aus Einheiten mit schlechter Moral bestehen, bergen das Risiko, dich irgendwann zu verlassen,

indem sie desertieren. Mehr Infos hierzu im Kapitel **Diplomatie, Ansehen, Völkerbeziehungen und Moral**.

## Völker

Eine Einheit gehört stets zu demjenigen Volk, das eine Stadt bewohnte, als die Einheit geschaffen wurde. Kriegsgesetz, wie etwa die Schleuder, besitzt keine Volkszugehörigkeit.

Alle untoten Einheiten (Einheiten, mit der Eigenschaft "Untot" in der Liste ihrer Fähigkeiten) haben auch die folgenden Eigenschaften/Fähigkeiten: Todes-Immunität, Giftimmunität, Feuerschutz, Kälteschutz, Blitzschutz, Nachtsicht und Regenerierung.

## Charakterliche Ausrichtung

Ebenso wie Zauberer können auch Einheiten gut oder böse sein. Für die charakterliche Ausrichtung gibt es folgende Abstufungen:

Unendlich gut  
Gut  
Völlig neutral  
Neutral  
Böse  
Unendlich böse

Gerätschaften besitzen natürlich keine charakterliche Ausrichtung.

## Größe

Die Größe einer Einheit dient lediglich ihrer Beschreibung und hat keinerlei Einfluss auf ihre Fähigkeiten im Spiel.

## Typen

Alle Einheiten fallen unter drei Kategorien: Humanoide, Kreaturen und Gerätschaften. Einige Fähigkeiten, wie etwa "Gerät reparieren" stehen nur einer Kategorie zur Verfügung.

Geräte haben immer die folgenden Eigenschaften/Fähigkeiten: Kälteschutz, Furchtlosigkeit und Giftimmunität.

## Geschlecht

Männlich, weiblich oder Neutrum. Vom Geschlecht einer Einheit hängt es ab, ob sie z.B. gegen Verführungsangriffen anfällig ist.

## Level und Unterhalt (Bedarf)

Jeder Einheit ist ein Level zugewiesen. Die Standardeinheit einer Stadt sowie alle Einheiten, die aus Kasernen hervorgehen, sind Level-1-Einheiten. Einheiten, die nur aus Kriegshauptquartieren hervorgehen können, sind Level-2-Einheiten, solche, die nur aus Elitengilden hervorgehen, sind Level-3-Einheiten und solche schließlich, die aus Meistergilden hervorgehen, sind Level-4-Einheiten.

Alle nicht durch Zauber herbeigerufenen Einheiten haben zudem einen bestimmten Bedarf an Unterhalt, d.h. sie kosten jede Runde einen gewissen Betrag an Goldstücken. Dieser Betrag bemisst sich folgendermaßen:

Bedarf in Goldstücken pro Runde =  $3 + (3 * \text{Level})$

In jeder Runde, in der du den Unterhalt der Einheit nicht aufbringen kannst, sinkt ihre Moral. Wird die Einheit über mehrere Runden vernachlässigt, wird sie dich verlassen. Durch Zaubersprüche herbeigerufene Einheiten, die pro Runde eine gewisse Menge Mana brauchen, werden einfach verschwinden, wenn du ihnen das Mana nicht liefern kannst. Der Mana-Bedarf



solcher Einheiten ist im Zauberbuch aufgelistet, ihr Level hängt vom Level des Zaubers ab, mit dem sie gerufen wurden. "Schwarze Spinne herbeirufen" ist ein Level-1-Zauber, also ist die Schwarze Spinne eine Level-1-Einheit.

Helden haben ein eigenes System für Levels und Erfahrung. Mehr Infos hierzu in dem entsprechenden Kapitel.

## Erfahrung

Einheiten gewinnen an Erfahrung, wenn sie eine feindliche Einheit töten. Nur die Zauberer selbst können in AoW2 keine Erfahrung hinzugewinnen. Einheiten mit höherem Level brauchen mehr Erfahrung als solche mit niederem Level, um Medaillen zu erringen, profitieren dann aber genauso davon wie alle anderen. Es gibt zwei Arten von Medaillen: Silber- und Goldmedaille.

Bonusse für das Erringen einer Medaille:

	Erforderl. Erfahrung	Bonusse
Silbermedaille	Einheiten-Level * 10	ATT +1*, VERT +1, TP +1
Goldmedaille	Einheiten-Level * 30	SCHA +1*, RES +2, TP +1

\* Einheiten, die nur über Distanzwaffen verfügen, gewinnen statt ATT +1 und SCHA +1 einen Level an Zielsicherheit hinzu.

Einige wenige Einheiten erlangen völlig neue Fähigkeiten, wenn sie um einen Level aufsteigen. Diese neuen Fähigkeiten variieren sehr stark je nach Einheit. Wie viel Erfahrung eine Einheit abgibt, wenn sie getötet wird, hängt allein von Level der Einheit ab:

Erfahrung, die durch Tod abgegeben wird = Level \* 5

Helden gewinnen auf die gleiche Art und Weise an Erfahrung wie reguläre Einheiten, sie erringen aber keine Medaillen, sondern steigen in bestimmten Intervallen einen Level auf. Informationen hierzu im folgenden Kapitel.

# Kapitel Fünf: Zauberer und Helden

Dein Zauberer und deine Helden funktionieren in vieler Hinsicht genau wie alle anderen Einheiten, verfügen aber über spezielle Fähigkeiten, die hier erklärt werden.

## Zauberer

Zauberer gewinnen anders als andere Einheiten in Gefechten nicht an Erfahrung. Sie erringen also keine Medaillen und steigen auch nicht die Level-Leiter hinauf. Zauberer sterben nicht für immer, solange du einen Zauberturm unter deiner Kontrolle hast. Fällt dein Zauberer aber im Kampf und du hast keine Städte mehr unter deiner Kontrolle, so hast du das Szenario verloren. Fällt dein Zauberer, und du hast noch Städte mit Zauberturm, so büßt du an Ruf ein (-20) und verlierst alle Körper-Objekte, aber dein Zauberer erscheint in der nächsten Runde wieder im nahegelegensten Zauberturm. Zwar kannst du deinen Zauberer auch in Gefechte schicken, aber normalerweise ist es besser, ihn in einer Stadt mit Zauberturm zu belassen. Zaubertürme erlauben ihm, Zaubersprüche über weite Distanzen anzuwenden, auch in Gefechten.

## Selbst gestaltete Zauberer

Willst du ein Szenario nicht mit den standardmäßig vorgegebenen Zauberern spielen, so klicke auf **Zauberer gestalten** auf dem Szenariobildschirm, bevor das Spiel beginnt. Du kannst dann einen anderen Zauberer auswählen oder einen eigenen Zauberer kreieren. Wenn du einen Zauberer kreieren willst, klicke auf das Portrait unter den Worten **Oder Zauberer kreieren** und dann auf **Weiter**.

Nun musst du zunächst eine der sieben magischen Sphären auswählen. (Mehr Informationen zu den Sphären findest du im Kapitel über Magie.) Wähle also eine Sphäre aus und klicke dann auf **Weiter**. Es erscheint eine Liste mit den Talenten des Zauberers. Du kannst deinem Zauberer 1 Talent zuweisen. Positive Talente sind grün dargestellt, negative rot. Ordnest du deinem Zauberer eine negative Eigenschaft zu, so darfst du ihm zusätzlich noch eine positive zuteilen. Die Talente haben einen großen Einfluss auf das Spiel und das Verhalten deines Zauberers, also wähle sorgfältig.

### Die Talente der Zauberer

Name	Bonus	Malus
Friedensbwahrer	Völkerbeziehungen +20	
Entdecker	Alle Bewegungen von Einheiten +20%	
Expansionist	Wachstum der Städte + 20%	
Kaufmann	Stadt Gold-Einkommensbonus (+0/+5/+10/+15)*	
Baumeister	Stadt Produktionsbonus (+0/+5/+10/+15)*	
Eroberer	Erfahrung +20%	
Überlebenskünstler	Weniger Bedarf von Einheiten (-1/-2/-3/-4)**	
Gelehrter	Forschungskosten für Zauber -20%	
Medium	Aufwand Mana und Zauberpunkte -10%	
Anarchist		Völkerbeziehungen -20
Dekadenz		Erhöhter Bedarf von Einheiten (+1/+2/+3/+4)**
Pazifist		Erfahrung -20%
Pedant		Stadt Gold-Einkommensmalus (-0/-5/-10/-15)*
Technikfeind		Stadt Produktionsmalus (-0/-5/-10/-15)*
Geisterbeschwörer	Mana für Herbeirufen, ZP und Forschungskost. -20%	
Zauberexperte	Zauberpunkte des Zauberers +10	

\* Bonus und Malus für Goldeinkommen und Produktion für die verschiedenen Siedlungsgrößen: Außenposten/Dorf/Kleinstadt/Stadt

\*\* Bonus und Malus für Unterhalt der Einheiten nach Levels: Level 1/Level 2/Level 3/Level 4

Hast du die Talente für deinen Zauberer ausgewählt, klicke wieder auf **Weiter**. Wähle dann dein Start-Volk aus und klicke wiederum auf **Weiter**. Zuletzt musst du noch ein Portrait, einen Namen und eine Farbe für deinen Zauberer auswählen. Klicke dann noch einmal auf **Weiter**. Wenn du während dieser Prozedur einmal zum vorherigen Bildschirm zurückkehren möchtest, klicke auf **Zurück**.

### Helden

Helden sind wahrhaft einzigartige Einheiten in AoW2. Sie verfügen über die gleichen Basiswerte und Grundfähigkeiten wie reguläre Einheiten, können aber im Verlauf des Spiels schier unglaubliche Kräfte erlangen, magische Objekte bei sich tragen und Großtaten vollbringen, zu denen selbst dein Zauberer nicht in der Lage wäre. Zwar hast du nicht zu Beginn eines jeden Szenarios gleich einen Helden an deiner Seite, doch in der Regel wirst du sehr schnell die Chance erhalten, einen für dich zu rekrutieren. Dies hängt ein wenig vom Ruf deines Zauberers ab: Je besser dieser ist, desto leichter werden sich dir Helden anschließen. Die wahrscheinlich wichtigste Funktion von Helden ist es, dass sie das Einflussgebiet deines Zauberers erweitern. Jeden Helden umgibt ein kleines Feld deines Einflussgebiets, das dir erlaubt, dort Zauber anzuwenden. Du kannst also die Einheiten des Helden verzaubern, Kreaturen herbeirufen, um ihm zu helfen, und auch Kampf-Zauber in Gebieten anwenden, die von deiner Stadt weit entfernt sind. Schütze deine Helden so gut du irgend kannst. So solltest du deinen Helden z.B. jeden positiven Zauber verleihen, den du dir leisten kannst.





Ein weiterer Unterschied zwischen Helden und regulären Einheiten besteht in der Art und Weise, wie sie an Erfahrung gewinnen. Wie jede andere Einheit (außer den Zauberern), gewinnen die Helden an Erfahrung hinzu, wenn sie Feinde töten. Zusätzlich dazu gewinnen Helden aber noch einen Erfahrungspunkt hinzu für jeden Tag, den sie in deinen Diensten stehen. Helden erringen keine Medaillen, sie steigen in Level auf. Ist ein Held einen Level aufgestiegen, erhältst du eine Nachricht. Du kannst dann wählen, welche vorteilhafte Fähigkeit er für das Erreichen des Levels erhält. Die Auswahl dieser Fähigkeiten und Bonusse wird zufällig erstellt.

### Allgemeine Helden-Bonusse

Name	Bonus
Offensive	+1 ATT, +1 SCHA
Defensive	+1 VERT, +1 RES
Gesundheit	+2 TP, +4 BP

Wenigstens einer, oft aber auch zwei dieser Bonusse erscheinen in der Nachricht zusammen mit einer oder zwei Fähigkeiten. Wähle aus, was dir geraten scheint. Helden können sehr viele Level erreichen und sehr mächtig werden, auf niedrigen Leveln sind sie aber sehr verwundbar. Du musst einen Weg finden, wie deine Helden soviel Erfahrung wie möglich gewinnen können und sich gleichzeitig nicht allzu großen Gefahren aussetzen.

## Objekte

Anders als reguläre Einheiten können Helden und Zauberer magische Objekte einsetzen. Diese Objekte bringen neue Fähigkeiten und den einen oder anderen Bonus für die Basiswerte des Charakters. Fällt ein Zauberer oder ein Held im Kampf, lässt er alle Objekte fallen, und ein anderer kann sie aufheben. Wenn du einen Helden oder Zauberer anklickst, erscheint links auf dem Bildschirm eine Kolumne, die dir anzeigt, welche Objekte der betreffende gerade bei sich trägt. Auf dem Boden liegende Objekte kannst du ansehen, indem du auf den Button **Boden** klickst. Der Button **Teleportieren** ist hell dargestellt, wenn du ein Objekt selektiert hast. Es erscheint dann auch eine Liste mit deinem Zauberer und deinen Helden. Klicke auf den Button **Teleportieren** und auf den Zauberer oder Helden, an den das Objekt gehen soll. Wenn einer deiner Einheiten ein magisches Objekt in die Hände fällt, kann sie es zu deinem Zauberer oder einem der Helden teleportieren, wenn du ausreichend Mana für die Teleportation hast. Um das Objektfenster zu öffnen, wenn sich kein Zauberer oder Held in der Gruppe befindet, doppelklicke einfach auf das Hex, wo das Objekt liegt.



Jeder Zauberer und jeder Held kann nur eine gewisse Anzahl von Objekten jeder Art bei sich tragen. So kann ein Held etwa nicht zwei Helme tragen. Du kannst Objekte aber zwischen den Helden hin und her **teleportieren**.

## Kapitel Sechs: Magie

Die mystischen Energien, über die die großen Zauberer und - in geringerem Ausmaß - auch die Helden gebieten, fallen unter den Überbegriff "Magie". Magie beinhaltet diejenigen Kräfte, mit denen ein Zauberer nach seinem Belieben die Naturgesetze verändern und außer Kraft setzen kann. Sie gliedert sich in sechs spezifische und eine allgemeine Sphäre. Jede der Sphären repräsentiert einen bestimmten Aspekt des Universums, von den Kräften des Lebens und des Todes bis hin zum Toben der Elemente.

### Sphären

Jeder Zauberer kann sich auf eine magische Sphäre spezialisieren. Jede Sphäre besitzt einzigartige Eigenschaften; auf welche Sphäre sich ein Zauberer spezialisiert, erlaubt also in gewisser Weise Rückschlüsse auf seine Persönlichkeit und seine charakterliche Ausrichtung.

#### Luft

Die Macht, die Himmel und die Winde zu kontrollieren fällt in die Sphäre der Luft. Luft-Zauber haben meist etwas mit Wind, Blitzen und Kälte zu tun.

#### Erde

Die Erd-Sphäre ist für alles zuständig, was sich auf dem Erdboden abspielt. Die Magie dieser Sphäre manipuliert Steine, Metalle, ja sogar die Tektonik der Erde.

#### Feuer

Alles Brennende und Chaotische ist an die Sphäre des Feuers gebunden. Die Meister dieser Sphäre kontrollieren Flammen, geschmolzene Lava und das Chaos selbst.



## Wasser

Der Feuer-Sphäre entgegengesetzt ist die Sphäre des Wassers. Die Zauberer dieser Sphäre können Flüssigkeiten in Gifte verwandeln, das Wasser am Himmel gefrieren lassen oder Lebewesen das Wasser entziehen.

## Leben

Die Zauberer des Lebens existieren für alles, was heilig und rein ist. Lebensmagie dient in der Regel dem Schutz, der Wiederherstellung und der Rettung aller Lebenden.

## Tod

Wo das Leben keinen Platz mehr hat, dort ist das dunkle und unheilige Reich des Todes. Die Magie des Todes erlaubt es, Kräfte des Bösen, der Finsternis und des Verfalls zu kontrollieren.

## Kosmos

Alles was nicht in den Bereich einer der sechs spezifischen Sphären fällt, wird von der großen Sphäre des Kosmos abgedeckt. Obwohl sie nicht explizit ausgerichtet ist wie die anderen sechs, kann die Sphäre des Kosmos Zauber aller anderen Sphären anwenden, wie auch viele eigene Zauber, die Dinge verändern oder Vorgänge abbrechen.

## Die Anwendung von Zaubern

Die Anwendung starker Zauber ist keine leichte Aufgabe, nicht einmal für einen Zauberer. Die drei wichtigsten Dinge, die man braucht, um einen Zauber anzuwenden, sind ein Einflussgebiet, Mana und Zauberpunkte.

## Einflussgebiet

In AoW 2 kann dein Zauberer Zauber auf der Karte anwenden und in Gefechten, die innerhalb seines Einflussgebietes stattfinden. Dieses Gebiet wird durch eine farbige Linie markiert. Um dein Gebiet zu erweitern, kannst du deinen Zauberer in eine Stadt bewegen, die über einen Zauberturm verfügt. Zaubertürme sind leicht zu erkennen, sie sind die weitaus größten Bauwerke einer Stadt. Solange ein Zauberer in einer Stadt weilt, ist sein Einflussgebiet sehr viel größer als sonst. Du kannst Zaubertürme auch ausbauen, um dein Gebiet noch weiter zu auszuweiten. Ist dein Gebiet zu weit von einem Brennpunkt des Spiels oder vom Schlachtengetümmel entfernt, kann es nötig sein, neue Zaubertürme in Städten zu bauen, die näher am Geschehen liegen.

Auch Helden erweitern dein Einflussgebiet. Genauer gesagt, erlauben sie es deinem Zauberer, im Umkreis von einem Hex um sie herum einen Zauber anzuwenden. Dies gilt auch für Kampf-Zauber. Daher sind Helden unschätzbar wertvoll für Offensiven auf feindlichem Gebiet, besonders in der Domäne eines anderen Zauberers.

## Mana

Um einen Zauber in deinem Gebiet anzuwenden, musst du über ausreichend Mana verfügen. Manakristalle liegen manchmal auf der Erdoberfläche herum, doch öfter wird Mana produziert, indem andere Kräfte zu Mana gewandelt werden. Der Ausdruck "Kraft" beschreibt die schiere magische Energie, die dein Zauberer, die Helden und die magischen Knoten hervorbringen. Jedes bisschen Kraft, das nicht zur Erforschung neuer Zauber aufgewendet wird, wird automatisch zu Mana gewandelt. Hast du genug Mana für einen Zauber, kannst du ihn anwenden. Beachte aber, dass einige Zauber auch nachdem sie ausgesprochen wurden einen stetigen Bedarf an Mana aufweisen, um wirksam zu bleiben. Geht dir also dein Mana aus, wird der Zauber aufgehoben. Wenn du selbst einen Zauber aufheben musst, rufe die **Zauber-Optionen** auf, klicke dann auf den Button **Aktiv** und dann auf **Aufheben**.

## Zauberpunkte

Zusätzlich zu Mana, muss dein Zauberer jedes Mal, wenn er einen Zauber zur Anwendung bringt, Zauberpunkte (ZP) aufwenden. Die ZP, die benötigt werden, entsprechen dem Mana-Aufwand. ZP werden auf zwei verschiedene Art aufgewendet, einmal für reguläre Zauber auf der Karte und einmal für Kampf-Zauber.

Reguläre Zauber, wie etwa das Herbeirufen von Wesen, haben oft einen sehr hohen Mana-Aufwand. Für einen Zauber, der 100 Einheiten Mana benötigt, muss ein Zauberer mit 20 ZP pro Runde also 5 Runden lang seine gesamten ZP aufwenden, um den Zauber anwenden zu können. Solange er sich nicht auf andere Aktivitäten verlegt, die ebenfalls ZP erfordern, steht ihm sein Zauber nach diesen 5 Runden zur Verfügung und kann an jedem Punkt seines Gebiets eingesetzt werden. Ein Zauberer mit 20 ZP kann aber auch in einer Runde 2 Zauber anwenden, die nur 10 ZP erfordern.

Kampf-Zauber funktionieren etwas anders als reguläre Zauber. Um einen Kampf-Zauber zu verhängen, der 25 ZP erfordert, muss der Zauberer diese 25 ZP sofort und auf einmal aufwenden können. Hat dein Zauberer nur 20 ZP pro Runde zur Verfügung, kann er diesen Zauber also nicht im Gefecht anwenden. Wenn du deine ZP im Gefecht aufbrauchst, stehen sie dir nach dem Kampf nicht für reguläre Zauber zur Verfügung. Hast du bereits einen regulären Zauber auf den Weg gebracht, in einem Gefecht aber 18 deiner 20 ZP für diese Runde aufgebraucht, so wird der reguläre Zauber in dieser Runde nur um 2 ZP vorangebracht, d.h. seine Anwendung wird sich verzögern. Willst du reguläre Zauber schnell zum Einsatz kommen lassen, solltest du also in Gefechten wenn möglich auf Zauber verzichten. Wenn zu erwarten ist, dass in einer Runde mehrere Gefechte auf deinem Gebiet anstehen, solltest du darauf achten, nicht alle deine ZP im ersten Gefecht zu verbrauchen.

Du kannst die Anzahl deiner ZP erhöhen, indem du eine Zauberammer in deinem Zauberturm baust oder indem du die Fähigkeit "Zauberexperte" erlangst.

## Zielauswahl

Als nächstes musst du wissen, wie du ein Ziel für deinen Zauber auswählst. Wenn dein Zauber bereit ist, klicke auf den Button **Zauber** in den **Zauber-Optionen** und klicke dann auf **Anwenden**. Globale Zauber erfordern keine Zielauswahl und treten einfach in Kraft, wenn du auf **Anwenden** klickst. Bei Zaubern, mit denen du eine Kreatur herbeirufst, musst du ein Zielgebiet wählen, das nicht von einer Gruppe aus 8 Einheiten besetzt ist. Für andere Zauber, die auf eine Einheit gerichtet sind, wie etwa "Waffe verzaubern", ist ein weiterer Schritt nötig, um sie zur Anwendung zu bringen: Wenn du den **Anwenden**-Button gedrückt hast, selektiere die Einheit oder die Gruppe, für die der Zauber bestimmt ist, im **Hauptfenster**. Es öffnet sich dann ein Fenster, das dem für die **Gruppenoptionen** sehr ähnlich ist. Klicke nun einfach die Einheit(en) an, für die der Zauber bestimmt ist. Du kannst mehrere Einheiten selektieren, wenn deine ZP ausreichen, um den Zauber auf mehr als eine Einheit anzuwenden. Wenn du die gewünschten Einheiten selektiert hast, klicke auf **Anwenden**. Für Zauber mit sofortigem Effekt wie zum "Gedächtnis-Zauber" musst du einfach ein Ziel auswählen, und der Zauber tritt sofort in Kraft.





## Kraft und Forschung

Dein Zauber und deine Helden bringen zwar Kraft hervor, doch nicht in sehr großen Mengen. Die Hauptkraftquelle sind daher die Kraftknoten. Es gibt sieben verschiedene Knoten, entsprechend den sieben magischen Sphären. Normalerweise generieren Knoten 10 Kraftpunkte pro Runde, Knoten deiner spezifischen Sphäre generieren 20 Kraftpunkte. Informationen über deine Kraftressourcen kannst du dir holen, indem du den Button **Kraft** in den **Zauber-Optionen** drückst.



Kraft wird für die Produktion von Mana aufgewendet, aber auch für die Erforschung neuer Zauber und Talente. Ein Klick auf den Button **Erforschen** in den **Zauber-Optionen** öffnet ein Buch mit Zaubern und Talenten, die du erforschen kannst, sowie einem **Schieberegler**. Der **Schieberegler** auf der linken Seite gibt an, wie viel deiner Kraft für die Generierung von Mana aufgewendet wird und wie viel für die Forschung. Wenn du den Schieberegler bedienst, siehst du, wie sich die Werte der einzelnen Zauber und Talente verändern. Um zwischen Zaubern und Talenten hin und her zu schalten, klicke auf die entsprechenden Schaltflächen. **WICHTIG:** Um die ZP deines Zauberers zu vermehren, empfiehlt es sich, das Talent "Zauberexperte" zu erforschen.

Außer in der Kosmos-Sphäre wird die Liste der Zauber, die erforscht werden können, weitgehend nach dem Zufallsprinzip erstellt. Der einfachste Weg, die Chancen zu erhöhen, dass ein Zauber höheren Levels in deinem Zauberbuch erscheinen wird, besteht einfach darin, zunächst die Zauber der niedrigeren Level zu erforschen. Ein Zauberer der Kosmos-Sphäre kann Zauber des nächsthöheren Levels nur erforschen, wenn er zuvor mindestens zwei Zauber des niedrigeren Levels erforscht hat.

## Geister, Schreine und Missionen

Wurde in einer Stadt eine Tempelanlage erbaut, besteht die Option, einen von vier Schreinen zu errichten. Jeder dieser Schreine ist einem der vier Großen Geister in AoW2 geweiht. Schreine nützen einer Stadt auf die eine oder andere Weise direkt, indem sie etwa die Zufriedenheit der Bevölkerung oder die Produktivität steigern. Aber Schreine haben noch einen weiteren, sehr speziellen Effekt: Sobald du einen Schrein für einen Geist erbaut hast, wird er dir eine Nachricht senden und eine Mission anbieten. Die Persönlichkeit des Geistes bestimmt weitgehend, auf welche Mission er dich schicken wird.

### Die Geister

#### Geist des Krieges

Wie sein Name schon sagt, liebt dieser Geist Kampf und Chaos. Bei seinen Missionen gilt es in aller Regel, Anarchie und Krieg zu sähen. Er wird von dir verlangen, Städte einzunehmen, Gebäude niederzubrennen, Bündnisse zu brechen und zerstörerische Zauber über seine Feinde zu verhängen. Als Belohnung winken meist Verbesserungen in Bezug auf die Gefechtsführung, es kann aber auch sein, dass er einen deiner Helden um einen Level befördert. Der Geist des Krieges ist der Gegenspieler des Geists der Ordnung.

## Geist der Ordnung

Ist der Geist des Krieges eine zerstörerische, sehr aktive Kraft, so ist der Geist der Ordnung eher eine Kraft des Aufbaus und des Reagierens. Bei seinen Missionen wird es gelten, Gebäude zu errichten oder zerstörte Städte und Bauwerke wiederaufzubauen. Der Geist der Ordnung hasst Kampf und Anarchie, Kriegserklärungen und Bündnisbrüche werden ihn also eher erzürnen. Bei seiner Abneigung gegen Gewalt kann es oft heikel sein, seine Missionen zu erfüllen. Aber ein erfolgreicher Abschluss einer Mission kann manchmal damit belohnt werden, dass er deinem Zauberer ein neues Talent schenkt.

## Naturgeist

Die Erhaltung der Natur und der natürlichen Weltordnung ist die Aufgabe des Naturgeistes. Daher hat dieser Geist eine starke Abneigung gegen alles, was die natürliche Landschaft einer Karte verändern könnte. Zaubersprüche etwa, die die natürliche Umwelt manipulieren oder zerstören, erzürnen den Naturgeist. Bei seinen Missionen gilt es für gewöhnlich, naturfremde Bauten wie Minen oder Windmühlen zu zerstören oder naturverändernde Zauber wie etwa den Eiszeit-Zauber aufzuheben oder zu brechen. Bei erfolgreichem Abschluss einer Mission beschenkt dich dieser Geist mit Gaben des Planeten, speziell mit Bergen von Gold.

## Geist der Magie

Der Geist der Magie gerät zwar ab und an mit dem Naturgeist aneinander, doch sind die beiden keine ausgesprochenen Gegenspieler wie der Geist des Krieges und der Geist der Ordnung. Der Geist der Magie ist hauptsächlich daran interessiert, den kontinuierlichen Fluss aller magischen Kräfte zu gewährleisten. Schickt dieser Geist dich auf eine Mission, so gilt es oft, ein magisches Bauwerk, wie etwa einen Knoten oder einen magischen Kraftpunkt, einzunehmen oder wiederaufzubauen. Er hasst Bauwerke und Zaubersprüche, die gegen den Fluss der Magie gerichtet sind, es kann also sein, dass er dich auffordert, Zauber wie etwa "Kraftverlust" oder "Zauberschutz" aufzuheben. Es versteht sich fast von selbst, dass der Geist der Magie bei erfolgreichem Abschluss einer Mission besonders freigiebig mit Mana umgeht.

## Missionen

Wenn dir ein Geist eine Mission anbietet, so wirst du diese automatisch annehmen, es sei denn, du drückst den Button Ablehnen. Bei einigen Missionen, wie etwa "Abtrünnige jagen", besteht ein Zeitlimit, innerhalb dessen du die Mission abgeschlossen haben musst. Um eine Mission erfolgreich abzuschließen, tu einfach, was der Geist von dir verlangt. Bei Erfolg erscheint eine Nachricht, in der du dir für gewöhnlich eine Belohnung aussuchen kannst. Falls du als Belohnung ein Objekt wählst, wird es automatisch zu deinem Zauberer teleportiert. Missionen gibt es in drei Schwierigkeitsgraden: Leicht (1), Mittel (2) und Schwer (3).



## Beziehungen zu Geistern

Die Beziehungen zu den Geistern werden nicht allein durch dein Verhalten bei Missionen bestimmt. Vielmehr wirst du feststellen, dass auch allgemeine Handlungsweisen und Aktionen deines Zauberers die Geister entweder erzürnen oder erfreuen werden. Schaffst du es, einem Geist große Freude zu bereiten, wird er dich mit Belohnungen überschütten. Andererseits, wenn du ihn nachhaltig erzürnst, drohen deinem Reich mitunter drastische Strafen. Die generelle Haltung, die ein Geist deinem Zauberer gegenüber einnimmt, ist eng verwandt mit den Völkerbeziehungen. Jeder Haltung ist ein gewisser Umfang an Punkten zugeordnet:

Haltung des Geistes	Punkte
Befreundet	81 - 100
Höflich	61 - 80
Neutral	41 - 60
Misstrauisch	21 - 39
Feindselig	0 - 20

Im folgenden zwei Tabellen, die zeigen, durch welche Aktionen du Geister erfreuen oder erzürnen kannst:

### Generelle Aktionen

Aktion	Beziehung zu Geist
Mission erfolgreich	+10
Mission fehlgeschlagen	-5
Wiedergutmachungsmission erfolgreich *	10 + (Missions-Level * 5)
Wiedergutmachungsmission fehlgeschlagen **	-5
Schrein verkauft	-20
Letzter Schrein verkauft ***	-40
Schrein von Geist gebaut	+10
Gegner baut Schrein	-10

\* Wiedergutmachungsmissionen werden angeboten, wenn der Geist böse auf dich ist.

\*\* Schlägt eine Wiedergutmachungsmission fehl, ist eine Bestrafung zu erwarten.

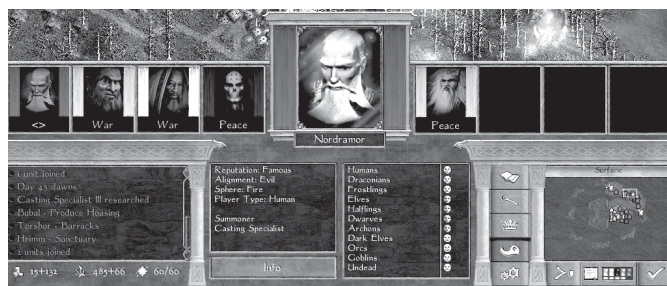
\*\*\* Kontakt mit dem Geist ist abgerissen, Bestrafung ist möglich.

### Spezifische Aktionen

Aktion	Krieg	Ordnung	Natur	Magie
Stadt niederbrennen		-20		
Knoten niederbrennen				-20
Magischen Kraftpunkt niederbrennen				-20
Allianz geschlossen	-20			
Allianz gebrochen		-20		
Krieg erklärt	+5	-5		
Todessturm angewendet			-10	
Pestilenz angewendet			-10	
Finsternis angewendet			-10	
Feuersturm angewendet			-10	
Feuerdomäne angewendet			-10	
Anarchie angewendet	+5	-10		
Eiszeit angewendet			-10	
Zerstreuung angewendet				-10
Machtverlust angewendet				-10

## Kapitel Sieben: Diplomatie, Ansehen, Völkerbeziehungen und Moral

### Diplomatische Optionen



Dein Zauberer muss sich nicht ständig im Krieg mit anderen Zauberern befinden. Zwar sind, je nach Szenario, ewig dauernde Bündnisse auch nicht immer möglich, aber du musst trotzdem nicht mit allen gleichzeitig Krieg führen. Ein Klick auf den Button für **Diplomatische Optionen** öffnet das entsprechende Fenster. In der Reihe der Zauberer ist dein Zauberer immer ganz links dargestellt. Jeder Zauberer, den du während des Spiels triffst, wird einen weiteren leeren Slot einnehmen. Die Farbe der Borten an den Rändern eines Portraits gibt die Farbe des Zauberers im Spiel an. Immer wenn das Fenster für **Diplomatische Optionen** geöffnet wird, ist zunächst automatisch dein Zauberer selektiert. Unterhalb eines jeden Portraits der anderen Zauberer ist angegeben, wie der selektierte Zauberer politisch zu dem jeweiligen Zauberer steht, also ob er sich im Krieg mit ihm befindet oder ob Frieden zwischen ihnen herrscht. Steht in dieser Zeile nichts, so hast du noch keine diplomatischen Beziehungen zu diesem Zauberer.

Im **Mittelfenster** stehen zunächst Informationen zu deinem Zauberer, wenn du die **Diplomatischen Optionen** öffnest. In der linken Spalte stehen Angaben zum Ruf deines Zauberer, seiner Ausrichtung, seiner Sphäre sowie über den Spielertyp (Computer oder Mensch) und seine Talente. Du kannst auf den Info-Button klicken, um weitere Informationen über die Taten deines Zauberers sowie seinen Hintergrund einzuholen. In der rechten Spalte befindet sich eine Liste aller Völker, die für das Szenario verfügbar sind. Die Gesichter neben den Namen geben an, wie es um deine Beziehungen zu diesem Volk bestellt ist. Glückliche Gesichter bedeuten gute Beziehungen, neutrale Gesichter bedeuten neutrale Beziehungen und wütende Gesichter bedeuten schlechte Beziehungen. Du kannst jedes Volk anklicken, um mehr Infos darüber zu erhalten, wieso ein Volk dich mag oder nicht mag. Außerdem kannst du dich über die Hintergrundgeschichte eines Volkes informieren.

### Verhandlungen mit anderen Zauberern

Wenn du auf einen Zauberer triffst, so ist er dir, diplomatisch gesehen, zunächst einmal 'unbekannt'. In diesem Stadium kannst du frei zwischen Krieg oder Frieden entscheiden. Möchtest du den Krieg mit dem Zauberer, dann greife einfach seine Einheiten, Gruppen, Städte oder sonstigen Besitzungen an. Willst du dagegen Frieden, musst du ihn kontaktieren und darum bitten. Klickst du auf das Portrait eines anderen Zauberer, so erscheinen Informationen über ihn im **Mittelfenster**, links grundlegendes zu diesem Zauberer, rechts eine Liste mit diplomatischen Optionen. In der Regel wird es nur zwei Optionen geben: **Krieg erklären** und **Verhandeln**. Möchtest du ihm den **Krieg erklären**, so selektiere diese Option und klicke an auf **Auswählen**, oder doppelklicke einfach auf **Krieg erklären**. Anderenfalls doppelklicke auf **Verhandeln**.



Es erscheinen dann zwei Fenster. Das linke zeigt, was du diplomatisch zu bieten hast, das rechte zeigt, was dein Opponent zu bieten hat. Unter den Schaltflächen **Dipl.** erscheinen nun jeweils Verträge, also Kriegserklärungen, Bündnisse mit anderen Zauberern etc. Ebenfalls in den **Dipl.**-Fenstern sind Schieberegler für Gold und Mana zu sehen. Hier regelst du, wie viel davon du bietest oder forderst. Unter den drei anderen Schaltflächen **Geb.**, **Zauber** und **Objekt** ist jeweils aufgelistet, was jeder Zauberer hat. Du kannst nun Tauschgeschäfte oder Pakte anbieten, aber auch Geschenke machen. Um etwas auf den Tisch zu legen, doppelklicke darauf oder klicke einmal darauf und dann auf **Angebot hinzufügen** oder **Forderung hinzufügen**. Um ein Angebot oder eine Forderung zurückzuziehen, doppelklicke darauf im Mittelfenster oder klicke einmal darauf und dann auf den Button **Aufheben**, der daraufhin erscheint. Jede Transaktion ist mit einem gewissen Aufwand an Mana verbunden, der oberhalb deines Angebots angezeigt wird. Ein Berater wird im **Mittelfenster** erscheinen, um dir mitzuteilen, wie aussichtsreich dein Angebot sein wird. Sobald du ein Angebot zusammengestellt hast und über ausreichend Mana verfügst, drücke **Absenden!** Ansonsten kannst du die Verhandlungen auch **Abbrechen**.

Mit Zauberern ähnlicher Ausrichtung verhandelt es sich leichter als mit solchen von gegenteiliger Ausrichtung. Auch der Ruf deines Zauberers wird sich darauf auswirken, wie schwierig oder einfach Verhandlungen mit anderen Zauberern ablaufen. Während die Ausrichtung zu Beginn eines Szenarios festgelegt wird, verändert sich der Ruf je nach den Taten eines Zauberers während des Spiels.

## Ruf und Ruhm

Auch der Ruf eines Zauberers spielt in AoW2 eine nicht unwichtige Rolle. Ein Zauberer mit einem guten Ruf kann bessere Verträge aushandeln, zieht mehr Helden in sein Gebiet und erhält mehr Punkte am Ende eines Szenarios. Zwei Faktoren bedingen den Ruf eines Zauberers: Ruhm und Macht.

### Bedeutende Taten

Aktion	Auswirkung auf Ruf
Allianz eingehen	+20
Frieden schließen	+10
Allianz brechen	-25
Frieden brechen	-25
Helden rekrutieren	+10
Helden verlieren	-10
Feindl. Helden besiegen	+10
Stadt (wieder)aufbauen	+5
Stadt niederbrennen / plündern	-25
Mittelschwere Mission abschließen	+5
Schwere Mission abschließen	+10
Feindl. Zauberer besiegen	+20
Eigener Zauberer wird besiegt	-20
Charisma	+20

Zu Beginn eines Szenarios startet dein Zauberer immer mit 50 Ruhm-Punkten. Sein Ruhm in Relation zu seiner gesamten Macht bestimmt den Ruf des Zauberers. Die Macht berechnet sich folgendermaßen:

Große Macht	Deine Macht > 1,25x Durchschnittl. Macht
Normale Macht	1,25x Durchschnittl. Macht > Deine Macht > 0,75x Durchschnittl. Macht
Wenig Macht	0,75x Durchschnittl. Macht > Deine Macht

Abhängig davon, um wie viel stärker oder schwächer als andere Zauberer du bist, hast du entweder Große Macht, Normale Macht oder Wenig Macht. In der folgenden Tabelle kannst du sehen, wie du abhängig von Macht und Ruf tituiert wirst:

### Ruf, Macht und Titulierung

	Miserabler Ruf 0 - 19	Schlechter Ruf 20 - 39	Normaler Ruf 40 - 59	Guter Ruf 60 - 79	Sehr guter Ruf 80 - 99
<b>Große Macht</b>	Schrecklich	Skrupellos	Stark	Groß	Großartig
<b>Normale Macht</b>	Berüchtigt	Unverantwortlich	Mittelmäßig	Angesehen	Berühmt
<b>Wenig Macht</b>	Jämmerlich	Unbeliebt	Schwach	Beliebt	Vielversprechend

Aus deiner Titulierung kannst du also ersehen, wie um deine Macht, deinen Ruhm und deinen Ruf bestellt ist.

## Völkerbeziehungen

Dein Zauberer verfügt über individuelle Beziehungen zu jedem der 12 Völker in AoW2. Einige Völker werden deinen Zauberer mögen und es kann sein, dass sie ihm anbieten werden, sich ihm anzuschließen oder ihm in Kämpfen beizustehen. Andere Völker werden deinen Zauberer nicht mögen und werden versuchen, dich an der Erreichung deiner Ziele zu hindern. Die Beziehungen zu anderen Völkern werden von einer Reihe von Faktoren abhängen, wie etwa von Ereignissen im Verlauf eines Szenarios oder von den Bedingungen bei Spielstart. Dein Start-Volk zum Beispiel bestimmt die Völkerbeziehungen zu Anfang des Spiels. Hier ein Tabelle:

### Völkerbeziehungen zu Spielbeginn

	Mensch	Tigraner	Drako	Frostling	Elf	Halbling	Zwerg	Archon.	D. Elf	Ork	Goblin	Untoter
<b>Mensch</b>	B	H	H	H	N	N	N	M	N	N	N	M
<b>Tigraner</b>	H	B	H	H	N	N	N	M	N	N	N	M
<b>Drako.</b>	H	N	B	H	N	N	N	M	N	N	N	M
<b>Frostling</b>	H	N	H	B	N	N	N	M	N	N	N	M
<b>Elf</b>	N	N	N	N	B	H	H	H	M	M	M	M
<b>Halbling</b>	N	N	N	N	H	B	H	H	M	M	M	M
<b>Zwerg</b>	N	N	N	N	H	H	B	H	M	M	M	M
<b>Archon.</b>	M	M	M	M	H	H	H	B	M	M	M	M
<b>D. Elf</b>	N	N	N	N	M	M	M	M	B	H	H	H
<b>Ork</b>	N	N	N	N	M	M	M	M	H	B	H	H
<b>Goblin</b>	N	N	N	N	M	M	M	M	H	H	B	H
<b>Untoter</b>	M	M	M	M	M	M	M	M	H	H	H	B

B = Befreundet  
H = Höflich  
N = Neutral  
M = Misstrauisch  
F = Feindselig

Jeder Titulierung, wie "Befreundet", "Neutral" oder "Feindselig" liegen bestimmte Punktwerte zugrunde:



## Völkerbeziehungen in Punktwerten

Völkerbeziehungen	Punktwerte
Befreundet	80 - 100
Höflich	60 - 79
Neutral	40 - 59
Misstrauisch	20 - 39
Feindselig	0 - 19

Freundliche oder höfliche Beziehungen zu einem Volk werden es dir erleichtern, seine Städte und Truppen zu assimilieren. Herrschen dagegen Misstrauen oder gar Feindseligkeit zwischen dir und einem Volk, wird dies das Volk dazu veranlassen, deine Gruppen oder Städte anzugreifen. Die Umstände, aber auch dein Handeln einem Volk gegenüber wird deine anfänglichen Beziehungen zu ihm beeinflussen.

## Aktionen und ihre Auswirkungen auf die Völkerbeziehungen

Aktion	Auswirkung auf Bez.
Stadt eines Volkes bauen	+10
Stadt eines Volkes niederbrennen	-30
Stadt eines Volkes plündern	-30
Plündern abbrechen	+20
Reich besteht vorwiegend aus Volk	+10
Reich besteht vorw. aus gewogenen Völkern	+10
Reich besteht aus nicht gewogenen Völkern *	-10
Praktiziert Lebensmagie (für Völker d. Guten)	+10
Praktiziert Lebensmagie (für Völker d. Bösen)	-10
Praktiziert Todesmagie (für Völker d. Bösen)	+10
Praktiziert Todesmagie (für Völker d. Guten)	-10
Friedensbewahrer	+20
Neue Runde (Bis Standardw. d. Bez. erreicht)	+1 oder - 1

\*Dieser spezielle Malus gilt nur für Archonier und Untote

## Moral

Jede Einheit, Gruppe und Stadt unter deiner Kontrolle unterliegt gewissen Stimmungen, verfügt also über eine gewisse, individuelle Moral. Die Moral gibt an, wie gut es deiner Einheit, Gruppe oder Stadt bei dir gefällt. Ist eine Stadt sehr zufrieden mit dir, wird sie vielleicht einige Dinge ein paar Runden schneller produzieren als normal. Ist eine Stadt dagegen unzufrieden mit dir, kann es sein, dass sie sich gegen dich erhebt. Einheiten mit schlechter Moral können zudem desertieren.

## Moral von Einheiten

Jede Einheit verfügt über eine Moral, die in Punktwerten definiert ist. Normalerweise sind diese Werte gleich denen der Völkerbeziehungen zu dem Volk, dem die Einheit angehört. Hier die Abstufungen der Moral:

## Moral von Einheiten in Punktwerten

Moral der Einheit	Punkte	Ausw. auf Statistik
Hoch	80-100	Keine
Gut	60-79	Keine
Okay	40-59	Keine
Schlecht	20-39	-1 VERT, -1 RES
Schrecklich	0-19	-2 VERT, -2 RES

Die Moral einer Einheit kann von folgenden Umständen beeinflusst werden:

### Einfluss besonderer Umstände auf die Moral einer Einheit

Umstände der Einheit	Moral
Auf befreundetem Terrain	+10
Auf feindlichem Terrain	-10
Panik	- 80
Unzureichender Unterhalt	-10 pro Runde (Max -50)
Barden-Einheit in Gruppe	+30
Jede feindl. Einheit in Gruppe	-10

### Moral von Gruppen

Die Moral einer Gruppe reflektiert im wesentlichen die Summe der individuellen Moralwerte aller Einheiten der Gruppe. Einheiten hoher Levels beeinflussen die Gruppenmoral stärker als Einheiten niedrigerer Levels. Sind unzufriedene Einheiten stärker als die zufriedenen, wird die Gruppe "unruhig" werden. Sind die Unzufriedenen mindestens doppelt so stark wie die Zufriedenen, wird die Gruppe "rebellisch". Bei unruhigen oder rebellischen Gruppen besteht mit jeder Runde die Gefahr, dass die Gruppe dir davonläuft.

Moral der Einheit	Risiko für Fahnenflucht
Fröhlich	0%
Zufrieden	0%
Neutral	0%
Unruhig	10%
Rebellisch	50%

Individuelle Einheiten mit der schlechtesten Moral werden aus der Gruppe desertieren, bis die Gruppenmoral wenigstens "Neutral" ist.

### Moral von Städten

Wie Einheiten und Gruppen hat jede Stadt eine gewisse Beziehung zu dir, die hauptsächlich von deinen Beziehungen zu dem Volk abhängt, dem die Stadtbewohner angehören. Sorgst du für Zufriedenheit in deinen Städten, besteht die Chance, dass Güter gratis und schneller produziert werden. Bricht in einer Stadt die Anarchie aus, besteht in jeder Runde die Gefahr, dass sie sich gegen dich erheben wird. Hier die Einteilung der Moral von Städten:

Moral einer Stadt	Punkte	Risiko für Rebellion/Runde
Fröhlich	81 - 100	0%
Zufrieden	61 - 80	0%
Stabil	41 - 60	0%
Unterdrückt (Unruhen*)	21 - 40	0% (0%*)
Versklavt (Anarchie*)	0 - 20	0% (50%*)

\* Die zweite Titulierung wird verwendet, wenn die rebellischen Kräfte einer Stadt stärker sind die Einheiten, die du in der Stadt stationiert hast.

Die Moral einer Stadt hängt also stark von den Völkerbeziehungen ab, aber auch vom Terrain, auf dem sie steht sowie von bestimmten Bauwerken in der Stadt:

Terrain / Bauwerk	Moral einer Stadt
Befreundetes Terrain	+10
Feindliches Terrain	-10
Tempelanlage	+ 20
Schrein der Ordnung	+ 40



## Günstige und ungünstige Terrains

Für viele Völker gibt es Terrains, die für sie günstiger oder weniger günstig sind, und die deshalb die Moral eines Volkes etwas beeinflussen. Die Einflüsse gelten sowohl für die Moral von Einheiten und Gruppen, als auch für die von Städten.

### Völker und Terrains

Volk	Günstige Terrains	Ungünstige Terrains
Archonier	Keines	Keines
Dunkle Elfen	Erdreich	Keines
Drakonier	Keines	Keines
Zwerge	Erdreich	Keines
Elfen	Gras	Ödland
Frostlinge	Schnee, Eis	Wüste
Goblins	Erdreich	Keines
Halblinge	Gras	Ödland
Menschen	Keines	Keines
Orks	Keines	Keines
Tigraner	Wüste	Schnee, Eis
Untote	Ödland	Gras

## Kapitel Acht: Der Age of Wonders Editor

Für diejenigen Spieler, die gerne selbst Karten kreieren und Szenarios entwerfen, beinhaltet Age of Wonders den AoW2Ed, dasselbe Tool, das die Entwickler von Age of Wonders 2 verwendeten, als sie "Der Zirkel der Zauberer" entwarfen. Dieses Kapitel macht dich mit den wichtigsten Funktionen bei der Erstellung einer AoW2-Karte vertraut. **WICHTIG:** *Bevor du versuchst, selbst eine Karte oder ein Szenario zu entwerfen, solltest du gut vertraut sein mit dem Spiel. Eine Karte zu entwerfen, die zu spielen Spaß macht und gleichzeitig für alle Mitspieler fair ist, ist fast unmöglich, wenn du dich nicht vorher wirklich gut mit dem Spiel auskennst.*

### Das Setup

Nachdem du den AoW2Ed gestartet hast, siehst du zunächst einen wunderhübschen grauen Bildschirm. Du hast nun drei Optionen: Du kannst ein völlig neues Szenario kreieren, du kannst ein existierendes Szenario editieren oder du kannst eine beliebige Karte generieren lassen und diese dann nach deinen Wünschen editieren. Kreieren wir für den Anfang ein leeres Szenario. Klicke auf **Datei** und dann auf **Neu**. Es erscheint das Optionsfenster **Neue Karte**.

Lege die Größe deiner Karte fest, Klein (64x48 Hex), Mittel (96x72), Groß (128x96) oder Sehr Groß (192x144). Größere Karten sind für mehr Spieler besser geeignet, während kleinere Karten für 1 gegen 1 Spiele völlig ausreichen.

Wähle als nächstes aus, ob es auf deiner Karte einen Untergrundlevel geben soll oder ob die Karte nur aus der Erdoberfläche bestehen soll. Karten mit sorgfältig entworfenen unterirdischen Ebenen, verleihen dem Spiel eine weitere

Dimension, da sich Spieler, die nicht genau beobachten, was sich unter der Erde abspielt, plötzlich mit einer feindlichen Armee konfrontiert sehen können, die praktisch aus dem Boden gewachsen ist. Karten mit schlecht entworfenen Untergrundleveln können beim Spielen allerdings extrem nerven, also beschränken wir uns hier auf die Oberfläche.

Schließlich kannst du noch festlegen, mit welchem Terrain du deine Karte zunächst einmal füllen willst.

Für unseren Testlauf selektiere die Kartengröße **Klein**, **Nur Oberfläche** und als Terrain-Typ **Gras**. Klicke dann auf **OK**. Der Editor wird eine Karte kreieren und diese mit **Gras** füllen.

Bevor wir uns nun daran machen, die Karte zu füllen, wollen wir kurz die Story des Szenarios, seine Parteien, Voreinstellungen und Ziele festhalten. Klicke auf **Optionen** und dann auf **Karten-Einstellungen**. Es erscheint eine Dialogbox mit vier Karteireitern. Unter dem Reiter **Allgemein** kannst du den Namen der Karte eingeben, den oder die Autoren, ein Passwort für das Editieren festlegen, die Beschreibung des Szenarios eintippen und die Musik für das Szenario auswählen. Nennen wir unsere Karte 'Kampf um Stratos.' Gib nach Belieben eine Beschreibung für die Karte ein, etwa: „Erobere die Stadt Stratos und schalte jeglichen Widerstand aus“. Setze noch ein paar Songs auf die Abspiel-Liste und klicke dann auf den Reiter **Einstellungen**.

Hier kannst du nun festlegen, wie viele Spieler und Helden deine Karte beinhalten soll, welche Völker auf der Karte erscheinen sollen, welche Optionen für deinen Zauberer gelten sollen und über welche KI (Künstliche Intelligenz) die Unabhängigen verfügen sollen. Legen wir fest, dass die Karte 2 Spieler und 2 Helden beinhalten soll. Als Völker sollen die Tigraner und die Drakonier vertreten sein. Es werden keine Einstellungen für Zauberer getroffen und die KI der Unabhängigen soll Normal sein. Wenn du diese Einstellungen getroffen hast, klicke auf den Reiter **Spieler**.

Hier kannst du nun festlegen, welchen Zauberer jede Partei erhalten soll und kannst Einstellungen zu Start-Gold, Mana, Einkommen

und Macht treffen. Lassen wir die Zauberer, wie sie sind, und legen als Spielertyp für Spieler 1 "Mensch" fest. Klickst du **Fix** an, so ist diese Einstellung zwingend für den Spieler. Mache die Tigraner zum Start-Volk von Spieler 1 und erhöhe beide Externe Einkommen (im wesentlichen freies Einkommen, das die Spieler erhalten werden, egal, was sie tun) auf 10. Klicke dann auf den Reiter **Diplomatie**.

Hier siehst du eine Tabelle, die den momentanen Stand der Beziehungen zwischen unseren beiden Zauberern angibt. Klicke auf eines der Fragezeichen, bis zwei gekreuzte Schwerter erscheinen, die anzeigen, dass sich die beiden Zauberer im Krieg befinden. Was wäre schließlich ein Szenario ohne Spannungen? Klicke **OK**, um das Fenster für die **Karten-Einstellungen** zu schließen.

## Die Entwicklung

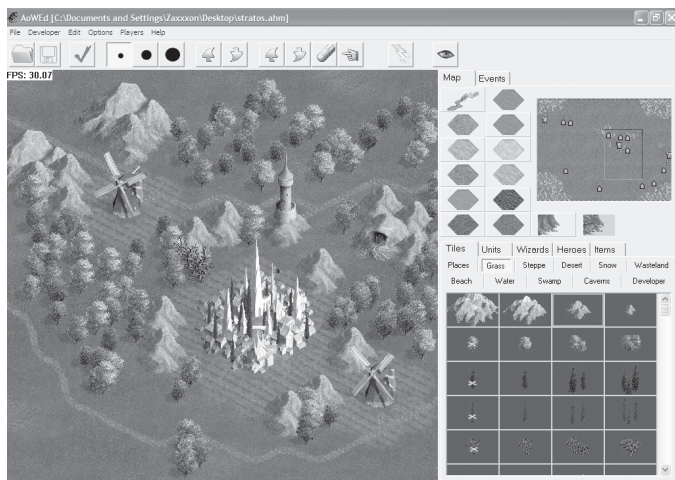
Nun wollen wir uns das allgemeine Interface des AoW2Ed ansehen. Die Tool-Leiste, die wir hier sehen, ist ein Teil des Editors.



Mit den ersten beiden Icons der Tool-Leiste kannst du Karten **Öffnen** und **Speichern**. Es wird sich empfehlen, relativ oft zwischenspeichern. Das dritte Icon **Validiert** die Karte, d.h. es wird nach Fehlern gesucht und sichergestellt, dass die Karte auch wirklich spielbar ist. Es folgen drei Icons, mit denen du die **Pinselstärke** festlegst, mit der du auf der Karte operierst: Klein (1 Hex), Mittel (7 Hex) oder Groß (19 Hex). Dann kommen die beiden Umschalter für die Ebenen. Wenn deine Karte eine Untergrund-Ebene enthält, kannst du mit diesen beiden Schaltflächen zwischen Oberfläche und Untergrund hin und her schalten. Die Icons neun und zehn dienen dazu, das **Terrain anzuheben** und **abzusenken**. Es folgen der Radierer und das Icon Objekt selektieren. Der Radierer legt fest, ob du



Objekte auf der Karte platzierst oder entfernst, das Tool Objekt selektieren erlaubt dir, Objekte zu selektieren und detailliert zu editieren. Das Icon **Terrain überschreiben** legt fest, ob du Terrain auf der Karte überschreiben kannst oder nicht. Der **Vorschau**-Button schließlich schaltet um auf den Blickwinkel der Game Engine.



Das **Kartenfenster** ist die große Fläche auf der linken Hälfte des Bildschirms. Es zeigt einen Ausschnitt der Karte und erlaubt dir, Objekte darauf zu platzieren, zu entfernen und zu editieren. Dies ist deine Schnittstelle für alles, was im Szenario vor sich geht. Hier interagierst du mit der Karte. Mit den Cursor-Tasten kannst du über die Karte scrollen.

Rechts auf dem Bildschirm siehst du zwei Karteireiter. Der Reiter **Karte** enthält eine Minikarte deines Szenarios (das Rechteck auf der Karte zeigt den Ausschnitt an, der links vergrößert zu sehen ist), die verschiedenen Geländetypen sowie alle Einheiten, Zauberer, Helden und Objekte, die du in deiner kleinen Welt platzieren kannst. Die ganz Ehrgeizigen können unter dem Reiter **Ereignisse** eigene Trigger-Ereignisse kreieren, die im Spiel bestimmte Aktionen auslösen werden. Du könntest zum Beispiel festlegen, ob eine bestimmte Nachricht angezeigt wird, wenn ein Spieler zum

erstenmal die Stadt Stratos sieht. In diesem Tutorial bleiben wir allerdings bei den Grundfunktionen und befassen uns nicht mit dem Scripting.

Nun aber zurück zu unserem Szenario. Wir haben festgelegt, dass die Karte von Tigranern und Drakoniern bevölkert werden soll, die um die Herrschaft über die Stadt Stratos kämpfen sollen. Setzen wir die Tigraner in den westlichen Teil der Karte und die Drakonier in den östlichen. Stratos werden wir ins Zentrum der Karte setzen, umgeben von einer gefährlichen Bergregion.

Selektiere den mittleren Pinsel in der Tool-Leiste und klicke dann auf **Gelände** auf der rechten Seite des Bildschirms. Klicke nun auf den Reiter **Gras** und wähle einen Berg aus. Fülle alle vier Ränder der Karten mit Bergketten. Du kannst ein selektiertes Objekt jederzeit deselektieren, indem du einen Rechtsklick ausführst. Nachdem du die Karte mit Bergen umrahmt hast, selektiere das Straßen-Icon links oben auf der rechten Seite des Bildschirms. Lege eine leicht kurvige Straße von Osten nach Westen. Lege eine zweite Straße an, die im Zentrum der Karten von der ersten abzweigt, und zwar so, dass die Straße dort wie ein "O" aussieht. Dies wird die Straße, die die Stadt Stratos umgeben wird.

Klicke jetzt auf den Reiter **Orte** und selektiere die Stadt, die dort zur Verfügung steht. Platziere die Stadt in die Mitte des "O", das du aus den Straßen gebildet hast. Klicke auf den Button **Objekt selektieren** in der Tool-Leiste und dann auf deine neu geschaffene Stadt. Führe dann einen Rechtsklick aus und wähle **Editieren** aus dem erscheinenden Menü. Es öffnet sich die Box Eigenschaften. Hier kannst du die **Eigenschaften** deiner Stadt festlegen. Nenne die Stadt Stratos, stelle sicher, dass unter Spieler "Unabhängige" steht und bevölkere die Stadt mit dem Volk der Elfen. Ändere die **Größe** des Orts in "Stadt" und gib ihr **Starke** Verteidiger. In der Sektion **Verbesserungen** selektiere "Holzwall", um es den Spielern schwerer zu machen, die Stadt zu erobern. Klicke dann auf **OK**.

Platziere eine Mine, einen Wachturm und einige Windmühlen um die Stadt herum und umgib sie dann mit einigen Hügeln und Bergen. Setze auch ein paar gut verteidigte Lagerplätze in die

Landschaft, damit die "gefährliche Bergregion" auch wirklich gefährlich wird. Ein paar Bäume noch zur Verzierung, dann geht es weiter.

Wenn du mit der unmittelbaren Umgebung der Stadt Stratos fertig bist, legen wir die Basisstädte der beiden Spieler an. Setze je ein Dorf an beide Enden deiner Hauptstraße. Nenne das Dorf im Westen Tigris, setze als Herrscher den Zauberer der Tigraner ein und lasse den Rest der Einstellungen so wie sie sind. Nenne dann das östliche Dorf Drakos, und mache den Zauberer der Drakonier zu seinem Herrscher. Klicke auf den Reiter **Zauberer**, um jeden der Zauberer in seinen Ort zu setzen.

Klicke nun auf den Reiter **Einheiten** und platziere ein paar tigranische Einheiten außerhalb von Tigris und ein paar drakonische Einheiten außerhalb von Drakos. Verwende Einheiten niedrigeren Levels, da die Spieler dieser Karte nicht genügend Ressourcen zur Verfügung haben werden, um Einheiten höherer Level zu unterhalten. Achte darauf, dass du ihre Eigenschaften festlegst und sie dem richtigen Spieler zuweist.

Lege nun eine weitere Straße von Tigris aus um den südlichen Teil der Karte und lasse sie bei Drakos wieder in die Hauptstraße einmünden.

Setze etwa in die Mitte der südlichen Straße eine Drachenhöhle mit durchschnittlich starken Verteidigern. Klicke auf den Reiter **Objekte**, um etwas in der Höhle zu platzieren, was deine Spieler dort finden können.

Fülle die Karte weiter nach Belieben, z.B. mit einigen unabhängigen Außenposten, Minen, Wachtürmen und Windmühlen entlang der Straße. Beachte, dass du ganz eigene Helden und Objekte erschaffen kannst.

## Das Testen

Das Editieren von Karten ist eine sehr heikle Angelegenheit. Die Karte, die wir gerade angelegt haben, wird vermutlich ziemlich langweilig zu spielen sein, da sie klein und relativ dünn besiedelt ist. Die Spieler starten mit nur einem Dorf, ihrem Zauberer, einigen Einheiten und sonst gar nichts. Viele Runden werden dafür aufgewendet werden, eine schlagkräftige Armee aufzubauen und das Gelände zu erkunden.

Außerdem kann es gut sein, dass ein Spieler einen Vorteil gegenüber dem anderen haben wird: Vielleicht liegt Stratos näher an seinem Ort, vielleicht hast du die Ressourcen so gelegt, dass die Tigraner leichter an sie herankommen als die Drakonier... Beim Entwerfen einer Karte spielen unzählige Faktoren eine Rolle, die die Balance und die Spielbarkeit eines Szenarios beeinflussen. Um eine gute Karte zu entwerfen, verbringt man für gewöhnlich mehr Zeit mit dem Testen der Karte als mit ihrer Gestaltung. Spiele ein paar Matches auf deiner neuen Karte - aus der Perspektive beider Spieler. Wende jedes Mal eine andere Taktik an. Tu so, als wärst du irgendein fremder Spieler, der die Karte zum ersten Mal spielt. Achte darauf, dass es Spaß macht, die Karte zu spielen. Eine gute Karte braucht ihre Zeit. Sei geduldig und versuche nicht, eine Karte schnell-schnell fertig zu stellen.

Achte schließlich darauf, dass du die eingebaute Funktion des Validierens einsetzt, bevor du die neue Karte spielst. Diese Funktion spürt jeden wirklichen Fehler im Scripting und in der Platzierung von Objekten auf, bevor du im Spiel mit der Nase darauf gestoßen wirst.



## Zum Schluss

Wenn du findest, eine deiner Karten habe nicht genug Flair oder mache nicht genug Spaß, schicke sie Freunden und nimm dir ihre Kommentare zu Herzen. Es ist sehr schwer, eine eigene Karte wirklich objektiv zu testen.

Mit einiger Übung wird es dir gelingen, wundervolle Karten zu kreieren. Und dies kann fast soviel Spaß machen wie das Spielen von Age of Wonders 2 selbst!

## Anhang Eins: Einheiten

### Elfen

Elfen sind unsterblich. Die grazilen Wesen sind das älteste Geschlecht dieser Welt. Elfen sind auf das engste mit der Natur und dem Leben verbunden. Sie lieben Musik, Gesang und Tanz, doch bleiben sie in allen Belangen des Lebens gern unter sich. Eindringlinge in ihren Wäldern entkommen ihnen nur selten, und wer einen Elfenwald verlässt, nachdem er länger unter Elfen gelebt hat, stirbt oft an gebrochenem Herzen.

In früheren Zeiten beherrschten die Elfen alle Länder, doch waren sie milde zu niederen Kreaturen und sorgten gut für alle Lebewesen. Manche sagen, genau dies war ihr Untergang. Die Archonier titulieren die Elfen als „Erstlinge“ und predigen, dass die Elfen gefallene Welten neu erstehen lassen und so den Weg in eine Welt der Magischen Wunder bereiten wollen. Früher hegten sie gute Beziehungen zu den Menschen, doch wurden sie verraten. So kam es zu schweren Auseinandersetzungen zwischen diesen beiden Geschlechtern - und Elfen haben ein gutes Gedächtnis.

<b>Priester Einheit</b>	Hohepriester
<b>Verfügbare Gerätschaften</b>	Pionier Schleuder Katapult Kanone Galeere Transportschiff

Priester-Einheiten und Gerätschaften siehe Kapitel über nicht-volkspezifische Einheiten.

### Waldläufer

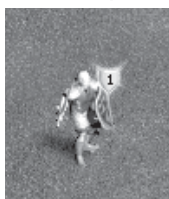


Angriff	5	Schaden	4
Verteidigung	4	Resistenz	5
Treffer	8	Bewegungspunkte	36
Kosten	20	Level	1
Ausrichtung	Gut	Größe	Mittel
Typ	Humanoid	Geschlecht	Männlich
Benötigt	---	Fähigkeiten	Gehen, Waldwesen, Schlag, Tarnung

Fähigkeiten b. Silberm.

Fähigkeiten b. Goldmed.

### Schwertkämpfer



Angriff	7	Schaden	5
Verteidigung	6	Resistenz	5
Treffer	12	Bewegungspunkte	24
Kosten	30	Level	1
Ausrichtung	Gut	Größe	Mittel
Typ	Humanoid	Geschlecht	Männlich
Benötigt	Kasernen	Fähigkeiten	Gehen, Waldwesen, Schlag, Blockieren

Fähigkeiten b. Silberm.

Fähigkeiten b. Goldmed.

### Schütze



Angriff	0	Schaden	0
Verteidigung	4	Resistenz	5
Treffer	10	Bewegungspunkte	24
Kosten	30	Level	1
Ausrichtung	Gut	Größe	Mittel
Typ	Humanoid	Geschlecht	Männlich
Benötigt	Kasernen	Fähigkeiten	Gehen, Waldwesen, Schießkunst I, Schießkunst

Fähigkeiten b. Silberm.  
Schießkunst II

Fähigkeiten b. Goldmed.  
Schießkunst III

### Nymphe



Angriff	5	Schaden	4
Verteidigung	4	Resistenz	8
Treffer	10	Bewegungspunkte	24
Kosten	30	Level	2
Ausrichtung	Gut	Größe	Mittel
Typ	Humanoid	Geschlecht	Weiblich
Benötigt	Kriegshauptquartier	Fähigkeiten	Gehen, Waldwesen, Zaubenangriff, Schlag, Verführen, Schwimmen

Fähigkeiten b. Silberm.

Fähigkeiten b. Goldmed.

### Späher



Angriff	9	Schaden	7
Verteidigung	7	Resistenz	6
Treffer	15	Bewegungspunkte	40
Kosten	70	Level	2
Ausrichtung	Gut	Größe	Groß
Typ	Humanoid	Geschlecht	Männlich
Benötigt	Kriegshauptquartier	Fähigkeiten	Gehen, Waldwesen, Stürmen, Schlag, Reiten, Sicht 1

Fähigkeiten b. Silberm.

Fähigkeiten b. Goldmed.

### Druide



Angriff	10	Schaden	7
Verteidigung	8	Resistenz	14
Treffer	15	Bewegungspunkte	36
Kosten	90	Level	3
Ausrichtung	Gut	Größe	Mittel
Typ	Humanoid	Geschlecht	Männlich
Benötigt	Elitegilde	Fähigkeiten	Gehen, Waldwesen, Tarnung, Schlag, Tier kontrollieren, Verstricken, Schwimmen

Fähigkeiten b. Silberm.

Fähigkeiten b. Goldmed.

### Eiserne Jungfrau



Angriff	14	Schaden	9
Verteidigung	10	Resistenz	12
Treffer	18	Bewegungspunkte	40
Kosten	220	Level	3
Ausrichtung	Unendlich gut	Größe	Groß
Typ	Humanoid	Geschlecht	Weiblich
Benötigt	Elitegilde	Fähigkeiten	Gehen, Waldwesen, Heiliger Krieger, Zaubenangriff, Stürmen, Schlag, Phase, Zauberreittier, Willenskraft

Fähigkeiten b. Silberm.

Fähigkeiten b. Goldmed.



### Feen-Drache



Angriff	14	Schaden	11
Verteidigung	14	Resistenz	16
Treffer	22	Bewegungspunkte	40
Kosten	340	Level	4
Ausrichtung	Gut	Größe	Extra Groß
Typ	Kreatur	Geschlecht	Männlich
Benötigt	Elitegilde, Meistergilde, Heiligtum	Fähigkeiten	Schlag, Fliegen Drache, Zauberschutz, Zauberangriff, Phase, Sicht II, Hellsehen
Fähigkeiten b. Silberm.		Fähigkeiten b. Goldmed.	

### Archonier

Diese Wesen aus dem Jenseits kämpfen für das Leben, die natürliche Ordnung und das Gute. Ihre Soldaten streiten mit der heiligen Kraft des Lebens für die gerechte Sache. Sie predigen ihren Untertanen Tugendhaftigkeit und Gehorsam. Selten nur versuchen sie, ein Reich im Sturm zu erobern. Stattdessen attackieren sie an Orten, wo sie leicht besiegtbar scheinen, doch furchtlos im Angesicht des Todes setzen sie sich meistens durch.

Früher pflegten die Archonier enge Beziehungen zu den Elfen, doch in den letzten Jahrhunderten kam es immer wieder zu Streitigkeiten. Die Archonier behaupteten, die Elfen hätten Verträge gebrochen und Irrwege beschritten. Obgleich die Archonier teilweise eines besseren belehrt wurden, herrscht doch eine starke Verachtung für die Unaufrichtigkeit mancher Elfen-Anführer. Die Archonier bewahren ihre Kraft durch heilige Rituale, die Irrungen und Täuschung verhindern sollen.

### Priester-Einheit

Hohepriester

#### Verfügbare Gerätschaften

Pionier  
Schleuder  
Katapult  
Kanone  
Galeere  
Transportschiff

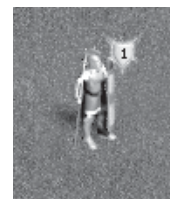
Priester-Einheiten und Gerätschaften siehe Kapitel über nicht-volkspezifische Einheiten.

### Soldat



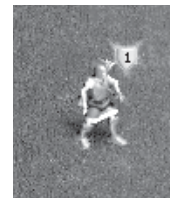
Angriff	5	Schaden	5
Verteidigung	5	Resistenz	5
Treffer	10	Bewegungspunkte	24
Kosten	20	Level	1
Ausrichtung	Unendlich gut	Größe	Mittel
Typ	Humanoid	Geschlecht	Männlich
Benötigt	---	Fähigkeiten	Gehen, Heiliger Angriff, Heiliger Schutz, Schlag
Fähigkeiten b. Silberm.		Fähigkeiten b. Goldmed.	

### Legionär



Angriff	5	Schaden	5
Verteidigung	5	Resistenz	5
Treffer	10	Bewegungspunkte	24
Kosten	20	Level	1
Ausrichtung	Unendlich gut	Größe	Mittel
Typ	Humanoid	Geschlecht	Männlich
Benötigt	---	Fähigkeiten	Gehen, Heiliger Angriff, Heiliger Schutz, Schlag
Fähigkeiten b. Silberm.		Fähigkeiten b. Goldmed.	

### Bogenschütze



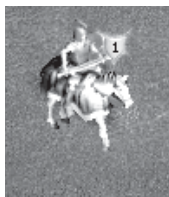
Angriff	0	Schaden	0
Verteidigung	5	Resistenz	5
Treffer	10	Bewegungspunkte	24
Kosten	30	Level	1
Ausrichtung	Unendlich gut	Größe	Mittel
Typ	Humanoid	Geschlecht	Männlich
Benötigt	Kasernen	Fähigkeiten	Gehen, Heiliger Schutz, Schießkunst
Fähigkeiten b. Silberm. Schießkunst I		Fähigkeiten b. Goldmed. Schießkunst II	

### Rächer



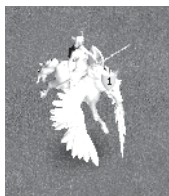
Angriffe	9	Schaden	7
Verteidigung	9	Resistenz	13
Treffer	15	Bewegungspunkte	28
Kosten	80	Level	2
Ausrichtung	Unendlich gut	Größe	Mittel
Typ	Humanoid	Geschlecht	Männlich
Benötigt	Kriegshauptquartier	Fähigkeiten	Gehen, Heiliger Angriff, Hellsehen, Heiliger Krieger, Heilige Immunität, Todesimmunität, Heilige Blitze, Untote vertreiben, Schlag, Willenskraft
Fähigkeiten b. Silberm.		Fähigkeiten b. Goldmed.	

### Paladin



Angriffe	9	Schaden	7
Verteidigung	8	Resistenz	6
Treffer	16	Bewegungspunkte	40
Kosten	80	Level	2
Ausrichtung	Unendlich gut	Größe	Groß
Typ	Humanoid	Geschlecht	Männlich
Benötigt	Kriegshauptquartier	Fähigkeiten	Gehen, Heiliger Angriff, Heiliger Schutz, Stürmen, Schlag, Hellsehen, Reiten, Untote vertreiben
Fähigkeiten b. Silberm.		Fähigkeiten b. Goldmed. Heiliger Krieger	

### Pegasus-Reiter



Angriffe	12	Schaden	8
Verteidigung	8	Resistenz	8
Treffer	17	Bewegungspunkte	40
Kosten	160	Level	3
Ausrichtung	Unendlich gut	Größe	Groß
Typ	Humanoid	Geschlecht	Weiblich
Benötigt	Elitegilde	Fähigkeiten	Heiliger Angriff, Heiliger Schutz, Stürmen, Sicht II, Fliegen, Schlag, Reiten
Fähigkeiten b. Silberm.		Fähigkeiten b. Goldmed.	

### Wagenlenker



Angriffe	13	Schaden	9
Verteidigung	12	Resistenz	8
Treffer	22	Bewegungspunkte	40
Kosten	130	Level	3
Ausrichtung	Unendlich gut	Größe	Groß
Typ	Humanoid	Geschlecht	Männlich
Benötigt	Elitegilde	Fähigkeiten	Heiliger Angriff, Schlag, Heiliger Schutz, Schießkunst I, Schießkunst, Gehen, Stürmen, Reiten
Fähigkeiten b. Silberm. Schießkunst II		Fähigkeiten b. Goldmed. Schießkunst III	

### Titan



Angriffe	15	Schaden	12
Verteidigung	15	Resistenz	12
Treffer	32	Bewegungspunkte	36
Kosten	375	Level	4
Ausrichtung	Unendlich gut	Größe	Extra Groß
Typ	Humanoid	Geschlecht	Männlich
Benötigt	Elitegilde, Meistergilde, Heiligtum	Fähigkeiten	Heiliger Angriff, Heiliger Schutz, Gehen, Feuerimmunität, Rundumangriff, Schlag, Sicht I
Fähigkeiten b. Silberm.		Fähigkeiten b. Goldmed.	

### Halblinge

Für sie ist jeder Tag ein idyllischer Traum voll harmloser Vergnügungen. Halblinge sind Meister im Glücklichein, stets auf der Suche nach immer wäherender Freude. Es gibt viele Gruppierungen bei den Halblingen, von frommen Priestern, die Erfüllung in Gottesdienst und guten Taten suchen, bis hin zu vergnügungssüchtigen Trunkenbolden, die jedes Gebräu in sich hinein schütten, wenn es ihnen nur den nächsten Lachkrampf verspricht.





Wegen ihrer geringen Aggressivität haben sie wenig Energie für die Entwicklung von Waffen aufgewandt und verfügen daher nur über eine relativ primitive Bewaffnung. Vorzugsweise bewerfen sie ihre Feinde mit Steinen. Der größte Raufbold einer Stadt bekommt den Ehrentitel eines „Sheriffs“ verliehen. Er erhält eine leuchtend rote Uniform, was ihn im Kampf zu einem weithin sichtbaren Ziel macht, während sich die anderen Halblinge gerne vor kriegerischen Auseinandersetzungen drücken.

**Priester-Einheit** Hohepriester

**Verfügbare Gerätschaften** Pionier  
Schleuder  
Katapult  
Kanone  
Galeere  
Transportschiff

Priester-Einheiten und Gerätschaften siehe Kapitel über nicht-volkspezifische Einheiten.

	<b>Bauer</b>	Angewandte	4	Schaden	4
		Verteidigung	4	Resistenz	6
		Treffer	8	Bewegungspunkte	20
		Kosten	15	Level	1
		Ausrichtung	Gut	Größe	Klein
		Typ	Humanoid	Geschlecht	Männlich
		Benötigt	---	Fähigkeiten	Gehen, Schlag, Tarnung, Erstschat, Waldwesen
		Fähigkeiten b. Silberm.		Fähigkeiten b. Goldmed.	

	<b>Schwertkämpfer</b>	Angewandte	0	Schaden	0
		Verteidigung	7	Resistenz	6
		Treffer	10	Bewegungspunkte	20
		Kosten	25	Level	1
		Ausrichtung	Gut	Größe	Klein
		Typ	Humanoid	Geschlecht	Männlich
		Benötigt	Kasernen	Fähigkeiten	Gehen, Schlag, Blockieren, Waldwesen
		Fähigkeiten b. Silberm.		Fähigkeiten b. Goldmed.	

### Schleuderer



Angewandte 0  
Verteidigung 5  
Treffer 8  
Kosten 25  
Ausrichtung Gut  
Typ Humanoid  
Benötigt Kasernen

Schaden 0  
Resistenz 6  
Bewegungspunkte 20  
Level 1  
Größe Klein  
Geschlecht Männlich  
Fähigkeiten Gehen, Steine schleudern, Schießkunst I, Waldwesen

Fähigkeiten b. Silberm.  
Schießkunst II

Fähigkeiten b. Goldmed.  
Schießkunst III

### Rohling



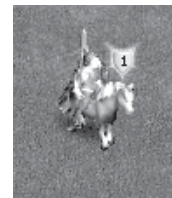
Angewandte 7  
Verteidigung 7  
Treffer 14  
Kosten 40  
Ausrichtung Gut  
Typ Humanoid  
Benötigt Kriegshauptquartier

Schaden 6  
Resistenz 8  
Bewegungspunkte 20  
Level 2  
Größe Klein  
Geschlecht Männlich  
Fähigkeiten Gehen, Tarnung, Schießkunst I, Wälle erklettern, Schlag, Giftpeile, Waldwesen

Fähigkeiten b. Silberm.  
Schießkunst II

Fähigkeiten b. Goldmed.  
Schießkunst III

### Ponyreiter



Angewandte 8  
Verteidigung 9  
Treffer 14  
Kosten 60  
Ausrichtung Gut  
Typ Humanoid  
Benötigt Kriegshauptquartier

Schaden 6  
Resistenz 7  
Bewegungspunkte 28  
Level 2  
Größe Mittel  
Geschlecht Männlich  
Fähigkeiten Gehen, Stürmen, Schlag, Reiten, Waldwesen

Fähigkeiten b. Silberm.

Fähigkeiten b. Goldmed.

### Sheriff



Angriff 10  
Verteidigung 10  
Treffer 20  
Kosten 110  
Ausrichtung Gut  
Typ Humanoid  
Benötigt Elitegilde

Schaden 7  
Resistenz 9  
Bewegungspunkte 28  
Level 3  
Größe Mittel  
Geschlecht Männlich  
Fähigkeiten Gehen, Schlag, Stürmen, Führung I, Reiten, Bardenkünste, Rauchschleier, Waldwesen

Fähigkeiten b. Silberm.  
Führung II

Fähigkeiten b. Goldmed.  
Führung III

### Adlerreiter



Angriff 8  
Verteidigung 9  
Treffer 14  
Kosten 100  
Ausrichtung Gut  
Typ Humanoid  
Benötigt Elitegilde

Schaden 6  
Resistenz 7  
Bewegungspunkte 40  
Level 3  
Größe Extra Groß  
Geschlecht Männlich  
Fähigkeiten Stürmen, Fliegen, Sicht II, Schlag, Reiten

Fähigkeiten b. Silberm.

Fähigkeiten b. Goldmed.

### Kobold



Angriff 10  
Verteidigung 17  
Treffer 14  
Kosten 280  
Ausrichtung Gut  
Typ Humanoid  
Benötigt Meistergilde

Schaden 7  
Resistenz 18  
Bewegungspunkte 28  
Level 4  
Größe Klein  
Geschlecht Männlich  
Fähigkeiten Gehen, Waldwesen, Zaubenangriff, Regenerierung, Unsichtbarkeit, Zauberschläge, Zauberkräfte rauben, Schlag, Schwimmen, Phase, Verschwommen, Willenskraft, Sabotage

Fähigkeiten b. Silberm.  
Schießkunst I

Fähigkeiten b. Goldmed.  
Schießkunst II

### Zwerge

Die Zwerge sind ein zähes Bergvolk, das unter der Erde und in rauen Gegenden lebt. Sie schätzen Stärke und harte Arbeit. Diplomatie gehört nicht zu ihren Vorzügen. Oft lassen sie lieber die Waffen sprechen als sich mit langatmigen Verhandlungen abzugeben. Zwerge sind gute Kämpfer, und viele verzichten auf den Schild, um beide Hände für die Streitaxt frei zu haben.

Zwergenfrauen sind stämmig und fast ebenso kräftig wie die Männer. Traditionell wird ein Zwergenmann, der seine Frau bei einem Kräfteressen nicht besiegen kann, zum Ingenieur ernannt. Wenn Zwerge über genügend Rohmaterialien verfügen, bauen sie gewaltige Kampfmaschinen, die ganze Armeen zerstören und selbst dickste Mauern durchlöchern können.

#### Priester-Einheit

Hohepriester

#### Verfügbare Gerätschaften

Pionier  
Schleuder  
Katapult  
Kanone  
Galeere  
Transportschiff

Priester-Einheiten und Gerätschaften siehe Kapitel über nicht-volkspezifische Einheiten.



### Äxtschwinger



Angriff 6  
Verteidigung 6  
Treffer 12  
Kosten 30  
Ausrichtung Gut  
Typ Humanoid  
Benötigt ---

Schaden 5  
Resistenz 5  
Bewegungspunkte 20  
Level 1  
Größe Mittel  
Geschlecht Männlich  
Fähigkeiten Gehen, Höhlenkriechen, Giftschutz, Bergsteigen, Schlag, Blockieren

Fähigkeiten b. Silberm.

Fähigkeiten b. Goldmed.

### Schütze



Angriff 0  
Verteidigung 6  
Treffer 10  
Kosten 30  
Ausrichtung Gut  
Typ Humanoid  
Benötigt Kasernen

Schaden 0  
Resistenz 5  
Bewegungspunkte 20  
Level 1  
Größe Mittel  
Geschlecht Männlich  
Fähigkeiten Höhlenkriechen, Giftschutz, Bergsteigen, Gehen, Armbrust abfeuern

Fähigkeiten b. Silberm.  
Schießkunst I

Fähigkeiten b. Goldmed.  
Schießkunst II

### Berserker



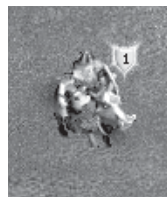
Angriff 8  
Verteidigung 5  
Treffer 13  
Kosten 40  
Ausrichtung Gut  
Typ Humanoid  
Benötigt Kasernen

Schaden 6  
Resistenz 7  
Bewegungspunkte 28  
Level 1  
Größe Mittel  
Geschlecht Männlich  
Fähigkeiten Gehen, Höhlenkriechen, Giftschutz, Bergsteigen, Schlag, Doppelschlag, Willenskraft

Fähigkeiten b. Silberm.

Fähigkeiten b. Goldmed.

### Eberreiter



Angriff 9  
Verteidigung 8  
Treffer 17  
Kosten 90  
Ausrichtung Gut  
Typ Humanoid  
Benötigt Kriegshauptquartier

Schaden 7  
Resistenz 7  
Bewegungspunkte 32  
Level 2  
Größe Groß  
Geschlecht Männlich  
Fähigkeiten Gehen, Stürmen, Höhlenkriechen, Bergsteigen, Giftschutz, Schlag, Reiten

Fähigkeiten b. Silberm.

Fähigkeiten b. Goldmed.

### Ingenieur



Angriff 6  
Verteidigung 6  
Treffer 12  
Kosten 60  
Ausrichtung Gut  
Typ Humanoid  
Benötigt Kriegshauptquartier

Schaden 6  
Resistenz 6  
Bewegungspunkte 20  
Level 2  
Größe Mittel  
Geschlecht Männlich  
Fähigkeiten Gehen, Höhlenkriechen, Bergsteigen, Giftschutz, Schlag, Gerät reparieren, Sabotage

Fähigkeiten b. Silberm.

Fähigkeiten b. Goldmed.

### Maulwurf



Angriff 12  
Verteidigung 9  
Treffer 21  
Kosten 150  
Ausrichtung Gut  
Typ Humanoid  
Benötigt Elitegilde

Schaden 9  
Resistenz 8  
Bewegungspunkte 32  
Level 3  
Größe Groß  
Geschlecht Männlich  
Fähigkeiten Gehen, Höhlenkriechen, Tunnel graben, Bergsteigen, Giftschutz, Nachtsicht, Schlag, Wälle zerschmettern, Reiten

Fähigkeiten b. Silberm.

Fähigkeiten b. Goldmed.

### Runenmeister



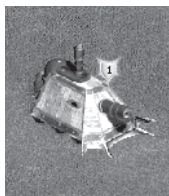
Angriff	12
Verteidigung	14
Treffer	23
Kosten	190
Ausrichtung	Gut
Typ	Humanoid
Benötigt	Elitegilde

Schaden	10
Resistenz	13
Bewegungspunkte	24
Level	3
Größe	Mittel
Geschlecht	Männlich
Fähigkeiten	Gehen, Höhlenkriechen, Bergsteigen, Feuerimmunität, Feuerangriff, Zauberschutz, Schlag, Giftschutz

Fähigkeiten b. Silberm.

Fähigkeiten b. Goldmed.

### Dampf-Panzer



Angriff	0
Verteidigung	14
Treffer	32
Kosten	300
Ausrichtung	---
Typ	Gerätschaft
Benötigt	Elitegilde, Meistergilde, Heiligtum

Schaden	0
Resistenz	14
Bewegungspunkte	20
Level	4
Größe	Extra Groß
Geschlecht	Männlich
Fähigkeiten	Gehen, Giftimmunität, Kälteschutz, Dampf, Kanone abfeuern, Schießkunst I

Fähigkeiten b. Silberm.  
Schießkunst II

Fähigkeiten b. Goldmed.  
Schießkunst III

### Menschen

Menschen vereinen die Charakterzüge vieler Lebensformen in sich. Manche wollen forschen, andere wollen herrschen, wieder andere sitzen einfach nur gerne im Schatten eines Baumes, um ihren Kindern Märchen zu erzählen. Einige sind tief spirituell, andere widmen sich der Wiederentdeckung längst vergessener Kräfte. Alle gemeinsam entwickeln sich ständig weiter, doch hat jedes Individuum einen eigenen Willen.

Ihre Unberechenbarkeit hat die Menschen an den Rand des Untergangs gebracht. In Friedenszeiten haben sie sich stark vermehrt und andere Arten verdrängt. Diese Expansion entging den dunklen Mächten in Evermore nicht, und so bekämpften sie die Menschen, bis sie fast ausgelöscht waren. Doch die wenigen, die übrig blieben, sind erfinderisch und unter guter Führung effizienter bei der Herstellung von Gütern als die meisten anderen Lebensformen.

#### Priester-Einheit

Mönch

#### Verfügbare Gerätschaften

Pionier  
Schleuder  
Katapult  
Kanone  
Galeere  
Transportschiff

Priester-Einheiten und Gerätschaften siehe Kapitel über nicht-volkspezifische Einheiten.



### Hellebardier



Angriff 5  
Verteidigung 5  
Treffer 10  
Kosten 20  
Ausrichtung Neutral  
Typ Humanoid  
Benötigt ---

Fähigkeiten b. Silberm.

Schaden 5  
Resistenz 5  
Bewegungspunkte 24  
Level 1  
Größe Mittel  
Geschlecht Männlich  
Fähigkeiten Gehen, Schlag, Ersts Schlag

Fähigkeiten b. Goldmed.

### Fußsoldat



Angriff 7  
Verteidigung 7  
Treffer 12  
Kosten 30  
Ausrichtung Neutral  
Typ Humanoid  
Benötigt Kasernen

Fähigkeiten b. Silberm.

Schaden 5  
Resistenz 5  
Bewegungspunkte 24  
Level 1  
Größe Mittel  
Geschlecht Männlich  
Fähigkeiten Gehen, Schlag, Blockieren

Fähigkeiten b. Goldmed.

### Schütze



Angriff 0  
Verteidigung 5  
Treffer 10  
Kosten 30  
Ausrichtung Neutral  
Typ Humanoid  
Benötigt Kasernen

Fähigkeiten b. Silberm.  
Schießkunst I

Schaden 0  
Resistenz 5  
Bewegungspunkte 24  
Level 1  
Größe Mittel  
Geschlecht Männlich  
Fähigkeiten Gehen, Armbrust abfeuern

Fähigkeiten b. Goldmed.  
Schießkunst II

### Säbelschwinger



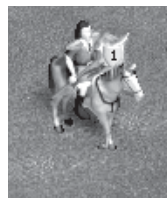
Angriff 8  
Verteidigung 7  
Treffer 12  
Kosten 60  
Ausrichtung Neutral  
Typ Humanoid  
Benötigt Kriegshauptquartier

Fähigkeiten b. Silberm.  
Schießkunst I

Schaden 5  
Resistenz 5  
Bewegungspunkte 24  
Level 2  
Größe Mittel  
Geschlecht Männlich  
Fähigkeiten Gehen, Schlag, Irritation, Pistole abfeuern, Schwimmen

Fähigkeiten b. Goldmed.  
Schießkunst II

### Reiter



Angriff 9  
Verteidigung 8  
Treffer 16  
Kosten 70  
Ausrichtung Neutral  
Typ Humanoid  
Benötigt Kriegshauptquartier

Fähigkeiten b. Silberm.

Schaden 7  
Resistenz 5  
Bewegungspunkte 40  
Level 2  
Größe Groß  
Geschlecht Männlich  
Fähigkeiten Gehen, Stürmen, Schlag, Reiten

Fähigkeiten b. Goldmed.

### Hexe



Angriff 8  
Verteidigung 6  
Treffer 13  
Kosten 80  
Ausrichtung Neutral  
Typ Humanoid  
Benötigt Elitegilde

Fähigkeiten b. Silberm.

Schaden 6  
Resistenz 13  
Bewegungspunkte 24  
Level 3  
Größe Mittel  
Geschlecht Weiblich  
Fähigkeiten Gehen, Schlag, Zauberschlitz, Leben rauben, Todesangriff, Physischer Schutz, Giftschutz

Fähigkeiten b. Goldmed.

### Ritter



Angriff 14  
Verteidigung 12  
Treffer 20  
Kosten 140  
Ausrichtung Neutral  
Typ Humanoid  
Benötigt Elitegilde

Fähigkeiten b. Silberm.

Schaden 9  
Resistenz 8  
Bewegungspunkte 40  
Level 3  
Größe Groß  
Geschlecht Männlich  
Fähigkeiten Gehen, Stürmen, Schlag, Willenskraft, Reiten

Fähigkeiten b. Goldmed.

### Luft-Galeere



Angriff 0  
Verteidigung 10  
Treffer 30  
Kosten 330  
Ausrichtung ---  
Typ Gerätschaft  
Benötigt Elitegilde

Fähigkeiten b. Silberm.  
Schießkunst II

Schaden 0  
Resistenz 10  
Bewegungspunkte 40  
Level 4  
Größe Extra Groß  
Geschlecht Neutrum  
Fähigkeiten Speer abschießen, Transport VII, Fliegen, Schießkunst I, Sicht II

Fähigkeiten b. Goldmed.  
Schießkunst III

## Drakonier

Als die Menschen an die Macht kamen, begann für die Drachen, besonders die jungen, eine furchtbare Leidenszeit. Für die Menschen war nur ein toter Drache ein guter Drache, und so wurden sie gejagt, aus Ruhmsucht, zum Vergnügen oder für Geld. Ohne Rücksicht wüteten die Menschen unter dem Drachengeschlecht.

Die Drachen wurden zu Zauberern von Evermore, und schufen sich mittels magischer Kräfte ein neues Volk. Sie opferten die verbliebenen Jungen, um sich die Menschen vom Leib zu halten. Dann entfesselten sie die magischen Kräfte in ihren Dracheneiern und schworen, sich wieder in das alte Drachengeschlecht zurückzuverwandeln, sobald sie eine Vormachtstellung in der Welt errungen hätten.

Drakonier haben in vieler Hinsicht die gleichen Fehler wie Menschen. Mit dem gleichen wilden Ergeiz geben sie sich ihrem Machthunger hin. Dies macht Menschen und Drakonier zu geeigneten Bündnispartnern. Die meisten Drakonier benutzen nur primitive Werkzeuge, doch bauen sie Belagerungswaffen und Gebäude. Haben sie eine ausreichend große Bevölkerungszahl erreicht, versuchen sie, Drachen zu überreden, sich ihrem Volk anzuschließen.

<b>Priester-Einheit</b>	Mönch
<b>Verfügbare Gerätschaften</b>	Pionier Schleuder Katapult Kanone Galeere Transportschiff

Priester-Einheiten und Gerätschaften siehe Kapitel über nicht-volkspezifische Einheiten.

### Drachenbrut



Angriff	5
Verteidigung	6
Treffer	10
Kosten	30
Ausrichtung	Neutral
Typ	Kreatur
Benötigt	---

Schaden	5
Resistenz	5
Bewegungspunkte	28
Level	1
Größe	Mittel
Geschlecht	Männlich
Fähigkeiten	Gehen, Schlag, Giftangriff, Gift speien

Fähigkeiten b. Silberm.  
Schießkunst I

Fähigkeiten b. Goldmed.  
Schießkunst II

### Dragoner



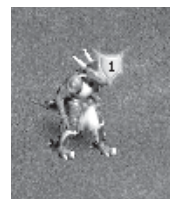
Angriff	7
Verteidigung	7
Treffer	12
Kosten	35
Ausrichtung	Neutral
Typ	Humanoid
Benötigt	Kasernen

Schaden	5
Resistenz	5
Bewegungspunkte	28
Level	1
Größe	Mittel
Geschlecht	Männlich
Fähigkeiten	Gehen, Stürmen, Schlag

Fähigkeiten b. Silberm.

Fähigkeiten b. Goldmed.

### Feuerwerfer



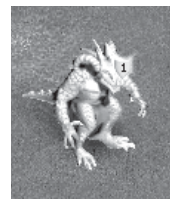
Angriff	5
Verteidigung	6
Treffer	10
Kosten	40
Ausrichtung	Neutral
Typ	Humanoid
Benötigt	Kasernen

Schaden	5
Resistenz	5
Bewegungspunkte	24
Level	1
Größe	Mittel
Geschlecht	Männlich
Fähigkeiten	Gehen, Schlag, Feuerschutz, Feuerangriff, Kälteschwäche, Feuerhauch

Fähigkeiten b. Silberm.  
Feuerimmunität

Fähigkeiten b. Goldmed.

### Wallbrecher



Angriff	10
Verteidigung	7
Treffer	20
Kosten	80
Ausrichtung	Neutral
Typ	Humanoid
Benötigt	Kriegshauptquartier

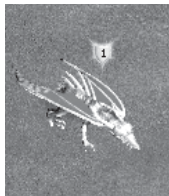
Schaden	8
Resistenz	6
Bewegungspunkte	24
Level	2
Größe	Extra Groß
Geschlecht	Männlich
Fähigkeiten	Gehen, Schlag, Wälle zerschmettern

Fähigkeiten b. Silberm.  
Feuerschutz

Fähigkeiten b. Goldmed.  
Feuerimmunität



### Gleiter



Angreife	9	Schaden	6
Verteidigung	6	Resistenz	5
Treffer	12	Bewegungspunkte	24
Kosten	60	Level	2
Ausrichtung	Neutral	Größe	Groß
Typ	Kreatur	Geschlecht	Männlich
Benötigt	Kriegshauptquartier	Fähigkeiten	Gehen, Giftangriff, Schlag, Tarnung, Giftimmunität, Wälle erklettern, Gift speien
Fähigkeiten b. Silberm. Schießkunst I		Fähigkeiten b. Goldmed. Schießkunst II	

### Weiser



Angreife	8	Schaden	6
Verteidigung	7	Resistenz	14
Treffer	18	Bewegungspunkte	24
Kosten	90	Level	3
Ausrichtung	Neutral	Größe	Mittel
Typ	Humanoid	Geschlecht	Männlich
Benötigt	Elitegilde	Fähigkeiten	Gehen, Zaubenangriff, Schlag, Zauberblitze, Zauberschutz, Hellsehen
Fähigkeiten b. Silberm. Schießkunst I		Fähigkeiten b. Goldmed. Schießkunst II	

### Flieger



Angreife	13	Schaden	8
Verteidigung	9	Resistenz	9
Treffer	18	Bewegungspunkte	40
Kosten	130	Level	3
Ausrichtung	Neutral	Größe	Groß
Typ	Humanoid	Geschlecht	Männlich
Benötigt	Elitegilde	Fähigkeiten	Fliegen, Schlag, Giftimmunität, Giftangriff, Sicht II
Fähigkeiten b. Silberm.		Fähigkeiten b. Goldmed.	

### Roter Drache



Angreife	16	Schaden	10
Verteidigung	12	Resistenz	14
Treffer	30	Bewegungspunkte	40
Kosten	370	Level	4
Ausrichtung	Neutral	Größe	Extra Groß
Typ	Kreatur	Geschlecht	Männlich
Benötigt	Elitegilde	Fähigkeiten	Fliegen, Furcht einflößen, Zaubenangriff, Sicht II, Schlag, Feuerimmunität, Feuerhauch, Drache
Fähigkeiten b. Silberm.		Fähigkeiten b. Goldmed.	

### Frostlinge

Es ist das Schicksal der Frostlinge, stets am Rande des Hungertods zu vegetieren, umzingelt von Kälte und ewigem Eis. Trotz ihrer kargen Mittel sind sie bemerkenswert erfinderisch und haben ein natürliches Talent für die Magie der Elemente. Viele haben gelernt, sich mühelos in schwierigstem Terrain fortzubewegen. So können sie die Länder rivalisierender Arten plündern, um sich dann in die Sicherheit unwirtlicher Gegenden zurückzuziehen. Sie haben einige Kreaturen der Tundra gezähmt und sind sehr fähig darin, ihrem eisigen Land Ackerflächen abzugewinnen.

Frostlinge ähneln äußerlich den Goblins, ohne deren Intelligenz zu besitzen. In Zeiten des Friedens und des Überflusses haben die Frostlinge legendäre Bauwerke errichtet. Sie verzieren ihre Welt mit glitzernden Eisdiamanten. Tausende Legenden ranken sich um die rätselhafte Frostkönigin, die oft in Frostling-Städten Zuflucht sucht, während die Lichter des nördlichen Himmels leuchten und blinken, um die Frostlinge vor bösen Mächten zu schützen, die ihre Geheimnisse rauben möchten.

<b>Priester-Einheit</b>	Mönch
<b>Verfügbare Gerätschaften</b>	Pionier Schleuder Katapult Kanone Galeere Transportschiff

Priester-Einheiten und Gerätschaften siehe Kapitel über nicht-volkspezifische Einheiten.

<b>Frostkämpfer</b>	Attacke 5 Verteidigung 4 Treffer 8 Kosten 15 Ausrichtung Neutral Typ Humanoid Benötigt ---	Schaden 5 Resistenz 6 Bewegungspunkte 20 Level 1 Größe Klein Geschlecht Männlich Fähigkeiten Gehen, Kälteschutz, Schlag, Feuerschwäche, Frostblitze
---------------------	--	---



Fähigkeiten b. Silberm.  
Schießkunst I

Fähigkeiten b. Goldmed.  
Schießkunst II

<b>Nahkämpfer</b>	Attacke 7 Verteidigung 6 Treffer 10 Kosten 25 Ausrichtung Neutral Typ Humanoid Benötigt Kasernen	Schaden 5 Resistenz 6 Bewegungspunkte 20 Level 1 Größe Klein Geschlecht Männlich Fähigkeiten Gehen, Kälteschutz, Schlag, Blockieren, Feuerschwäche
-------------------	--	--



Fähigkeiten b. Silberm.

Fähigkeiten b. Goldmed.

<b>Schütze</b>	Attacke 0 Verteidigung 4 Treffer 10 Kosten 25 Ausrichtung Neutral Typ Humanoid Benötigt Kasernen	Schaden 0 Resistenz 6 Bewegungspunkte 20 Level 1 Größe Klein Geschlecht Männlich Fähigkeiten Gehen, Kälteschutz, Schießkunst, Feuerschwäche
----------------	--	---



Fähigkeiten b. Silberm.  
Schießkunst I

Fähigkeiten b. Goldmed.  
Schießkunst II

## Wolfskämpfer



Attacke	9
Verteidigung	8
Treffer	14
Kosten	65
Ausrichtung	Neutral
Typ	Humanoid
Benötigt	Kriegshauptquartier

Schaden	7
Resistenz	6
Bewegungspunkte	28
Level	2
Größe	Mittel
Geschlecht	Männlich
Fähigkeiten	Gehen, Kälteschutz, Schlag, Stürmen, Feuerschwäche, Reiten

Fähigkeiten b. Silberm.

Fähigkeiten b. Goldmed.

## Frosthexe



Attacke	6
Verteidigung	6
Treffer	12
Kosten	80
Ausrichtung	Neutral
Typ	Humanoid
Benötigt	Kriegshauptquartier

Schaden	5
Resistenz	7
Bewegungspunkte	24
Level	2
Größe	Mittel
Geschlecht	Weiblich
Fähigkeiten	Gehen, Schneetarnung, Frostblitze, Schwimmen, Feuerschwäche, Schlag, Kälteangriff, Kälteimmunität, Frostpfad

Fähigkeiten b. Silberm.  
Schießkunst I

Fähigkeiten b. Goldmed.  
Schießkunst II

## Eisdrachenreiter



Attacke	9
Verteidigung	8
Treffer	18
Kosten	120
Ausrichtung	Neutral
Typ	Humanoid
Benötigt	Elitegilde

Schaden	7
Resistenz	7
Bewegungspunkte	40
Level	3
Größe	Extra Groß
Geschlecht	Männlich
Fähigkeiten	Kälteschutz, Schlag, Fliegen, Feuerschwäche, Reiten

Fähigkeiten b. Silberm.

Fähigkeiten b. Goldmed.



### Mammutreiter



Angriff	13	Schaden	12
Verteidigung	8	Resistenz	9
Treffer	26	Bewegungspunkte	30
Kosten	195	Level	3
Ausrichtung	Neutral	Größe	Extra Groß
Typ	Humanoid	Geschlecht	Männlich
Benötigt	Elitegilde	Fähigkeiten	Gehen, Kälteimmunität, Schlag, Wälle zerschmettern, Stürmen, Reiten, Feuerschwäche

Fähigkeiten b. Silberm.

Fähigkeiten b. Goldmed.

### Killerwolf



Angriff	15	Schaden	12
Verteidigung	10	Resistenz	12
Treffer	24	Bewegungspunkte	50
Kosten	350	Level	4
Ausrichtung	Neutral	Größe	Extra Groß
Typ	Kreatur	Geschlecht	Neutrum
Benötigt	Elitegilde, Meistergilde, Heiligtum	Fähigkeiten	Kälteimmunität, Kälteangriff, Schlag, Frostpfad, Gehen, Tier

Fähigkeiten b. Silberm.

Fähigkeiten b. Goldmed.

### Tigraner

Sie sind das jüngste Geschlecht des Gesegneten Kontinents. Als wildes Jägervolk nutzen sie die Tugenden der Raubkatzen, um ihre Feinde zu bezwingen. Viel Zeit verwenden sie auf die Erforschung spiritueller Mysterien und haben viele davon bereits erschlossen. Sie werden dabei von geheimnisvollen Wesen geleitet, die den Willen beeinflussen können. Die Tigraner sind ein Abbild ihres Schöpfers, des Feuergottes Yaka. Die mächtigsten Gefolgsleute Yakas vereinen sich mit dem Element des Feuers und können auf Kommando Flammenblitze schleudern.

Sie wohnen in großen Bauwerken aus Sandstein, die in der Wüste nur schwer auszumachen sind. Die meisten Tigraner haben die Erscheinung von Tieren, doch dieser Eindruck täuscht. Sie sind meisterhafte Spione und lieben es, unterschätzt zu werden. Sie gieren danach, über andere Geschlechter zu herrschen, und wenn sie Machtpositionen einnehmen, so wollen sie verwöhnt und gehätschelt werden, wie jede Katze.

### Priester-Einheit

Mönch

### Verfügbare Gerätschaften

Pionier  
Schleuder  
Katapult  
Kanone  
Galeere  
Transportschiff

Priester-Einheiten und Gerätschaften siehe Kapitel über nicht-volkspezifische Einheiten.

### Klingenwerfer



Angriff	6	Schaden	5
Verteidigung	5	Resistenz	5
Treffer	12	Bewegungspunkte	24
Kosten	30	Level	1
Ausrichtung	Neutral	Größe	Mittel
Typ	Humanoid	Geschlecht	Männlich
Benötigt	---	Fähigkeiten	Nachtsicht, Schwertwurf, Gehen, Schlag

Fähigkeiten b. Silberm.  
Schießkunst I

Fähigkeiten b. Goldmed.  
Schießkunst II

### Jäger



Angriff	7	Schaden	5
Verteidigung	6	Resistenz	5
Treffer	12	Bewegungspunkte	34
Kosten	30	Level	1
Ausrichtung	Neutral	Größe	Mittel
Typ	Humanoid	Geschlecht	Männlich
Benötigt	Kasernen	Fähigkeiten	Gehen, Schlag, Nachtsicht

Fähigkeiten b. Silberm.

Fähigkeiten b. Goldmed.

### Feuerkatze



Angreife	5	Schaden	0
Verteidigung	5	Resistenz	5
Treffer	10	Bewegungspunkte	24
Kosten	30	Level	1
Ausrichtung	Neutral	Größe	Mittel
Typ	Humanoid	Geschlecht	Männlich
Benötigt	Kasernen	Fähigkeiten	Gehen, Nachtsicht, Feuerblitze, Feuerschutz

Fähigkeiten b. Silberm. Schießkunst I, Feuerimmunität  
Fähigkeiten b. Goldmed. Schießkunst II

### Katzenreiter



Angreife	10	Schaden	7
Verteidigung	7	Resistenz	6
Treffer	16	Bewegungspunkte	34
Kosten	80	Level	2
Ausrichtung	Neutral	Größe	Groß
Typ	Humanoid	Geschlecht	Männlich
Benötigt	Kriegshauptquartier	Fähigkeiten	Gehen, Schlag, Nachtsicht, Schießkunst, Reiten, Schießkunst I

Fähigkeiten b. Silberm. Schießkunst II  
Fähigkeiten b. Goldmed. Schießkunst III

### Kletterer



Angreife	9	Schaden	7
Verteidigung	7	Resistenz	8
Treffer	14	Bewegungspunkte	28
Kosten	70	Level	2
Ausrichtung	Neutral	Größe	Mittel
Typ	Humanoid	Geschlecht	Männlich
Benötigt	Kriegshauptquartier	Fähigkeiten	Gehen, Tarnung, Wälle erklettern, Schlag, Nachtsicht

Fähigkeiten b. Silberm.  
Fähigkeiten b. Goldmed.

### Mystiker



Angreife	7
Verteidigung	9
Treffer	14
Kosten	100
Ausrichtung	Neutral
Typ	Humanoid
Benötigt	Elitegilde

Fähigkeiten b. Silberm. Schießkunst I

Schaden	5
Resistenz	14
Bewegungspunkte	24
Level	3
Größe	Mittel
Geschlecht	Männlich
Fähigkeiten	Gehen, Zaubenangriff, Schlag, Nachtsicht, Phase, Verschommen, Zaubersprüche, Zauberschutz

Fähigkeiten b. Goldmed. Schießkunst II

### Mantikor



Angreife	11
Verteidigung	10
Treffer	20
Kosten	150
Ausrichtung	Neutral
Typ	Kreatur
Benötigt	Elitegilde

Fähigkeiten b. Silberm.

Schaden	8
Resistenz	9
Bewegungspunkte	40
Level	3
Größe	Groß
Geschlecht	Männlich
Fähigkeiten	Nachtsicht, Schlag, Fliegen, Sicht II, Giftangriff

Fähigkeiten b. Goldmed.

### Sphinx



Angreife	15
Verteidigung	12
Treffer	26
Kosten	360
Ausrichtung	Neutral
Typ	Kreatur
Benötigt	Elitegilde

Fähigkeiten b. Silberm.

Schaden	10
Resistenz	16
Bewegungspunkte	32
Level	4
Größe	Extra Groß
Geschlecht	Weiblich
Fähigkeiten	Gehen, Schlag, Bergsteigen, Nachtsicht, Zaubenangriff, Dominieren, Feuerimmunität

Fähigkeiten b. Goldmed.



## Untote

Die Untoten kennen keine Gefühle außer dem unstillbaren Hunger, alles Lebende zu Staub zu verwandeln. Sie spuken in den Gräbern aller zu früh Gestorbenen. Ihr Lebenselixier sind Furcht und Albträume. Zu anderen sprechen sie durch lüsterne Wesen, die den Lebenden das Blut aussaugen, um ihre Kräfte zu mehren. Ihren Nachwuchs rekrutieren sie aus den Reihen der Toten.

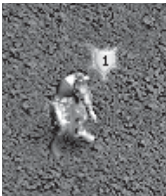
Die Bauten der Untoten sind Ruinen und Hügel aus den leblosen Körpern ihrer Opfer. Je mehr Fleisch und Blut sie anhäufen, desto größer wird ihre Macht, bis schließlich die Streitmächte des Todes selbst auf der Erde wandeln und alles auf ihrem Weg dem Untergang weihen.

Den Tod umwehen viele Geheimnisse, darum interessieren sich die Untoten sehr für alle, die in den mystischen Künsten bewandert sind. Die Untoten geben flüsternd ihre Geheimnisse preis, die großes Wissen beinhalten. Ein Bündnis mit dem Tod werden aber in aller Regel nur Verrückte oder Monster eingehen.

**Priester-Einheit** Schwarzer Priester

**Verfügbare Gerätschaften** Pionier  
Schleuder  
Katapult  
Kanone  
Galeere  
Transportschiff

Priester-Einheiten und Gerätschaften siehe Kapitel über nicht-volkspezifische Einheiten.

<b>Zombie</b>	Angriff 4	Schaden 4
	Verteidigung 4	Resistenz 4
	Treffer 10	Bewegungspunkte 20
	Kosten 15	Level 1
	Ausrichtung Unendlich böse	Größe Mittel
	Typ Humanoid	Geschlecht Männlich
	Benötigt ---	Fähigkeiten Gehen, Schlag, Untot, Todesangriff, Höhlenkriechen, Wiederaufleben
	Fähigkeiten b. Silberm.	Fähigkeiten b. Goldmed.

## Schwertkämpfer



Angriff 6  
Verteidigung 5  
Treffer 10  
Kosten 20  
Ausrichtung Unendlich böse  
Typ Humanoid  
Benötigt Kasernen

Fähigkeiten b. Silberm.

Schaden 5  
Resistenz 5  
Bewegungspunkte 24  
Level 1  
Größe Mittel  
Geschlecht Männlich  
Fähigkeiten Gehen, Schlag, Untot

Fähigkeiten b. Goldmed.

## Bogenschütze



Angriff 0  
Verteidigung 4  
Treffer 10  
Kosten 25  
Ausrichtung Unendlich böse  
Typ Humanoid  
Benötigt Kasernen

Fähigkeiten b. Silberm.  
Schießkunst I

Schaden 0  
Resistenz 5  
Bewegungspunkte 24  
Level 1  
Größe Mittel  
Geschlecht Männlich  
Fähigkeiten Gehen, Schießkunst, Untot

Fähigkeiten b. Goldmed.  
Schießkunst II

## Todesritter



Angriff 8  
Verteidigung 7  
Treffer 15  
Kosten 70  
Ausrichtung Unendlich böse  
Typ Humanoid  
Benötigt Kriegshauptquartier

Fähigkeiten b. Silberm.

Schaden 6  
Resistenz 6  
Bewegungspunkte 40  
Level 2  
Größe Groß  
Geschlecht Männlich  
Fähigkeiten Gehen, Stürmen, Schlag, Todesangriff, Untot, Zauberreitier

Fähigkeiten b. Goldmed.

## Vampir



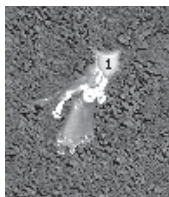
Angriff 9  
Verteidigung 6  
Treffer 14  
Kosten 90  
Ausrichtung Unendlich böse  
Typ Humanoid  
Benötigt Kriegshauptquartier

Fähigkeiten b. Silberm.

Schaden 5  
Resistenz 10  
Bewegungspunkte 28  
Level 2  
Größe Mittel  
Geschlecht Weiblich  
Fähigkeiten Gehen, Schlag, Tarnung, Todesangriff, Untot, Feuerschwäche, Verführen, Wälle erklettern, Heilige Schwäche, Leben rauben

Fähigkeiten b. Goldmed.

### Geist



Angriff	8
Verteidigung	10
Treffer	14
Kosten	120
Ausrichtung	Unendlich böse
Typ	Humanoid
Benötigt	Elitegilde

Schaden	5
Resistenz	10
Bewegungspunkte	28
Level	3
Größe	Mittel
Geschlecht	Weiblich
Fähigkeiten	Untot, Schlag, Durch Wall gehen, Todesangriff, Kälteimmunität, Energieentzug, Schweben, Physischer Schutz

Fähigkeiten b. Silberm.

Fähigkeiten b. Goldmed.

### Skelett-Monster



Angriff	13
Verteidigung	9
Treffer	30
Kosten	190
Ausrichtung	Unendlich böse
Typ	Kreatur
Benötigt	Elitegilde

Schaden	11
Resistenz	8
Bewegungspunkte	28
Level	3
Größe	Extra Groß
Geschlecht	Neutrum
Fähigkeiten	Gehen, Furcht einflößen, Schlag, Todesangriff, Untot, Wälle zerschmettern

Fähigkeiten b. Silberm.

Fähigkeiten b. Goldmed.

### Todesengel



Angriff	13
Verteidigung	13
Treffer	26
Kosten	360
Ausrichtung	Unendlich böse
Typ	Kreatur
Benötigt	Elitegilde

Schaden	13
Resistenz	13
Bewegungspunkte	36
Level	4
Größe	Extra Groß
Geschlecht	Männlich
Fähigkeiten	Gehen, Furcht einflößen, Schlag, Todesangriff, Zauberangriff, Pfad der Verwesung, Leben rauben, Untot, Hellsehen, Energieentzug, Schweben

Fähigkeiten b. Silberm.

Fähigkeiten b. Goldmed.  
Unheiliger Krieger

### Goblins

Die Goblins, so sagt der Mythos, krochen aus den Eingeweiden der Erde, bevor die Zeit reif war für sie. Goblins sind schmutzige, sadistische Kreaturen, ihre einzige Freude sind Chaos und Zerstörung. Sie blubbern als schmutzige Masse aus der Erde hervor. Sie möchten anderen Lebewesen ihre dunklen Erd- und Felshöhlen wieder abjagen.

Die Goblins haben viele unterirdische Kreaturen gezähmt, darunter auch einen riesigen Käfer, der durch die zerklüfteten Gewölbe krecht.

Goblins sind meisterhafte Giftmischer. Um sich unter der Erde mit anderen Goblins zu verständigen, geben sie einen charakteristischen Laut von sich, der wie schrilles Gelächter klingt. Sie sind klein, mager und bucklig. Ihre langen Arme hängen fast bis zum Boden. Ihre Haut ist - passend zum Erdreich - ockerfarben bis braun. Sie sehen erstaunlich gut im Dunkeln, daher gelingt es nur selten, sie zu überraschen.

Ältere Goblins werden ins Jenseits geschickt, indem man ihnen einen großen Sprengsatz auf den Rücken schnallt. In ihrem Eifer, ins „Land der widerhallenden Schreie“, dem Paradies der Goblins, zu gelangen, reißen sie des öfteren „versehentlich“ jüngere Artgenossen mit ins Verderben. Ein Leben gilt wenig unter den Goblins.

### Priester-Einheit

Schwarzer Priester

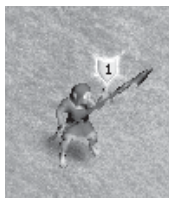
### Verfügbare Gerätschaften

Pionier  
Schleuder  
Katapult  
Galeere  
Transportschiff

Priester-Einheiten und Gerätschaften siehe Kapitel über nicht-volkspezifische Einheiten.



### Soldat



Angriff 5  
Verteidigung 4  
Treffer 8  
Kosten 15  
Ausrichtung Böse  
Typ Humanoid  
Benötigt ---

Schaden 4  
Resistenz 6  
Bewegungspunkte 20  
Level 1  
Größe Klein  
Geschlecht Männlich  
Fähigkeiten Gehen, Schlag, Ersts Schlag, Giftimmunität, Höhlenkriechen, Nachtsicht, Giftangriff

Fähigkeiten b. Silberm.

Fähigkeiten b. Goldmed.

### Schwertkämpfer



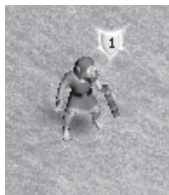
Angriff 7  
Verteidigung 6  
Treffer 10  
Kosten 20  
Ausrichtung Böse  
Typ Humanoid  
Benötigt Kasernen

Schaden 5  
Resistenz 6  
Bewegungspunkte 20  
Level 1  
Größe Klein  
Geschlecht Männlich  
Fähigkeiten Gehen, Schlag, Giftimmunität, Blockieren, Höhlenkriechen, Nachtsicht, Giftangriff

Fähigkeiten b. Silberm.

Fähigkeiten b. Goldmed.

### Pfeilwerfer



Angriff 0  
Verteidigung 5  
Treffer 8  
Kosten 25  
Ausrichtung Böse  
Typ Humanoid  
Benötigt Kasernen

Schaden 0  
Resistenz 6  
Bewegungspunkte 20  
Level 1  
Größe Klein  
Geschlecht Männlich  
Fähigkeiten Gehen, Giftpfeile, Giftimmunität, Höhlenkriechen, Nachtsicht

Fähigkeiten b. Silberm.  
Schießkunst I

Fähigkeiten b. Goldmed.  
Schießkunst II

### Wolfsreiter



Angriff 9  
Verteidigung 7  
Treffer 14  
Kosten 60  
Ausrichtung Böse  
Typ Humanoid  
Benötigt Kriegshauptquartier

Schaden 6  
Resistenz 7  
Bewegungspunkte 28  
Level 2  
Größe Mittel  
Geschlecht Männlich  
Fähigkeiten Gehen, Stürmen, Schlag, Höhlenkriechen, Giftschutz, Nachtsicht, Reiten

Fähigkeiten b. Silberm.

Fähigkeiten b. Goldmed.

### Schlächter



Angriff 8  
Verteidigung 5  
Treffer 12  
Kosten 70  
Ausrichtung Böse  
Typ Humanoid  
Benötigt Kriegshauptquartier

Schaden 8  
Resistenz 6  
Bewegungspunkte 20  
Level 2  
Größe Klein  
Geschlecht Männlich  
Fähigkeiten Schlag, Gehen, Rundumangriff, Leben rauben, Giftimmunität, Höhlenkriechen, Ersts Schlag, Nachtsicht

Fähigkeiten b. Silberm.

Fähigkeiten b. Goldmed.

### Wyvern-Reiter



Angriff 9  
Verteidigung 7  
Treffer 18  
Kosten 100  
Ausrichtung Böse  
Typ Kreatur  
Benötigt Elitengilde

Schaden 6  
Resistenz 7  
Bewegungspunkte 40  
Level 3  
Größe Extra Groß  
Geschlecht Männlich  
Fähigkeiten Giftimmunität, Schlag, Sicht II, Fliegen, Stürmen, Nachtsicht, Reiten, Giftangriff

Fähigkeiten b. Silberm.

Fähigkeiten b. Goldmed.

### Großer Käfer

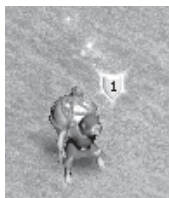


Angriff	12	Schaden	10
Verteidigung	8	Resistenz	9
Treffer	18	Bewegungspunkte	36
Kosten	120	Level	3
Ausrichtung	Böse	Größe	Groß
Typ	Humanoid	Geschlecht	Männlich
Benötigt	Elitegilde	Fähigkeiten	Giftimmunität, Schlag, Gehen, Tunnel graben, Wälle zerschmettern, Höhlenkriechen, Nachtsicht, Giftangriff, Reiten

Fähigkeiten b. Silberm.

Fähigkeiten b. Goldmed.

### Bombardier



Angriff	0	Schaden	0
Verteidigung	5	Resistenz	6
Treffer	10	Bewegungspunkte	28
Kosten	30	Level	1
Ausrichtung	Böse	Größe	Klein
Typ	Humanoid	Geschlecht	Männlich
Benötigt	Meistergilde	Fähigkeiten	Gehen, Giftimmunität, Höhlenkriechen, Nachtsicht, Selbstzerstörung

Fähigkeiten b. Silberm.

Fähigkeiten b. Goldmed.

### Kharagh



Angriff	17	Schaden	14
Verteidigung	11	Resistenz	13
Treffer	30	Bewegungspunkte	40
Kosten	360	Level	4
Ausrichtung	Böse	Größe	Extra Groß
Typ	Kreatur	Geschlecht	Männlich
Benötigt	Elitegilde, Meistergilde, Heiligtum	Fähigkeiten	Stürmen, Nachtsicht, Giftimmunität, Schlag, Gehen, Höhlenkriechen

Fähigkeiten b. Silberm.

Fähigkeiten b. Goldmed.

### Dunkle Elfen

Ihr Urgrund liegt in unstillbarem Schmerz. Die Dunklen Elfen sind die Verkörperung der lebenden Toten unter den Elfen. Sie kennen das Sterben des Geistes, aber ihre körperliche Hülle garantiert ihnen ewiges Leben. Die finsternen, verbitterten Kreaturen sind zu großer Grausamkeit fähig. Ihre einzige Freude ist die Rache, und dafür ist ihnen jeder Vorwand recht. Sie leben in der Finsternis des Erdinneren und tragen tintenschwarze Kleidung. Ihre Haut ist von bleicher, grünlich grauer Farbe, ansonsten aber sind sie ebenso schön wie die Elfen an der Erdoberfläche. Wie diese kanalisieren sie magische Kräfte, doch nicht so, wie das Leben es vorgesehen hat.

Dunkle Elfen wenden dunkle Kräfte an, um Ungehorsame zu willenlosen Sklaven zu machen. Rebellen verschmelzen sie mit Spinnen und verehren diese grauenhaften Geschöpfe dann als Halbgötter. Die Dunklen Elfen wollen die vollständige Weltherrschaft erlangen, nur um sich dann selbst zu vernichten.

#### Priester-Einheit

Schwarzer Priester

#### Verfügbare Gerätschaften

Pionier  
Schleuder  
Katapult  
Kanone  
Galeere  
Transportschiff

Priester-Einheiten und Gerätschaften siehe Kapitel über nicht-volkspezifische Einheiten.



### Wächter



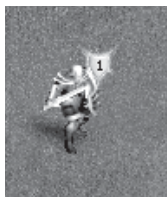
Attacke 5  
 Verteidigung 4  
 Treffer 10  
 Kosten 20  
 Ausrichtung Böse  
 Typ Humanoid  
 Benötigt ---

Schaden 5  
 Resistenz 5  
 Bewegungspunkte 24  
 Level 1  
 Größe Mittel  
 Geschlecht Männlich  
 Fähigkeiten Gehen, Nachtsicht, Schlag, Giftschutz, Zaubenangriff, Erstschlag

Fähigkeiten b. Silberm.

Fähigkeiten b. Goldmed.

### Krieger



Attacke 7  
 Verteidigung 6  
 Treffer 12  
 Kosten 30  
 Ausrichtung Böse  
 Typ Humanoid  
 Benötigt Kasernen

Schaden 5  
 Resistenz 5  
 Bewegungspunkte 24  
 Level 1  
 Größe Mittel  
 Geschlecht Männlich  
 Fähigkeiten Gehen, Nachtsicht, Schlag, Blockieren, Giftschutz, Zaubenangriff

Fähigkeiten b. Silberm.

Fähigkeiten b. Goldmed.

### Bogenschütze



Attacke 0  
 Verteidigung 4  
 Treffer 10  
 Kosten 30  
 Ausrichtung Böse  
 Typ Humanoid  
 Benötigt Kasernen

Schaden 0  
 Resistenz 5  
 Bewegungspunkte 24  
 Level 1  
 Größe Mittel  
 Geschlecht Männlich  
 Fähigkeiten Gehen, Nachtsicht, Schießkunst I, Schießkunst, Giftschutz

Fähigkeiten b. Silberm.  
Schießkunst II

Fähigkeiten b. Goldmed.  
Schießkunst III

### Henker



Attacke 9  
 Verteidigung 7  
 Treffer 16  
 Kosten 90  
 Ausrichtung Böse  
 Typ Humanoid  
 Benötigt Kriegshauptquartier

Schaden 7  
 Resistenz 6  
 Bewegungspunkte 40  
 Level 2  
 Größe Groß  
 Geschlecht Männlich  
 Fähigkeiten Gehen, Nachtsicht, Stürmen, Schlag, Giftschutz, Leben rauben, Zaubenangriff, Reiten

Fähigkeiten b. Silberm.

Fähigkeiten b. Goldmed.

### Klingentänzer



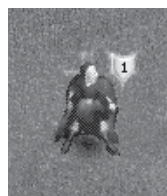
Attacke 9  
 Verteidigung 7  
 Treffer 18  
 Kosten 100  
 Ausrichtung Böse  
 Typ Humanoid  
 Benötigt Kriegshauptquartier

Schaden 7  
 Resistenz 8  
 Bewegungspunkte 24  
 Level 2  
 Größe Mittel  
 Geschlecht Weiblich  
 Fähigkeiten Gehen, Nachtsicht, Tarnung, Giftangriff, Giftimmunität, Schlag, Doppelschlag, Höhlenkriechen

Fähigkeiten b. Silberm.

Fähigkeiten b. Goldmed.

### Schatten



Attacke 12  
 Verteidigung 8  
 Treffer 15  
 Kosten 160  
 Ausrichtung Böse  
 Typ Humanoid  
 Benötigt Elitegilde

Schaden 6  
 Resistenz 9  
 Bewegungspunkte 28  
 Level 3  
 Größe Mittel  
 Geschlecht Männlich  
 Fähigkeiten Gehen, Nachtsicht, Pfad der Finsternis, Leben rauben, Schlag, Giftschutz, Tarnung, Physischer Schutz, Durch Wall gehen, Zaubenangriff

Fähigkeiten b. Silberm.

Fähigkeiten b. Goldmed.  
Unheiliger Krieger

### Spinnenkönigin



Angriff	13	Schaden	7
Verteidigung	9	Resistenz	15
Treffer	20	Bewegungspunkte	36
Kosten	190	Level	3
Ausrichtung	Böse	Größe	Groß
Typ	Humanoid	Geschlecht	Weiblich
Benötigt	Elitegilde	Fähigkeiten	Nachtsicht, Zauberangriff, Schlag, Wälle erklettern, Höhlenkriechen, Gehen, Gifimmunität, Giftangriff, Todesschutz, Netz

Fähigkeiten b. Silberm.

Fähigkeiten b. Goldmed.

### Inkarnat



Angriff	5	Schaden	2
Verteidigung	9	Resistenz	12
Treffer	20	Bewegungspunkte	32
Kosten	300	Level	4
Ausrichtung	Böse	Größe	Mittel
Typ	Humanoid	Geschlecht	Männlich
Benötigt	Elitegilde	Fähigkeiten	Nachtsicht, Gifimmunität, Zauberangriff, Schlag, Schweben, Kälteimmunität, Todesimmunität, Feuerimmunität, Blitzimmunität, Durch Wall gehen, In Besitz nehmen, Willenskraft, Physischer Schutz

Fähigkeiten b. Silberm.

Fähigkeiten b. Goldmed.

### Orks

Die Orks sind zerstörerische Wesen. Sie leben geradezu dafür, alles und jedes kaputtzumachen. Dies macht es einem Ork-Anführer mitunter schwer, einen Stamm um sich zu scharen und eine Stadt aufzubauen. Sie halten nicht viel von Magie und verfolgen ihre Ziele lieber mit Gewalt und Grausamkeit. Orks hassen alles

Schöne, es sei denn, dieses Schöne ist gleichzeitig grausam. Ist ihnen langweilig, vernichten sie sich sogar gegenseitig. Andererseits sind sie unter fähiger Führung effiziente Arbeiter und sind es gewohnt, unter einem strengem Regiment zu dienen.

Orks sind harte Kämpfer. Ihre Kriegsherren sind nahezu unbesiegbar und stehen in dem Ruf, mit den Streichen ihrer beidhändigen Äxte ganze Armeen auslöschen zu können. Ihre todbringenden Meuchelmörder sind selbst für Ork-Begriffe ruch- und ehrlos. Weibliche Orks verfügen über große Kräfte. Die stärksten unter ihnen schleudern Blitze gegen ihre Feinde. Sie sind die Priesterinnen der Orks. Mit ihren Kräften opfern sie die Schwächsten ihrer Stämme den Göttern ihrer Feinde, um diese zu schmähen.

### Priester-Einheit

Schwarzer Priester

### Verfügbare Gerätschaften

Pionier  
Schleuder  
Katapult  
Kanone  
Galeere  
Transportschiff

Priester-Einheiten und Gerätschaften siehe Kapitel über nicht-volkspezifische Einheiten.

### Pfähler



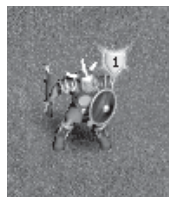
Angriff	5	Schaden	5
Verteidigung	5	Resistenz	4
Treffer	10	Bewegungspunkte	24
Kosten	20	Level	1
Ausrichtung	Böse	Größe	Mittel
Typ	Humanoid	Geschlecht	Männlich
Benötigt	---	Fähigkeiten	Gehen, Schlag, Nachtsicht, Erstschlag

Fähigkeiten b. Silberm.

Fähigkeiten b. Goldmed.



### Axtkämpfer



Angriff	7	Schaden	5
Verteidigung	7	Resistenz	4
Treffer	12	Bewegungspunkte	24
Kosten	30	Level	1
Ausrichtung	Böse	Größe	Mittel
Typ	Humanoid	Geschlecht	Männlich
Benötigt	Kasernen	Fähigkeiten	Gehen, Schlag, Blockieren, Nachtsicht

Fähigkeiten b. Silberm.

Fähigkeiten b. Goldmed.

### Bogenschütze



Angriff	0	Schaden	0
Verteidigung	5	Resistenz	4
Treffer	10	Bewegungspunkte	24
Kosten	30	Level	1
Ausrichtung	Böse	Größe	Mittel
Typ	Humanoid	Geschlecht	Männlich
Benötigt	Kasernen	Fähigkeiten	Gehen, Schießkunst, Nachtsicht

Fähigkeiten b. Silberm.  
Schießkunst I

Fähigkeiten b. Goldmed.  
Schießkunst II

### Reiter



Angriff	9	Schaden	7
Verteidigung	8	Resistenz	5
Treffer	17	Bewegungspunkte	36
Kosten	75	Level	2
Ausrichtung	Böse	Größe	Groß
Typ	Humanoid	Geschlecht	Männlich
Benötigt	Kriegshauptquartier	Fähigkeiten	Gehen, Stürmen, Schlag, Nachtsicht, Reiten

Fähigkeiten b. Silberm.

Fähigkeiten b. Goldmed.

### Scheusal

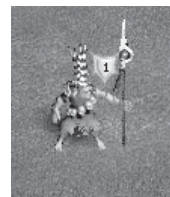


Angriff	7	Schaden	5
Verteidigung	6	Resistenz	8
Treffer	12	Bewegungspunkte	24
Kosten	80	Level	2
Ausrichtung	Böse	Größe	Mittel
Typ	Humanoid	Geschlecht	Männlich
Benötigt	Kriegshauptquartier	Fähigkeiten	Gehen, Tarnung, Giftschutz, Giftangriff, Schwimmen, Schlag, Nachtsicht, Verstricken, Gift speien

Fähigkeiten b. Silberm.  
Schießkunst I

Fähigkeiten b. Goldmed.  
Schießkunst II

### Schamane



Angriff	14	Schaden	8
Verteidigung	8	Resistenz	7
Treffer	13	Bewegungspunkte	28
Kosten	120	Level	3
Ausrichtung	Böse	Größe	Mittel
Typ	Humanoid	Geschlecht	Männlich
Benötigt	Elitegilde	Fähigkeiten	Gehen, Wälle erklettern, Tarnung, Giftangriff, Schlag, Tier kontrollieren, Energieentzug

Fähigkeiten b. Silberm.

Fähigkeiten b. Goldmed.

### Kriegsherr



Angriff	16	Schaden	12
Verteidigung	13	Resistenz	8
Treffer	22	Bewegungspunkte	24
Kosten	190	Level	3
Ausrichtung	Böse	Größe	Mittel
Typ	Humanoid	Geschlecht	Männlich
Benötigt	Elitegilde	Fähigkeiten	Gehen, Rundumangriff, Schlag, Nachtsicht

Fähigkeiten b. Silberm.  
Führung I

Fähigkeiten b. Goldmed.  
Führung II

### Vielfraß



Angriff	17	Schaden	13
Verteidigung	8	Resistenz	15
Treffer	25	Bewegungspunkte	36
Kosten	340	Level	4
Ausrichtung	Böse	Größe	Extra Groß
Typ	Kreatur	Geschlecht	Männlich
Benötigt	Elitegilde	Fähigkeiten	Schlag, Höhlenkriechen, Nachtsicht, Giftimmunität, Schwimmen, Gehen, Todesschutz, Verschlucken

Fähigkeiten b. Silberm.

Fähigkeiten b. Goldmed.

## Völkerübergreifende Einheiten

### Priester

#### Hohepriester



AAntack	5	Schaden	5
Verteidigung	6	Resistenz	10
Treffer	12	Bewegungspunkte	24
Kosten	50	Level	2
Ausrichtung	Gut	Größe	Mittel
Typ	Humanoid	Geschlecht	Männlich
Benötigt	Kloster	Fähigkeiten	Gehen, Heiliger Angriff, Heiliger Schutz, Schlag, Heilige Blitze, Heilkunst, Untote vertreiben
Fähigkeiten b. Silberm. Schießkunst I		Fähigkeiten b. Goldmed. Schießkunst II	

#### Mönch



Antack	5	Schaden	5
Verteidigung	6	Resistenz	10
Treffer	12	Bewegungspunkte	24
Kosten	50	Level	2
Ausrichtung	Neutral	Größe	Mittel
Typ	Humanoid	Geschlecht	Männlich
Benötigt	Kloster	Fähigkeiten	Gehen, Schlag, Zauberblitze, Zauberangriff, Heilkunst, Todesschutz, Heiliger Schutz, Untote vertreiben
Fähigkeiten b. Silberm. Schießkunst I		Fähigkeiten b. Goldmed. Schießkunst II	

#### Schwarzer Priester



Antack	5
Verteidigung	6
Treffer	12
Kosten	50
Ausrichtung	Böse
Typ	Humanoid
Benötigt	Kloster

Fähigkeiten b. Silberm. Schießkunst I

Schaden	5
Resistenz	10
Bewegungspunkte	24
Level	2
Größe	Mittel
Geschlecht	Männlich
Fähigkeiten	Gehen, Schlag, Schwarze Blitze, Todesangriff, Heilkunst, Todesschutz, Untote vertreiben
Fähigkeiten b. Goldmed. Schießkunst II	

### Gerätschaften

#### Pionier

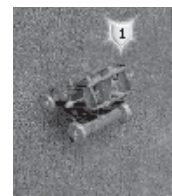


Antack	0
Verteidigung	5
Treffer	14
Kosten	180
Ausrichtung	---
Typ	Gerätschaft
Benötigt	Waffenschmiede

Fähigkeiten b. Silberm.

Schaden	0
Resistenz	5
Bewegungspunkte	24
Level	2
Größe	Extra Groß
Geschlecht	Neutrum
Fähigkeiten	Gehen, Außenposten bauen, Gebäude wiederaufbauen, Straßen bauen, Giftimmunität, Feuerschwäche
Fähigkeiten b. Goldmed.	

#### Schleuder



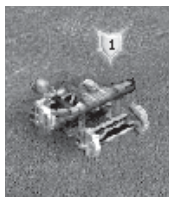
Antack	0
Verteidigung	5
Treffer	10
Kosten	100
Ausrichtung	---
Typ	Gerätschaft
Benötigt	Waffenschmiede

Fähigkeiten b. Silberm. Schießkunst I

Schaden	0
Resistenz	5
Bewegungspunkte	20
Level	2
Größe	Groß
Geschlecht	Neutrum
Fähigkeiten	Gehen, Speer abschießen, Giftimmunität, Feuerschwäche
Fähigkeiten b. Goldmed. Schießkunst II	



### Katapult



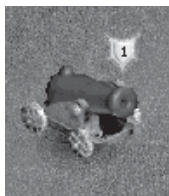
Angriff	0
Verteidigung	6
Treffer	14
Kosten	100
Ausrichtung	---
Typ	Gerätschaft
Benötigt	Große Waffenschmiede

Fähigkeiten b. Silberm.  
Schießkunst I

Schaden	0
Resistenz	6
Bewegungspunkte	20
Level	2
Größe	Groß
Geschlecht	Neutrum
Fähigkeiten	Gehen, Fels schleudern, Giftimmunität, Feuerschwäche, Feuerbombe schleudern

Fähigkeiten b. Goldmed.  
Schießkunst II

### Kanone



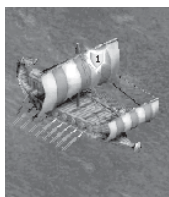
Angriff	0
Verteidigung	7
Treffer	18
Kosten	150
Ausrichtung	---
Typ	Gerätschaft
Benötigt	Meistergilde

Fähigkeiten b. Silberm.  
Schießkunst I

Schaden	0
Resistenz	7
Bewegungspunkte	20
Level	3
Größe	Groß
Geschlecht	Neutrum
Fähigkeiten	Kanone abfeuern, Gehen, Giftimmunität, Feuerschwäche

Fähigkeiten b. Goldmed.  
Schießkunst II

### Galeere



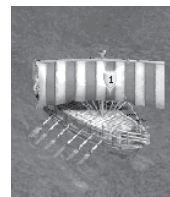
Angriff	0
Verteidigung	9
Treffer	40
Kosten	150
Ausrichtung	---
Typ	Gerätschaft
Benötigt	Werft

Fähigkeiten b. Silberm.  
Schießkunst II

Schaden	0
Resistenz	9
Bewegungspunkte	40
Level	3
Größe	Extra Groß
Geschlecht	Neutrum
Fähigkeiten	Speer abschießen, Seefahrt, Transport VII, Sicht I, Schießkunst I, Giftimmunität, Feuerschwäche, Bombe abfeuern

Fähigkeiten b. Goldmed.  
Schießkunst III

### Transportschiff



Angriff	0
Verteidigung	8
Treffer	30
Kosten	100
Ausrichtung	---
Typ	Gerätschaft
Benötigt	Werft

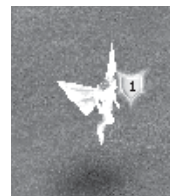
Fähigkeiten b. Silberm.

Schaden	0
Resistenz	8
Bewegungspunkte	35
Level	2
Größe	Extra Groß
Geschlecht	Neutrum
Fähigkeiten	Seefahrt, Transport VII, Sicht I, Giftimmunität, Feuerschwäche

Fähigkeiten b. Goldmed.

## Herbeigerufene Einheiten

### Fee



Angriff	8
Verteidigung	10
Treffer	11
Kosten	40
Ausrichtung	Gut
Typ	Humanoid
Benötigt	---

Fähigkeiten b. Silberm.

Schaden	5
Resistenz	9
Bewegungspunkte	28
Level	1
Größe	Mittel
Geschlecht	Weiblich
Fähigkeiten	Fliegen, Schlag, Zaubenangriff, Zauberschutz, Herbeigerufen

Fähigkeiten b. Goldmed.

### Engel



Angriff	16
Verteidigung	13
Treffer	28
Kosten	370
Ausrichtung	Unendlich gut
Typ	Humanoid
Benötigt	---

Fähigkeiten b. Silberm.

Schaden	10
Resistenz	13
Bewegungspunkte	40
Level	4
Größe	Groß
Geschlecht	Weiblich
Fähigkeiten	Fliegen, Heilkunst, Heiliger Krieger, Heilige Immunität, Heiliger Angriff, Schlag, Hellsehen, Sicht II, Herbeigerufen

Fähigkeiten b. Goldmed.

### Schwarzer Engel



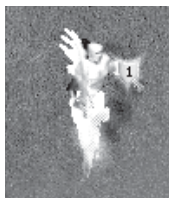
Angriff 16  
Verteidigung 13  
Treffer 28  
Kosten 370  
Ausrichtung Unendlich böse  
Typ Humanoid  
Benötigt ---

Schaden 10  
Resistenz 13  
Bewegungspunkte 40  
Level 4  
Größe Groß  
Geschlecht Weiblich  
Fähigkeiten Todesimmunität, Todesangriff, Fliegen, Leben rauben, Giftimmunität, Schlag, Hellsehen, Unheiliger Krieger, Sicht II, Herbeigerufen

Fähigkeiten b. Silberm.

Fähigkeiten b. Goldmed.

### Efreet



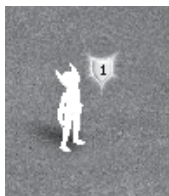
Angriff 12  
Verteidigung 7  
Treffer 16  
Kosten 100  
Ausrichtung Neutral  
Typ Humanoid  
Benötigt ---

Schaden 8  
Resistenz 8  
Bewegungspunkte 32  
Level 2  
Größe Groß  
Geschlecht Männlich  
Fähigkeiten Kälteschwäche, Feuerimmunität, Feuerangriff, Giftimmunität, Schlag, Schweben, Herbeigerufen

Fähigkeiten b. Silberm.

Fähigkeiten b. Goldmed.

### Magischer Diener



Angriff 6  
Verteidigung 6  
Treffer 10  
Kosten 40  
Ausrichtung Neutral  
Typ Humanoid  
Benötigt ---

Schaden 4  
Resistenz 10  
Bewegungspunkte 24  
Level 2  
Größe Klein  
Geschlecht Neutrum  
Fähigkeiten Gehen, Zaubenangriff, Zaubersplitze, Giftimmunität, Herbeigerufen

Fähigkeiten b. Silberm.  
Schießkunst I

Fähigkeiten b. Goldmed.  
Schießkunst II

### Einhorn



Angriff 7  
Verteidigung 7  
Treffer 12  
Kosten 60  
Ausrichtung Gut  
Typ Kreatur  
Benötigt ---

Schaden 6  
Resistenz 10  
Bewegungspunkte 40  
Level 2  
Größe Groß  
Geschlecht Neutrum  
Fähigkeiten Schlag, Gehen, Waldwesen, Phase, Stürmen, Zaubenangriff, Herbeigerufen

Fähigkeiten b. Silberm.

Fähigkeiten b. Goldmed.

### Schwarze Spinne



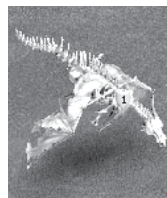
Angriff 6  
Verteidigung 5  
Treffer 12  
Kosten 50  
Ausrichtung Böse  
Typ Kreatur  
Benötigt ---

Schaden 6  
Resistenz 6  
Bewegungspunkte 26  
Level 1  
Größe Groß  
Geschlecht Neutrum  
Fähigkeiten Gehen, Schlag, Giftangriff, Wälle erklettern, Nachtsicht, Netz, Verschlingen, Herbeigerufen

Fähigkeiten b. Silberm.

Fähigkeiten b. Goldmed.

### Skelettdrache



Angriff 15  
Verteidigung 10  
Treffer 27  
Kosten 320  
Ausrichtung Unendlich böse  
Typ Kreatur  
Benötigt ---

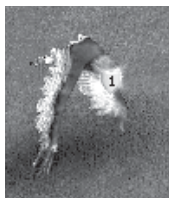
Schaden 11  
Resistenz 14  
Bewegungspunkte 40  
Level 3  
Größe Extra Groß  
Geschlecht Neutrum  
Fähigkeiten Todesangriff, Fliegen, Leben rauben, Schlag, Drache, Furcht einflößen, Untot, Sicht II, Schwarzer Atem, Todesimmunität, Herbeigerufen

Fähigkeiten b. Silberm.

Fähigkeiten b. Goldmed.



### Zephir-Vogel



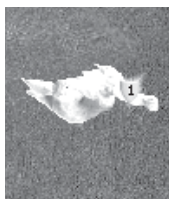
Angriff 7  
Verteidigung 6  
Treffer 10  
Kosten 60  
Ausrichtung Neutral  
Typ Kreatur  
Benötigt ---

Fähigkeiten b. Silberm.

Schaden 5  
Resistenz 5  
Bewegungspunkte 40  
Level 1  
Größe Groß  
Geschlecht Neutrum  
Fähigkeiten Tier, Fliegen, Schlag, Sicht II, Herbeigerufen

Fähigkeiten b. Goldmed.

### Luft-Elementargeist



Angriff 14  
Verteidigung 10  
Treffer 17  
Kosten 180  
Ausrichtung Neutral  
Typ Kreatur  
Benötigt ---

Fähigkeiten b. Silberm.

Schaden 8  
Resistenz 13  
Bewegungspunkte 40  
Level 3  
Größe Groß  
Geschlecht Neutrum  
Fähigkeiten Fliegen, Physischer Schutz, Giftimmunität, Sicht II, Schlag, Blitzimmunität, Blitzangriff, Zaubenangriff, Herbeigerufen

Fähigkeiten b. Goldmed.

### Eisdrache



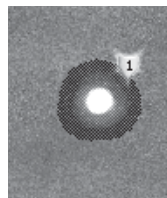
Angriff 14  
Verteidigung 12  
Treffer 26  
Kosten 290  
Ausrichtung Neutral  
Typ Kreatur  
Benötigt ---

Fähigkeiten b. Silberm.

Schaden 12  
Resistenz 13  
Bewegungspunkte 40  
Level 4  
Größe Extra Groß  
Geschlecht Neutrum  
Fähigkeiten Kältehauch, Kälteimmunität, Fliegen, Nachtsicht, Schlag, Hellsehen, Sicht II, Furcht einflößen, Herbeigerufen

Fähigkeiten b. Goldmed.

### Nordlicht



Angriff 8  
Verteidigung 8  
Treffer 10  
Kosten 140  
Ausrichtung Neutral  
Typ Kreatur  
Benötigt ---

Fähigkeiten b. Silberm.

Schaden 5  
Resistenz 8  
Bewegungspunkte 36  
Level 2  
Größe Groß  
Geschlecht Neutrum  
Fähigkeiten Kälteimmunität, Schlag, Durch Wall gehen, Sicht II, Blitzimmunität, Physischer Schutz, Statischer Schild, Schweben, Blitzangriff, Herbeigerufen

Fähigkeiten b. Goldmed.

### Rieseneber



Angriff 8  
Verteidigung 7  
Treffer 16  
Kosten 50  
Ausrichtung Neutral  
Typ Kreatur  
Benötigt ---

Fähigkeiten b. Silberm.

Schaden 6  
Resistenz 4  
Bewegungspunkte 40  
Level 1  
Größe Groß  
Geschlecht Neutrum  
Fähigkeiten Schlag, Gehen, Waldwesen, Tier, Stürmen, Herbeigerufen

Fähigkeiten b. Goldmed.

### Minotaurus



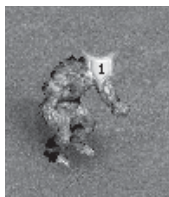
Angriff 11  
Verteidigung 9  
Treffer 18  
Kosten 120  
Ausrichtung Neutral  
Typ Kreatur  
Benötigt ---

Fähigkeiten b. Silberm.

Schaden 9  
Resistenz 6  
Bewegungspunkte 32  
Level 2  
Größe Groß  
Geschlecht Neutrum  
Fähigkeiten Gehen, Schlag, Nachtsicht, Herbeigerufen

Fähigkeiten b. Goldmed.

### Erd-Elementargeist



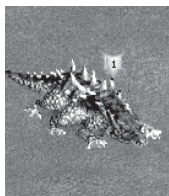
Angriff 12  
Verteidigung 14  
Treffer 25  
Kosten 210  
Ausrichtung Neutral  
Typ Kreatur  
Benötigt ---

Schaden 10  
Resistenz 12  
Bewegungspunkte 24  
Level 3  
Größe Groß  
Geschlecht Neutrum  
Fähigkeiten Gehen, Schlag, Giftimmunität, Tunnel graben, Feuerschutz, Zaubenangriff, Wälle zerschmettern, Herbeigerufen

Fähigkeiten b. Silberm.

Fähigkeiten b. Goldmed.

### Basilisk



Angriff 13  
Verteidigung 14  
Treffer 32  
Kosten 360  
Ausrichtung Neutral  
Typ Kreatur  
Benötigt ---

Schaden 12  
Resistenz 14  
Bewegungspunkte 36  
Level 4  
Größe Extra Groß  
Geschlecht Neutrum  
Fähigkeiten Gehen, Schlag, Giftimmunität, Feuerschutz, Wälle zerschmettern, Dominieren, Zaubenangriff, Herbeigerufen

Fähigkeiten b. Silberm.

Fähigkeiten b. Goldmed.

### Höllenhund



Angriff 7  
Verteidigung 5  
Treffer 12  
Kosten 40  
Ausrichtung Neutral  
Typ Kreatur  
Benötigt ---

Schaden 7  
Resistenz 6  
Bewegungspunkte 32  
Level 1  
Größe Mittel  
Geschlecht Neutrum  
Fähigkeiten Gehen, Feuerangriff, Schlag, Feuerimmunität, Herbeigerufen

Fähigkeiten b. Silberm.

Fähigkeiten b. Goldmed.

### Feuer-Elementargeist



Angriff 15  
Verteidigung 9  
Treffer 20  
Kosten 190  
Ausrichtung Neutral  
Typ Kreatur  
Benötigt ---

Schaden 10  
Resistenz 13  
Bewegungspunkte 32  
Level 3  
Größe Groß  
Geschlecht Neutrum  
Fähigkeiten Gehen, Feuerimmunität, Schlag, Giftimmunität, Feuerangriff, Kälteschwäche, entflammt, Zaubenangriff, Herbeigerufen

Fähigkeiten b. Silberm.

Fähigkeiten b. Goldmed.

### Phoenix



Angriff 16  
Verteidigung 12  
Treffer 26  
Kosten 400  
Ausrichtung Neutral  
Typ Kreatur  
Benötigt ---

Schaden 10  
Resistenz 14  
Bewegungspunkte 40  
Level 4  
Größe Extra Groß  
Geschlecht Neutrum  
Fähigkeiten Fliegen, Sicht II, Schlag, Feuerimmunität, Feuerhauch, Wiederaufleben, Kälteschwäche, Zaubenangriff, Herbeigerufen

Fähigkeiten b. Silberm.

Fähigkeiten b. Goldmed.

### Amphibios



Angriff 6  
Verteidigung 4  
Treffer 11  
Kosten 40  
Ausrichtung Neutral  
Typ Kreatur  
Benötigt ---

Schaden 5  
Resistenz 8  
Bewegungspunkte 24  
Level 1  
Größe Mittel  
Geschlecht Neutrum  
Fähigkeiten Schlag, Gehen, Giftschutz, Schwimmen, Wassertarnung, Giftangriff, Gift speien, Herbeigerufen

Fähigkeiten b. Silberm.  
Schießkunst I

Fähigkeiten b. Goldmed.  
Schießkunst II



### Wassertänzer



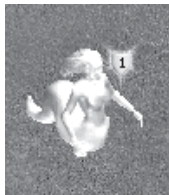
Angriff 10  
Verteidigung 8  
Treffer 14  
Kosten 90  
Ausrichtung Neutral  
Typ Kreatur  
Benötigt ---

Schaden 6  
Resistenz 9  
Bewegungspunkte 40  
Level 2  
Größe Mittel  
Geschlecht Neutrum  
Fähigkeiten Schlag,  
Giftoimmunität,  
Schwimmen, Gehen,  
Herbeigerufen

Fähigkeiten b. Silberm.

Fähigkeiten b. Goldmed.

### Wasser- Elementargeist



Angriff 12  
Verteidigung 12  
Treffer 25  
Kosten 170  
Ausrichtung Neutral  
Typ Kreatur  
Benötigt ---

Schaden 10  
Resistenz 14  
Bewegungspunkte 36  
Level 3  
Größe Groß  
Geschlecht Neutrum  
Fähigkeiten Schlag,  
Giftoimmunität,  
Schwimmen, Gehen,  
Zauberangriff,  
Wassertarnung,  
Feuerschwäche,  
Herbeigerufen

Fähigkeiten b. Silberm.

Fähigkeiten b. Goldmed.

### Lindwurm



Angriff 14  
Verteidigung 10  
Treffer 30  
Kosten 350  
Ausrichtung Neutral  
Typ Kreatur  
Benötigt ---

Schaden 11  
Resistenz 14  
Bewegungspunkte 40  
Level 4  
Größe Extra Groß  
Geschlecht Neutrum  
Fähigkeiten Schlag,  
Giftoimmunität,  
Blitzimmunität,  
Schwimmen, Gehen,  
Feuerschwäche,  
Blitzangriff,  
Wassertarnung,  
Statischer Schild,  
Herbeigerufen

Fähigkeiten b. Silberm.

Fähigkeiten b. Goldmed.

## Wilde Kreaturen

### Wolf



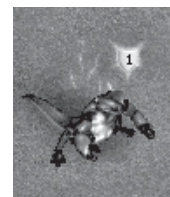
Angriff 7  
Verteidigung 5  
Treffer 10  
Kosten 20  
Ausrichtung Neutral  
Typ Kreatur  
Benötigt ---

Fähigkeiten b. Silberm.

Schaden 5  
Resistenz 5  
Bewegungspunkte 28  
Level 1  
Größe Mittel  
Geschlecht Neutrum  
Fähigkeiten Schlag, Gehen,  
Waldwesen, Tier

Fähigkeiten b. Goldmed.

### Kraterwesen



Angriff 8  
Verteidigung 8  
Treffer 12  
Kosten 100  
Ausrichtung Neutral  
Typ Kreatur  
Benötigt ---

Fähigkeiten b. Silberm.

Schaden 6  
Resistenz 11  
Bewegungspunkte 40  
Level 2  
Größe Mittel  
Geschlecht Neutrum  
Fähigkeiten Schlag,  
Todesimmunität,  
Kälteimmunität,  
Gehen,  
Zauberangriff,  
Willenskraft,  
Blitzimmunität,  
Heilige Immunität,  
Bergsteigen,  
Nachtsicht,  
Giftoimmunität,  
Zauberschutz

Fähigkeiten b. Goldmed.

### Krater-Wächter



Angriff 14  
Verteidigung 13  
Treffer 30  
Kosten 400  
Ausrichtung Neutral  
Typ Kreatur  
Benötigt ---

Schaden 12  
Resistenz 15  
Bewegungspunkte 30  
Level 4  
Größe Extra Groß  
Geschlecht Neutrum  
Fähigkeiten Schlag,  
Todesimmunität,  
Kälteimmunität,  
Gehen,  
Zauberangriff,  
Willenskraft,  
Zauberimmunität,  
Blitzimmunität,  
Furcht einflößen,  
Heilige Immunität,  
Bergsteigen,  
Nachtsicht,  
Giftimmunität, Wälle  
zerschmettern

Fähigkeiten b. Silberm.

Fähigkeiten b. Goldmed.

## Anhang Zwei: Zauber

<b>Luft-Elementargeist</b>	Level	4	Forschungspunkte	1000
Ruft ein ätherisches	Mana-Aufwand	300	Bedarf	20
Windwesen herbei.	Resistenz gg. Auflösung	---	Angriff	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Luft, Kosmos		
<b>Luft Meistern</b>	Level	4	Forschungspunkte	1000
Eignet alle Knoten der	Mana-Aufwand	500	Bedarf	50
Luft zu. Erweitert dein	Resistenz gg. Auflösung	200	Angriff	---
Einflussgebiet um sie.	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Luft		
<b>Knoten Wandeln</b>	Level	2	Forschungspunkte	220
Wandelt Knoten zu	Mana-Aufwand	60	Bedarf	0
Knoten deiner	Resistenz gg. Auflösung	---	Angriff	---
magischen Sphäre.	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Feuer, Wasser, Erde, Luft, Leben, Tod, Kosmos		
<b>Anarchie</b>	Level	3	Forschungspunkte	200
Versucht, eine	Mana-Aufwand	70	Bedarf	0
Rebellion in der	Resistenz gg. Auflösung	---	Angriff	---
Zielstadt auszulösen.	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Feuer, Kosmos		
<b>Engel</b>	Level	4	Forschungspunkte	450
Ruft ein Wesen der	Mana-Aufwand	550	Bedarf	25
Macht herbei.	Resistenz gg. Auflösung	---	Angriff	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Leben, Kosmos		
<b>Tote wiederbeleben</b>	Level	4	Forschungspunkte	180
Lässt Tote auferstehen,	Mana-Aufwand	50	Bedarf	---
um deine Gebote	Resistenz gg. Auflösung	---	Angriff	---
zu erfüllen.	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Tod, Kosmos		



<b>Ruinen wiederaufbauen</b>	Level	3	Forschungspunkte	200
Baut die niedergebrannte Stadt sofort wieder auf.	Mana-Aufwand	100	Bedarf	---
	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Tod, Kosmos		
<b>Kreatur bannen</b>	Level	3	Forschungspunkte	200
Versucht, eine vom Feind beschworene Kreatur zu bannen.	Mana-Aufwand	50	Bedarf	---
	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	12
	Schaden	8	Art des Schadens	Magisch
	Schuss	1	Radius	---
	Sphären	Feuer, Wasser, Erde, Luft, Leben, Tod, Kosmos		
<b>Basilisk</b>	Level	4	Forschungspunkte	500
Ruft ein todbringendes Monster mit bösem Blick herbei.	Mana-Aufwand	400	Bedarf	25
	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Erde, Kosmos		
<b>Schwarzer Engel</b>	Level	4	Forschungspunkte	550
Ruft ein Wesen dunkler Mächte herbei.	Mana-Aufwand	450	Bedarf	25
	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Tod, Kosmos		
<b>Schwarze Spinne</b>	Level	1	Forschungspunkte	100
Ruft einen riesiges Spinnenwesen herbei, das Netze spinnt.	Mana-Aufwand	60	Bedarf	10
	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Tod, Kosmos		
<b>Flammenkomet</b>	Level	1	Forschungspunkte	50
Beschießt das Zielgebiet mit glühenden Felsbrocken.	Mana-Aufwand	8	Bedarf	---
	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	10
	Schaden	7	Art des Schadens	Feuer, Physisch, Wall
	Schuss	1	Radius	---
	Sphären	Feuer, Kosmos		
<b>Segen</b>	Level	1	Forschungspunkte	50
GVerleiht der Einheit +2 RES, +1 VERT und Todesschutz.	Mana-Aufwand	7	Bedarf	2
	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Leben, Kosmos		

<b>Skelettdrache</b>	Level	3	Forschungspunkte	450
Ruft einen Drachen herbei, dessen Macht nicht mit dem Tode verging.	Mana-Aufwand	375	Bedarf	20
	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Tod, Kosmos		
<b>Heldenbeschwörung</b>	Level	3	Forschungspunkte	100
Versucht, einen Helden für dich zu rufen.	Mana-Aufwand	90	Bedarf	---
	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Feuer, Wasser, Erde, Luft, Leben, Tod, Kosmos		
<b>Kettenblitz</b>	Level	2	Forschungspunkte	100
Setzt im Zielgebiet elektrische Energie frei.	Mana-Aufwand	20	Bedarf	---
	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	12
	Schaden	8	Art des Schadens	Blitz
	Schuss	5	Radius	3
	Sphären	Luft, Kosmos		
<b>Stadt-Epidemie</b>	Level	3	Forschungspunkte	100
Reduziert Bevölkerung und Produktivität der Ziel-Stadt.	Mana-Aufwand	50	Bedarf	---
	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Tod, Kosmos		
<b>Stadt-Beben</b>	Level	4	Forschungspunkte	200
Schädigt Gebäude und Einwohner der Ziel-Stadt.	Mana-Aufwand	120	Bedarf	---
	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	8
	Schaden	8	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Erde, Kosmos		
<b>Städte-Spion</b>	Level	1	Forschungspunkte	100
Erlaubt dir, in alle Städte deines Einflussgebiets zu sehen.	Mana-Aufwand	40	Bedarf	5
	Resistenz gg. Auflösung	40	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Feuer, Wasser, Erde, Luft, Leben, Tod, Kosmos		
<b>Tarnung</b>	Level	3	Forschungspunkte	100
Verbirgt eine Einheit auf jedem Terrain in Vegetation.	Mana-Aufwand	20	Bedarf	3
	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Erde, Kosmos		

<b>Corpus Furia</b>	Level	2	Forschungspunkte	100
Lässt die Körper der Toten detonieren.	Mana-Aufwand	20	Bedarf	---
Schädigt Einheiten.	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	15
	Schaden	5	Art des Schadens	Tod, Physisch
	Schuss	1	Radius	1
	Sphären	Tod, Kosmos		
<b>Kosmische Blitze</b>	Level	3	Forschungspunkte	180
Beschießt ein Gebiet mit einer der elementaren Energien.	Mana-Aufwand	20	Bedarf	---
	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	17
	Schaden	10	Art des Schadens	Magisch
	Schuss	1	Radius	1
	Sphären	Feuer, Wasser, Erde, Luft, Leben, Tod, Kosmos		
<b>Kosmos Meistern</b>	Level	4	Forschungspunkte	1000
Eignet alle Knoten dem Kosmos zu. Erweitert dein Einflussgebiet um sie.	Mana-Aufwand	500	Bedarf	50
	Resistenz gg. Auflösung	300	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Kosmos		
<b>Verdammung</b>	Level	3	Forschungspunkte	350
Bringt Verderbnis in dein Gebiet. Verflucht alle Feinde darin.	Mana-Aufwand	150	Bedarf	20
	Resistenz gg. Auflösung	150	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Tod, Kosmos		
<b>Dunkle Gabe</b>	Level	1	Forschungspunkte	60
Verleiht einer Einheit +2 SCHA und Todesangriff.	Mana-Aufwand	8	Bedarf	3
	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Tod, Kosmos		
<b>Dunkles Land</b>	Level	3	Forschungspunkte	250
Der Tod sickert aus deinen Tümen und Städten. Er verschont sie, tötet aber das Land.	Mana-Aufwand	100	Bedarf	20
	Resistenz gg. Auflösung	100	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Tod		
<b>Tod Meistern</b>	Level	4	Forschungspunkte	1000
Eignet alle Knoten dem Tod zu. Erweitert dein Einflussgebiet um sie.	Mana-Aufwand	500	Bedarf	50
	Resistenz gg. Auflösung	300	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Tod		

<b>Todesstrahl</b>	Level	1	Forschungspunkte	80
Strahlt Todesmagie in eine feindliche Einheit.	Mana-Aufwand	8	Bedarf	---
	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	18
	Schaden	8	Art des Schadens	Tod
	Schuss	1	Radius	---
	Sphären	Tod, Kosmos		
<b>Todessturm</b>	Level	4	Forschungspunkte	350
Der Sturm verwandelt das Terrain in Ödland und schädigt darin befindliche Einheiten.	Mana-Aufwand	100	Bedarf	---
	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	15
	Schaden	6	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Tod, Kosmos		
<b>Erdfeuer</b>	Level	2	Forschungspunkte	80
Feuer aus den Tiefen der Erde verbrennen das Ziel; Zufallschance: 1/2 SCHA	Mana-Aufwand	15	Bedarf	---
	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	20
	Schaden	8	Art des Schadens	Physisch, Wall
	Schuss	1	Radius	---
	Sphären	Erde, Kosmos		
<b>Zerstreuung</b>	Level	2	Forschungspunkte	200
Versucht, einen feindlichen Zauber zu zerstreuen.	Mana-Aufwand	50	Bedarf	---
	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Feuer, Wasser, Erde, Luft, Leben, Tod, Kosmos		
<b>Zauberkräfte rauben</b>	Level	1	Forschungspunkte	50
Versucht, der Zieleinheit alle magischen Kräfte zu nehmen.	Mana-Aufwand	10	Bedarf	---
	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Feuer, Wasser, Erde, Luft, Leben, Tod, Kosmos		
<b>Göttlicher Sturm</b>	Level	4	Forschungspunkte	350
Der Sturm verwandelt das Terrain in Grasland und schädigt die Einheiten darauf.	Mana-Aufwand	100	Bedarf	---
	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	15
	Schaden	9	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Leben, Kosmos		
<b>Domäne der Dunkelheit</b>	Level	2	Forschungspunkte	200
Umwölkt dein Gebiet und verbirgt es vor Feinden.	Mana-Aufwand	120	Bedarf	20
	Resistenz gg. Auflösung	120	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Tod, Kosmos		



<b>Erd-Elementargeist</b>	Level	3	Forschungspunkte	350
Ruft eine riesenhafte steinerne Erscheinung herbei.	Mana-Aufwand	275	Bedarf	20
	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Erde, Kosmos		
<b>Erde Meistern</b>	Level	4	Forschungspunkte	1000
Eignet alle Knoten der Erde zu. Erweitert dein Einflussgebiet um sie.	Mana-Aufwand	300	Bedarf	50
	Resistenz gg. Auflösung	200	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Erde		
<b>Efreet</b>	Level	2	Forschungspunkte	110
Ruft einen schwebenden Geist des Feuers herbei.	Mana-Aufwand	100	Bedarf	15
	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Feuer, Kosmos		
<b>Waffe verzaubern</b>	Level	1	Forschungspunkte	50
Verleiht einer Einheit +2 ATT, +1 SCHA und . Zauberangriff	Mana-Aufwand	10	Bedarf	3
	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Feuer, Wasser, Erde, Luft, Leben, Tod, Kosmos		
<b>Verzauberte Straße</b>	Level	2	Forschungspunkte	240
Verringert Bewegungskosten auf . deinen Straßen um 1/3 für befreundete Einheiten	Mana-Aufwand	80	Bedarf	10
	Resistenz gg. Auflösung	80	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Erde, Kosmos		
<b>Wälder des Bösen</b>	Level	2	Forschungspunkte	80
Erschafft unheilige Gewächse, die alles und jeden angreifen.	Mana-Aufwand	40	Bedarf	---
	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Tod, Kosmos		
<b>Fee</b>	Level	2	Forschungspunkte	150
Ruft ein schelmisches Geistwesen hervor.	Mana-Aufwand	90	Bedarf	15
	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Leben, Kosmos		

<b>Feuerdomäne</b>	Level	4	Forschungspunkte	400
Hüllt dein Gebiet in eine Aura des Feuers. Schadet Feinden in jeder Runde.	Mana-Aufwand	120	Bedarf	20
	Resistenz gg. Auflösung	100	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Feuer, Kosmos		
<b>Feuer-Elementargeist</b>	Level	3	Forschungspunkte	350
Ruft ein Flammenwesen des Feuers herbei.	Mana-Aufwand	250	Bedarf	20
	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Feuer, Kosmos		
<b>Feuerschein</b>	Level	2	Forschungspunkte	60
Verleiht einer Einheit Feuerimmunität und Feuerangriff.	Mana-Aufwand	10	Bedarf	2
	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Feuer, Kosmos		
<b>Feuer Meistern</b>	Level	4	Forschungspunkte	1000
Eignet alle Knoten dem Feuer zu. Erweitert dein Einflussgebiet um sie.	Mana-Aufwand	500	Bedarf	50
	Resistenz gg. Auflösung	200	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Feuer		
<b>Feuersturm</b>	Level	4	Forschungspunkte	350
Der Sturm verbrennt das Terrain und schädigt die Einheiten darauf.	Mana-Aufwand	100	Bedarf	---
	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	7
	Schaden	5	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Feuer, Kosmos		
<b>Feuerball</b>	Level	2	Forschungspunkte	200
Beschwört eine Feuersbrunst auf das Zielgebiet herab.	Mana-Aufwand	20	Bedarf	---
	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	15
	Schaden	8	Art des Schadens	Feuer
	Schuss	1	Radius	2
	Sphären	Feuer, Kosmos		
<b>Industrie sprengen</b>	Level	2	Forschungspunkte	170
Greift die Produktivität einer Stadt an und schädigt Einheiten bei der Explosion.	Mana-Aufwand	120	Bedarf	---
	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Feuer, Kosmos		

<b>Freie Bewegung</b>	Level	1	Forschungspunkte	69
Verleiht einer Einheit die Fähigkeiten Bergsteigen, Waldwesen und Höhlenkriechen.	Mana-Aufwand	10	Bedarf	2
	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Erde, Kosmos		
<b>Wasser gefrieren</b>	Level	1	Forschungspunkte	120
Friert eine Wasseroberfläche ein, so dass man darüber gehen kann.	Mana-Aufwand	20	Bedarf	---
	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Luft, Kosmos		
<b>Furie</b>	Level	1	Forschungspunkte	60
Verleiht einer Einheit +2 SCHA, +2 RES, -2 VERT und Willenskraft.	Mana-Aufwand	10	Bedarf	2
	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Feuer, Kosmos		
<b>Geysir</b>	Level	2	Forschungspunkte	120
Eine Wasserfontäne hebt das Ziel hoch und lässt es aus großer Höhe fallen.	Mana-Aufwand	10	Bedarf	---
	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	20
	Schaden	8	Art des Schadens	Physisch
	Schuss	1	Radius	---
	Sphären	Wasser		
<b>Goldenes Zeitalter</b>	Level	4	Forschungspunkte	400
Steigert Einkommen aller Städte deines Gebiets.	Mana-Aufwand	150	Bedarf	40
	Resistenz gg. Auflösung	10	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Erde, Kosmos		
<b>Großer Eber</b>	Level	1	Forschungspunkte	100
Ruft eine große Bestie der Wildnis herbei.	Mana-Aufwand	50	Bedarf	10
	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Erde, Kosmos		
<b>Großer Hagel</b>	Level	3	Forschungspunkte	180
Lässt schweren Hagel auf das Zielgebiet niedergehen.	Mana-Aufwand	30	Bedarf	---
	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	15
	Schaden	8	Art des Schadens	Kälte, Physisch, Wall
	Schuss	2	Radius	1
	Sphären	Wasser, Kosmos		

<b>Eile</b>	Level	1	Forschungspunkte	60
Erlaubt einer Einheit, sich mit großer Geschwindigkeit fortzubewegen.	Mana-Aufwand	10	Bedarf	4
	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Luft, Kosmos		
<b>Eile-Domäne</b>	Level	4	Forschungspunkte	400
Verändert die Zeit in deinem Einflussgebiet, beschleunigt alle befreundeten Einheiten.	Mana-Aufwand	120	Bedarf	20
	Resistenz gg. Auflösung	120	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Luft, Kosmos		
<b>Heilkunst</b>	Level	1	Forschungspunkte	50
Steigert die Gesundheit der Zieleinheit um 10 GP.	Mana-Aufwand	10	Bedarf	---
	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Leben, Kosmos		
<b>Heilende Schauer</b>	Level	1	Forschungspunkte	90
+5 GP für alle Einheiten eines Gebiets	Mana-Aufwand	10	Bedarf	---
	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	1	Radius	1
	Sphären	Wasser		
<b>Höllenhund</b>	Level	1	Forschungspunkte	100
Ruft einen dämonischen Hund der Unterwelt herbei.	Mana-Aufwand	50	Bedarf	10
	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Feuer, Kosmos		
<b>Höllengeist</b>	Level	4	Forschungspunkte	300
Taucht das gesamte Schlachtfeld in Glut und zerstört Einheiten.	Mana-Aufwand	40	Bedarf	---
	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	18
	Schaden	10	Art des Schadens	Feuer, Physisch, Wall
	Schuss	1	Radius	---
	Sphären	Feuer, Kosmos		
<b>Hohes Gebet</b>	Level	3	Forschungspunkte	240
Segnet und heilt alle befreundeten Einheiten mit je 1-5 GP	Mana-Aufwand	40	Bedarf	---
	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Leben, Kosmos		



<b>Heiliger Krieger</b>	Level	2	Forschungspunkte	120
Verleiht einer Einheit	Mana-Aufwand	25	Bedarf	8
Willenskraft sowie +2 ATT und +2 SCHA gg.	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	---
Einheiten des Bösen.	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Leben, Kosmos		
<b>Eiszeit</b>	Level	3	Forschungspunkte	250
Wilde Blitze treffen das Land, doch deine Städte bleiben unbehellig.	Mana-Aufwand	150	Bedarf	20
	Resistenz gg. Auflösung	100	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Luft, Kosmos		
<b>Eisdrache</b>	Level	4	Forschungspunkte	550
Ruft einen großen arktischen Drachen herbei.	Mana-Aufwand	450	Bedarf	25
	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Luft, Kosmos		
<b>Eissturm</b>	Level	4	Forschungspunkte	350
Der Sturm bedeckt das Terrain mit Schnee und schädigt darauf befindliche Einheiten.	Mana-Aufwand	100	Bedarf	---
	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	15
	Schaden	9	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Wasser, Kosmos		
<b>Gelände eibebnen</b>	Level	3	Forschungspunkte	120
Ebnet ein Gelände ein.	Mana-Aufwand	52	Bedarf	---
	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Erde, Kosmos		
<b>Lebensdomäne</b>	Level	4	Forschungspunkte	400
Hüllt dein Gebiet in den Glanz des Lebens und heilt mit jeder Runde . deine Einheiten	Mana-Aufwand	300	Bedarf	20
	Resistenz gg. Auflösung	300	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Leben, Kosmos		
<b>Leben Meistern</b>	Level	4	Forschungspunkte	1000
Eignet alle Knoten dem Leben zu. Erweitert dein Einflussgebiet um sie.	Mana-Aufwand	500	Bedarf	50
	Resistenz gg. Auflösung	300	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Leben		

<b>Blitzsturm</b>	Level	4	Forschungspunkte	350
Der Sturm verwüstet Gebäude und schädigt darin befindliche Einheiten.	Mana-Aufwand	100	Bedarf	---
	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	18
	Schaden	12	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Luft, Kosmos		
<b>Flüssige Form</b>	Level	3	Forschungspunkte	200
Verleiht einer Einheit	Mana-Aufwand	50	Bedarf	10
Physischen Schutz und Wassergang.	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Wasser		
<b>Amphibios</b>	Level	1	Forschungspunkte	100
Ruft ein Amphibienwesen der Tiefe herbei.	Mana-Aufwand	50	Bedarf	10
	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Wasser, Kosmos		
<b>Magischer Diener</b>	Level	2	Forschungspunkte	70
Ruft einen kleinen gehorsamen Diener herbei.	Mana-Aufwand	40	Bedarf	4
	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Feuer, Wasser, Erde, Luft, Leben, Tod, Kosmos		
<b>Minotaurus</b>	Level	2	Forschungspunkte	200
Ruft eine mächtige Bestie herbei, die nicht normal gezeugt wurde.	Mana-Aufwand	120	Bedarf	15
	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Erde, Kosmos		
<b>Nordlicht</b>	Level	2	Forschungspunkte	200
Ruft ein Wesen aus reiner Energie herbei.	Mana-Aufwand	140	Bedarf	15
	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Luft, Kosmos		
<b>Pestilenz</b>	Level	2	Forschungspunkte	80
Speit eine Giftwolke in die Luft.	Mana-Aufwand	30	Bedarf	5
	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	4
	Schaden	3	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Wasser, Kosmos		

<b>Phoenix</b>	Level	4	Forschungspunkte	550
Ruft einen mystischen Vogel der Legenden herbei.	Mana-Aufwand	450	Bedarf	25
	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Feuer, Kosmos		
<b>Giftdomäne</b>	Level	4	Forschungspunkte	400
Verringert den Kraftzuwachs feindlicher Zauberer.	Mana-Aufwand	120	Bedarf	20
	Resistenz gg. Auflösung	120	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Erde, Kosmos		
<b>Giftpflanzen</b>	Level	2	Forschungspunkte	100
Erschafft giftige Gewächse, die nach allem und jedem schnappen.	Mana-Aufwand	60	Bedarf	---
	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Wasser, Erde		
<b>Kraftverlust</b>	Level	4	Forschungspunkte	400
Verringert den Kraftzuwachs feindlicher Zauberer.	Mana-Aufwand	200	Bedarf	20
	Resistenz gg. Auflösung	200	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Feuer, Wasser, Erde, Luft, Leben, Tod, Kosmos		
<b>Gelände anheben</b>	Level	4	Forschungspunkte	200
Lässt Berge aus der Erde erstehen.	Mana-Aufwand	85	Bedarf	---
	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Erde, Kosmos		
<b>Fruchtbar machen</b>	Level	3	Forschungspunkte	100
Bewirkt, dass das Terrain in deinem Gebiet langsam zu Grasland wird.	Mana-Aufwand	20	Bedarf	5
	Resistenz gg. Auflösung	20	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Leben, Kosmos		
<b>Wiederaufleben</b>	Level	4	Forschungspunkte	350
Erlaubt einer Einheit, von den Toten aufzuerstehen und weiter zu kämpfen.	Mana-Aufwand	100	Bedarf	15
	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Leben, Kosmos		

<b>Helden wiederbeleben</b>	Level	3	Forschungspunkte	100
Erweckt einen Helden von Tode.	Mana-Aufwand	50	Bedarf	---
	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Leben, Kosmos		
<b>Heilige Bäume</b>	Level	2	Forschungspunkte	80
Erschafft heilige Gewächse, die alles und jeden angreifen.	Mana-Aufwand	40	Bedarf	---
	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Leben, Kosmos		
<b>Heiliger Zorn</b>	Level	3	Forschungspunkte	170
Taucht Schlachtfeld in Heiliges Licht.	Mana-Aufwand	20	Bedarf	---
	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	14
	Schaden	6	Art des Schadens	Heilig
	Schuss	1	Radius	---
	Sphären	Leben		
<b>Ölhaut</b>	Level	1	Forschungspunkte	100
Blockiert die Anwendung jeglicher globaler Zauber.	Mana-Aufwand	8	Bedarf	---
	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	20
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Feuer, Kosmos		
<b>Sonnenblitz</b>	Level	1	Forschungspunkte	50
Ruft Heiliges Sternenfeuer auf das Ziel herab.	Mana-Aufwand	8	Bedarf	---
	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	17
	Schaden	7	Art des Schadens	Heilig
	Schuss	1	Radius	---
	Sphären	Leben, Kosmos		
<b>Zauberschutz</b>	Level	4	Forschungspunkte	300
Blockiert die Anwendung jeglicher globaler Zauber.	Mana-Aufwand	130	Bedarf	15
	Resistenz gg. Auflösung	10	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Feuer, Wasser, Erde, Luft, Leben, Tod, Kosmos		
<b>Frühlingsregen</b>	Level	4	Forschungspunkte	180
Vergrößert alle Agrarflächen in deinem Gebiet um 1 Hex.	Mana-Aufwand	100	Bedarf	50
	Resistenz gg. Auflösung	100	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Wasser, Kosmos		



<b>Statischer Schild</b>	Level	2	Forschungspunkte	140
Verleiht einer Einheit	Mana-Aufwand	24	Bedarf	8
Blitzangriff, und schockt	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	---
Feinde, die sie angreifen.	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Wasser, Kosmos		
<b>Haut aus Stein</b>	Level	1	Forschungspunkte	50
Verleiht einer	Mana-Aufwand	8	Bedarf	5
Einheit +3 VERT.	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Erde, Kosmos		
<b>Steinhagel</b>	Level	1	Forschungspunkte	70
Belegt das Ziel mit einem	Mana-Aufwand	10	Bedarf	---
Sperrfeuer aus Steinen.	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	---
	Schaden	2	Art des Schadens	Physisch
	Schuss	6	Radius	---
	Sphären	Erde, Kosmos		
<b>Ersticken</b>	Level	1	Forschungspunkte	80
Zieht dem Ziel Luft aus	Mana-Aufwand	8	Bedarf	---
den Lungen; Zufallschance:	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	17
1/2 SCHA	Schaden	4	Art des Schadens	Physisch
	Schuss	1	Radius	---
	Sphären	Luft, Kosmos		
<b>Schwarm</b>	Level	13	Forschungspunkte	180
Ruft wütende Insekten	Mana-Aufwand	15	Bedarf	---
herbei, die das Gebiet	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	20
attackieren.	Schaden	1	Art des Schadens	Feuer, Physisch
	Schuss	1	Radius	1
	Sphären	Feuer, Kosmos		
<b>Tornado</b>	Level	3	Forschungspunkte	280
Beschwört einen	Mana-Aufwand	90	Bedarf	---
Wirbelsturm über einer	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	15
Ziel-Gruppe herauf. Einige	Schaden	5	Art des Schadens	---
oder alle Mitglieder der	Schuss	---	Radius	---
Gruppe werden fortgeweht.	Sphären	Luft, Kosmos		
<b>Beben</b>	Level	3	Forschungspunkte	180
Erschüttert das gesamte	Mana-Aufwand	20	Bedarf	---
Schlachtfeld, schädigt	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	10
Einheiten und Gebäude.	Schaden	8	Art des Schadens	Physisch, Wall
	Schuss	1	Radius	---
	Sphären	Erde		

<b>Untote vertreiben</b>	Level	2	Forschungspunkte	150
Versucht, Untote zu	Mana-Aufwand	10	Bedarf	---
schädigen und	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	15
zu verängstigen.	Schaden	4	Art des Schadens	Heilig
	Schuss	1	Radius	---
	Sphären	Leben, Kosmos		
<b>Unheiliger Krieger</b>	Level	2	Forschungspunkte	120
Verleiht einer Einheit	Mana-Aufwand	25	Bedarf	8
Willenskraft sowie +2	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	---
ATT und +2 SCHA gg.	Schaden	---	Art des Schadens	---
Einheiten des Guten.	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Tod, Kosmos		
<b>Einhorn</b>	Level	1	Forschungspunkte	150
Ruft ein magisches,	Mana-Aufwand	60	Bedarf	4
gehörntes Pferdewesen	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	---
herbei.	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Leben, Kosmos		
<b>Todesnebel</b>	Level	1	Forschungspunkte	50
Schädigt Einheiten,	Mana-Aufwand	6	Bedarf	---
indem sie teilweise	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	15
zerstäubt werden.	Schaden	6	Art des Schadens	Physisch
	Schuss	1	Radius	---
	Sphären	Wasser, Kosmos		
<b>Schrecklicher Sturm</b>	Level	2	Forschungspunkte	100
Schwerer Seegang	Mana-Aufwand	50	Bedarf	---
schädigt die Seefahrer	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	15
im Zielgebiet.	Schaden	4	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Wasser, Kosmos		
<b>Beobachter</b>	Level	4	Forschungspunkte	400
Lichtet Nebel in deinem	Mana-Aufwand	120	Bedarf	20
Gebiet. Enthüllt	Resistenz gg. Auflösung	120	Attacke	---
verborgene Einheiten	Schaden	---	Art des Schadens	---
und blickt in	Schuss	---	Radius	---
feindliche Städte.	Sphären	Luft, Kosmos		
<b>Wassertänzer</b>	Level	2	Forschungspunkte	70
Ruft einen rätselhaften	Mana-Aufwand	40	Bedarf	15
Wassergeist herbei.	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Wasser		
<b>Wasser-Elementargeist</b>	Level	3	Forschungspunkte	350
Ruft eine Wasserkreatur	Mana-Aufwand	275	Bedarf	20
herbei.	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Wasser, Kosmos		

<b>Wasser Meistern</b>	Level	4	Forschungspunkte	500
Eignet alle Knoten der Luft zu.	Mana-Aufwand	300	Bedarf	50
Erweitert dein Einflussgebiet um sie.	Resistenz gg. Auflösung	300	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Wasser		
<b>Wassergang</b>	Level	1	Forschungspunkte	80
Erlaubt einer Einheit, über Wasser zu gehen.	Mana-Aufwand	15	Bedarf	4
	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Wasser, Kosmos		
<b>Schwächen</b>	Level	1	Forschungspunkte	90
Fügt einer Einheit -2 VERT sowie -2 RES zu.	Mana-Aufwand	10	Bedarf	---
	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	15
	Schaden	---	Art des Schadens	Tod
	Schuss	1	Radius	---
	Sphären	Tod, Kosmos		
<b>Sintflut</b>	Level	3	Forschungspunkte	350
Strömender Regen überflutet das Land, doch deine Städte bleiben unbeschädigt.	Mana-Aufwand	150	Bedarf	20
	Resistenz gg. Auflösung	100	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Wasser, Kosmos		
<b>Windlauf</b>	Level	3	Forschungspunkte	250
Erlaubt einer Einheit, über jedes Terrain zu schweben.	Mana-Aufwand	50	Bedarf	10
	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Luft, Kosmos		
<b>Winde des Zorns</b>	Level	2	Forschungspunkte	130
Wirft das Ziel durch die Gegend und fügt ihm großen Schaden zu.	Mana-Aufwand	10	Bedarf	---
	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	18
	Schaden	8	Art des Schadens	Physisch
	Schuss	1	Radius	---
	Sphären	Luft, Kosmos		
<b>Dürre</b>	Level	2	Forschungspunkte	120
Vernichtet die Ernte der Zielstadt. Die Bevölkerung verhungert.	Mana-Aufwand	50	Bedarf	---
	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Feuer, Kosmos		

<b>Lindwurm</b>	Level	4	Forschungspunkte	500
Ruft eine riesige Schlange herbei.	Mana-Aufwand	400	Bedarf	25
	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Wasser, Kosmos		
<b>Zephir</b>	Level	2	Forschungspunkte	100
Ruft einen großen Adler herbei.	Mana-Aufwand	60	Bedarf	10
	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Luft, Kosmos		



## Anhang Drei: Talente

<b>Anarchist</b>	Forschungspunkte Effekt	500 Verschlechtert Völker-/Einheiten- Beziehungen um -20.
<b>Pedant</b>	Forschungspunkte Effekt	0 Stadt-Einkommensmalus Dorf=5/Kleinstadt=10/Stadt=15.
<b>Zauberexperte</b>	Forschungspunkte Effekt	200 per Level Zauberer bekommt 10 zusätzliche Zauberpunkte pro Zauberexperten-Level.
<b>Medium</b>	Forschungspunkte Effekt	500 10% geringerer Mana-Aufwand für das Anwenden von Zaubern (vermindert auch Anwendungspunkte)
<b>Eroberer</b>	Forschungspunkte Effekt	500 20% erhöhte Fähigkeit zum Töten von Einheiten.
<b>Baumeister</b>	Forschungspunkte Effekt	500 Stadt-Produktionspunkt-Bonus Dorf=5/Kleinstadt=10/Stadt=15.
<b>Dekadenz</b>	Forschungspunkte Effekt	0 Einheiten hat höheren Bedarf (6/9/12/15)- >(7/11/15/19) = Bedarf + 1xEinheiten-Level.
<b>Expansionist</b>	Forschungspunkte Effekt	500 20% Stadtbevölkerungs-Wachstumsbonus.
<b>Forscher</b>	Forschungspunkte Effekt	500 Bewegungspunkte + 20%.
<b>Kaufmann</b>	Forschungspunkte Effekt	500 Stadt-Einkommensbonus: Dorf=5/Kleinstadt=10/Stadt=15.
<b>Pazifist</b>	Forschungspunkte Effekt	0 20% verminderte Fähigkeit zum Töten von Einheiten.
<b>Friedenswächter</b>	Forschungspunkte Effekt	500 Verbessert Völker-/Einheiten-Beziehungen um -20
<b>Gelehrter</b>	Forschungspunkte Effekt	500 Alle Zauber erfordern 20% weniger Forschungspunkte.
<b>Geisterbeschwörer</b>	Forschungspunkte Effekt	500 Zauber, die Kreaturen rufen, erfordern 20% weniger Mana-Aufwand & 20% weniger Forschungspunkte.
<b>Überlebenskünstler</b>	Forschungspunkte Effekt	500 Weniger Bedarf (6/9/12/15)->(5/7/9/11)=Bedarf - 1xEinheiten-Level.
<b>Technikfeind</b>	Forschungspunkte Effekt	0 Stadt-Produktionsmalus/-bonus Dorf=5/Kleinstadt=10/Stadt=15.

## Anhang Vier: Fähigkeiten

### Gefecht

<b>Schießkunst</b>	Distanz	Weit	Attacke	8
Feuert im Gefecht Pfeile	Schuss	3	Schaden	4
auf den Feind.	Art des Schadens	Physisch		
<b>Schwarze Blitze</b>	Distanz	Weit	Attacke	8
Schießt im Kampf eine Salve	Schuss	3	Schaden	
Todesmagie auf den Feind ab.	Art des Schadens	Tod, Physisch		
<b>Schwarzer Atem</b>	Distanz	Kurz	Attacke	15
Bläst im Gefecht tödliche	Schuss	1	Schaden	5
Magie in das Areal.	Art des Schadens	Tod		
<b>Kältehauch</b>	Distanz	Kurz	Attacke	18
Bläst im Gefecht Kälte	Schuss	1	Schaden	5
und Eis in das Areal.	Art des Schadens	Kälte		
<b>Tier kontrollieren</b>	Distanz	Kontakt	Attacke	15
Versucht, ein Tier oder ein	Schuss	1	Schaden	0
Reittier unter Kontrolle	Art des Schadens	---		
zu bringen.				
<b>Dominieren</b>	Distanz	Kontakt	Attacke	15
Versucht, im Gefecht die	Schuss	1	Schaden	---
Kontrolle über eine	Art des Schadens	---		
Einheit zu gewinnen.				
<b>Verstricken</b>	Distanz	Kontakt	Attacke	15
Versucht, Ziel in Gefecht durch	Schuss	1	Schaden	---
Schlingpflanzen zu behindern.	Art des Schadens	---		
<b>Feuerhagel</b>	Distanz	Weit	Attacke	10
Schießt im Kampf eine Salve	Schuss	1	Schaden	4
Feuer auf den Feind ab.	Art des Schadens	Feuer		
<b>Feuerhauch</b>	Distanz	Kurz	Attacke	15
Bläst im Gefecht Feuer	Schuss	1	Schaden	5
in das Areal.	Art des Schadens	Feuer		
<b>Kanone abfeuern</b>	Distanz	Sehr weit	Attacke	18
Schießt im Kampf eine	Schuss	1	Schaden	15
Kanonenkugel ab.	Art des Schadens	Physisch, Wall		
<b>Armbrust abfeuern</b>	Distanz	Sehr weit	Attacke	15
Schießt im Gefecht einen	Schuss	1	Schaden	6
Bolzen auf den Feind ab.	Art des Schadens	Physisch		

<b>Pistole abfeuern</b> Schießt im Gefecht Kugeln auf den Feind ab.	Distanz Schuss Art des Schadens	Sehr weit 1 Physisch	Attacke Schaden	15 8
<b>Flammen werfen</b> Sprüht im Gefecht Feuer auf ein Areal.	Distanz Schuss Art des Schadens	Weit 1 Feuer	Attacke Schaden	8 8
<b>Frostblitze</b> Schießt im Kampf eine Salve Eis auf den Feind ab.	Distanz Schuss Art des Schadens	Weit 1 Kälte	Attacke Schaden	10 5
<b>Heilige Blitze</b> Schießt im Kampf eine Salve Heilige Magie auf den Feind ab.	Distanz Schuss Art des Schadens	Weit 3 Feuer, Heilig	Attacke Schaden	8 4
<b>Fels schleudern</b> Wirft einen schweren Fels. Doppelter Schaden an Gebäuden.	Distanz Schuss Art des Schadens	Sehr weit 1 Physisch, Wall	Attacke Schaden	10 15
<b>Feuerbombe schleudern</b> Wirft einen Behälter, der bei Aufprall in Flammen aufgeht.	Distanz Schuss Art des Schadens	Sehr weit 1 Physisch	Attacke Schaden	16 5
<b>Steine schleudern</b> Schleudert im Gefecht Steine auf den Feind.	Distanz Schuss Art des Schadens	Weit 3 Physisch	Attacke Schaden	6 7
<b>Zauberblitze</b> Schießt im Kampf eine Salve Magische Energie auf den Feind.	Distanz Schuss Art des Schadens	Weit 3 Magisch	Attacke Schaden	10 4
<b>Giftpfeile</b> Greift Feinde im Gefecht mit Giftpfeilen an.	Distanz Schuss Art des Schadens	Weit 3 Gift, Physisch	Attacke Schaden	9 3
<b>In Besitz nehmen</b> Versucht, Einheit im Gefecht in einen Feind fahren zu lassen, um ihn zu kontrollieren.	Distanz Schuss Art des Schadens	Kontakt 1 ---	Attacke Schaden	16 0
<b>Sabotage</b> Versucht, feindliche Gerätschaften zu zerstören.	Distanz Schuss Art des Schadens	Kontakt 1 Feuer, Physisch, Wall	Attacke Schaden	18 15
<b>Verführen</b> Versucht, im Gefecht die Kontrolle über eine Einheit zu gewinnen.	Distanz Schuss Art des Schadens	Kontakt 1 ---	Attacke Schaden	8 0

<b>Selbstzerstörung</b> Vernichtet die Einheit und schädigt dabei Einheiten in der Umgebung.	Distanz Schuss Art des Schadens	Kontakt 1 Physisch, Wall	Attacke Schaden	15 12
<b>Schwarzen Speer abschießen</b> Feuert im Gefecht einen Schwarzen Speer . auf den Feind	Distanz Schuss Art des Schadens	Unbegrenzt 3 Tod	Attacke Schaden	6 7
<b>Speer abschießen</b> Feuert im Gefecht einen Speer auf den Feind.	Distanz Schuss Art des Schadens	Sehr weit 1 Physisch	Attacke Schaden	18 7
<b>Dampf</b> Gibt eine Dampf Wolke ab, die Einheiten in der Umgebung im Gefecht schädigt.	Distanz Schuss Art des Schadens	Kontakt 1 Physisch	Attacke Schaden	18 4
<b>Irritation</b> Versucht, das Zielobjekt zu verleiten, die Einheit anzugreifen.	Distanz Schuss Art des Schadens	Weit 1 Magisch	Attacke Schaden	15 0
<b>Schwertwurf</b> Schleudert im Kampf eine Klinge gegen den Feind.	Distanz Schuss Art des Schadens	Weit 3 Physisch	Attacke Schaden	9 2
<b>Untote vertreiben</b> Versucht, Untote zu schädigen und zu verängstigen.	Distanz Schuss Art des Schadens	Weit 1 Heilig	Attacke Schaden	9 4
<b>Gift speien</b> Speit im Gefecht Gift auf den Feind.	Distanz Schuss Art des Schadens	Weit 1 Gift	Attacke Schaden	8 5
<b>Netz</b> Versucht, feindliche Einheit durch klebriges Netz zu behindern.	Distanz Schuss Art des Schadens	Kontakt 1 ---	Attacke Schaden	10 ---



## Bewegung

<b>Höhlenkriechen</b>	Beschreibung	Erlaubt einer Einheit, sich ohne Schaden im Untergrund zu bewegen.
<b>Schweben</b>	Beschreibung	Erlaubt einer Einheit, über allem Terrain zu schweben.
<b>Fliegen</b>	Beschreibung	Erlaubt einer Einheit, über alles Terrain zu fliegen.
<b>Waldwesen</b>	Beschreibung	Erlaubt einer Einheit, ohne Schaden Wälder zu durchqueren.
<b>Freie Bewegung</b>	Beschreibung	Erlaubt einer Einheit, ohne Schaden über alle Geländearten zu gehen.
<b>Eile</b>	Beschreibung	Reduziert Aufwand an Bewegungspktn. pro Hex um 2 BP, bis minimal. 2 BP
<b>Bergsteigen</b>	Beschreibung	Erlaubt einer Einheit, ohne Schaden Berge zu überqueren.
<b>Seefahrt</b>	Beschreibung	Erlaubt einer Einheit, auf Gewässern zu fahren.
<b>Schwimmen</b>	Beschreibung	Erlaubt einer Einheit, Gewässer zu überqueren.
<b>Tunnel graben</b>	Beschreibung	Die Einheit kann sich im Untergrund durch Erdwälle graben.
<b>Gehen</b>	Beschreibung	Erlaubt einer Einheit, über normales Terrain zu gehen.
<b>Wassergang</b>	Beschreibung	Erlaubt einer Einheit, Gewässer zu überqueren.
<b>Windlauf</b>	Beschreibung	Erlaubt einer Einheit, über allem Terrain zu schweben.

## Allgemeine Fähigkeiten / Verbesserungen

<b>Tier</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Die Einheit ist ein Tier.
<b>Wiederbelebt</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Die Einheit wurde animiert und wird am Ende der Schlacht vergehen.
<b>Bardenkünste</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	+30 Moral pro Einheit in Gruppe Verbessert die Moral aller Einheiten der Gruppe.
<b>Gesegnet</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	+2 RES +1 VERT Verleiht der Einheit +2 RES, +1 SCHA & Todesschutz
<b>Blockieren</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	+2 VERT gg.. Distanz-Attacke Fügt +2 VERT hinzu bei physischem Distanzangriff oder erstem feindl. Nahkampfschlag.

<b>Verschwommen</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Verleiht der Einheit 25%ige Chance, einem feindl. Nahkampfschlag auszuweichen.
<b>Außenposten bauen</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Beschäftigt die Einheit mit Errichtung einer neuen Stadt.
<b>Straßen bauen</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Legt eine neue Straße
<b>Zauberexperte</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	+10 ZP & Mana Verleiht der Einheit +10 Zauberpunkte pro Runde.
<b>Furcht einflößen</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Erhöht bei Schlagen die Chance, dass der Feind panikt.
<b>Stürmen</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	+2 ATT für 1. Nahkampf-schlag Verleiht Einheit +2 ATT für ersten Nahkampfschlag bei Attacke.
<b>Kälteimmunität</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Die Einheit ist immun gg. Kälteschaden.
<b>Kälteschutz</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Reduziert Kälteschaden der Einheit um 50%.
<b>Kälteangriff</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Verleiht Schlagen der Einheit Kälteschaden (8 ATT).
<b>Tarnung</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Verbirgt die Einheit in Vegetation auf jedem Terrain.
<b>Dunkle Gabe</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	+2 SCHA Verleiht der Einheit +2 SCHA und Todesangriff.
<b>Todesimmunität</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Die Einheit ist immun gg. Todesschaden.
<b>Todesschutz</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Reduziert jeden Todesschaden der Einheit um 50%.
<b>Todesangriff</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Verleiht Attacken der Einheit Todesschaden (8 ATT).
<b>Wüstentarnung</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Verhüllt die Einheit in der Wüste.

<b>Zauberkräfte rauben</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Versucht, dem Ziel alle Zauberkräfte zu rauben.
<b>Doppelschlag</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Verleiht der Einheit 2 Schläge pro Nahkampfrunde.
<b>Drache</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Die Einheit ist ein Drache.
<b>Verzauberte Waffe</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	+2 ATT+1 SCHA Verleiht der Einheit +2 ATT, +1 SCHA und Zauberangriff.
<b>Energieentzug</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	-50% ATT-50% SCHA Gibt Nahkampfschlägen die Chance, die Kampffähigkeit des Zielobjekts zu schwächen. (8 ATT).
<b>Extra-Schlag</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Verleiht der Einheit einen zusätzlichen Schlag bei Nahkämpfen.
<b>Feuerschein</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Verleiht der Einheit Feuerimmunität und Feuerangriff.
<b>Feuerimmunität</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Die Einheit ist immun gg. Feuerschaden und kann auf Lava gehen.
<b>Feuerschutz</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Reduziert jeden Feuerschaden der Einheit um 50%.
<b>Feuerangriff</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Verleiht Attacken der Einheit Feuerschaden (8 ATT).
<b>Erstschlag</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Die Einheit darf in Nahkämpfen den ersten Schlag führen.
<b>Furie</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	-2 VERT +2 RES +2 SCHA Verleiht der Einheit +2 SCHA, +2 RES, -2 VERT und Willenskraft.
<b>Grastarnung</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Verhüllt die Einheit auf Gras-Terrain.
<b>Eile</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Reduziert Aufwand an Bewegungspkten. pro Hex um 2 BP, bis minimal. 2 BP

<b>Heilkunst</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	+10 TP +10 GP für gewähltes Ziel. (1x pro Runde) Automatisch angewandt zum Ende einer normalen Runde.
<b>Heiliger Krieger</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	+2 ATT gg. Einheiten des Bösen +2 SCHA gg. Einheiten des Bösen Verleiht der Einheit Willenskraft und +2 ATT sowie +2 SCHA gg. Einheiten des Bösen.
<b>Heilige Immunität</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Die Einheit ist immun gg. Heiligen Schaden.
<b>Heiliger Schutz</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Reduziert Heiligen Schaden bei der Einheit um 50%.
<b>Heiliger Angriff</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Verleiht den Attacken der Einheit Heiligen Schaden (8 ATT).
<b>Unsichtbarkeit</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Macht die Einheit unsichtbar.
<b>Führungsqualitäten</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	+1 ATT in Level 1 und 2 +1 SCHA in Level 3 und 4 + 1 ATT in Level 1 und 2, + 1 SCHA in Level 3 und 4.
<b>Lebensdomäne</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Die Einheit ist auf befreundetem Gebiet und wird jede Runde geheilt.
<b>Leben rauben</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- +1 GP für die Einheit, jedes Mal, wenn sie einen Feind im Nahkampf trifft.
<b>Blitzimmunität</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Die Einheit ist immun gg. Blitzschaden.
<b>Blitzschutz</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Reduziert allen Blitzschaden der Einheit um 50%.
<b>Blitzangriff</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Verleiht den Attacken der Einheit Blitzschaden (8 ATT).
<b>Flüssige Form</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Verleiht der Einheit Physischen Schutz und Wassergang.
<b>Zauberimmunität</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Die Einheit ist immun gegen Magischen Schaden.



<b>Zauberschutz</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Reduziert Magischen Schaden der Einheit um 50%.
<b>Mag. Kraftpunkt</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Weitet das Einflussgebiet um die Einheit herum aus.
<b>Zauberangriff</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Verleiht den Attacken der Einheit Magischen Schaden (8 ATT).
<b>Zauberreittier</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Die Einheit reitet ein verzaubertes Ross, das immun gegen feindl. Kontrolle ist.
<b>Schießkunst</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	+1 ATT pro Schießkunst- Level +1 SCHA pro Schießkunst- Level Verleiht der Einheit +1 ATT und +1 SCHA bei Distanz-Attacken pro Schießkunst-Level.
<b>Reiten</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Die Einheit reitet ein Streitross.
<b>Nachtsicht</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Die Einheit sieht besser an dunklen Orten, wie etwa im Untergrund.
<b>Durch Wall gehen</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Erlaubt einer Einheit, einfach durch Wälle und Mauern zu gehen.
<b>Pfad der Verwesung</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Verwandelt Terrain in Ödland, wenn Einheit sich darüber bewegt.
<b>Frostpfad</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Verwandelt Terrain in Schnee, wenn Einheit sich darüber bewegt.
<b>Pfad des Lebens</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Verwandelt Terrain in Weideland, wenn Einheit sich darüber bewegt.
<b>Phase</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Teleportiert die Einheit an neue Position. (1x pro Gefecht).
<b>Physische Immunität</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Die Einheit ist immun gg. Physischen Schaden.
<b>Physischer Schutz</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Reduziert allen Physischen Schaden der Einheit um 50%.

<b>Giftimmunität</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Die Einheit ist immun gg. Giftschaten.
<b>Giftschutz</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Mindert Giftschaten der Einheit um 50%.
<b>Giftangriff</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Verleiht Attacken der Einheit Giftschaten (8 ATT).
<b>Gebäude wiederaufbauen</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Beschäftigt die Einheit mit Wiederaufbau eines niedergebrannten Bauwerks.
<b>Regenerierung</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Die Einheit wird zu Beginn jeden Tages völlig gesund.
<b>Gerät reparieren</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	+10 TP +10 GP für gewähltes Gerät.
<b>Wiederaufleben</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Stirbt die Einheit im Kampf, wird sie 3 Runden später wiedererweckt oder am Ende des Gefechts, wenn du siegst. Solche Einheiten verfügen nur über 25% ihrer GP.
<b>Wiederbelebt</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Die Einheit wurde wiederbelebt.
<b>Rundumangriff</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Die Einheit dreht sich im Kreis und greift alle umstehenden Einheiten an.
<b>Rauchschleier</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Vergiftet Feinde, die die Einheit angreifen (8 ATT).
<b>Schneetarnung</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Verhüllt die Einheit auf Schnee.
<b>Zaubern</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	+10 Mana pro Zauber-Level pro Runde Erlaubt einer Einheit, in Gefechten Zauber anzuwenden. Einheit kann im Gefecht pro Runde und Zauber-Level 10 Mana verbrauchen.
<b>Statistischer Schild</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Verleiht der Einheit Blitzangriff, und schockt die Feinde, die sie angreifen (8 ATT).
<b>Steppentarnung</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Verhüllt die Einheit in der Steppe.
<b>Haut aus Stein</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	+3 VERT Verleiht der Einheit +3 VERT.

<b>Schlag</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- raubt einer Einheit, den Feind während Gefechten per Nahkampf anzugreifen.
<b>Herbeigerufen</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Die Einheit wurde magisch herbeigerufen.
<b>Verschlingen</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Gibt der Einheit die Chance, ihren Feind bei jedem Nahkampfschlag zu verschlingen. Je weniger GP der Feind hat, desto größer Chance.
<b>Pfad der Finsternis</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Verhüllt das Terrain dem Blick, wenn die Einheit sich darauf bewegt.
<b>Transport</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Die Einheit kann andere Einheiten transportieren.
<b>Hellsehen</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Die Einheit kann verborgene Einheiten sehen.
<b>Untot</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Die Einheit ist untot.
<b>Untergr.-Tarnung</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Verhüllt die Einheit im Untergrund.
<b>Unheiliger Krieger</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	+2 ATT gg. Einheiten des Guten +2 SCHA gg. Einheiten des Guten Verleiht der Einheit Willenskraft und +2 ATT sowie +2 SCHA gg. Einheiten des Guten.
<b>Sicht</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Erlaubt einer Einheit, weiter in die Umgebung zu sehen. Erweitert den Sicht- Radius um 2 pro Sicht- Level.
<b>Wälle erklettern</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Die Einheit kann Stadtwälle und -mauern erklettern.
<b>Wälle zerschmettern</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Erlaubt einer Einheit, Stadtmauern mit Nahkampfschlägen zu beschädigen.
<b>Ödlandtarnung</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Verhüllt die Einheit auf Ödland.
<b>Wassertarnung</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Verhüllt die Einheit im Wasser.
<b>Willenskraft</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Die Einheit ist immun gg. alle Formen feindlicher Kontrolle.

## Handicaps

<b>Entflammt</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	-1 GP/Runde-2 ATT Die Einheit erleidet -1 GP/Runde und -2 ATT.
<b>Behext</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Die Einheit ist unter der Kontrolle einer anderen Einheit.
<b>Kälteschwäche</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Steigert Kälteschaden der Einheit um 50%.
<b>Kontrolliert</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Die Einheit ist unter der Kontrolle einer anderen Einheit.
<b>Verflucht</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	-2 RES Schwächt Einheit um -2 RES, Todesschwäche und durch schlechte Heilung.
<b>Todesschwäche</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Steigert Todesschaden der Einheit um 50%.
<b>Dominiert</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Die Einheit ist unter der Kontrolle einer anderen Einheit.
<b>Energie entzogen</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	-50% ATT -50% SCHA Reduziert ATT und SCHA der Einheit um 50%.
<b>Verstrickt</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Die Einheit ist durch Schlingpflanzen 3 Runden lang bewegungs- und handlungsunfähig.
<b>Wildes Reittier</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Das Reittier der Einheit ist außer Kontrolle. - 50% BP.
<b>Feuerdomäne</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Die Einheit ist in Feindgebiet und wird in jeder Runde durch Feuer geschädigt.
<b>Feuerschwäche</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Steigert Feuerschaden der Einheit um 50%.
<b>Gefroren</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Einheit ist für 3 Runden eingefroren u. bewegungsunfähig, bis sie getroffen wird.
<b>Heilige Schwäche</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Steigert Heiligen Schaden der Einheit um 50%.
<b>Blitzschwäche</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Steigert Blitzschaden der Einheit um 50%.



<b>Zauberschwäche</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Steigert Magischen Schaden der Einheit um 50%.
<b>Ölhaut</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	-1 ATT -1 SCHA -1 VERT -1 RES Fügt der Einheit -1 ATT, VERT, SCHA und RES sowie Feuerschwäche zu.
<b>Panikt</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	-40 Moral Die Einheit irrt verängstigt herum. Ihre Moral sinkt um 40 Punkte.
<b>Physische Schwäche</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Steigert Physischen Schaden der Einheit um 50%.
<b>Giftdomäne</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	-2 ATT -2 VERT -2 SCHA -2 RES Fügt der Einheit -2 ATT, -2 VERT, -2 SCHA, und -2 RES zu.
<b>Giftschwäche</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Steigert Giftschaden der Einheit um 50%.
<b>Vergiftet</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	-2 ATT -2 SCHA -2 VERT -2 RES Fügt der Einheit -2 ATT, -2 VERT, -2 SCHA, und -2 RES zu.
<b>Besessen</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Die Einheit ist von einer anderen Einheit besessen.
<b>Verführt</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Die Einheit ist unter der Kontrolle einer anderen Einheit.
<b>Betäubt</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Einheit ist durch Blitzschlag 1 Runde lang gelähmt.
<b>Umschwärmt</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	-2 GP / Runde Bissige Insekten kosten 2 GP pro Runde.
<b>Irritiert</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Die Einheit ist wütend auf einen Feind und wird nur ihn angreifen.
<b>Schwindelgefühl</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	-2 ATT -2 VERT Fügt der Einheit -2 ATT und -2 VERT zu.
<b>Geschwächt</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	-2 VERT -2 RES Fügt der Einheit -2 VERT und -2 RES zu.
<b>Im Netz</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Die Einheit ist durch Spinnweben 3 Runden bewegungsunfähig.

## Anhang Fünf: Städte

### Stadtgrößen

Name	Basis-Gold-Eink.	Basis-Produktion	Basis-Wachstum	Bevölkerung
Außenposten (0)	10	10	7	0-99
Dorf (1)	20	20	10	100-299
Kleinstadt (2)	30	30	16	300-699
Stadt (3)	40	40	25	700-1499

- Pioniere können 200 Einwohner mit sich ziehen.
- Die Beschleunigung einer Produktion kostet 10 Goldstücke und zehn Einwohner für jede nicht voll ausgefüllte Produktionsmünze.

### Bauwerke in Städten

Name	Kosten	Voraussetzung	Erlaubte Einheiten	Bonus
Kasernen	80	Dorf (Größe 1)	Level 1 Einheiten*	
Kriegshauptquartier	150	Kasernen	Level 2 Einheiten	
Elitegilde	200	Kriegshauptquartier	Level 3 Einheiten	
Waffenschmiede	80	Dorf (Größe 1)	Pionier, Schleuder	+10 Produktion
Gr. Waffenschmiede	150	Waffenschmiede	Katapult	+10 Produktion
Meistergilde	300	Große Waffenschmiede	Kanone	+10 Produktion, Repariert Geräte
Tempelanlage	80	Dorf (Größe 1)		+5 Mana, +20 Stadt-Moral
Kloster	120	Tempelanlage	Priester	+5 Mana
Heiligtum	200	Kloster		+5 Mana, Heilt Einheiten
Holzwall	60			
Steinmauer	100	Große Waffenschmiede		
Werft	60	Waffenschmiede, Nähe zu Gewässer	Galeere, Transportschiff	
Zauberturm I	500	Dorf (Größe 1)		Gebiet = 15
Zauberturm II	250	Zauberturm I		+5 Gebiet
Zauberturm III	250	Zauberturm II		+5 Gebiet
Zaubersaal	220	Zauberturm I		Verzaubert Festung**
Bibliothek	200	Zauberturm I		+10 Forschung

Turmwächter	100	Zauberturm I	Feuert mag. Blitze bei Gefecht in Stadt
Reichweitenzauber	150	Zauberturm II	+5 Gebiet
Zauberammer	200	Zauberturm II	+10
Zauberpunkte			
Verzauberte Wälle	200	Zauberturm II	Bildet Barriere um Stadt***
Teleporter-Tor	500	Zauberturm III	Teleportiert Einheiten zu einem Zauberturm
Schutzschirm	200	Zauberturm III	Schützt Stadt Zaubern
Schrein des Krieges	200	Tempelanlage	Silbermedaille für neue Einheiten
Schrein der Ordnung	200	Tempelanlage	+10 Produktion, +40 Stadt- Moral
Schrein der Natur	200	Tempelanlage	+10 Produktion, +10 Wachstum
Schrein der Magie	200	Tempelanlage	+10 Forschung, +10 Mana
Waren produzieren			+20% Gold
Wohngebäude bauen			+100% Wachstum
Level 4 Einheiten		Elitegilde, Meistergilde, Heiligtum	

\* Stadt kann stets die Level-1-Einheiten ihres Volkes produzieren, auch wenn keine Kasernen errichtet wurden.

\*\* Art der Verzauberung variiert je nach magischer Sphäre des Zauberers.

\*\*\* Schadenstyp der Barriere variiert je nach magischer Sphäre des Zauberers.

## Informationen über den Zaubersaal und Verzauberte Wälle

Sphäre	Zauber	Wall-Schaden
Luft	Eile	Blitz
Erde	Steinhaut	Gift
Feuer	Feuerschein	Feuer
Wasser	Flüssige Form	Kälte
Leben	Segen	Heilig
Tod	Dunkle Gabe	Tod
Kosmos	Verzauberte Waffe	Magie

## Völker, Städte, Terrain

Name	Stadt-Bonus	Agarland
Menschen	+5 Produktionsbonus pro Stadtgröße	Gras, Erdreich, Steppe
Tigraner	+5 Goldbonus pro Stadtgröße	Gras, Erdreich, Steppe, Wüste
Drakonier	+5 Forschungsbonus pro Stadtgröße	Gras, Erdreich, Steppe
Frostlinge	+5 Manabonus pro Stadtgröße	Gras, Erdreich, Steppe, Schnee
Elfen	+5 Manabonus pro Stadtgröße	Gras, Erdreich, Steppe
Halblinge	+5 Goldbonus pro Stadtgröße	Gras, Erdreich, Steppe
Zwerge	+5 Produktionsbonus pro Stadtgröße	Gras, Erdreich, Steppe
Archonier	+5 Forschungsbonus pro Stadtgröße	Gras, Erdreich, Steppe
Dunkle Elfen	+5 Manabonus pro Stadtgröße	Gras, Erdreich, Steppe, Ödland
Orks	+5 Produktionsbonus pro Stadtgröße	Gras, Erdreich, Steppe
Goblins	+5 Wachstumsbonus pro Stadtgröße	Gras, Erdreich, Steppe
Untote	+5 Forschungsbonus pro Stadtgröße	Gras, Erdreich, Steppe, Ödland



## Credits

### Triumph Studios

Designer and Director:  
Lennart Sas

Lead Programmer:  
Arno van Wingerden

Programmer:  
Josh Farley

Artists:  
Mao-lin Liao  
Lennart Sas  
Martijn Holtkamp

Scenarios & Additional Design:

Arnout Sas  
Peter de Groot  
Djurre van Dijk  
Martijn Holtkamp  
Menno Sas  
Josh Farley  
Arno van Wingerden

Music and Sound Effects:  
Mason B. Fisher

Writers:  
Raymond Bingham  
Josh Farley

Manual:  
The Stratos Group  
Noah Conrad, Brett Norton, and Zack Schiel

Die Triumph Studios danken:  
Allen Leuten von [aow.heavengames.com](http://aow.heavengames.com) für ihre Unterstützung, den Gamern für ihr wertvolles Feedback, Jay Wilbur und all den anderen bei Epic Games, der Ex-Gathering Dallas Belegschaft, Mark Asher, Daniel Cook.

### PopTop Software

Executive Producer:  
Phil Steinmeyer

Producer:  
Franz Felsl

Lead Cinematic Artist:  
Brian Feldges

Cinematic Artists:  
Todd Bergantz  
David Deen  
Paul Mullen

### Take 2 New York

Director of Development:  
Jamie King

Chief Technology Officer:  
Gary J. Foreman

Associate Producer:  
Brandon Rose

Production Director:  
Jennifer Kolbe

Quality Assurance Director:  
Jeff Rosa

Associate Online Producer:  
Jeff Williams

### Take 2 Baltimore

Marketing PR

PR Manager:  
Anne Marie Sims

Channel Marketing Manager:  
Mark Moon

MarCom Coordinator:  
Chris Larkin

Webmaster:  
Rob Fletcher

Marketing Director:  
Greg Bauman

Tech Support / QA  
 Director of QA and Support  
 Phil Santiago  
 QA Supervisor  
 Frank Kirchner  
 QA Project Lead  
 Ben Hamel  
 QA Testers  
 Charles Franklin  
 Daniel Karp  
 Roger Levy  
 Lisa Nawrot  
 Josh Noll  
 Greg Peeler  
 Josh Rose  
 Jonathan Stephan  
 Stephen Thomas  
 Scott Vail  
 Technical Support Supervisor  
 Sydney F. Saunders IV  
 Technical Support Representatives  
 Dave Thomas  
 Katie Young  
 Matthew Baros  
 Mykl Ranere  
 Patty Saneman  
 Stacey Sharpe  
 Andre Liggins  
 Art Department  
 Mike Snyder - Art Director  
 Pete Muench - Graphic Designer  
 Mike Tipul - Video Editor

**Lynn PR**  
 Erica Kohnke  
 Katie McQuaid

### **Take 2 Europe**

Producer  
 Chris Lacey  
 Technical Services Manager  
 Sajjad Majid  
 Development Manager  
 Luke Vernon

Business Affairs Director  
 Simon Little  
 Group Operations Director  
 Anthony Dodd  
 Group Production Manager  
 Jon Broadbridge  
 Group Production Coordinator  
 Chris Madgwick  
 Group Design Manager  
 James Crocker  
 Designer  
 James Quinlan

### **Take 2 QA Europe**

QA Manager  
 Mark Lloyd  
 Lead Tester  
 Paul Byers  
 Tester  
 Kit Brown  
 Tester  
 Denby Grace

### **Take 2 International**

Vice President of International Marketing  
 Christoph Hartmann  
 International Product Manager  
 Jochen Till  
 International Materials Coordinator  
 Karl Unterholzner

### **Take 2 Deutschland**

Marketing Director  
 Matthias Wehner  
 Junior Product Manager  
 Hendrik Lesser  
 PR Manager  
 Markus Wilding  
 Hotline Coordination and other stuff:  
 Markus Neumann  
 Localisation  
 Coda Entertainment





ENTWICKELT VON



VERÖFFENTLICHT VON



PRODUZIERT VON

