

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
Notizen .....	163



## 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 Vorfäder, 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 bösartigen 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 murte 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 ungeheuerer 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 Zauberern. 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 Zauberlehrlings 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 Szenarios 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 Szenarios 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 pseudosimultan 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 zugeordnet 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. **Alliierter Sieg** 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 Spielerstärke 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.

### Ereignisfenster



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.

### Mittelfenster und Optionen



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.

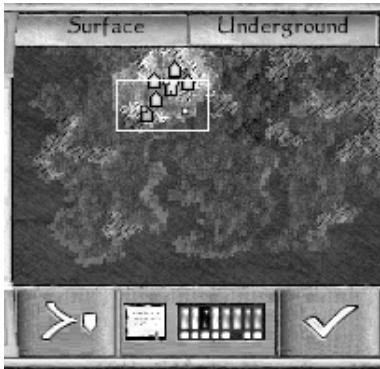
Rechts neben dem Mittelfenster befinden sich fünf Icons. Sie repräsentieren **Zauber-Optionen**, **Objekt-Optionen**, **Herrschafts-Optionen**, **Diplomatische Optionen** und **Spieloptionen**. Die **Zauber-Optionen** werden standardmäßig angezeigt und wenn du einen Rechtsklick irgendwo im Hauptfenster 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 weiterführende Informationen zu erhalten.** Mehr über die Verwendung der **Diplomatischen Optionen** findest du im Kapitel über Diplomatie.

In den **Spieloptionen** 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 **Spieloptionen**.

## Minikarte



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 hervorzu bringen und Gebäude zu erbauen kostet Gold und dauert Zeit (Runden). Die Gold-Kosten werden sofort von deinen Finanzen abgezogen, 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 Verkaufen-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 bau 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.

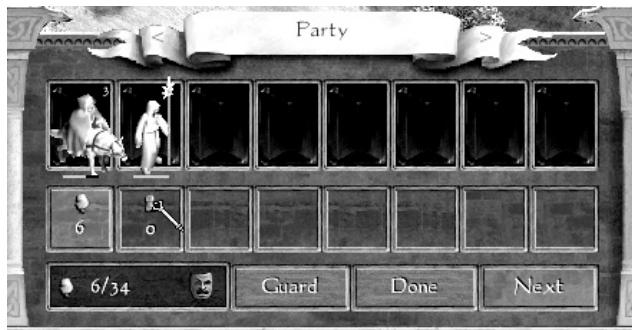


Es gibt in den **Gruppenoptionen** noch weitere Informationen für dich. In der linken unteren Ecke befindet sich der **Bewegungsindikator**. Hier ist die Anzahl der momentanen und der gesamten Bewegungspunkte angezeigt, über die die Gruppe

verfügt. In der Regel werden vier BP benötigt, um ein Stück Terrain zu durchqueren, allerdings verlangsamten 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
Ödland	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. Deklariere 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 Erfolgschance für die meisten Attacken basiert auf einem Vergleich der statistischen Werte der attackierenden Einheit mit den Defensiv- oder Resistenz-Werten der angegriffenen Einheit. Die Erfolgschance 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 Erfolgschance ( $50\% + (5\% * 2)$ ). 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 Stadtmauern 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 Treffgenauigkeit gleich.

Auch die Höhendifferenz zwischen Schütze und Ziel beeinflusst die Treffgenauigkeit. 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.

### Attacke

Der Wert „Attacke“ beschreibt, wie effektiv die Einheit während einer Attacke darin ist, die Verteidigung des Feindes auszumäen 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 Attacken, die mit der Fähigkeit „Bogenschießen“ ausgeführt werden, einen Wert von 8 ATT. Informationen über Distanz-Attacken 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 Sumpfe 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. Kriegsgerät, 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 Verführungsangriffe 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 Elitegilden 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:

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

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 Runden 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 niederm 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 Zaubertrum 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 Zaubertrum, so büßt du an Ruf ein (-20) und verlierst alle Körper-Objekte, aber dein Zauberer erscheint in der nächsten Runde wieder im nahegelegenen Zaubertrum. Zwar kannst du deinen Zauberer auch in Gefechte schicken, aber normalerweise ist es besser, ihn in einer Stadt mit Zaubertrum zu belassen. Zaubertrüme 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 Boni 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 Boni 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 Schlachtentgemmel 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 Zauberkammer in deinem Zauberburg 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, klicken auf **Anwenden**. Für Zauber mit sofortigem Effekt, wie etwa "Göttlicher Sturm", musst du einfach ein Zielgebiet auf der Karte auswählen, er tritt dann 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 Zauberer 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 Geistes 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 wieder aufzubauen. 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 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**. Andernfalls 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 zu 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 Durschnittl. Macht
Normale Macht	1,25x Durschnittl. Macht > Deine Macht > 0,75x Durschnittl. Macht
Wenig Macht	0,75x Durschnittl. 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 tituliert 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	M	M	M	M	M
<b>Halbling</b>	N	N	N	N	H	B	H	M	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 starker 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**.

Hie 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.

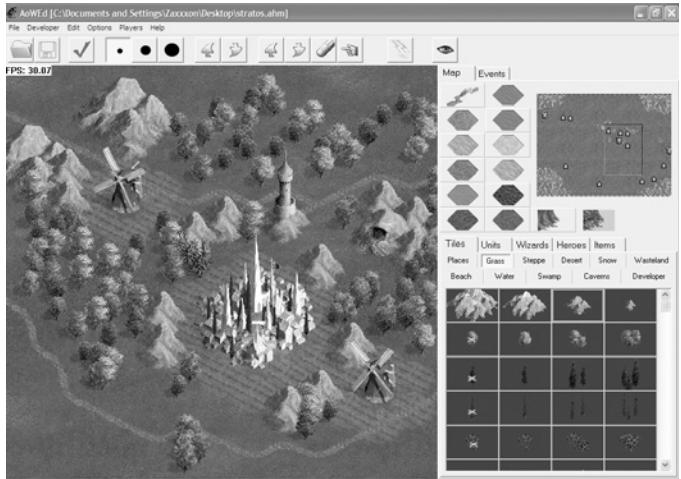
## Die Entwicklung

Nun wollen wir uns das allgemeine Interface des AoW2Ed ansehen. Die **Tool-Leiste** - die Reihe von Icons oben auf dem Bildschirm - steuert die grundlegenden Funktionen des Editors. .



Mit den ersten beiden Icons der Tool-Leiste kannst du Karten **Öffnen** und **Speichern**. Es wird sich empfehlen, relativ oft zwischenzuspeichern. 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 platziert 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. Füll alle vier Ränder der Karten mit Bergketten. Du kannst ein selektiertes Objekt jederzeit deseletieren, 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 abweigt, 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, das 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.

#### Priester Einheit

Hohepriester

#### Verfügbare Gerätschaften

Pionier  
Schleuder  
Katapult  
Kanone  
Galeere  
Transportschiff

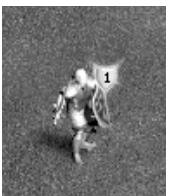
Priester-Einheiten und Gerätschaften siehe Kapitel über nicht-volkspezifische Einheiten.

**Waldläufer**



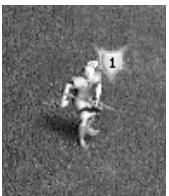
Attacke	5	Schaden	4
Verteidigung	4	Resistenz	5
Treffer	8	Bewegungspunkte	36
Kosten	20	Level	1
Ausrichtung	Gut	Größe	Mittel
Typ	Humanoid	Geschlecht	Männlich
Benötigt	---	Fähigkeiten	Gehen, Waldwesen, Schlag, Tarnung, Fähigkeiten b. Silberm.
			Fähigkeiten b. Goldmed.

**Schwertkämpfer**



Attacke	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**



Attacke	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.
			Fähigkeiten b. Goldmed.

Schießkunst II/Schießkunst III

**Nymphe**



Attacke	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, Zauberangriff, Schlag, Verführen, Schwimmen, Fähigkeiten b. Silberm.
			Fähigkeiten b. Goldmed.

**Späher**



Attacke	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. Goldmed.
			Fähigkeiten b. Silberm.

**Druide**



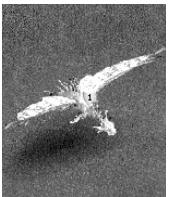
Attacke	10	Schaden	7
Verteidigung	8	Resistenz	14
Treffer	15	Bewegungspunkte	36
Kosten	90	Level	3
Ausrichtung	Gut	Größe	Mittel
Typ	Humanoid	Geschlecht	Männlich
Benötigt	Elitegilde	Fähigkeiten	Gehen, Waldwesen, Tarnung, Schlag, Tier kontrollieren, Verstricken, Schwimmen, Fähigkeiten b. Silberm.
			Fähigkeiten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

**Eiserne Jungfrau**



Attacke	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, Zauberangriff, Stürmen, Schlag, Phase, Zauberreittier, Willenskraft, Fähigkeiten b. Silberm.
			Fähigkeiten b. Goldmed.

### Feen-Drache



Attacke	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,	Fähigkeiten	Schlag, Fliegen Drache,
Heiligtum			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 besiegt werden können, 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 Unaufrechtheit mancher Elfen-Anführer. Die Archonier bewahren ihre Kraft durch heilige Rituale, die Irrungen und Täuschung verhindern sollen.

### Priester-Einheit

#### Hohepriester

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

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

### Soldat



Attacke	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



Attacke	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



Attacke	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.		Fähigkeiten b. Goldmed.	
Schießkunst I	Schießkunst II		



<b>Rächer</b>	Attacke	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.



<b>Paladin</b>	Attacke	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.

Fähigkeiten b. Silberm.	Fähigkeiten b. Goldmed.



<b>Pegasus-Reiter</b>	Attacke	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.



<b>Wagenlenker</b>	Attacke	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 II, Gehen, Stürmen, Reiten

Fähigkeiten b. Silberm.  
Schießkunst II Schießkunst III

Fähigkeiten b. Goldmed.



<b>Titan</b>	Attacke	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 Glücklichsein, stets auf der Suche nach immer währender 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

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

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

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

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

<b>Schleuderer</b>	Attacke 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 Schießkunst III		

<b>Rohling</b>	Attacke 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, Giftpfeile, Waldwesen
Fähigkeiten b. Silberm. Schießkunst II Schießkunst III		

<b>Ponyreiter</b>	Attacke 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**

Attacke	10	Schaden	7
Verteidigung	10	Resistenz	9
Treffer	20	Bewegungspunkte	28
Kosten	110	Level	3
Ausrichtung	Gut	Größe	Mittel
Typ	Humanoid	Geschlecht	Männlich
Benötigt	Elitegilde	Fähigkeiten	Gehen, Schlag, Stürmen, Führung I, Reiten, Bardenkünste, Rauchschleier, Waldwesen

Fähigkeiten b. Silberm.  
Führung II


**Adlerreiter**

Attacke	8	Schaden	6
Verteidigung	9	Resistenz	7
Treffer	14	Bewegungspunkte	40
Kosten	100	Level	3
Ausrichtung	Gut	Größe	Extra Groß
Typ	Humanoid	Geschlecht	Männlich
Benötigt	Elitegilde	Fähigkeiten	Stürmen, Fliegen, Sicht II, Schlag, Reiten

Fähigkeiten b. Silberm.


**Kobold**

Attacke	10	Schaden	7
Verteidigung	17	Resistenz	18
Treffer	14	Bewegungspunkte	28
Kosten	280	Level	4
Ausrichtung	Gut	Größe	Klein
Typ	Humanoid	Geschlecht	Männlich
Benötigt	Meistergilde	Fähigkeiten	Gehen, Waldwesen, Zauberangriff, Regenerierung, Unsichtbarkeit, Zauberblitze,

Zauberkräfte rauben,

Schlag,  
Schwimmen, Phase,

Fähigkeiten b. Silberm.  
Schießkunst I Schießkunst II

Verschwommen,  
Willenskraft,  
Sabotage

Fähigkeiten b. Goldmed.

**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 Kräftemessen 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

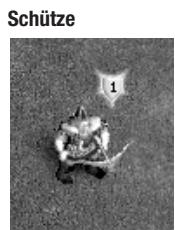
Priester-Einheiten und Gerätschaften siehe Kapitel über nicht-volkspezifische Einheiten.



<b>Axtschwinger</b>	Attacke	6	Schaden	5
	Verteidigung	6	Resistenz	5
	Treffer	12	Bewegungspunkte	20
	Kosten	30	Level	1
	Ausrichtung	Gut	Größe	Mittel
	Typ	Humanoid	Geschlecht	Männlich
	Benötigt	---	Fähigkeiten	Gehen, Höhlenkriechen, Giftschutz, Bergsteigen, Schlag,

Fähigkeiten b. Silberm.

Blockieren
Fähigkeiten b. Goldmed.



<b>Schütze</b>	Attacke	0	Schaden	0
	Verteidigung	6	Resistenz	5
	Treffer	10	Bewegungspunkte	20
	Kosten	30	Level	1
	Ausrichtung	Gut	Größe	Mittel
	Typ	Humanoid	Geschlecht	Männlich
	Benötigt	Kasernen	Fähigkeiten	Höhlenkriechen, Giftschutz, Bergsteigen, Gehen, Armbrust abfeuern

Fähigkeiten b. Silberm.  
Schießkunst I

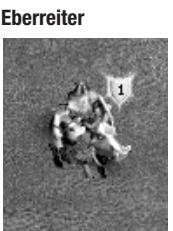
Fähigkeiten b. Goldmed.
Schießkunst II



<b>Berserker</b>	Attacke	8	Schaden	6
	Verteidigung	5	Resistenz	7
	Treffer	13	Bewegungspunkte	28
	Kosten	40	Level	1
	Ausrichtung	Gut	Größe	Mittel
	Typ	Humanoid	Geschlecht	Männlich
	Benötigt	Kasernen	Fähigkeiten	Gehen, Höhlenkriechen, Giftschutz, Bergsteigen, Schlag,

Fähigkeiten b. Silberm.

Doppelschlag, Willenskraft
Fähigkeiten b. Goldmed.



<b>Eberreiter</b>	Attacke	9	Schaden	7
	Verteidigung	8	Resistenz	7
	Treffer	17	Bewegungspunkte	32
	Kosten	90	Level	2
	Ausrichtung	Gut	Größe	Groß
	Typ	Humanoid	Geschlecht	Männlich
	Benötigt	Kriegshauptquartier	Fähigkeiten	Gehen, Stürmen, Höhlenkriechen, Bergsteigen, Giftschutz, Schlag,

Reiten
Fähigkeiten b. Goldmed.



<b>Ingenieur</b>	Attacke	6	Schaden	6
	Verteidigung	6	Resistenz	6
	Treffer	12	Bewegungspunkte	20
	Kosten	60	Level	2
	Ausrichtung	Gut	Größe	Mittel
	Typ	Humanoid	Geschlecht	Männlich
	Benötigt	Kriegshauptquartier	Fähigkeiten	Gehen, Höhlenkriechen, Bergsteigen, Giftschutz, Schlag,

Gerät reparieren, Sabotage
Fähigkeiten b. Goldmed.



<b>Maulwurf</b>	Attacke	12	Schaden	9
	Verteidigung	9	Resistenz	8
	Treffer	21	Bewegungspunkte	32
	Kosten	150	Level	3
	Ausrichtung	Gut	Größe	Groß
	Typ	Humanoid	Geschlecht	Männlich
	Benötigt	Elitegilde	Fähigkeiten	Gehen, Höhlenkriechen, Tunnel graben, Bergsteigen, Giftschutz, Nachtsicht, Schlag, Wälle zerschmettern,

Reiten
Fähigkeiten b. Silberm.

Fähigkeiten b. Goldmed.
-------------------------

**Runenmeister**


Attacke	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**


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

 Fähigkeiten b. Silberm.  
 Schießkunst II Schießkunst III

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

Fähigkeiten b. Goldmed.

**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.

<b>Hellebardier</b>	Attacke 5 Verteidigung 5 Treffer 10 Kosten 20 Ausrichtung Neutral Typ Humanoid Benötigt ---	Schaden 5 Resistenz 5 Bewegungspunkte 24 Level 1 Größe Mittel Geschlecht Männlich Fähigkeiten Gehen, Schlag, Erstschlag
		Fähigkeiten b. Silberm. Fähigkeiten b. Goldmed.

<b>Fußsoldat</b>	Attacke 7 Verteidigung 7 Treffer 12 Kosten 30 Ausrichtung Neutral Typ Humanoid Benötigt Kasernen	Schaden 5 Resistenz 5 Bewegungspunkte 24 Level 1 Größe Mittel Geschlecht Männlich Fähigkeiten Gehen, Schlag, Blockieren
		Fähigkeiten b. Silberm. Fähigkeiten b. Goldmed.

<b>Schütze</b>	Attacke 0 Verteidigung 5 Treffer 10 Kosten 30 Ausrichtung Neutral Typ Humanoid Benötigt Kasernen	Schaden 0 Resistenz 5 Bewegungspunkte 24 Level 1 Größe Mittel Geschlecht Männlich Fähigkeiten Gehen, Armbrust abfeuern
		Fähigkeiten b. Silberm. Schießkunst I Schießkunst II Fähigkeiten b. Goldmed.

<b>Säbelschwinger</b>	Attacke 8 Verteidigung 7 Treffer 12 Kosten 60 Ausrichtung Neutral Typ Humanoid Benötigt Kriegshauptquartier	Schaden 5 Resistenz 5 Bewegungspunkte 24 Level 2 Größe Mittel Geschlecht Männlich Fähigkeiten Gehen, Schlag, Irritation, Pistole abfeuern, Schwimmen
		Fähigkeiten b. Silberm. Schießkunst I Fähigkeiten b. Goldmed. Schießkunst II

<b>Reiter</b>	Attacke 9 Verteidigung 8 Treffer 16 Kosten 70 Ausrichtung Neutral Typ Humanoid Benötigt Kriegshauptquartier	Schaden 7 Resistenz 5 Bewegungspunkte 40 Level 2 Größe Groß Geschlecht Männlich Fähigkeiten Gehen, Stürmen, Schlag, Reiten
		Fähigkeiten b. Silberm. Fähigkeiten b. Goldmed.

<b>Hexe</b>	Attacke 8 Verteidigung 6 Treffer 13 Kosten 80 Ausrichtung Neutral Typ Humanoid Benötigt Elitegilde	Schaden 6 Resistenz 13 Bewegungspunkte 24 Level 3 Größe Mittel Geschlecht Weiblich Fähigkeiten Gehen, Schlag, Zauberblitze, Leben rauben,
		Todesangriff, Physischer Schutz, Giftschutz Fähigkeiten b. Silberm. Fähigkeiten b. Goldmed.

<b>Ritter</b>	Attacke 14 Verteidigung 12 Treffer 20 Kosten 140 Ausrichtung Neutral Typ Humanoid Benötigt Elitegilde	Schaden 9 Resistenz 8 Bewegungspunkte 40 Level 3 Größe Groß Geschlecht Männlich Fähigkeiten Gehen, Stürmen, Schlag, Willenskraft, Reiten Fähigkeiten b. Silberm. Fähigkeiten b. Goldmed.

<b>Luft-Galeere</b>	Attacke 0 Verteidigung 10 Treffer 30 Kosten 330 Ausrichtung --- Typ Gerätschaft Benötigt Elitegilde	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. Silberm. Fähigkeiten b. Goldmed.

## 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.

**Priester-Einheit** Mönch

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

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

### Drachenbrut



Attacke	5	Schaden	5
Verteidigung	6	Resistenz	5
Treffer	10	Bewegungspunkte	28
Kosten	30	Level	1
Ausrichtung	Neutral	Größe	Mittel
Typ	Kreatur	Geschlecht	Männlich
Benötigt	---	Fähigkeiten	Gehen, Schlag, Giftangriff, Gift speien

### Dragoner

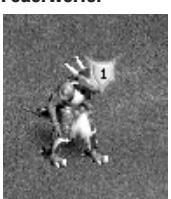


Fähigkeiten b. Silberm.  
Schießkunst I

Fähigkeiten b. Goldmed.  
Schießkunst II

Attacke	7	Schaden	5
Verteidigung	7	Resistenz	5
Treffer	12	Bewegungspunkte	28
Kosten	35	Level	1
Ausrichtung	Neutral	Größe	Mittel
Typ	Humanoid	Geschlecht	Männlich
Benötigt	Kasernen	Fähigkeiten	Gehen, Stürmen, Schlag

### Feuerwerfer



Attacke	5	Schaden	5
Verteidigung	6	Resistenz	5
Treffer	10	Bewegungspunkte	24
Kosten	40	Level	1
Ausrichtung	Neutral	Größe	Mittel
Typ	Humanoid	Geschlecht	Männlich
Benötigt	Kasernen	Fähigkeiten	Gehen, Schlag, Feuerschutz, Feuerangriff, Kälteschwäche, Feuerhauch

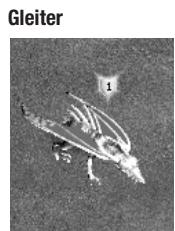
### Wallbrecher



Fähigkeiten b. Silberm.  
Feuerimmunität

Fähigkeiten b. Goldmed.  
Feuerimmunität

Attacke	10	Schaden	8
Verteidigung	7	Resistenz	6
Treffer	20	Bewegungspunkte	24
Kosten	80	Level	2
Ausrichtung	Neutral	Größe	Extra Groß
Typ	Humanoid	Geschlecht	Männlich
Benötigt	Kriegshauptquartier	Fähigkeiten	Gehen, Schlag, Wälle zerschmettern



<b>Gleiter</b>	Attacke	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 Schießkunst II



<b>Weiser</b>	Attacke	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, Zauberangriff, Schlag, Zauberblitze, Zauberschutz, Hellsehen

Fähigkeiten b. Silberm.  
Schießkunst I



<b>Flieger</b>	Attacke	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.



<b>Roter Drache</b>	Attacke	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, Furchteinflößen, Zauberangriff, Sicht II, Schlag, Feuerimmunität, Feuerhauch, Drache

Fähigkeiten b. Silberm.

<b>Roter Drache</b>	Attacke	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, Furchteinflößen, Zauberangriff, Sicht II, Schlag, Feuerimmunität, Feuerhauch, Drache

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.

**Priester-Einheit** Mönch

**Verfügbare Gerätschaften** 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 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.
-------------------	--	--

---

<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 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.
---	---	---

---

**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. Goldmed.
---	---	---

---

**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. Goldmed.
--	---	--

---

### Mammutreiter



Attacke	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, Wölle zerschmettern, Stürmen, Reiten, Feuerschwäche

#### Fähigkeiten b. Silberm.

### Killerwolf



Attacke	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

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

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

### Klingenwerfer



Attacke	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



Attacke	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**


Attacke	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**


Attacke	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 Schießkunst III			
Fähigkeiten b. Goldmed.			

**Kletterer**


Attacke	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**


Attacke	7	Schaden	5
Verteidigung	9	Resistenz	14
Treffer	14	Bewegungspunkte	24
Kosten	100	Level	3
Ausrichtung	Neutral	Größe	Mittel
Typ	Humanoid	Geschlecht	Männlich
Benötigt	Elitegilde	Fähigkeiten	Gehen, Zauberangriff, Schlag, Nachtsicht, Phase, Verschwommen, Zauberblitze,
Zauberschutz			
Fähigkeiten b. Silberm. Schießkunst I			
Fähigkeiten b. Goldmed. Schießkunst II			

**Mantikor**


Attacke	11	Schaden	8
Verteidigung	10	Resistenz	9
Treffer	20	Bewegungspunkte	40
Kosten	150	Level	3
Ausrichtung	Neutral	Größe	Groß
Typ	Kreatur	Geschlecht	Männlich
Benötigt	Elitegilde	Fähigkeiten	Nachtsicht, Schlag, Fliegen, Sicht II, Giftangriff
Fähigkeiten b. Silberm.			
Fähigkeiten b. Goldmed.			

**Sphinx**


Attacke	15	Schaden	10
Verteidigung	12	Resistenz	16
Treffer	26	Bewegungspunkte	32
Kosten	360	Level	4
Ausrichtung	Neutral	Größe	Extra Groß
Typ	Kreatur	Geschlecht	Weiblich
Benötigt	Elitegilde	Fähigkeiten	Gehen, Schlag, Bergsteigen, Nachtsicht, Zauberangriff, Dominieren, Feuerimmunität
Fähigkeiten b. Silberm.			
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>	Attacke 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. Goldmed.

Fähigkeiten b. Silberm.

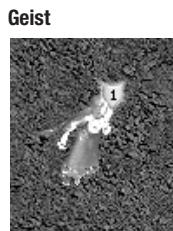


<b>Schwertkämpfer</b>	Attacke 6	Schaden 5
	Verteidigung 5	Resistenz 5
	Treffer 10	Bewegungspunkte 24
	Kosten 20	Level 1
	Ausrichtung Unendlich böse	Größe Mittel
	Typ Humanoid	Geschlecht Männlich
	Benötigt Kasernen	Fähigkeiten Gehen, Schlag, Untot
		Fähigkeiten b. Goldmed.

<b>Bogenschütze</b>	Attacke 0	Schaden 0
	Verteidigung 4	Resistenz 5
	Treffer 10	Bewegungspunkte 24
	Kosten 25	Level 1
	Ausrichtung Unendlich böse	Größe Mittel
	Typ Humanoid	Geschlecht Männlich
	Benötigt Kasernen	Fähigkeiten Gehen, Schießkunst, Untot
		Fähigkeiten b. Goldmed.
		Schießkunst I Schießkunst II

<b>Todesritter</b>	Attacke 8	Schaden 6
	Verteidigung 7	Resistenz 6
	Treffer 15	Bewegungspunkte 40
	Kosten 70	Level 2
	Ausrichtung Unendlich böse	Größe Groß
	Typ Humanoid	Geschlecht Männlich
	Benötigt Kriegshauptquartier	Fähigkeiten Gehen, Stürmen, Schlag, Todesangriff, Untot,
		Zauberreittier
		Fähigkeiten b. Silberm.
		Fähigkeiten b. Goldmed.

<b>Vampir</b>	Attacke 9	Schaden 5
	Verteidigung 6	Resistenz 10
	Treffer 14	Bewegungspunkte 28
	Kosten 90	Level 2
	Ausrichtung Unendlich böse	Größe Mittel
	Typ Humanoid	Geschlecht Weiblich
	Benötigt Kriegshauptquartier	Fähigkeiten Gehen, Schlag, Tarnung, Todesangriff, Untot, Feuerschwäche, Verführen, Wälle erklettern, Heilige Schwäche, Leben rauben
		Fähigkeiten b. Silberm.
		Fähigkeiten b. Goldmed.



<b>Geist</b>	Attacke 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.



<b>Skelett-Monster</b>	Attacke 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.
------------------------	--	--



<b>Todesengel</b>	Attacke 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. 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 kreucht.

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.



<b>Soldat</b>	Attacke	5	Schaden	4
	Verteidigung	4	Resistenz	6
	Treffer	8	Bewegungspunkte	20
	Kosten	15	Level	1
	Ausrichtung	Böse	Größe	Klein
	Typ	Humanoid	Geschlecht	Männlich
	Benötigt	---	Fähigkeiten	Gehen, Schlag, Erstschlag, Giftimmunität, Höhlenkriechen, Nachtsicht, Giftangriff

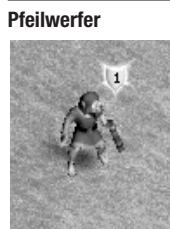
Fähigkeiten b. Silberm.




<b>Schwertkämpfer</b>	Attacke	7	Schaden	5
	Verteidigung	6	Resistenz	6
	Treffer	10	Bewegungspunkte	20
	Kosten	20	Level	1
	Ausrichtung	Böse	Größe	Klein
	Typ	Humanoid	Geschlecht	Männlich
	Benötigt	Kasernen	Fähigkeiten	Gehen, Schlag, Giftimmunität, Blockieren, Höhlenkriechen, Nachtsicht, Giftangriff

Fähigkeiten b. Silberm.

Fähigkeiten b. Goldmed.



<b>Pfeilwerfer</b>	Attacke	0	Schaden	0
	Verteidigung	5	Resistenz	6
	Treffer	8	Bewegungspunkte	20
	Kosten	25	Level	1
	Ausrichtung	Böse	Größe	Klein
	Typ	Humanoid	Geschlecht	Männlich
	Benötigt	Kasernen	Fähigkeiten	Gehen, Giftpfeile, Giftimmunität, Höhlenkriechen, Nachtsicht

Fähigkeiten b. Silberm.  
Schießkunst I Schießkunst II

Fähigkeiten b. Goldmed.



<b>Wolfsreiter</b>	Attacke	9	Schaden	6
	Verteidigung	7	Resistenz	7
	Treffer	14	Bewegungspunkte	28
	Kosten	60	Level	2
	Ausrichtung	Böse	Größe	Mittel
	Typ	Humanoid	Geschlecht	Männlich
	Benötigt	Kriegshauptquartier	Fähigkeiten	Gehen, Stürmen, Schlag, Höhlenkriechen, Giftschutz,

Nachtsicht, Reiten  
Fähigkeiten b. Silberm.

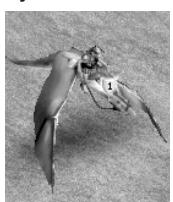

Fähigkeiten b. Goldmed.



<b>Schlächter</b>	Attacke	8	Schaden	8
	Verteidigung	5	Resistenz	6
	Treffer	12	Bewegungspunkte	20
	Kosten	70	Level	2
	Ausrichtung	Böse	Größe	Klein
	Typ	Humanoid	Geschlecht	Männlich
	Benötigt	Kriegshauptquartier	Fähigkeiten	Schlag, Gehen, Rundumangriff, Leben rauben, Giftimmunität, Höhlenkriechen, Erstschlag, Nachtsicht

Fähigkeiten b. Silberm.


Fähigkeiten b. Goldmed.



<b>Wyvern-Reiter</b>	Attacke	9	Schaden	6
	Verteidigung	7	Resistenz	7
	Treffer	18	Bewegungspunkte	40
	Kosten	100	Level	3
	Ausrichtung	Böse	Größe	Extra Groß
	Typ	Kreatur	Geschlecht	Männlich
	Benötigt	Elitegilde	Fähigkeiten	Giftimmunität, Schlag, Sicht II, Fliegen, Stürmen, Nachtsicht, Reiten, Giftangriff

Fähigkeiten b. Silberm.


Fähigkeiten b. Goldmed.

**Großer Käfer**


Attacke	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. Goldmed.	
Fähigkeiten b. Silberm.		Fähigkeiten b. Goldmed.	

**Bombardier**


Attacke	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**


Attacke	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 kanalisierten 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**

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

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



<b>Wächter</b>	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, Zauberangriff, Erstschlag Fähigkeiten b. Silberm.
		Fähigkeiten b. Goldmed.



<b>Krieger</b>	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, Zauberangriff Fähigkeiten b. Silberm.
		Fähigkeiten b. Goldmed.



<b>Bogenschütze</b>	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, Zauberangriff Fähigkeiten b. Silberm. Schießkunst II Schießkunst III
		Fähigkeiten b. Goldmed.



<b>Henker</b>	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, Zauberangriff, Reiten Fähigkeiten b. Silberm.
		Fähigkeiten b. Goldmed.



<b>Klingentänzer</b>	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.



<b>Schatten</b>	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, Zauberangriff, Schlag, Giftschutz, Tarnung, Physischer Fähigkeiten b. Silberm. Fähigkeiten b. Goldmed. Unheiliger Krieger
		Schutz, Durch Wall gehen, Zauberangriff

<b>Spinnenkönigin</b>	Attacke 13 Verteidigung 9 Treffer 20 Kosten 190 Ausrichtung Böse Typ Humanoid Benötigt Elitegilde	Schaden 7 Resistenz 15 Bewegungspunkte 36 Level 3 Größe Groß Geschlecht Weiblich Fähigkeiten Nachtsicht, Zauberangriff, Schlag, Wälle erklettern, Höhlenkriechen, Gehen, Giftimmunität, Giftangriff, Todesschutz, Netz
<b>Inkarnat</b>	Fähigkeiten b. Silberm.  Attacke 5 Verteidigung 9 Treffer 20 Kosten 300 Ausrichtung Böse Typ Humanoid Benötigt Elitegilde	Fähigkeiten b. Goldmed.  Schaden 2 Resistenz 12 Bewegungspunkte 32 Level 4 Größe Mittel Geschlecht Männlich Fähigkeiten Nachtsicht, Giftimmunität, 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.

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

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

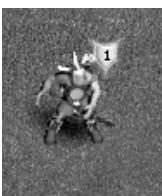
<b>Pfähler</b>	Attacke 5 Verteidigung 5 Treffer 10 Kosten 20 Ausrichtung Böse Typ Humanoid Benötigt ---	Schaden 5 Resistenz 4 Bewegungspunkte 24 Level 1 Größe Mittel Geschlecht Männlich Fähigkeiten Gehen, Schlag, Nachtsicht, Erstschlag
	Fähigkeiten b. Silberm.	Fähigkeiten b. Goldmed.

**Axtkämpfer**



Attacke	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**



Attacke	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.		Fähigkeiten b. Goldmed.	
Schießkunst I		Schießkunst II	

**Reiter**



Attacke	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**



Attacke	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.		Fähigkeiten b. Goldmed.	
Schießkunst I		Schießkunst II	

**Schamane**



Attacke	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. Goldmed.	

**Kriegsherr**



Attacke	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.		Fähigkeiten b. Goldmed.	
Führung I		Führung II	

**Vielfraß**



Attacke	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,  
Verschlingen

Fähigkeiten b. Silberm.	Fähigkeiten b. Goldmed.
-------------------------	-------------------------

## Völkerübergreifende Einheiten

### Priester

#### Hohepriester



AAngriff	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 Schießkunst II

Fähigkeiten b. Goldmed.

#### Mönch



Attacke	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 Schießkunst II

Fähigkeiten b. Goldmed.

### Schwarzer Priester



Attacke	5	Schaden	5
Verteidigung	6	Resistenz	10
Treffer	12	Bewegungspunkte	24
Kosten	50	Level	2
Ausrichtung	Böse	Größe	Mittel
Typ	Humanoid	Geschlecht	Männlich
Benötigt	Kloster	Fähigkeiten	Gehen, Schlag, Schwarze Blitze, Todesangriff, Heilkunst, Todesschutz, Untote vertreiben

Fähigkeiten b. Silberm.  
Schießkunst I Schießkunst II

Fähigkeiten b. Goldmed.
-------------------------

### Gerätschaften

#### Pionier



Attacke	0	Schaden	0
Verteidigung	5	Resistenz	5
Treffer	14	Bewegungspunkte	24
Kosten	180	Level	2
Ausrichtung	---	Größe	Extra Groß
Typ	Gerätschaft	Geschlecht	Neutrum
Benötigt	Waffenschmiede	Fähigkeiten	Gehen, Außenposten bauen, Gebäude wiederaufbauen, Straßen bauen, Gifimmunität, Feuerschwäche

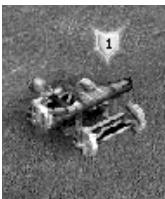
Fähigkeiten b. Silberm.  
Fähigkeiten b. Goldmed.

#### Schleuder



Attacke	0	Schaden	0
Verteidigung	5	Resistenz	5
Treffer	10	Bewegungspunkte	20
Kosten	100	Level	2
Ausrichtung	---	Größe	Groß
Typ	Gerätschaft	Geschlecht	Neutrum
Benötigt	Waffenschmiede	Fähigkeiten	Gehen, Speer abschießen, Gifimmunität, Feuerschwäche

Fähigkeiten b. Silberm.  
Fähigkeiten b. Goldmed.

**Katapult**


Attacke	0	Schaden	0
Verteidigung	6	Resistenz	6
Treffer	14	Bewegungspunkte	20
Kosten	100	Level	2
Ausrichtung	---	Größe	Groß
Typ	Gerätschaft	Geschlecht	Neutrum
Benötigt	Große Waffenschmiede	Fähigkeiten	Gehen, Fels schleudern, Giftimmunität, Feuerschwäche

Fähigkeiten b. Silberm.  
Schießkunst I Schießkunst II

Attacke	0	Schaden	0
Verteidigung	6	Resistenz	6
Treffer	14	Bewegungspunkte	20
Kosten	100	Level	2
Ausrichtung	---	Größe	Groß
Typ	Gerätschaft	Geschlecht	Neutrum
Benötigt	Große Waffenschmiede	Fähigkeiten	Gehen, Fels schleudern, Giftimmunität, Feuerschwäche

Fähigkeiten b. Goldmed.

**Kanone**


Attacke	0	Schaden	0
Verteidigung	7	Resistenz	7
Treffer	18	Bewegungspunkte	20
Kosten	150	Level	3
Ausrichtung	---	Größe	Groß
Typ	Gerätschaft	Geschlecht	Neutrum
Benötigt	Meistergilde	Fähigkeiten	Kanone abfeuern, Gehen, Giftimmunität, Feuerschwäche

Fähigkeiten b. Silberm.  
Schießkunst I Schießkunst II

Attacke	0	Schaden	0
Verteidigung	7	Resistenz	7
Treffer	18	Bewegungspunkte	20
Kosten	150	Level	3
Ausrichtung	---	Größe	Groß
Typ	Gerätschaft	Geschlecht	Neutrum
Benötigt	Meistergilde	Fähigkeiten	Kanone abfeuern, Gehen, Giftimmunität, Feuerschwäche

Fähigkeiten b. Goldmed.

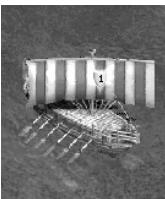
**Galeere**


Attacke	0	Schaden	0
Verteidigung	9	Resistenz	9
Treffer	40	Bewegungspunkte	40
Kosten	150	Level	3
Ausrichtung	---	Größe	Extra Groß
Typ	Gerätschaft	Geschlecht	Neutrum
Benötigt	Werft	Fähigkeiten	Speer abschießen, Seefahrt, Transport

Schießkunst I,  
Giftimmunität,  
Feuerschwäche,  
Bombe abfeuern  
Fähigkeiten b. Silberm.  
Schießkunst II Schießkunst III

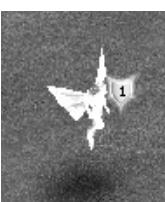
Attacke	0	Schaden	0
Verteidigung	9	Resistenz	9
Treffer	40	Bewegungspunkte	40
Kosten	150	Level	3
Ausrichtung	---	Größe	Extra Groß
Typ	Gerätschaft	Geschlecht	Neutrum
Benötigt	Werft	Fähigkeiten	Speer abschießen, Seefahrt, Transport

Fähigkeiten b. Goldmed.

**Transportschiff**


Attacke	0	Schaden	0
Verteidigung	8	Resistenz	8
Treffer	30	Bewegungspunkte	35
Kosten	100	Level	2
Ausrichtung	---	Größe	Extra Groß
Typ	Gerätschaft	Geschlecht	Neutrum
Benötigt	Werft	Fähigkeiten	Seefahrt, Transport VII, Sicht I,

Giftimmunität,  
Feuerschwäche  
Fähigkeiten b. Silberm.  
Fähigkeiten b. Goldmed.

**Herbeigerufene Einheiten**
**Fee**


Attacke	8	Schaden	5
Verteidigung	10	Resistenz	9
Treffer	11	Bewegungspunkte	28
Kosten	40	Level	1
Ausrichtung	Gut	Größe	Mittel
Typ	Humanoid	Geschlecht	Weiblich
Benötigt	---	Fähigkeiten	Fliegen, Schlag, Zauberangriff, Zauberschutz, Herbeigerufen

Fähigkeiten b. Silberm.  
Fähigkeiten b. Goldmed.

**Engel**


Attacke	16	Schaden	10
Verteidigung	13	Resistenz	13
Treffer	28	Bewegungspunkte	40
Kosten	370	Level	4
Ausrichtung	Unendlich gut	Größe	Groß
Typ	Humanoid	Geschlecht	Weiblich
Benötigt	---	Fähigkeiten	Fliegen, Heilkunst, Heiliger Krieger, Heilige Immunität, Heiliger Angriff, Schlag, Hellsehen, Sicht II,

Herbeigerufen  
Fähigkeiten b. Goldmed.

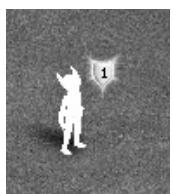
<b>Schwarzer Engel</b>	Attacke	16	Schaden	10
	Verteidigung	13	Resistenz	13
	Treffer	28	Bewegungspunkte	40
	Kosten	370	Level	4
	Ausrichtung	Unendlich böse	Größe	Groß
	Typ	Humanoid	Geschlecht	Weiblich
	Benötigt	---	Fähigkeiten	Todesimmunität, Todesangriff, Fliegen, Leben rauben,  Giftimmunität, Schlag, Hellsehen, Unheiliger Krieger, Sicht II,
Herbeigerufen		Fähigkeiten b. Silberm.		
		Fähigkeiten b. Goldmed.		



<b>Ereet</b>	Attacke	12	Schaden	8
	Verteidigung	7	Resistenz	8
	Treffer	16	Bewegungspunkte	32
	Kosten	100	Level	2
	Ausrichtung	Neutral	Größe	Groß
	Typ	Humanoid	Geschlecht	Männlich
	Benötigt	---	Fähigkeiten	Kälteschwäche, Feuerimmunität, Feuerangriff, Giftimmunität, Schlag, Schwaben,  Herbeigerufen
Fähigkeiten b. Silberm.		Fähigkeiten b. Goldmed.		



<b>Magischer Diener</b>	Attacke	6	Schaden	4
	Verteidigung	6	Resistenz	10
	Treffer	10	Bewegungspunkte	24
	Kosten	40	Level	2
	Ausrichtung	Neutral	Größe	Klein
	Typ	Humanoid	Geschlecht	Neutrum
	Benötigt	---	Fähigkeiten	Gehen, Zauberangriff, Zauberblitze, Giftimmunität, Herbeigerufen
Fähigkeiten b. Silberm.		Fähigkeiten b. Goldmed.		



Schießkunst I Schießkunst II

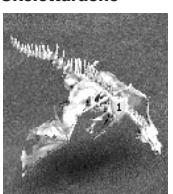
<b>Einhorn</b>	Attacke	7	Schaden	6
	Verteidigung	7	Resistenz	10
	Treffer	12	Bewegungspunkte	40
	Kosten	60	Level	2
	Ausrichtung	Gut	Größe	Groß
	Typ	Kreatur	Geschlecht	Neutrum
	Benötigt	---	Fähigkeiten	Schlag, Gehen, Waldwesen, Phase, Stürmen,  Zauberangriff, Herbeigerufen
Fähigkeiten b. Silberm.		Fähigkeiten b. Goldmed.		



<b>Schwarze Spinne</b>	Attacke	6	Schaden	6
	Verteidigung	5	Resistenz	6
	Treffer	12	Bewegungspunkte	26
	Kosten	50	Level	1
	Ausrichtung	Böse	Größe	Groß
	Typ	Kreatur	Geschlecht	Neutrum
	Benötigt	---	Fähigkeiten	Gehen, Schlag, Giftangriff, Wölle erklettern, Nachtsicht, Netz, Verschlingen, Herbeigerufen
Fähigkeiten b. Silberm.		Fähigkeiten b. Goldmed.		



<b>Skelettdrache</b>	Attacke	15	Schaden	11
	Verteidigung	10	Resistenz	14
	Treffer	27	Bewegungspunkte	40
	Kosten	320	Level	3
	Ausrichtung	Unendlich böse	Größe	Extra Groß
	Typ	Kreatur	Geschlecht	Neutrum
	Benötigt	---	Fähigkeiten	Todesangriff, Fliegen, Leben rauben, Schlag, Drache, Furcht einflößen, Untot, Sicht II, Schwarzer Atem, Todesimmunität, Herbeigerufen
Fähigkeiten b. Silberm.		Fähigkeiten b. Goldmed.		

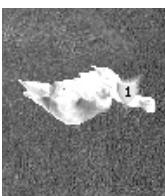


**Zephir-Vogel**



Attacke	7	Schaden	5
Verteidigung	6	Resistenz	5
Treffer	10	Bewegungspunkte	40
Kosten	60	Level	1
Ausrichtung	Neutral	Größe	Groß
Typ	Kreatur	Geschlecht	Neutrum
Benötigt	---	Fähigkeiten	Tier, Fliegen, Schlag, Sicht II,
			Herbeigerufen
			Fähigkeiten b. Silberm.
			Fähigkeiten b. Goldmed.

**Luft-Elementargeist**



Attacke	14	Schaden	8
Verteidigung	10	Resistenz	13
Treffer	17	Bewegungspunkte	40
Kosten	180	Level	3
Ausrichtung	Neutral	Größe	Groß
Typ	Kreatur	Geschlecht	Neutrum
Benötigt	---	Fähigkeiten	Fliegen, Physischer Schutz,

Zauberangriff,  
Herbeigerufen

Fähigkeiten b. Silberm. Fähigkeiten b. Goldmed.

**Eisdrache**

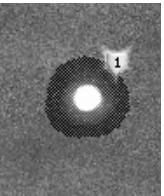


Attacke	14	Schaden	12
Verteidigung	12	Resistenz	13
Treffer	26	Bewegungspunkte	40
Kosten	290	Level	4
Ausrichtung	Neutral	Größe	Extra Groß
Typ	Kreatur	Geschlecht	Neutrum
Benötigt	---	Fähigkeiten	Kältehauch, Kälteimmunität, Fliegen, Nachtsicht, Schlag, Hellsehen, Sicht II, Furcht einflößen,

Herbeigerufen  
Fähigkeiten b. Silberm.

Fähigkeiten b. Goldmed.

**Nordlicht**



Attacke	8	Schaden	5
Verteidigung	8	Resistenz	8
Treffer	10	Bewegungspunkte	36
Kosten	140	Level	2
Ausrichtung	Neutral	Größe	Groß
Typ	Kreatur	Geschlecht	Neutrum
Benötigt	---	Fähigkeiten	Kälteimmunität, Schlag, Durch Wall gehen, Sicht II, Blitzimmunität,

Physischer Schutz,

Statischer Schild,  
Schweben,

Blitzangriff,  
Herbeigerufen

Fähigkeiten b. Silberm. Fähigkeiten b. Goldmed.

**Rieseneber**



Attacke	8	Schaden	6
Verteidigung	7	Resistenz	4
Treffer	16	Bewegungspunkte	40
Kosten	50	Level	1
Ausrichtung	Neutral	Größe	Groß
Typ	Kreatur	Geschlecht	Neutrum
Benötigt	---	Fähigkeiten	Schlag, Gehen, Waldwesen, Tier, Stürmen, Herbeigerufen

Fähigkeiten b. Silberm. Fähigkeiten b. Goldmed.

**Minotaurus**



Attacke	11	Schaden	9
Verteidigung	9	Resistenz	6
Treffer	18	Bewegungspunkte	32
Kosten	120	Level	2
Ausrichtung	Neutral	Größe	Groß
Typ	Kreatur	Geschlecht	Neutrum
Benötigt	---	Fähigkeiten	Gehen, Schlag, Nachtsicht, Herbeigerufen

Fähigkeiten b. Silberm. Fähigkeiten b. Goldmed.

<b>Erd-Elementargeist</b>	Attacke 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, Zauberangriff, Wölle zerschmettern, Herbeigerufen Fähigkeiten b. Silberm.
---------------------------	---	---

<b>Basilisk</b>	Attacke 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, Wölle zerschmettern, Dominieren, Zauberangriff, Herbeigerufen Fähigkeiten b. Silberm.
-----------------	---	--

<b>Höllenhund</b>	Attacke 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. Goldmed.
-------------------	--	--

<b>Feuer-Elementargeist</b>	Attacke 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, Zauberangriff, Herbeigerufen Fähigkeiten b. Silberm.
-----------------------------	--	--

<b>Phoenix</b>	Attacke 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, Zauberangriff, Herbeigerufen Fähigkeiten b. Silberm.
----------------	---	--

<b>Amphibios</b>	Attacke 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 Schießkunst II
------------------	--	---

### Wassertänzer



Attacke	10	Schaden	6
Verteidigung	8	Resistenz	9
Treffer	14	Bewegungspunkte	40
Kosten	90	Level	2
Ausrichtung	Neutral	Größe	Mittel
Typ	Kreatur	Geschlecht	Neutrum
Benötigt	---	Fähigkeiten	Schlag, Giftimmunität, Schwimmen, Gehen,

Herbeigerufen  
Fähigkeiten b. Silberm.

Fähigkeiten b. Goldmed.
-------------------------

### Wasser-Elementargeist



Attacke	12	Schaden	10
Verteidigung	12	Resistenz	14
Treffer	25	Bewegungspunkte	36
Kosten	170	Level	3
Ausrichtung	Neutral	Größe	Groß
Typ	Kreatur	Geschlecht	Neutrum
Benötigt	---	Fähigkeiten	Schlag, Giftimmunität, Schwimmen, Gehen,

Zauberangriff,  
Wassertarnung,  
Feuerschwäche,  
Herbeigerufen  
Fähigkeiten b. Silberm.

Fähigkeiten b. Goldmed.
-------------------------

### Lindwurm



Attacke	14	Schaden	11
Verteidigung	10	Resistenz	14
Treffer	30	Bewegungspunkte	40
Kosten	350	Level	4
Ausrichtung	Neutral	Größe	Extra Groß
Typ	Kreatur	Geschlecht	Neutrum
Benötigt	---	Fähigkeiten	Schlag, Giftimmunität, Blitzimmunität, Schwimmen, Gehen,

Feuerschwäche,  
Blitzangriff,

Wassertarnung,  
Statischer Schild,  
Herbeigerufen

Fähigkeiten b. Silberm.

Fähigkeiten b. Goldmed.
-------------------------

### Wilde Kreaturen

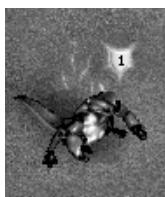
#### Wolf



Attacke	7	Schaden	5
Verteidigung	5	Resistenz	5
Treffer	10	Bewegungspunkte	28
Kosten	20	Level	1
Ausrichtung	Neutral	Größe	Mittel
Typ	Kreatur	Geschlecht	Neutrum
Benötigt	---	Fähigkeiten	Schlag, Gehen, Waldwesen, Tier

Fähigkeiten b. Silberm.  
Fähigkeiten b. Goldmed.

#### Kraterwesen



Attacke	8	Schaden	6
Verteidigung	8	Resistenz	11
Treffer	12	Bewegungspunkte	40
Kosten	100	Level	2
Ausrichtung	Neutral	Größe	Mittel
Typ	Kreatur	Geschlecht	Neutrum
Benötigt	---	Fähigkeiten	Schlag, Todesimmunität, Kälteimmunität, Gehen, Zauberangriff, Willenskraft, Blitzimmunität, Heilige Immunität, Bergsteigen

Nachtsicht,  
Giftimmunität,  
Zauberschutz

Fähigkeiten b. Silberm.  
Fähigkeiten b. Goldmed.



**Krater-Wächter**

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

Zauberimmunität,  
Blitzimmunität,  
Furcht einflößen,  
Heilige Immunität,  
Bergsteigen,

Nachtsicht,  
Giftimmunität, Wälle

Fähigkeiten b. Silberm.

Schaden 12  
Resistenz 15  
Bewegungspunkte 30  
Level 4  
Größe Extra Groß  
Geschlecht Neutrum  
Fähigkeiten Schlag,  
Todesimmunität,  
Kälteimmunität,  
Gehen,  
Zauberangriff,  
Willenskraft,

zerschmettern  
Fähigkeiten b. Goldmed.

## Anhang Zwei: Zauber

<b>Luft-Elementargeist</b>	Level	4	Forschungspunkte	1000
Ruft ein ätherisches Windwesen herbei.	Mana-Aufwand	300	Bedarf	20
	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Luft, Kosmos		
<b>Luft Meistern</b>	Level	4	Forschungspunkte	1000
Eignet alle Knoten der Luft zu. Erweitert dein Einflusgebiet um sie.	Mana-Aufwand	500	Bedarf	50
	Resistenz gg. Auflösung	200	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Luft		
<b>Knoten Wandeln</b>	Level	2	Forschungspunkte	220
Wandelt Knoten zu deiner magischen Sphäre.	Mana-Aufwand	60	Bedarf	0
	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Feuer, Wasser, Erde, Luft, Leben, Tod, Kosmos		
<b>Anarchie</b>	Level	3	Forschungspunkte	200
Versucht, eine Rebellion in der Zielstadt auszulösen.	Mana-Aufwand	70	Bedarf	0
	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Feuer, Kosmos		
<b>Engel</b>	Level	4	Forschungspunkte	450
Ruft ein Wesen der Macht herbei.	Mana-Aufwand	550	Bedarf	25
	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Leben, Kosmos		
<b>Tote wiederbeleben</b>	Level	4	Forschungspunkte	180
Lässt Tote auferstehen, um deine Gebote zu erfüllen.	Mana-Aufwand	50	Bedarf	---
	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	---
	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 riesigen 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 de in 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 Türmen 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>Ereet</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 Wasserfläche 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 Zielleinheit 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>Höllefeuer</b>	Level	4	Forschungspunkte	300
Taucht das gesamte Schlachtfeld in Gluthitze und schädigt 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	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	---
und +2 SCHA gg.	Schaden	---	Art des Schadens	---
Einheiten des Bösen.	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Leben, Kosmos		
<b>Eiszeit</b>	Level	3	Forschungspunkte	250
Wilde Blitze treffen das	Mana-Aufwand	150	Bedarf	20
Land, doch deine Städte	Resistenz gg. Auflösung	100	Attacke	---
bleiben unbekilligt.	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Luft, Kosmos		
<b>Eisdrache</b>	Level	4	Forschungspunkte	550
Ruft einen großen	Mana-Aufwand	450	Bedarf	25
arktischen Drachen herbei.	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Luft, Kosmos		
<b>Eissturm</b>	Level	4	Forschungspunkte	350
Der Sturm bedeckt das	Mana-Aufwand	100	Bedarf	---
Terrain mit Schnee und	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	15
schädigt darauf	Schaden	9	Art des Schadens	---
befindliche Einheiten.	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Wasser, Kosmos		
<b>Gelände ebenen</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	Mana-Aufwand	300	Bedarf	20
Glanz des Lebens und	Resistenz gg. Auflösung	300	Attacke	---
heilt mit jeder Runde .	Schaden	---	Art des Schadens	---
deine Einheiten	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Leben, Kosmos		
<b>Leben Meistern</b>	Level	4	Forschungspunkte	1000
Eignet alle Knoten dem	Mana-Aufwand	500	Bedarf	50
Leben zu. Erweitert dein	Resistenz gg. Auflösung	300	Attacke	---
Einflussgebiet um sie.	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Leben		

<b>Blitzsturm</b>	Level	4	Forschungspunkte	350
Der Sturm verwüstet	Mana-Aufwand	100	Bedarf	---
Gebäude und schädigt	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	18
darin befindliche Einheiten.	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	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	---
und Wassergang.	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Wasser		
<b>Amphibios</b>	Level	1	Forschungspunkte	100
Ruft ein Amphibienwesen	Mana-Aufwand	50	Bedarf	10
der Tiefe herbei.	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Wasser, Kosmos		
<b>Magischer Diener</b>	Level	2	Forschungspunkte	70
Ruft einen kleinen	Mana-Aufwand	40	Bedarf	4
gehorsamen	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	---
Diener herbei.	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Feuer, Wasser, Erde, Luft, Leben, Tod, Kosmos		
<b>Minotaurus</b>	Level	2	Forschungspunkte	200
Ruft eine mächtige	Mana-Aufwand	120	Bedarf	15
Bestie herbei, die nicht	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	---
normal gezeugt wurde.	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Erde, Kosmos		
<b>Nordlicht</b>	Level	2	Forschungspunkte	200
Ruft ein Wesen aus	Mana-Aufwand	140	Bedarf	15
reiner Energie herbei.	Resistenz gg. Auflösung	---	Attacke	---
	Schaden	---	Art des Schadens	---
	Schuss	---	Radius	---
	Sphären	Luft, Kosmos		
<b>Pestilenz</b>	Level	2	Forschungspunkte	80
Speit eine Giftwolke	Mana-Aufwand	30	Bedarf	5
in die Luft.	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>Wiederauflieben</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,
	Schuss	1	Radius	Physisch
	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 fortgeworfen.	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,
	Schuss	1	Radius	Wall
	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 Einflussterritorium.	Resistenz gg. Auflösung	300	Attacke	---
um sie.	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 Feuert im Gefecht Pfeile auf den Feind.	Weit Schuss Art des Schadens	Attacke Schaden	8 4
<b>Schwarze Blitze</b>	Distanz Schießt im Kampf eine Salve Todesmagie auf den Feind ab.	Weit Schuss Art des Schadens	Attacke Schaden	8
<b>Schwarzer Atem</b>	Distanz Bläst im Gefecht tödliche Magie in das Areal.	Kurz Schuss Art des Schadens	Attacke Schaden	15 5
<b>Kältehauch</b>	Distanz Bläst im Gefecht Käite und Eis in das Areal.	Kurz Schuss Art des Schadens	Attacke Schaden	18 5
<b>Tier kontrollieren</b>	Distanz Versucht, ein Tier oder ein Reittier unter Kontrolle zu bringen.	Kontakt Schuss Art des Schadens	Attacke Schaden	15 0
<b>Dominieren</b>	Distanz Versucht, im Gefecht die Kontrolle über eine Einheit zu gewinnen.	Kontakt Schuss Art des Schadens	Attacke Schaden	15 ---
<b>Verstricken</b>	Distanz Versucht, Ziel in Gefecht durch Schlingpflanzen zu behindern.	Kontakt Schuss Art des Schadens	Attacke Schaden	15 ---
<b>Feuerhagel</b>	Distanz Schießt im Kampf eine Salve Feuer auf den Feind ab.	Weit Schuss Art des Schadens	Attacke Schaden	10 4
<b>Feuerhauch</b>	Distanz Bläst im Gefecht Feuer in das Areal.	Kurz Schuss Art des Schadens	Attacke Schaden	15 5
<b>Kanone abfeuern</b>	Distanz Schießt im Kampf eine Kanonenkugel ab.	Sehr weit Schuss Art des Schadens	Attacke Schaden	18 15
<b>Armbrust abfeuern</b>	Distanz Schießt im Gefecht einen Bolzen auf den Feind ab.	Sehr weit Schuss Art des Schadens	Attacke Schaden	15 6

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

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

## 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 Bewegungspkten. 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>Erstsenschlag</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 Bewegungspunkten. 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 und 4 Beschreibung	+1 ATT in Level 1 und 2 +1 SCHA in Level 3 + 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. Giftschaden.
<b>Giftschutz</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Mindert Giftschaden der Einheit um 50%.
<b>Giftangriff</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	--- Verleiht Attacken der Einheit Giftschaden (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>Statischer 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	--- Erlaubt 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.
<b>Handicaps</b>		
<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	---
<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	---
<b>Verführt</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	Die Einheit ist von einer anderen Einheit besessen.
<b>Betäubt</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	---
<b>Umschwärmt</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	-2 GP / Runde Bissige Insekten kosten 2 GP pro Runde.
<b>Irritiert</b>	Statistik-Modifikationen Beschreibung	---
<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	
Zauberburg I	500	Dorf (Größe 1)		Gebiet = 15
Zauberburg II	250	Zauberburg I		+5 Gebiet
Zauberburg III	250	Zauberburg II		+5 Gebiet
Zaubersaal	220	Zauberburg I		Verzaubert Festung**
Bibliothek	200	Zauberburg I		+10 Forschung
Turmwächter	100	Zauberburg I		Feuert mag. Blitze bei Gefecht in Stadt
Reichweitenzauber	150	Zauberburg II		+5 Gebiet
Zauberkammer	200	Zauberburg II		+10
Zauberpunkte				
Verzauberte Wälle	200	Zauberburg II		Bildet Barriere um Stadt***
Teleporter-Tor	500	Zauberburg III		Teleportiert Einheiten zu einem Zauberburg
Schutzzschirm	200	Zauberburg 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	Agrarland
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 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

TECHNISCHE HILFE

KONTAKTIEREN SIE BITTE NICHT UNSERE TECHNIK-HOTLINE, WENN SIE AUF DER SUCHE NACH SPIELELÖSUNGEN ODER CHEATS SIND!

Unsere Technik-Hotline ist nicht autorisiert, Spiellösungen oder Cheats an Sie weiterzugeben!  
Kontaktieren Sie dafür bitte unsere Spiele-Hotline!

Bevor Sie sich mit unserem technischen Support in Verbindung setzen, notieren Sie sich bitte alle wichtigen Daten über Ihren Rechner, und die genaue Fehlerbeschreibung (wann, wie und wo ist es im Spiel passiert, als Sie was getan haben?). Nur so können wir Ihnen schnell und effektiv weiterhelfen.

Das brauchen wir von Ihnen:

### *Persönliche Details:*

- E-Mail-Adresse, Telefonnummer (tagsüber) oder Postadresse
  - Wenn Sie von außerhalb Deutschlands Kontakt mit uns aufnehmen, so geben Sie bitte an woher und welche (Sprach-) Version des Spiels Sie benutzen.

#### *Computerdetails:*

- Marke und Modell des PC
  - Geschwindigkeit und Hersteller des Prozessors
  - Geschwindigkeit und Hersteller des CD-ROM-Laufwerks
  - Größe des Arbeitsspeichers
  - Hersteller und Modell Ihrer Graphikkarte/ der 3D-Beschleunigerkarte und die Größe des Video-RAMs.
  - Hersteller und Modell Ihrer Soundkarte
  - Maus- und Maustreiberinformationen.

Um diese Informationen zu bekommen, öffnen Sie unter Windows einfach das Startmenü, und wählen dort den Punkt Ausführen". Geben Sie in das leere Feld "dxdiag" ein und Bestätigen mit Return. Das Diagnoseprogramm von DirectX startet nun. In diesem werden vor allem die relevanten Treiberdaten für Ihre Systemkomponenten angezeigt, sowie die wichtigsten Systemkomponenten aufgelistet. Um eine Textdatei von diesen Informationen zu erhalten, drücken Sie einfach auf den Button "Informationen speichern". Sie können dann eine Text-Datei mit allen relevanten Daten auf Festplatte zum etwaigen Versand per Email oder für spätere Referenz ablegen.

#### Kontakte:

TECHNISCHER SUPPORT

Kontaktieren Sie unsere **Technik-Hotline** für Installations- und technische Probleme mit diesem Spiel!

Tewi Publishing GmbH  
Knöbelstr.14  
D-80538 München

**support@tewi.info**  
**Tel.: 089/620 303 22**

© 2006 Triumph Studios. Triumph Studios, das Triumph Studios Logo, das Age of Wonders II Logo und Age of Wonders II sind Warenzeichen der Triumph Studios. Gathering of Developers und das Gathering of Developers Logo, Take 2 Interactive Software und das Take-Two Logo sind Warenzeichen von Take 2 Interactive Software. Alle Rechte vorbehalten. Alle sonstigen Warenzeichen und Copyrights sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.

Microsoft und Windows 95, Windows 98, Windows 2000 und Windows ME/NT/XP sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation. Alle anderen Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Besitzer.

## Notes

## Notizen

## Notizen



## Notizen



ENTWICKELT VON  
  
TRIUMPH  
STUDIOS  
[www.triumphstudios.com](http://www.triumphstudios.com)

VERÖFFENTLICHT VON

GATHERING  
[www.godgames.com](http://www.godgames.com)  
A Take2 Company  
[www.take2.de](http://www.take2.de)

PRODUZIERT VON

T  
POP  
P  
PopTop Software  
[www.poptopsoftware.com](http://www.poptopsoftware.com)

