

**Inhaltsverzeichnis**

*Inhaltsverzeichnis*..... 1  
*Automatische Abbuchungen:*..... 1  
*Befehle (sortiert nach Verarbeitungsreihenfolge)*..... 1  
*Rangtabelle*..... 4  
*Glaubensränge*..... 4  
*Gunstbeweise*..... 4  
*Siegbedingungen*..... 4  
*Tribut von Unterhäuptlingen*..... 4  
*Zaubersprüche*..... 4  
*Vom Kampf*..... 4  
*Orden*..... 5  
*Wunder über Wunder*..... 5  
*#-Kommandos*..... 5  
*Aufträge (ab mindestens 2 Gunstbeweisen)*..... 5  
*Eigenschaften für Helden, Schätze und Monster*..... 6  
*Questinfos*..... 7  
*Infos zur Kurzanleitung*..... 10  
*History der verschiedenen Versionen:*..... 10

**Automatische Abbuchungen:**

Bevölkerungsgruppe	Gold	LE
Soldaten	2	1
Magier	100	1
Priester	20	2
Wissenschaftler	5	1
Bauern	1	1
Sklaven	1	1
Kaufleute	1 (zahlen)	

**Befehle (sortiert nach Verarbeitungsreihenfolge)**

- \*DL ls [1x im Spiel]** – Doppeltes Lottchen: Sobald Ihr diesen Befehl auf einen von Euch kontrollierten Landstrich ausspricht, wird das Heer in dem jeweiligen Zug doppelt so stark. Am Ende des Zuges sinkt die Heeresstärke wieder auf Normalmaß zurück. Der DL-Befehl ist dann verbraucht. *Voraussetzung:* Held im Dungeon, bekommt man beim Säubern der dreckigen Lampe.
- \*GS [1]** – Gesundheit: Der Befehl kann nur einmal gegeben werden. Er macht den eigenen Stamm für das Jahr, in dem der Befehl gegeben wird, gegen jeden Tötungsversuch immun. Man kann zwar unterworfen werden, aber eine Plünderung oder ein Giftzauber beispielsweise würden versagen.
- SU [1]** – Sphäre der Unverletzlichkeit; kostet 50 e Diamanten, 50 e Schwefel, 5.000 Gold; der Befehl steht zu Beginn **nicht** zur Verfügung.
- PT [1]** – Plündere den Tempel; Mindestertrag: (Glaubenspunkte+Jahr)\*200.
- \*XR ls a [5]** – Exportiere Spruchrolle a an Spieler in Landstrich ls, Kosten: 2 Natternblut zum Nachziehen der Runen
- \*GG ls [1]** – Gaunars Garotte: Lege den Magiern in ls die Garotte um => sämtliche Zaubersprüche des Gegners (SR und ZZ) schlagen fehl. Kosten: 100 Natternblut, 5 Magier, 5 MN-Punkte. *Voraussetzung:* Ganaurs Glocke gesprochen
- \*MG [1]** – Magischer Griffel. Schreibe alle Zaubersprüche auf Spruchrolle (außer dem, der mit ZZ noch gesprochen wird). *Voraussetzung:* Auftragsbelohnung
- \*ZW [1]** – Wechsle alle Zaubersprüche aus. *Voraussetzung:* MN 20 +X
- \*ZN a [1]** – Suche nach neuen Zaubersprüchen mit Mindestmagieniveau a. *Voraussetzung:* MN 30 +X
- \*ZW a = ZW2 [1]** – Kombination aus ZW und ZN. *Voraussetzung:* MN 40 +X
- \*VG [2x im gesamten Spiel]** – Kiesel-/Vergeltungsstein: kann zweimal angewendet werden, falls man in diesem Jahr stirbt, so wird sich der Oberherrn nicht mehr seiner Haut sicher sein: dessen Helden erkranken, Bauern werden dahingerafft, MN und WN wird sinken. *Voraussetzung:* Schwefelexport
- KL a [1]** – Kaufe a LE (zum doppelten Preis).
- SV a [1]** – Schlachte a Schweine.
- Automatische Abbuchungen**
- \*BB ls [1]** – Bestechte Berater des Stammesführers in ls - dauert länger, kostet viel Geld/Produkte - Folgen, falls erfolgreich: Stammesführer wird an offensiven Zaubersprüchen gehindert, kein Gebot auf den Drachen möglich, kein EX, BU mit Stammesheer ist wirkungslos, wohl aber UN! *Voraussetzung:* X
- \*HA ziel, expware, expmenge, impware, impmenge [5\*]** – Handelsabkommen zwischen zwei Stämmen. Auf unbestimmte Zeit wird

jeden Zug eine festgelegte Menge von verschiedenen Produkten ausgetauscht (kein Gold). Biete dem Stamm im Landstrich <ziel> ein Handelsabkommen an. Dabei sollen <expmenge> Einheiten von <expware> nach <ziel> exportiert und <impmenge> Einheiten von <impware> von <ziel> importiert werden. Wird vom Partner mit HA ziel [5\*] angenommen. Der Export findet vor dem FX statt, HA wird vor der Bauernvermehrung verarbeitet.

- \*FX ls, p, a, s [5]** – Frühexport (ansonsten genauso wie XP). *Voraussetzung:* einige Exporte, meist 2 - 3
- VK p, a [5\*]** – Verkäufe a Einheiten des Produktes p.
- VX ls, p, a [5]** – Verkäufe a Einheiten des Produktes p durch ein eigenes Kontor, das in ls steht.
- \*AV p1, p2, p3, p4, p5 [1]** – Ausverkauf von Produkten a – e. *Voraussetzung:* mehr als 200 Kaufleute
- \*AX (S/E) p1, p2, p3, p4, p5 [1]** – Ausverkauf unter Einbeziehung aller eigener Kontore mit Option S (Stückpreis optimieren) oder E (Ertrag optimieren). *Voraussetzung:* mehr als 200 Kaufleute
- GB a, g [1]** – Biete für a Einheiten aus dem Sonderangebot g G.
- \*TL [1x im gesamten Spiel]** – verliere Eigenschaft "Terrainlord" (nur wenn man einer war), allerdings kann man dann auch nie wieder Terrainlord werden.
- PL a [1]** – Stelle aus a Schweinen a Einheiten Leder her.
- \*AL [1]** – Schalter zum automatischen Abledern der Schweine (für VS, Arsenal)
- \*BK [1x im gesamten Spiel]** – Boostkarawanen: Belade Karawanen mit 3.000 G, Kosten: 50.000 G und 250 Karren. *Voraussetzung:* 50.000 G und 250 Karren hergestellt +X
- EB ls [5\*]** – Erweitere die Burg in ls.

Von	nach	Gold	Stein	Unterhäuptlinge
0	1	500	50	0
1	2	3500	100	2
2	3	9500	150	3
3	4	18500	200	4
4	5	30500	250	5
5	6	45500	300	6
6	7	63500	350	7
7	8	84500	400	8

Formel:  
 Gold:  $500 + 3000 \times (x+1) / 2$   
 Stein:  $50 + 50 \times x$        $x = \text{alte Burgklasse}$   
 Bitorknachbarschaft bebaubar: 30 Stein und  $DB\text{-Stein} > 15$

- ZB ls, s [5\*]** – Ziehe s Bauern für die Burg in ls ein. Kosten: 10 G/Soldat (ggf. +10 G Oberherrnabgabe).
- \*EB ls, s = EB2 [5\*]** – Erweitere die Burg in ls und ziehe s Bauern ein. Kosten wie oben.
- \*FS ls [1]** – Baue (Gebirgs-)Burg zu einer Feste aus => Bei Belagerung:  $HS = HS * (2 + BK / 4)$ . *Voraussetzung:* Stammesburg im Gebirge, Jahr 5
- \*MO ls [5\*]** – Weise dem Heer in der Burg ls einen Moloch zu. *Voraussetzung:* C-Produkte
- \*GO ls [5\*]** – Weise dem Heer in der Burg ls einen Golem zu. *Voraussetzung:* C-Produkte
- \*KO ls [5\*]** – Weise dem Heer in der Burg ls einen Koloss zu. *Voraussetzung:* C-Produkte
- ZS ls, g [5\*]** – Gebe g G für Söldner in Burg ls aus.
- VS ls, g, a, b, c [5\*]** – Versorge Soldaten in Burg ls mit g Gold, a Leder, b Eisen und c Schnaps (1/2 G pro Soldat und Moralpunkt, 1 Rüstung=1 Leder, 1 Waffe=1 Eisen)
- \*ZV ls, ls2, ls3, ls4, ls5 [1]** – Versorgung von bis zu fünf Burgen so weit wie möglich. Alternative: erster Parameter kann auch aus Folge von Buchstaben bestehen (zulässig: MRWS), so dass nur in diesen Kategorien die Burgen ls2 – ls5 versorgt werden. *Voraussetzung:* mind. 750 Soldaten
- \*ZB ls, s, g, a, b, c [5\*] = ZB6** – Kombinerter ZB-/VS-Befehl. *Voraussetzung:* Auftragsbelohnung (töte 500 Soldaten) oder Nebenburgklassensumme  $\geq 20 + \text{Karren}$
- AR ls, a, b, c [5\*]** – Schwere Ausrüstung. Baue in Burg ls a Katapulte, b Brandpfeile und weise c Karren zu (sofern vorhanden). Kosten: Katapult 5 e Holz und 1 Soldat; Brandpfeil 1 e Holz und 1 e Schwefel.
- SM a, g [1]** – Biete g Goldohren, damit MN um (nicht: auf) a Punkte gesteigert wird.
- \*BM a [1]** – Steigere Magieniveau (vorübergehend für ein Jahr) mit a Einheiten Arkaneum. *Voraussetzung:* C-Produkte
- VW g [1]** – Versorge Wissenschaftler mit g G.

Jahr	NeueWi	0	20	40	60	80
1	18	6.00	5.64	5.28	4.92	4.56
4	14	4.08	3.84	3.59	3.35	3.10
7	12	2.94	2.76	2.58	2.41	2.23
10	10	2.19	2.06	1.92	1.79	1.66
13	9	1.67	1.57	1.47	1.37	1.27
16	8	1.30	1.22	1.14	1.07	0.99
19	7	1.03	0.97	0.90	0.84	0.78
22	6	0.82	0.77	0.72	0.67	0.62

Pro 1000 G bekommt man durchschnittlich NeueWi neue Wissenschaftler, die bei einem Ausgangs-WN 0, 20, 40, ... sovielen zusätzlichen WN-Punkte bringen wie aufgeführt.  
 Grundpreis für einen Wissenschaftler: 50 G + 5 x Zugnr.  
 Grundchance für einen Wissenschaftspunkt pro neuen Wissenschaftler: 30%.  
 Minderung der Chance bei einem Ausgangs-WN von 100: 30% (bei niedrigerem WN wird die Minderungschance linear reduziert).  
 Die so errechnete Chance wird mit (0,96 hoch Zugnr) multipliziert.

- WN-Grenzen: WN>20 nach 3 erfolgreichen Karawanen, WN>40 bei 4 versch. Produktionsstätten (davon 2 "außerhalb")  
 WN>60 bei StammesBK>=3 und mindestens 2 Nebenburgen WN>80 nach Eliminierung eines Echtspielers (oder Bitork)
- BX a [1]** – Versklave a Bauern.
- WX a [1]** – Versklave a Wissenschaftler.
- KX a [1]** – Versklave a Kaufleute; der Rest flieht.
- SX ls, a [5\*]** – Versklave a Soldaten in der Burg ls.
- BS a [1]** – Befreie a Sklaven, Kosten: 1 LE, 5 G.
- \*IN a [1]** – Sambalia - Möglichkeiten:

- 1 - Wassermysterium (10% Verbesserung der HS bei Durchziehen durch irgendein Seefeld)
- 2 - Moralanhebung auf 99
- 3 - Druufelbatz
- 4 - Spruchrollen exportieren
- 5 - Gute Zufallsereignisse

6 - Abbrennen *Voraussetzung: Kontrolle des Seefelds Sambalia.*  
 Ist Sambalia abgebrannt =>nach drei Jahren Ordenwärmer, der den HSF verbessert (5 Moralpunkte/Orden, auch über 100 hinaus).

\***BA ls [1]** – Heiratsangebot von Stammesführer in ls annehmen.  
 \***BN ls [1]** – Heiratsangebot an Stammesführer in ls machen. Es geht also nicht die Heirat im gleichen Jahr mit dem Angebot.

**KS a, g [1]** – Kaufe a Sklaven und zahle dafür insgesamt g G.  
**AS a, g [1]** – Biete a Sklaven an für insgesamt mindestens g G.

**XP ls, p, a, s [5]** – Exportiere a Einheiten des Produktes p nach ls (Gold: p=0) mit s Wachen. Gefahr des Überfalls bei einem Wert von 10,000 äußerst wahrscheinlich. Wachen sind also ratsam!

\***Salzexport zum Greis** – für 250 Salz bekommt man 5,000 G und den RP3-Befehl. Exportiert man vorher (ob im gleichen Jahr per FX oder in den Jahren zuvor) noch 200 Schwefel, so gibt es diverse Bonusereignisse: Zusatzbefehl, VG (Kieselstein), AB (Automatisches Zusatzversorgen der Bauern VB), Schlammzeit, Kraftfeste (siehe jeweils dort)

**XA ls, a, b, c, d, e [5\*]** – Exportiere ein bis fünf Artefakte (a bis e) zum Stamm in s. ls=0: Verkäufe Schätze, kein Überfall  
 \***LA [1x im Spiel]** – Baue Labyrinth. Kosten: 2,500 Stein und Sklaven. WN bis 120 steigerungsfähig. *Voraussetzung: WN-Grenze 100 +X*

**KV a [1]** – Kaufe a Schweine. Kosten: 10 G und 1 LE.  
**RB a [1]** – Richte a Bazare ein. Kosten: 10+x Kaufleute, 200+20\*x G, 10+x Holz.

\***TP ls [1]** – Baue einen Scheinfrosch in Burg ls. Kosten: 3,000 Einheiten Holz, 300 Soldaten aus dem Heer in ls. Wirkung: Schirm ist wirkungslos, Burgbonus fällt weg, Schnaps wirkt sich negativ aus. *Voraussetzung: 1000 Holz Vorrat +X*

**PH p1 a p2 b p3 c p4 d p5 e [2]** – Stelle B-, C-, D-Produkte her, max. 2 PH-Befehle, bis zu 5 Produkte gleichzeitig

Produkt	Nr.	Preis	Zuf. Schw.	Markt sens.	Herstellung aus	mit Uni	Voraussetzungen:
Expensium	B11	600	1,3	0,6	10 Ei, 5 Sw	7,5 Ei, 3,75 Sw	für Karren: Nebenburgklassensumme ≥ 12 oder entfernte Nebenburg (6-7 Felder)
Tinktur	B12	1000	1,5	0,8	10 Sn, 5 Sw	7,5 Sn, 3,75 Sw	
Glibber	B13	1000	1,2	0,8	20 Sa, 20 LE	15 Sa u. LE	
Granate	C14	50	1,2	0,2	1 Sw, 1 St	0,75 Sw u. St	
Arkaneum	C15	15000	1,6	0,8	5 Gl, 5 Ti	3,75 Gl u. Ti	für B-Produkte: je 100 Ho, Ei, Sa, Sn, Sw, WN 50
Ring	C16	20000	1,3	0,8	50 Di, 10 Ex	37,5 Di, 7,5 Ex	
Moloch	C17	40000	1,1	0,2	50 Ex, 200 Ho	37,5 Ex, 150 Ho	
Golem	C18	30000	1,1	0,2	10 Ti, 200 St, 50 Ex	7,5 Ti, 150 St, 37,5 Ex	für C-Produkte: je 100 Ho, St, Ei, Sa, Di, Sn, Sw, 20 Ex, Ti, Gl, WN 70
Koloss	C19	18000	1,1	0,2	10 Ti, 200 Di	7,5 Ti, 150 Di	
Karren	D20	100	1,2	0,2	1 Ei, 1 Ho	0,75 Ei u. Ho	
Krone	D21	3000000	1,1	0,2	100 Ri, 100 Ar	75 Ri u. Ar	
Fabrik	D22	1000000	1,2	0,2	10 Mo, 500 Ka, 500 Ex	7,5 Mo, 375 Ka u. Ex	für D-Produkte: 100 Ar, 20 Ri, 20 Mo, 10 Go, 10 Ko, WN 110
Projekttil	D23	2000000	1,2	0,2	20 Go, 50 Ar	15 Go, 37,5 Ar	
Ankh	D24	15000000	1,4	0,2	20 Ri, 500 Ti	15 Ri, 375 Ti	

\***PJ ls [1]** – Weise dem Heer in der Burg ls ein Projekttil zu. *Voraussetzung: D-Produkte*  
 \***MR [1]** – Magischer Ring. Kosten: 1 Arkaneum, 1 Ring, *Voraussetzung: MN 60, Erzmagier, WN 99.* Es gibt 6 Magische Ringe: Immerscharf (Waffen=99 bei jedem Heer am Ende des Jahres), Allwissend (exzellente Spionageberichte), Erdenformer (TF-Befehl), Evermage (einfache SG-Kosten, ungefährdetes SG), Goldnatter (extra Natternblut), Heinzelmann (VP-Befehl).  
 \***AN ls [5\*]** – Weise dem Heer in der Burg ls ein Ankh zu. *Voraussetzung: D-Produkte*  
**EE a, b, c, d, e [1]** – Errichte Stammesweiterungen. Es sind zwischen 1 und 5 Parameter möglich.

Abk	Name	Voraus.	Anschaffung	Max	Laufend	Wirkung
Bibl	Bibliothek	Wiss:10+10x	@:200+100x, Ho:10+10x	1000	Wiss:1	MaxWN1
Uni	Universität	Bibl:5, WN:80	@:30000, St:500	1	@:1000, Ho, Sw:20	PHKost75
Hex	Hexenküche	Mag:1+x	@:500+500x, Ho:20+20x, Sw:20+20x	1000	Na:1, Bau:10	ZufMag20, ZufMN5
Turm	Magierturm	Hex:5	@:1000, St:50	1	Na:10	ZufKost50, Grube, ZufMN50
Gild	Handelsgilde	Kfl:250, Baz:5	@:30000, St:500, Ho:500	1	@:1000, Kfl:10	Karaw50, Goldminenfest
Aren	Arena	Sold:200	@:200+100x, St:20+10x, Sold:10+10x	1000	-	HeldErf5, HeldAttr10
Ars	Arsenal	Sold:300, WN:50, Aren:5	@:30000, Ei:200, Ld:200	1	@:1000	ZufSold100, ZusRüst5, ZusWaff5
Miss	Mission	Glb:15+x, Prie:5+5x	@:200+200x, St:20+10x, Ho:20+10x	1000	Bau:5	Bekehr1
Nad	Nadelturn	Glb:30, Miss:5	@:30000, St:1000, Skl:100	1	Skl:50	Festglaube20, Hammerfest, KhurradsNullfest
Krk	Krankenhaus	Uni:1, Nad:1	@:50000, Bau:500, St:1000, Ho:1000	1	@:5000	Immun, ZufBau100
Kon	Konservenfabrik	WN:20	@:500+500x, Ei:50+50x, Sw:20+20x	1000	Ei:5	ZufLE100
Tav	Taverne	Bau:700, Baz:3	@:200+200x, Sn:20+10x, Ho:20+10x	1000	Sn:5	ZufBau10, ZufBau20, ZusMor2
Kas	Kaserne	Sold:300, Tav:5	@:10000, St:250, Ho:100	1	@:1000	ZufSold50, ZusErf2
Gru	Orkgrube	MaxBau:400-20x	@:1000+1000x, St:50+50x	1000	Na:1	ZufBau100
Pfe	Sklavenperferch	Kfl:120, Baz:3	@:2000+2000x, Ho:50+50x	1000	Kfl:2	ZufSkill8+ZufSkl122
Flu	Fluchschrein	Miss:5	@:500+500x, Di:20+20x, Bau:50+50x	5	LE:100, Bau:50	Fluch1
Feu	Feuerwehr	Gild:1	@:5000+5000x, Ei:50+50x, Bau:50+50x	1000	Bau:20	Feuerabwehr20

\***PA ls, a, b, ... [5]** – Reiß Produktionsstätten ab (mit bis zu 16 Parametern). Die Parameter bezeichnen einen Landstrich und darauf folgend die Produktionsstätten, die abgerissen werden sollen. Eine solche Parameterfolge wird von einem "L" wie "Landstrich" eingeleitet. Auch dieses "L" zählt als ein Parameter. Die angegebenen Produktionsstätten werden komplett ohne Kosten abgerissen. *Voraussetzung: Kontrolle eines Landstrichs mit Produkten*

**RP ls, p [5]** – Richte Produktionsstätte für Produkt p in ls ein.

\***RP ls, p, a = RP3 [5]** – Richte a Produktionsstätten für Produkt p in ls ein. *Voraussetzung: Auftrag Salz-Export zum Greis, WN 30 und Glück, je höher WN => höhere Wahrscheinlichkeit*

\***VP ls [1]** – Richte alle Produktionsstätten in Landstrich ls ein, Kosten: 10,000 G, 250 Bauern, 500 Sklaven. *Voraussetzung: MR*

Produkt	Nr	Preis	Zuf Schw.	Markt sens.	Prodst. Name	G	B	Sk	Maxima	W	G	Su
Holz	1	15	1,3	0,4	Försterei	200	10	0	40	80	20	20
Stein	2	5	1,2	0,2	Steinbruch	100	0	10	20	20	80	20
Eisen	3	20	1,4	0,8	Erzmine	300	10	20	20	30	60	20
Salz	4	30	1,6	0,8	Saline	400	5	5	80	20	40	40
Diamant	5	100	2	1	Diamantfeld	1500	10	50	40	20	20	20
Leder	6	10	1,8	0,6	---	---	---	---	---	---	---	---
LE	7	36	4	0,2	---	---	---	---	---	---	---	---
Schnaps	8	40	1,5	0,6	Destille	600	20	10	20	60	40	80
Schwefel	9	50	1,7	0,8	Schwefelgrube	500	30	30	20	20	20	80
Natternblut	10	200	1,4	1	---	---	---	---	---	---	---	---

	See	Ebene	Wald	Gebirge	Sumpf
Vermehrung	--	1,08	1,06	1,04	1,05
Bewegungsverluste	Bes. Ereignisse	0%	2%	5%	7%(Su-h.: 0%)
Terrainerntefaktoren:					
Holz	--	100%	120%	80%	70%
Stein	--	110%	80%	120%	80%
Eisen	--	90%	90%	120%	80%
Salz	--	120%	80%	120%	110%
Diamant	--	100%	90%	90%	70%
Schnaps	--	100%	120%	90%	120%
Schwefel	--	90%	100%	110%	150%

Produkt	Ho	St	Ei	Sa	Di	Sn	Sw
Holz				60			
Stein	80	120			120		
Eisen			80				60
Salz	80						120
Diamant						75	120
Schnaps	50						50
Schwefel					130	50	

ein links stehendes Produkt beeinflusst ein obenstehendes Produkt in % der Ernte.

Folgende effektive Kombinationen für Terrains:  
 Ebene: Salz, Diamanten, Schwefel Wald: Holz, Schnaps  
 Gebirge: Stein, Eisen, Diamanten Sumpf: Salz, Schwefel

**GR ls [1]** – Richte Schlangengrube in ls ein, Kosten: 1000 G, 1 Magier, 50 Bauern, 100 Sklaven, 150 Bauern müssen übrig bleiben, laufende Kosten: 20 Sklaven, Ertrag: 10 Natternblut + manchmal Spruchrollen, max. DE pro Waldlandstrich: 20.

**GM ls [1]** – Richte Goldmine in ls ein, Kosten: 5000 G, 50 Kaufleute, 100 Bauern, 200 Sklaven, 300 Bauern müssen übrig bleiben, Ertrag: 10000 G + weitere wertvolle Dinge, max. DE pro Gebirgslandstrich: 20

**ST a [1]** – Steuersatz auf a %.

**KG ls, g [1]** – Kopfgeld auf Spieler in sl in Höhe von g G.

\***HL ls [1x im Spiel]** – Magisches Messer (Heldenlähmer): Lähme alle Helden des Spielers in ls für ein Jahr. Die Helden können keine Erkundungen oder Duelle ausführen, und sie helfen dem Stammesherren weder beim Angreifen noch beim Verteidigen. Helden fallen nur einmal auf HL herein: Wenn die Helden eines Stammes einmal mit HL gelähmt wurden, klappt das in den folgenden Jahren nicht mehr. *Voraussetzung: wird im Heldendungeon gefunden*

\***HP [1x im Spiel]** – Phiole: Wenn Ihr dieses Getränk einnehmt, werden die Attribute aller Eurer Helden für ein Jahr um jeweils 4 Punkte erhöht (A, V, M und K). Leider ist nur eine Portion in der Phiole enthalten. Verstärke Eure Helden für ein Jahr. Steigere für ein Jahr die Werte aller deiner Helden um 4 Punkte. *Voraussetzung: wird im Heldendungeon gefunden*

**HX a, b, c, d** – Steigere beim Helden a die Angriffsfähigkeit um b, die Verteidigungsfähigkeit um c und die Mentalfähigkeit um d Punkte.

\***SS a, b, c, d, ... [1] = SS20 [1]** – Schmelze Schätze (mit bis zu 20 Parametern). *Voraussetzung: 6 Schätze in der Schatzkammer*  
**HD [XA/XV/XM] [E ls/D ls/S ls] [A a] [F b] [H c] [P d] [T e] [5\*]** – Heldenbefehl.

**XA/XV/XM:** Weise Bonuspunkte in Angriff/Verteidigung/Mental zu  
**E/D/S:** Kampf bzw. Spionage, Produkte nur bei Monstern mit E > 100

A: Schatz anlegen (bei Multischatzlegen - neuen Helden anwerben!) auch mehrere möglich  
 K: Kosten 50 Erfahrung pro zusätzlichem Schatz

F: Fluchtgrenze

H: 0 - nichts; 1 - Verteidigung; 2 - Angriff

P: Platz in der Heldenliste

T: Heldenturnier (ab Jahr 7)

*Intrinsische Eigenschaften:* Hund (Kampf mit F = K1), Dieb (Mentalwert ≥ 10)

*Kampfbewertung:* K>90% von MaxK nach Duell: sehr leichter Sieg, K<50% von MaxK nach Duell: schwerer Sieg.

*Bestrafung des Helden nach:* 5 leichte Siege bzw. 12 sehr leichte Siege (ohne K-Verlust).

**AA a, b, c, d, e** – Ordne die Artefakte a bis e der Schatztruhe zu.

**EX ls [1]** – Ziehe in eigene Nebenburg in ls um.

**(DZ ls, a [5\*]** – Veraltet! - Durchzugsbedingung für Burg in ls festlegen.)

0: es passiert nichts

1: durchziehende Heere werden überfallen.

2: durchziehenden Heeren wird pro Soldat 1 G abgenommen.

Heldenrangstufen	Level	Erf	Name
1	0		Stümpfer
2	20		Novize
3	50		Knappe
4	100		Kämpfer
5	180		Ordenskämpfer
6	310		Blutkämpfer
7	520		Meisterkämpfer
8	860		Krieger
9	1410		Ordenskrieger
10	2300		Blutkrieger
11	3740		Meisterkrieger
12	6070		Ritter
13	9840		Ordensritter
14	15940		Blutritter
15	25810		Lord
16	41750		Lordpräfekt
17	67560		Ordensmeister
18	109310		Großmeister
19	176870		Erzgroßmeister

3: durchziehenden Heeren werden die Nachschubkosten aus dem eigenen Goldschatz erstattet.  
 4: Ein Kamikaze-Angriff wird durchgeführt.  
**(BD ls1, ls2, ls3, ... [1]** - Ändere die *Durchzugsbedingung* für die eigenen Burgen in ls1, ls2, ls3, ... Aus 0 wird 1 und umgekehrt.)  
 0: Keine Wirkung; fremde Heere ziehen ohne weiteres durch den Landstrich.  
 1: Bei *Durchzug* pro Soldat/Söldner 10 G, davon 5 G an den Besitzer. Dafür keine Mitberechnung bei den Nachschubkosten.  
**FU ls, g [10\*]** – Fordere von Bitork-Unterhäuptling in ls Unterstützung und biete dafür g G. Gebot muss mindestens das Fünffache der Soldatenzahl des Unterhäuptlings sein.  
**\*FA ls, g, ls2 [10\*]** = **FU3 [10\*]** – wie FU, nur mit Unterstützung der (Neben-) Burg in ls2. *Voraussetzung:* 50% aller Soldaten stehen in Nebenheeren oder erfolgreiche Unterjochung mit Nebenburg, Nebenburgklassensumme  $\geq 2$   
**\*FA g** – Fordere die Unterstützung aller Unterhäuptlinge für die Stammesburg an und biete dafür g G. *Voraussetzung:* 5 Unterhäuptlinge +X (vermutlich Anzahl BUs)  
**\*FA g, ls = FA2** – wie FA, nur mit Unterstützung der (Neben-) Burg in ls. *Voraussetzung:* FU3, FA  
**TE g [1]** – Spende dem Tempel g G.  
**\*DS g [1]** – Dauertempelspende g G. *Voraussetzung:* Glaube>10.  
**\*TD a [1]** – Spende dem Tempel a Diamanten. *Voraussetzung:* Diamant-DE  $\geq 40$   
**AC ls [1]** – Achte auf Heere des Stammes, der in ls wohnt.  
**\*AH [1]** – Schalter: Heere verstärken unterbesetzte Nebenburgen nach Eroberung automatisch. *Voraussetzung:* Spiel mit Burgverfall, BU einer Burg mit Nebenburg  
**\*UL ls [1]** – Unheilige Lanze für eigenes Heer in Landstrich ls: Richtet Verheerendes unter den Ungläubigen an. Wirkt nur für eine Runde, zur Verwendung bei Angriffen. Vorsicht: Siegreich bleiben, ansonsten könnte sich der Speiß umdrehen. *Voraussetzung:* Auftragsbelohnung  
**RG B ls V s S g W a, b, c...** [5 Heeresbefehle, \*] – Goldraubzug.  
**RS B ls V s S g W a, b, c...** [5 Heeresbefehle, \*] – Sklavenraubzug.  
**BU B ls V s S g W a, b, c...** [5 Heeresbefehle, \*] – Unterjochung.  
**BV B ls V s S g W a, b, c...** [5 Heeresbefehle, \*] – Vertreibung.  
**UN B ls V s S g U ls2 W a, b, c...** [5 Heeresbefehle, \*] – Unterstützungsfeldzug.  
 Feldzug mit dem Heer aus ls, stelle s Verteidiger ab, gebe g Goldohren für Söldner aus und laufe den Weg a, b, c, ...  
**HB ls s g x a b c ... [5\*]** – veraltet, BU/UN/RG/RS/RV mit dem Heer aus ls, Verteidiger s, g Goldohren für Söldner, Weg a, b, c, ..., wobei x=0 UN, 1=RG, 2=RS, 3=BU, 4=BV  
 Nachschubkosten:

Zu zahlende Felder	G pro Soldat	G pro Soldat mit Karren
1	0.2	0.2
2	0.8	0.6
3	2.6	1.4
4	8.0	3.0
5	24.2	6.2
6	72.8	12.6
7	218.6	25.4
8	656.0	51.0

Formel:  
 ohne Karren:  $0,2 * (3^x - 1) / 2$   
 mit Karren:  $0,2 * (2^x - 1)$

**Zusätzlich:** Bei der Bewegung durch ein Seefeld benötigt man für jeden Soldaten oder Söldner (zusätzlich zu den normalen Nachschubkosten) eine Zehntel Einheit Holz, um Flöße zu bauen (orkisch gerundet).  
*Quicksee:* *Voraussetzung:* 10 (default) verschiedene überquerte Seefelder  
 Bei gegenseitigen Belagerungen werden die HS verglichen, das schwächere Heer zieht sich zurück.. Beim Vergleich zählen Helden und alle unterstützenden Heere mit, nicht aber Golem und Koloss!  
**\*WS ls [1]** – Wertspiegel: Werte von Moral, Rüstung und Waffen des Heers in ls (eigenes oder fremdes) werden gespiegelt (z. B. von Moral 40 auf Moral 59, von Rüstung 0 auf Rüstung 99. Der Wertspiegel kann bei jeder Benutzung brechen. *Voraussetzung:* Auftragsbelohnung  
**\*DJ ls [1]** – Rufe Djihad aus (Heiliger Krieg): HS aller am Angriff beteiligten Heere verdoppeln sich, gilt ab dem darauffolgenden Jahr; man muss entsprechende Stammesburg in ls solange belagern, bis der Feind tot ist, ansonsten wird die Moral der Heere auf 0 gesetzt. Bei Tod: Moral aller Heere auf 99. *Voraussetzung:* Zauberspruch oder Auftragsbelohnung  
**KW ls, g, s [wie Stammesburgklasse]** – Karawane zu Stammeslandstrich in ls schicken, max. Menge: 1,000 G. Pro Entfernungsschritt 3 e Holz und pro Wache 2 G.  
**\*WK s** – Stelle s Wachen ab für Karawanen mit KA verschickt. *Voraussetzung:* KA +Karren +X  
**\*KA ls, ls2, ls3, ... [wie Stammesburgklasse]** – mehrere Karawanen verschicken. *Voraussetzung:* BK>1 und viele erfolgreiche Karawanen.  
**HI ls, ls2, s [1]** – Hinterhalt auf eine Karawane von ls nach ls2 mit s Soldaten.  
**EK ls [1]** – Richte ein Kontor in ls ein. Kosten: 10 Bauern, 10 Kaufleute, 100 G, 10 Ho, 10 St  
**PW p1, p2, p3, p4, p5** – In der Kontortabelle sollen die Preise für die Produkte p1 bis p5 angegeben werden.  
**UW ls [1]** – Unterwirft dich dem Stamm in ls freiwillig, dadurch kann man von diesem Stamm nicht getötet werden.  
**VB a [1]** – Versorge die Bauern zusätzlich mit a LE. Bei mehr als 10,000 Bauern stirbt die Bevölkerung ernsthaft.  
**\*AB a [1]** – Schalter zum automatischen Versorgen. *Voraussetzung:* Schwefelexport zum Greis, 750 Bauern

**OH ls, s [1]** – s Soldaten für Orkhort in ls. 50 G pro Soldat.  
**\*OS ls, ls2, ls3, s [1]** – Orkhortstraße: s/3 Soldaten für Orkhorte in ls, ls2, ls3. 50 G pro Soldat. *Voraussetzung:* 5 OHs in einer Linie +X  
**HV ls, ls2, s [5]** – Heeresverlegung von s Soldaten aus der Burg ls in die Burg ls2. Kosten: 50 G/Soldat und Entfernungsschritt.  
**\*LU ls, s** – Laternenumzug von s Soldaten in ls. Die Erfahrung des Heeres in ls steigt, die Moral sinkt. (genaue Reihenfolge?)  
**\*KC [1]** – Charisma-Abwehr, nicht 2x hintereinander, Kosten: 20 Natternblut. *Voraussetzung:* Auftragsbelohnung  
**ZZ a (, b) [1]** – Zauberspruch a aussprechen.  
*Es wird nach der Formel berechnet: MN + 50 – Wert des Spruches = Erfolgchance.*  
 Mit Kohlrabi klappt der Zauberspruch (ZZ/SR) 100% (außer bei feindlicher Antimagie). Kohlrabisaft: Alle Zaubersprüche klappen 100%ig, bis das Fass geleert ist (Wahrscheinlichkeit liegt bei 8%).  
**SR a (, b) [3\* und verschieden von ZZ]** – Zauberspruch auf Spruchrolle a aussprechen  
**\*Schlammzeit** – ein verbesserter Steinzeit-Zauberspruch, der den Ziellandstrich zusätzlich zu Sumpf macht! *Voraussetzung:* Schwefelexport  
**\*Kraftfeste** – der Festezauber funktioniert auch bei Erweiterung auf eine Burgklasse > 4. *Voraussetzung:* Schwefelexport  
**\*VR [1]** – Vergleich im Schwarzen Reich (Vor: mind. 200 Wissenschaftler). Kosten: 30 G pro Wissenschaftler  
**HW [5]** – Werbe einen Helden an. 2^(vorh. Helden) \* 1000 Kosten pro Held  
**\*HC [1x im Spiel]** – Herocopist: Werbe einen neuen Helden an, der von den Werten vergleichbar mit dem besten Helden im Reich ist.  
**HT [1]** – Bauge den nächsten Truhenschlüssel (Kupfer: 20 Ei, 10 Sw, Silber: 5 Ex, 1 Gl, 3 Hld., Gold: 20 Ex, 10 Gl, 3 Hld (8)).  
**TS ls [1]** – Tönerne Schlange. Töte Spieler in ls (wirkt wie Gift, kann also durch SU abgewehrt werden). Befehl steht zu Anfang **nicht** zur Verfügung. *Voraussetzung:* 7 erfolgreiche Stammesunterwerfungen.  
**\*KR ls [5\*]** – Töte den Spieler in ls. *Voraussetzung:* D-Produkte, hergestellte Krone  
**\*GP g [1]** – Setze g Gold ein, um Gildprotector zu werden. Vorteile: 25% Budgetbonus, die höchsten Produktpreise, automatische Steuersatz-Festlegung jedes Jahr. *Voraussetzung:* Steuer 0 und 3 Bazare, >200 Kaufleute um angesprochen zu werden.  
**DR ls, g [1]** – Biete g G für einen Dracheneinsatz in ls. Bietgebür, falls DR nicht erfolgreich: 10%  
**DT g [1]** – Biete g G für den Drachentöter. Bietgebür, falls DT nicht erfolgreich: 10%  
**SG a, b [1]** – "Backe" Spruchrolle mit Zauberspruch a; Einsatz: b Natternblut.  
**\*CH ls [1]** – Unterhäuptling in Landstrich ls unterwirft sich sofort. *Voraussetzung:* nicht selbst UH, Auftragsbelohnung  
**Nothilfe [1x im gesamten Spiel]** – Bedingung: Bauernzahl $\leq$ 350, Soldaten $\leq$ 400, Goldmenge $\leq$ 5000. Dann wandern wieder soviele Bauern ein, dass man ca. 400 Bauern hat. Jeder neue Ork bringt 1 LE mit. Bei der 2. Nothilfe scheidet man durch eine blutige Revolte aus!  
**\*WZ a [1]** – C-Rätsel: 1=Alaun, 2=Barbarenblut, 3=Centaurenlympe, 4=Drothur-Wein, 5=Eselsmilch, 6=Feenflügelpulver. (Anfangsbuchstaben=Nr.). *Voraussetzung:* B-Produkte + Voraussetzungen für C-Produkte erfüllt.  
**\*RU ls [1]** – Rute Khurrads: Quäle den Stamm, der in Landstrich a wohnt. Das Opfer verliert MN, WN, Glaube und Gold. Die Rute kann nach Anwendung auch den Besitzer wechseln. *Voraussetzung:* Auftragsbelohnung  
**\*ED ls, a, b [1]** – Erzmagierduell mit Magier in ls, Einsatz von a Natternblut zum Angriff und b Natternblut zur Verteidigung. Nicht möglich, sich 2x hintereinander den gleichen Erzmagier zu duellieren. *Voraussetzung:* MN $\geq$ 60  
**\*SE g [1]** – Spionageabwehr: Setze g G ein => verringerte Chance für gegnerische Spione. *Voraussetzung:* X  
**SP ls, g [5]** – Spion nach ls; zahle dafür g G. Bei g>1,000: Chance auf Agent (Dauerspion, klappt bei g=10,000 sicher)  
**WU a b [5\*]** – Biete für das Wunder a das Opfer von b Bauernorks an. "a" ist einer der Buchstaben B, W, S, G, P, M, A, H, R, F, die für die jeweiligen Wunder (Blut, Wirbel, Solidarität, Gold, Pest, Magie, Abwehr, Helden, Ruhm, Fisch) stehen. "b" ist die Zahl der Bauernorks, die geopfert werden sollen. Es kann nicht mehr als die Hälfte der Bauernorks geopfert werden. Genaueres unter "Wunder"  
**EM s [1]** – Empörung gegen Oberherrn. s gibt die vermutete Zahl der Stammesheersoldaten des Oberherrn an.  
**\*GV** – Gunstbeweise für Sprungbeförderung verwenden. *Voraussetzung:* Gunstbeweise.  
**\*AZ [1]** – Lehne einen Auftrag ab und erhalte einen neuen (ohne Nachteil). *Voraussetzung:* 5 Gunstbeweise  
**\*ZF [1]** – Wer ist wessen Unterhäuptling. *Voraussetzung:* MN 60 +X  
**\*ZK [1]** – Karte der Welt (einfach kodiert). *Voraussetzung:* MN 60 +X  
**\*EU [1]** – Ernennungsurkunde: Beförderung um einen Rang ohne Erfüllung der Bedingungen; geht nicht als UH, man kann nicht Hochkönig damit werden.  
**\*KF s, g, a [3x im Spiel]** – Spende für den Vorlandkrieg: s Soldaten, g Gold, a Natternblut. Frühestes Ausbruchsjahr: 13  
**\*ES ls [1]** – Erntestecken in kontrolliertem Landstrich ls; max. mögliche DE des Feldes werden auf 80 gesetzt.  
**\*HK ls [1]** – Hetzkampagne gegen Spieler in ls: Alle Priester des Schwarzen Reiches predigen gegen das ausgewählte Opfer, dessen Glaubensniveau "etwas" den Kopf einzieht.  
**\*SW ls p [1]** – Streikwurzeln: zerstört fremde Produktionsstätten p in Landstrich ls; Kosten: 50 Holz und Schnaps  
**\*VM a [1]** – Versorge Magier und Wissenschaftler mit a Einheiten Glibber. Evtl. steigen dann MN und WN permanent.  
**\*XL a [1]** – Belohnung des Spielers a durch den GM (Extralarge-Schalter). Manchmal Belohnung für Hochkönig als Titelverteidiger, dieser startet dann mit verbesserten Stammeswerten in eine neue Partie. Z.B. 600 Bauern, 150 Soldaten, MN 10, WN 10.  
**\*MM verschiedene Parameter [1]** – Errichte ein Monument. *Voraussetzung:* B-Produkte, 100,000 G, 1500 Bauern, genaueres in der Monumentanleitung.  
**\*ML Level [1]** – Beim Erzeugen von neuen Monstern in kontrollierten Landstrichen (weil einer Eurer Helden das vorhergehende Monster besiegt hat oder aus anderen Gründen) wird zweimal "gewürfelt" (statt wie normalerweise einmal) und von beiden "Würfelergebnissen" dasjenige Monster genommen wird, dessen Erfahrungspunkte näher an dem eingestellten Monsterlevel liegen.

"ML 0": kein zu berücksichtigender Monsterlevel – *Voraussetzung*: Held befindet sich im Dungeon und hat einige Monster bekämpft.  
 \*MP Is pass [1] – Kennt man das Passwort eines Monuments, so braucht man zum Berauben nur noch die Hälfte der Soldaten, diese brauchen auch nur halb so gut zu sein wie das eines unwissenden Stammes. Zum Berauben: BU/Raubzug auf Landstrich ausführen.

**Rangtabelle**

Nr	Männl. Bez.	Weibl. Bez.	UH 50	UH 55	UH 60	UH 75	UH 100	BK	Gold	Sold	MN	Gl	GRb	SRb	HS+
0	Unterschäpftling	Vasallin	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	Häuptling	Herrin	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10
2	Ritter	Rittersfrau	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	15
3	Baron	Baronin	1	2	2	2	2	1	0	0	0	0	0	0	20
4	Räuberbaron	Räuberbaronin	2	2	2	3	3	1	0	0	0	0	0	0	25
5	Graf	Gräfin	3	3	3	3	4	1	0	0	0	0	0	0	30
6	Markgraf	Markgräfin	3	3	3	4	5	1	0	0	0	0	0	0	35
7	Fürst	Fürstin	4	4	4	5	6	1	0	0	0	0	0	0	40
8	Blutfürst	Blutfürstin	4	4	5	6	7	1	0	0	0	0	0	1	45
9	Kriegsfürst	Kriegsfürstin	5	5	5	6	8	1	0	3000	0	0	0	0	50
10	Großfürst	Großfürstin	5	5	6	7	9	1	0	0	0	0	0	0	55
11	Reichsfürst	Reichsfürstin	5	6	6	8	10	1	0	0	0	0	0	0	60
12	Patriarch	Matriarchin	5	6	6	8	10	1	0	0	0	0	0	0	65
13	Herzog	Herzogin	6	7	7	9	11	1	0	2000	0	0	0	0	70
14	Großherzog	Großherzogin	6	7	8	9	12	1	0	0	0	0	0	0	75
15	Erzherzog	Erzherzogin	7	8	8	10	13	1	0	30000	0	0	0	0	80
16	Kronprinz	Kronprinzessin	7	8	9	11	14	1	0	0	0	0	2	2	85
17	König	Königin	8	9	9	12	15	1	0	3000	0	0	0	0	90
18	Großkönig	Großkönigin	8	9	10	12	16	1	0	0	0	0	0	0	100
19	Hochkönig	Hochkönigin	8	9	10	12	16	1	0	0	0	0	0	0	100

**Glaubensränge**

Männl. Rang	Weibl. Rang	Mindestglauben
Ketzer	Ketzerin	0
Zweifler	Zweiflerin	10
Novize	Novizin	20
Frümmler	Frümmlerin	30
Akolyth	Akolythin	40
Adept	Adeptin	50
Auxiliar	Auxiliarin	60
Priester	Konservatorin	70
Oberpriester	Oberkonservatorin	80
Hohepriester	Hochkonservatorin	90

Der Gläubigste erhält ab Jahr 5 das Drachenbanner (halbe Söldnerkosten). Pro Jahr kann man maximal einen Rang steigen.

**Gunstbeweise**

Man kann **unter anderem** Gunstbeweise auf folgende Weisen erlangen:

- a) Wenn man erster im Glauben ist und letztes Jahr nicht erster im Glauben war.
- b) Für das Eliminieren eines Spielers (Computer- oder Echtspieler).
- c) Durch zufällige Ereignisse (abhängig von der Höhe des Glaubens).
- d) Zwei Gunstbeweise erhält man durch erfolgreiche Belagerung des durch die Priester ausgeschrieben Spielers.
- e) Durch einen Zauberspruch.
- f) Durch die erste Position in der Gollumliste, wenn man nicht schon letztes Jahr Erster war.
- g) Einen pro Jahr, wenn man König ist.

**Siegbedingungen**

Ein Spieler siegt unter folgenden Bedingungen:

- a) Er ist rangwürdig, und die Ränge aller anderen Stammesführer einschließlich der Bitorks zusammen sind kleiner als der eigene Rang (dabei zählt Unterschäpftling als 0, Häuptling als 1, die übrigen Ränge soviel, wie die Rangtabelle ausweist; bei Computerstämmen zählt der Rang ab Häuptling eins weniger) - *Rangsiege*
- b) Er ist rangwürdig und hat mehr als die Hälfte aller anderen Stämme einschließlich der Computerstämmen unterworfen - *Machtsiege*
- c) Er ist frei und hat als einziger die Stammesburg mit der höchsten Burgklasse, mindestens aber Burgklasse 9 - *Burgsiege*
- d) Er ist der Gläubigste, rangwürdig und hat eine Burgklasse von wenigstens 5 - *Glaubenssiege*
- e) Er ist der einzig übriggebliebene Echtspieler

Ein Spieler ist rangwürdig, wenn er den höchsten möglichen Rang der in der Partie verwendeten Rangtabelle hat (normalerweise "Großkönig"). Der Spielleiter kann einstellen, dass es hilfsweise genügt, wenn der Spieler alleine den höchsten Rang im Schwarzen Reich hat. Es können weitere Bedingungen für die Rangwürde eingestellt werden; darüber informiert die Startauswertung. Die Siegbedingungen werden der Reihe nach abgearbeitet (d. h. a kommt vor b kommt vor c kommt vor d kommt vor e).

**Tribut von Unterschäpftlingen**

Anzahl aller Soldaten \* 5 \* (Anzahl der Abfallkandidaten+1).

Außerdem muss für jeden rekrutierten Soldaten und jeden rekrutierten Söldner 10 Goldohren an den Oberherrn gezahlt werden.

**Zaubersprüche**

Nummer, Name, Mindestmagieniveau, Natternblutverbrauch, Parameter, Boshaftigkeit (+: böse/offensiv)

1	SCHIRM	10	2	0	-	41	CHARISMA	40	8	1	+
2	RÜSTUNG	10	2	1	-	42	MAGISCHER-RAUBZUG	40	8	1	+
3	KANNCHEN	10	2	0	-	43	ANIMAL-FARM	40	8	1	+
4	GOLDESEL	10	2	0	-	44	WIRTSCHAFTSWUNDER	40	8	0	-
5	KHURRADS-GNADE	10	2	1	-	45	ROSA-WOLKE	40	8	0	-
6	KHURRADS-GUNST	10	2	0	-	46	KUGELBLITZ	40	8	1	-
7	ILLUSION	10	2	1	-	51	PLÜNDERUNG	50	13	0	-
21	MAGIE-ZERSTÖRER	20	3	1	+	52	SCHLEIFER	50	13	1	+
22	GAMMEL	20	3	1	+	53	ORKPEST	50	13	1	+
23	VEHPEST	20	3	1	+	54	ANTIMAGIE	50	13	0	-
24	FESTE	20	3	0	-	55	WEYLETHS-FLUCH	50	13	1	+
25	KHURRADS-ZORN	20	3	1	+	61	STEINZEIT	60	21	1	+
26	ZERHIRNER	20	3	1	+	62	KHURRADS-NULL	60	21	1	+
27	SCHWEINEPRIESTER	20	3	1	+	63	BRANDSTIFTUNG	60	21	1	+
28	AUDIENZ	20	3	1	-	64	STREIK	60	21	1	+
31	TELEPORT	30	5	1	-	65	SNAUGULS-MIRAKEL	60	21	1	-
32	GIFT	30	5	1	+	71	TERRAFORM	70	34	1	+
33	KHURRADS-HAMMER	30	5	0	-	72	WIR-SIND-DAS-VOLK	70	34	1	+
34	SCHÖNES-WETTER	30	5	0	-	73	DJIHAD	70	34	0	-
35	FORSCHER-SCHRECK	30	5	1	+	74	GAUNARS-GLOCKE	70	34	0	-
36	HINTERTÜR	30	5	1	-	81	TODESSTRAHL	80	55	1	+
37	ORKHORT-EX	30	5	1	+	82	RAMARAMA	80	55	0	-

*Bemerkung:* Sonderregel Entschärfte Antimagie - Nur offensive auf den Antimagier gerichtete Zauber können gelöscht werden.

**Vom Kampf**

Ein Heer kann nicht mehr als doppelt so viele Söldner wie Soldaten haben. Die Söldner ziehen als erste ins Feld.

**Heer-HSF** = (1 + Fak\*ErF/100) \* (1 + Fak\*(Moral+Orden\*5)/100) \* (1 + Fak\*Rüs/100) \* (1 + Fak\*WaF/100) \* (1 + Fak\*Sn/Sold) \* (1+ Rangfaktor) \* (1 + Kill/100) \* (1 + Heeresklasse/10).

Ein Einsiedler verbessert das jeweilige Mysterium um einen gewissen Faktor Fak, z.B. 75% (1 + 1,75\*Rüs/100).

Wassermysterium: +10% HSF (Sambalia-Option), Unheiliger Bläher: +10% HSF (ab Jahr 5 viel mehr Bauern als der Durchschnitt), Khurrads Speichel: -10% HSF (sehr wenige Bauern, Gegenteil vom Unheiligen Bläher)

Erdgeister: +10% (als Terrainlord lassen sich nach einigen Jahren Erdgeister nieder, die den HSF permanent verstärken)

Bei Belagerung mit mind. 50% der Soldaten der jeweiligen Burg wird man in das Mysterium eingeweiht. Man kann auch durch

Belagerungen von Echtspielern deren Mysterien lernen. Bedingung: Jahr≥8, HS≥10,000

**Held-SF** = (1 + A/50) \* (1 + V/50) \* (1 + M/50) \* (1 + K/50) \* (1 + L/10). Allerdings lässt sich der Helden-SF auch anders gewichten, mittlerweile gilt (meistens) folgende Formel: **Held-SF** = (HeldSF-1)\*(40/100)+1

**Eingesetzte Brandpfeile** bei einer Belagerung: Bp = Min (Brandpfeile,Verteidiger des Stammesheers,AngrKatapulte\*2) Trefferchance eines **Brandpfeils**: (20+Erfahrung)/200

Trefferchance eines übriggebliebenen **Katapults**: Faktor1\*Erfahrung/100 -> Folge: Kampfburgklasse = Kampfburgklasse \* (1-Faktor2/100). Faktor1, Faktor2 werden vom Spielleiter eingestellt. Typisch: Faktor1 = 0,5 bzw. 1, Faktor 2 = 0,3 – 0,5.

Es wird folgende Tabelle für Heeresklassen verwendet:

Klasse	Bezeichnung	Kürzel	Wirkung	Söldnergrundpreis
1	Normal	N	+0%	20
2	Veteranen	V	+10%	40
3	Elite	E	+20%	80
4	Superelite	S	+30%	160
5	Ultraelite	U	+40%	320

**7-Fieber** (bei 777 Bauern): Khurrad mag magische Zahlen. Auch "777" gehört zu seinen Favoriten. Er verleiht allen Euren Heeren daher für eine Runde die Stärke seines Leibes (Heeresstärke +100%).

Orden

Mindest-HS / Spezial	Code	Name
1000 -	1	die Ehrennadel für brutale Hinterlist
5000 -	2	die Silberne Wolfsklaue zweiter Klasse
10000 -	3	die Silberne Wolfsklaue erster Klasse
25000 -	4	die Goldene Wolfsklaue
50000 -	5	die Goldene Wolfsklaue mit Diamanten
75000 -	6	der Bronzeshädel
100000 -	7	die Gordon-Skumway-Auszeichnung für scheußliche Massaker
200000 -	8	die Gutgolf-Medaille für unverfrorenen Betrug
300000 -	9	die Brokatschärpe für ausgesuchte Widerlichkeit
400000 -	10	die Grausamkeitsmedaille
500000 -	11	die Grausamkeitsmedaille am Band
750000 -	12	das Blutkreuz
1000000 -	13	der Orden der Schwarzen Paladine
2000000 -	14	der Goldene Heldenorden
3000000 -	15	der Goldene Heldenorden am Band mit Diamanten
5000000 -	16	der Dolch des Thronerben
10000000 -	17	das Großimperiale Erzschwert
25000000 -	18	das Großimperiale Erzschwert mit Juwelen und Lorbeer
Karawanen-Überfall	19	der Abu-Ben-Chalassam-Orden für hinterhältige Heimtücke
Goldraubzug	20	der Ugluks-Clan-Gedächtnisorden für feige Überfälle
Sklavenraubzug	21	das Fußseisen-Medaillon
Vertreibung	22	das Diadem für massenhafte Gewaltverbrechen
Khurradiacher Zensus	23	das alabasterne Großszepter des Zensors
Frühtod vor Jahr 4	24	die Frühtod-Medaille
Doppeltod	25	der Marschallsstab für Mord und Meuchelei
Tripletod	26	das Henkerbeil mit Diamanten, Eichenlaub und Rubinen
Viertod	27	das Wirbelknochenhalsband in Gold und Platin
Fünftod	28	das Höllen-Ankh mit Saphiren und Smaragden
10 Katapulttreffer	29	der Onager am Bande
666 Bauern/Soldaten	30	das Goldene Teufelshorn
5 gebaute Kontore	31	der Silberne Abakus
Khurradiacher Zensus	32	der Ehrenstein der Maurerzunft
10 gebaute Bazare	33	die Quietschende Qualle
200 DE Schnaps	34	die Rauchgläserne Flasche mit Kronkorken in Gold
3 Erzmagierduelle	35	der Diamantene Eiterbecher
Anwendung Gaunars Garotte	36	die smaragdbesetzte Würgeschlinge
Schwarzer Marschall	37	die Schärpe des Schwarzen Marschalls
GM-Gunst	38	die Saarck-Schutzmedaille
Alle Erweiterungsbauten	39	das Großkreuz mit Eiterlaub und Ginsterzweigen
Bierkrug	40	der Silberne Bierkrug
McGorloff	41	das McGorloff-Heldenschwert
Kanonenfutter	42	die ebenhölzerne Kanonenfutterschatulle
5 HandelsAbk	43	der Goldene Abakus
1000 Schweine	44	die Goldene Schweinezüchtermedaille am Band mit Trüffeln
100 Brandpfeiltreffer	45	der Flammenpfeil mit Rubinen und Amethysten
5x erfolgreich Schirm	46	der Regenbogenschirm mit Perlmuttergriff
5x erfolgreich Glocke	47	die Goldene Glocke

Wunder über Wunder

Es gibt folgende Wunder:

- a) *Das Wunder des Blutes:* Wenn die Priester für einen Stamm das Wunder des Blutes bewirkt haben, hat der Stamm in Schlachten keine Verluste mehr. Das bezieht sich nur auf die "normalen" Verluste - Druufelbatze, Projektile usw. führen nach wie vor zu Opfern.
- b) *Das Wunder des Wirbels:* Ein Stamm, für den dieses Wunder gewirkt worden ist, plündert nach einer siegreichen Unterjochung ("BU") stets automatisch, wenn ein Stammeslandstrich angegriffen wurde. Dies kostet 13 e Natternblut, aber ein Zauberspruch wird nicht verbraucht. Das Wunder wirkt sich nur auf das Stammesheer des "wunderlichen" Stammes aus. Ein Stamm mit diesem Wunder ist nicht daran gehindert, zusätzlich eine PLÜNDERUNG auszusprechen. Die PLÜNDERUNG wird nur ausgesprochen, wenn das Wunder des Wirbels nicht wirkt (Beispiel: der Gegner hat das Wunder der Abwehr).
- c) *Das Wunder der Solidarität:* Der Stamm, für den dieses Wunder bewirkt wurde, erhält 10% mehr Produkte aus seinen Produktionsstätten. Ein fast noch größeres Wunder ist, dass bei der Berechnung Bruchteile ausnahmsweise aufgerundet werden.
- d) *Das Wunder des Goldes:* Die Produktpreise und die Steuereinnahmen des Stammes mit diesem Wunder sind um 10% höher.
- e) *Das Wunder der Pest:* Die normale Vermehrungsrate der Bauern in allen Stämmen im Schwarzen Reich wird reduziert: Die ersten 100 Bauernorks aus der normalen Vermehrung bleiben ungemindert; der Rest wird halbiert. Ausgenommen sind Stämme, deren Stammeslandstrich vom Typ "Sumpf" ist, und natürlich der Stamm, für den das Wunder bewirkt wurde.
- f) *Das Wunder der Magie:* Der Stamm, der das Wunder erhält, bekommt jede Runde zufällig eine der drei folgenden Spruchrollen: KANINCHEN, GOLDESEL, TELEPORT. Hat der Stamm alle diese Spruchrollen schon, erhält er keine dieser Spruchrollen. Hat er nicht alle, aber eine oder zwei dieser Spruchrollen, erhält er zufällig eine der Spruchrollen, die er noch nicht hat.
- g) *Das Wunder der Abwehr:* Der Stamm mit diesem Wunder wird von den negativen Auswirkungen der Wunder des Wirbels und der Pest nicht betroffen.
- h) *Das Wunder der Helden:* Helden eines Stammes mit diesem Wunder gewinnen doppelt so viele Erfahrungspunkte (das Wunder kann in Partien ohne Helden ignoriert werden).
- i) *Das Wunder des Ruhms:* Ein Stamm, für den dieses Wunder bewirkt wurde, erhält jedes Jahr einen zusätzlichen Ruhmpunkt.

j) *Das Wunder der Fische:* Jeder Bauer eines Stammes mit diesem Wunder produziert 2xs/n LEs extra (nämlich aus gefangenen Fischen). "s" ist die Zahl der Seelandstriche, die dem Stammeslandstrich oder seinen direkten Nachbarfeldern benachbart sind. "n" ist die Gesamtzahl dieser Felder (normalerweise 24; bei Stämmen am Rand oder in der Ecke ggf. weniger; die Eigenschaft "zylindrische Karte" wird ggf. berücksichtigt).

Es können bis zu 5 Gebote abgegeben werden, aber für jedes Wunder nur eines. Das Mindestgebot kann aus der Wundertabelle in der Auswertung entnommen werden; es ist normalerweise etwas höher als das letzte erfolgreiche Gebot. Stämme, die erfolglos geboten haben, opfern ein Achtel des Gebotenen als kleine Geste und Verbeugung gegenüber der großen Schlange. Gebirgsstämme müssen dieses "Bietopfer" nicht bringen. Ebenenstämme müssen hingegen sogar ein Viertel des Gebotenen abschreiben. Die Auswirkungen des Wunders bleiben einem Stamm solange erhalten, bis ein anderer Stamm das Wunder weg ersteigert hat. Die Wundertabelle ist nicht für alle gleich. Die Priester machen nämlich durchaus Unterschiede zwischen gläubigen und nicht so gläubigen Stämmen und auch zwischen Stämmen mit großer und kleiner Bevölkerung und bewerten deren Gebote unterschiedlich. Darum braucht man sich als Spieler nicht zu kümmern. Wichtig ist, dass man das in der Wundertabelle genannte Mindestgebot möglichst hoch überbietet. Der Vergleichsmaßstab für die Gebote ist der Quotient aus Gebot und Mindestgebot.

#-Kommandos

Die häufigsten Kommandos und ihre Parameter sind hier angegeben. Für weitere Kommandos sei auf das eigene "#"-Dokument verwiesen. [...] ist optional

#BEF <Spieler> <Zugnr> <Spielernr> <Passwort>	Am Anfang eines jeden Befehlsbogens
#PASSWORT <Spieler> <Neues Passwort> <Altes Passwort>	Ändern des Passwortes
#KEINPASSWORT <Spieler> <Passwort>	Verzicht auf Passwort
#UMS <Spieler> <Name> <Passwort>	Umbenennen des Spielers
#UML <Landstrich> <Name> <Passwort>	Umbenennen des Landstrichs
#UMC <Spieler> <Name> <Passwort>	Umbenennen des Clans
#UME <Spieler> <Name> <Passwort>	Umbenennen des Erzmagiers
#UMH <Spieler> <Heldnr> <Name> <Passwort>	Umbenennen eines Helden
#FRAU <Spieler> <Passwort>	Weibliche Bezeichnungen
#MANN <Spieler> <Passwort>	Männliche Bezeichnungen
#MV <EmpfängerNr> [<SenderNr> <Passwort>]	Botschaften an einzelnen Spieler
#MC <ClanNr> [<SenderNr> <Passwort>]	Botschaften an Clan
#A [<Spieler> <Passwort>]	Botschaften an Alle
#GM [<SenderNr> <Passwort>]	Botschaften an den Spielleiter
#EMAIL <Spieler> <Emailadresse> <Passwort>	Festlegen der Emailadresse
#CC <Spieler> <Emailadresse> <Passwort>	Angabe eines Kopieempfängers
#MONST <Spieler> <Eigenschaft> <Passwort>	Erklärung einer Monstereigenschaft
#ERWBAU <Spieler> <Wirkung> <Passwort>	Erklärung einer Erweiterungsbau-Wirkung
#ANFANG, #ENDE	Anfang und Ende des Befehlsbogens
#AUSWEXT <Spieler> <Extension> <Passwort>	Extension der Auswertungsdatei
#DRUMF <Spieler> <Parameterfolge> <Passwort>	Einstellungen für Auswertungen
Parameter:	
INITKIEBEL	einmalig zusätzliche Daten in der Kiebeldatei
EMT, EHT, EST	Einspaltige Tabellen für Monster, Helden, Schätze
HTML, IBM, ANSI, ASCI, SYM	Format der Auswertungen
Kurzname	Alte Namens-Konvention
AD	Liste der Abweichungen gegenüber orknorm.stp
SV	Liste der Echtspieler
HTMLAT	Anzeigen der Tabellen im herkömmlichen Format
VON	Anzeige der Heeresbewegung im herkömmlichen Format
#TABFONT <Spieler> <Font> <Passwort>	Schriftart der Tabellen
#TABFEST <Spieler> <Schriftgröße> <Passwort>	Schriftgröße der Tabellen
#TABPROB <Spieler> <Schriftgröße> <Passwort>	Schriftgröße der Tabellen (bei Proportionalchriftarten)
#BGCOLOR <Spieler> <Farbe> <Passwort>	Hintergrundfarbe der Auswertung (#eeeeee=hellgrau, #ffeedd=lachs-
#TABBGCOLOR <Spieler> <Farbe> <Passwort>	Hintergrundfarbe der Tabellen farben, silver=grau, red=rot)

Aufträge (ab mindestens 2 Gunstbeweisen)

Suche die Zeremonienkeule

Hierbei ist der Auftrag selbst eigentlich schon die Belohnung. Jede Runde erhält man drei gute Spionageberichte von anderen Stammesführern, bis die Zeremonienkeule gefunden ist (man hat keinen Einfluss darauf, wie schnell das geht). Ist sie gefunden, muss

man beim Dieb schließlich noch einen Goldraubzug durchführen.

*Töte 500 feindliche Soldaten im Angriff*

Später im Spiel sicher leichter zu erledigen als zu Anfang. Es zählen getötete Orks bei Scharmützeln sowie bei Raubzügen oder Belagerungen, die vom eigenen Stammesheer bzw. von eigenen Nebenheeren geführt werden. Dabei zählen natürlich nur fremde Orks; tote Gegner bei einer Verteidigungsschlacht (wenn mal wieder irgend so ein Unfähiger versucht, einen zu unterjochen) zählen nicht.

*Töte den Stammesführer X*

Egal, wie er das Zeitliche segnet, man muss es nur selbst tun. Gift, Plünderung, Tönerne Schlange, Todesstrahl, Vertreibung, Terraform, wie man es macht ist egal. Hauptsache, es kommt einem niemand zuvor...

*Unterwirf den Stammesführer X*

Ein erfolgreicher BU halt, ob mit dem Stammesheer oder mit einem Nebenheer ist dabei schnurz.

*Bringe X dazu, Y zu unterwerfen*

Hierzu gehört in den meisten Fällen großes Glück bzw. eine gut geführte Hetzkampagne.

*Unternimm einen Sklavenraubzug bei X*

Ein erfolgreicher RS; wiederum ist es egal, ob das Stammesheer oder ein Nebenheer den Raubzug führt.

*Unternimm einen Goldraubzug bei X*

Dasselbe in grün, also RG.

*Vertreibe den Stammesführer X*

Eine erfolgreiche Vertreibung BV ist hierzu notwendig. Meistens nicht gerade leicht, erfordert den Einsatz einiger

Bitork-Unterhäuptlinge. Ob das Opfer dabei draufgeht, ist unwichtig.

*Besiege den Erzmagier von X im Duell*

Dazu gibt es wohl nicht viel zu sagen.

*Mache X zum Ungläubigsten*

Irgendwie muss man es schaffen, dass X Ungläubigster wird... Khurrads Zorn bzw. Null sind da wohl probate Mittel.

*7 Ringe der Macht*

Stelle 7 Ringe her, die dann in den Vulkan geworfen werden müssen (Export in diesen Landstrich).

## Belohnungen

*Goldbelohnung*

Fast bei jedem erfüllten Auftrag erhält man eine Goldentschädigung; die Höhe dieser Zahlung variiert allerdings stark.

*Die Kriegstrommel*

Die Kriegstrommel wirkt einmal wie das Drachenbanner, für ein Jahr halbieren sich also alle Rekrutierungskosten. Kriegstrommel und Drachenbanner sind allerdings nicht kumulativ.

*Das Schädelaumulett*

Dieses Amulett bringt Euch jede Runde einen Punkt Wissenschaft, Magie und Glaube (sofern Maximalwert noch nicht erreicht).

*Der Khurradische Zensus*

Die nächste Vertreibung, die man durchführt, endet für das Opfer garantiert tödlich, egal, ob es Nebenburgen besitzt oder nicht.

Außerdem braucht man nur die Hälfte der normalerweise dafür nötigen Soldaten.

*Die Rute Khurrads*

Jede Runde peinigt die Rute Khurrads einen von Euch ausgesuchten Glücklichen, Glaube, Wissenschafts- und Magieniveau sinken.

*Der Magische Spiegel*

Mit ihm kann man endlich sehen, wer jetzt die Hälfte des eigenen Stammesheeres bei sich rumstehen hat... Der Ursprung feindlicher Zaubersprüche wird offenbar.

*Die Unheilige Lanze*

Die Unheilige Lanze für ein eigenes Heer: Richtet Verheerendes unter den Ungläubigen an. Wirkt nur für eine Runde, zur Verwendung bei Angriffen. Vorsicht: Siegreich bleiben, ansonsten könnte sich der Spieß umdrehen.

*Der Ernstestecken*

Der Stecken kann einen Landstrich so verändern, dass der mögliche Durchschnittsertrag pro Produkt 80 DE beträgt, und das ganze permanent. Es kann aber sein, dass der Stecken bei der Anwendung kaputtgeht.

*Der Magische Griffel*

Mit ihm kann man alle ZZ-Zauber auf Schriftrollen bannen.

*Der ZB6-Befehl*

Eingezogene Soldaten können mit diesem Befehl direkt ausgerüstet werden.

*Der Thur-Boh*

Der nächste Brandstiftung-Zauber, den man wirkt, hat verheerende Wirkung auf das Opfer.

*Der CH-Befehl*

Jede Runde kann man einen Unterhäuptling eines anderen Orkfürsten sich selbst unterwerfen. Dazu muss man natürlich selbst frei sein.

*Schatulle*

Jede Runde erhält man aus einer geheimen Schatulle automatisch viel Geld (>10,000 G).

## Aufträge mit festen Belohnungen

*Erkunde das Wasserfeld a*

Wenn das Heer stark und groß genug ist, bekommt man einen Golem, der direkt einsatzfähig ist!

*Schicke eine Karawane zu X*

Der Ertrag der Karawane wird in etwa verdreifacht.

*Schicke den Drachen zu X*

Der Drachenschatz und einige Glaubenspunkte sind der Lohn hierfür.

*Erobere das elbische Widerstandsnest*

Jedes Heer (auch fremde), das sich an dem Überfall beteiligt, erhält einen Ring sowie einige andere wertvolle Dinge. Voraussetzung ist eine genügend große Heeresstärke.

*Erobere die Nebenburg a von X*

Die Nebenburg wird anschließend um eine Burgklasse erweitert, 100 vollausgerüstete Soldaten werden hineingestellt und einige Produktionsstätten eingerichtet. Meist erhält man auch den Zombiemeister, der die Verteidigung jeder eigenen Burg um 500 HS stärkt: (500 + HSF\*Verteidiger) \* Burgfaktor. Üblicher Burgfaktor = 2 + BK / 2.

## Eigenschaften für Helden, Schätze und Monster

**Anti<Eigenschaft>** (vorangestelltes Minuszeichen, z. B.: -VAMP): Hat der Gegner die Eigenschaft <Eigenschaft>, entfaltet sie keine Wirkung.

**BERSERK** (Berserker): Falls die Hälfte oder mehr der MK verbraucht worden sind, verdoppelt sich MA und halbiert sich MV.

**BLINK** (Blinken): Wenn das Monster Schadenspunkte nehmen muss, besteht eine Chance von MM/(MM+HM), dass das Monster eine kurze Strecke wegteleportiert und damit dem schädigenden Streich ausweicht.

Wenn ein Monster "blinkt", kann es nicht vergiftet werden (schon verabreichtes Gift wirkt aber weiter).

Auch andere Methoden, Schaden zuzufügen, die als Voraussetzung einen Körperschaden haben oder körperlich wirken, werden durch "Blinken" wirkungslos. Mental wirkende Kräfte hingegen werden durchs Blinken nicht aufgehalten.

**BLITZ** (Blitzstrahl n): Bei jedem erfolgreichen Angriff des Monsters werden 1W[n] Verteidigungspunkte des Helden "verschmort":

Sie stehen für den Rest des Kampfs nicht mehr zur Verfügung.

Frost des Helden (das nicht durch Anti-Frost des Monsters neutralisiert sein darf) wirkt wie Anti-Blitz.

**COOL** (Cool): Ein cooles Monster schlägt beim ersten Mal mit der vollen Angriffsstärke (A-Wert; ggf. modifiziert durch Gegenstände) zu; es wird also keine Zufallszahl für diesen Wert gebildet.

**DIEB** (Dieb): Bei einem erfolgreichen Angriff des Diebes wird 1W[M] des Diebes mit 1W[M] des Opfers verglichen. Wenn der Wurf des Diebes höher ist, stiehlt der Dieb einen Schatz des Gegners.

Der Dieb versucht, den Schatz anzulegen, wenn der entsprechende "Slot" (z. B. Kopf, Finger usw.) frei ist. Ansonsten landet der Schatz in der Stammeschatztruhe. Wenn ein Monster die Eigenschaft besitzt, verschwindet der Gegenstand.

**FEUER** (Feueratem): Der Angriff wird gegen die "nackte" Verteidigung des Helden geführt, d. h. Schätze, die HV steigern, sind wirkungslos.

**FROST** (Froststrahl n): Bei jedem erfolgreichen Angriff des Monsters werden 1W[n] Angriffspunkte des Helden "eingefroren": Sie stehen für den Rest des Kampfs nicht mehr zur Verfügung.

Feuer des Helden (das nicht durch Anti-Feuer des Monsters neutralisiert sein darf) wirkt wie Anti-Frost.

**FRUST** (Frust n): Nach dem ersten erfolgreichen Angriff des Monsters verliert der Held jede Kampfrunde unmittelbar nach dem Schlagabtausch n Mentalpunkte.

Die Kampfrunde mit dem ersten erfolgreichen Monsterangriff ist auch die erste Kampfrunde, in der dieser Verlust stattfindet. Der Held verliert die Mentalpunkte nur für die Dauer des Kampfes.

**GHUL** (Ghulismus): Verlorene HK werden zu MK, aber nicht über den Anfangswert von MK hinaus.

**GIFT** (Gift n): Nach dem ersten erfolgreichen Angriff des Monsters verliert der Held jede Kampfrunde unmittelbar nach dem Schlagabtausch n HK zusätzlich.

Die Kampfrunde mit dem ersten erfolgreichen Monsterangriff ist auch die erste Kampfrunde, in der dieser Verlust stattfindet.

**GLÜCK** (Glück n): Zu Beginn des Kampfes wird eine Zahl zwischen 0 und n gewürfelt. Der ermittelte Wert wird zufällig einem Attribut (Angriff, Verteidigung, Mental) zugeschlagen. Dies findet statt, bevor das Attribut im Kampf verwendet wird.

**HINTERH** (Hinterhalt): Falls 1W[MM]>1W[HV]: Es werden zusätzlich 1W[MA] Punkte zum gewürfelten Angriffswert addiert.

**HUND** (Hundeleben): Ein Held mit dieser Eigenschaft erhält einmal in einem Duell dann, wenn er eigentlich schon null Körperpunkte hat, einen einzigen Körperpunkt als "Hundeleben".

**LÄHM** (Lähmung): Wenn 1W[MM]>1W[HM]: Der Held kann in dieser Kampfrunde keinen Fluchtversuch unternehmen und in der nächsten Kampfrunde nicht zuschlagen.

**LÄSSIG**: Ein lässiges Monster verteidigt beim ersten Mal stets mit der vollen Verteidigungskraft (ggf. modifiziert durch Gegenstände); es wird also keine Zufallszahl gebildet.

**LERNEN**: Diese Eigenschaft können nur Helden haben. Wie sie sich genau auswirkt, ist nicht bekannt. Der Held erhält sie, wenn der Spieler die Waffe Familienbenutzer in seiner Schatzkammer besitzt (darf aber nicht geschmolzen werden). Mit dieser Eigenschaft kann der Held von Monstern Eigenschaften (Todesatem intrinsisch) lernen.

**MANGR** (Mehrfachangriff n): Das Monster würfelt n-mal für den Angriffswert; das beste Ergebnis für den Angriff zählt.

**MENT** (Mentalkampf): Zu dem Angriff wird 1W[MM] addiert.

**MVERT** (Mehrfachverteidigung n): Das Monster würfelt n-mal für den Verteidigungswert; das beste Ergebnis zählt für die Verteidigung.

**NODRUUF** (Druufelspiegel): Der Druufelbatz hat keine Wirkung auf das Heer, wenn es von einem Helden begleitet wird, der einen

Schatz mit dieser Eigenschaft angelegt hat.

**NUGGET:** Diese Eigenschaft kann nur Schätzen anhaften. Wie sich diese Eigenschaft auswirkt, ist nicht bekannt.

**PEITSCH** (Peitsche n): Zunächst wird bestimmt, ob das Peitschen glückt. Dazu muss 1W[n+MA] größer als 1W[HV] sein. Bei der Bestimmung des Wertes MA bleiben Schätze und deren Auswirkungen unberücksichtigt.

Wenn das Peitschen geglückt ist, wird zu der bislang erwürfelten Angriffsstärke 1W[n] addiert.

**PFADFIND** (Pfadfinder): Ein Heer hat keine terrainbedingten Bewegungsverluste, wenn es von einem Helden begleitet wird, der einen Schatz mit dieser Eigenschaft angelegt hat.

**REGEN** (Regenerierung n): Jede Kampfrunde werden n MK hinzuaddiert. Beispielsweise erhält das Monster bei Regenerierung 2 (Regen2) jede Runde zwei MK dazu.

**ROST** (Rost): Bei einem erfolgreichen Angriff des Monsters wird sofort ein Schatz des Helden vernichtet.

**SCAN:** Wenn ein Held mit dieser Eigenschaft in einem Duell mit einem anderen Helden stirbt, stirbt er nicht wirklich: Es entsteht ein neuer Held an seiner Stelle, der eine fast exakte Kopie des siegenden Helden darstellt.

**SCHILD** (Schild n): Von dem Schaden, den ein gegnerischer Schlag ausmacht, werden n Punkte absorbiert.

Bei Schild3 verursacht also ein Schlag mit vier Punkten (wenn zum Beispiel für HA 9 und für MV 5 gewürfelt wurde) einen Schaden von einem Punkt.

**SELTSAM:** Über die Auswirkung dieser Eigenschaft ist nichts bekannt. Siehe Lernen.

**STAMPF** (Stampfen): Falls 1W[MK]>1W[HV]: Die Differenz wird von HK abgezogen.

**STEIN** (Versteinern): Falls in der ersten Kampfrunde 1W[MM]>1W[HM]: Der Held ist versteinert (tot).

**SÄURE** (Säure n): Ein Monster mit dieser Eigenschaft hat einen zusätzlichen Angriff. Dabei wird 1W[n] für die Säure gewürfelt.

Der Held würfelt als Verteidigung 1W[ZusV]-1, wobei "ZusV" für die Verteidigungspunkte stehen, die der Held durch "V+""V-". Schätze erhalten hat. Ein Säureangriff kann durch "Schild" nicht abgemildert werden.

**TODESATEM** (Todesatem): Falls 1W[MM]>1W[HM]: Die Differenz daraus wird von HK abgezogen.

**UMARM** (Umarmen): Falls 1W[MK]>1W[HK]: 1W[MA] wird zusätzlich von HK abgezogen.

**UNVERW** (Unverwundbarkeit n): Heldenangriffe können nur erfolgreich sein, wenn der Angriffswert des Helden durch magische Gegenstände verstärkt worden ist.

Die Verstärkung muss mindestens so stark wie der Level der Unverwundbarkeit sein. Beispielsweise kann ein Held ein Monster mit Unverw3 nur dann erfolgreich angreifen, wenn die magische Verstärkung des Angriffs mindestens 3 beträgt.

Einer der geringwertigsten Gegenstände dieser Art ist das Magische Schwert + 1, das gegen Unverw1 hilft.

**VAMP** (Vampirismus): Bei erfolgreichem Angriff werden neben den K-Punkten des Opfers 3x viele E-Punkte vernichtet.

**VERFÜHR** (Verführen): Wenn 1W[MM]>1W[HM]: Der Held ist verführt. Der Held versucht, sofort zu fliehen. Hierfür gelten die normalen Regeln für einen Fluchtversuch.

**WAFF** (Waffenmeister): Wenn ein Held mit dieser Eigenschaft Schätze mit "A+x"-Werten angelegt hat, wird neben der normalen Wirkung der "A+x"-Werte der beim Gegner verursachte Körperschaden um die "A+x"-Werte erhöht. Beispielsweise sorgt ein Ring mit "A+3" dafür, daß der Gegner neben den sich normal errechnenden Körperschaden noch weitere 3 Schadenspunkte davonträgt.

**WIEDERAUF** (Wiederauferstehung n): Falls der tödliche Schlag gegen das Monster kleiner oder gleich n Schadenspunkte verursachte, steht das Monster wieder auf und hat die vollen Anfangswerte. Es kommt dabei nicht darauf an, wie viele Körperpunkte das Monster verliert, sondern wie stark der Heldenschlag ist.

Beispielsweise steht ein Monster nicht wieder auf, das die Eigenschaft Wiederauf5 und 4 Körperpunkte hat, aber einen Schlag der Stärke 6 erdulden muss. Zwar kann das Monster nur 4 Körperpunkte verlieren, aber die Stärke des Schlags betrug 5 und war damit stärker als die Schutzwirkung von Wiederauf5. Zu der Stärke des Schlags gehören auch Nebenwirkungen auf die Körperpunkte, z. B. Gift. Im vorigen Beispiel würde das Monster auch nicht wiederauferstehen, wenn der Schlag die Stärke 3 hat und dazu noch eine Giftwirkung der Stärke 3 käme.

**XHEER** (Heeresverstärkung n): Wenn ein Heer von einem Held begleitet wird, der diese Eigenschaft durch einen getragenen Schatz vermittelt, steigt dessen HSF (vor der Addition von HeldSFs): der HSF wird mit (1+n/100) multipliziert.

**ZEN:** Wenn ein Held mit dieser Eigenschaft in einem Duell mit einem anderen Helden in der ersten Kampfrunde einen Körperschaden erleidet (also K-Punkte verliert), erleidet der Gegner den gleichen Körperschaden.

**ZERFETZ** (Zerfetzen): Wenn ein Heer von einem Held begleitet wird, der diese Eigenschaft durch einen getragenen Schatz vermittelt, verhält sich das Heer so, als hätte es einen Druufelbatz.

## Questinfos

**Die Räume sind mit ihren Antwortmöglichkeiten beschrieben, die man sofort geben kann, auch wenn man in dem betreffenden Raum noch nicht war oder das Geheimnis (das sich hinter einem Monster verbirgt) noch gar nicht gesichtet hat. Die Goldmengen und Erfahrungspunkte können teilweise stark variieren, das hängt auch davon ab, als wievielte Belohnung man das Gold erhält. Je später, umso weniger Gold/Erfahrung (grob gesagt).**

**eine feuchte Höhle; es ist fließendes Wasser zu hören.** (immer 2x in der Quest, ein "guter" und ein "schlechter")

Euer Held befindet sich in einer feuchten Kaverne. Eine Quelle entspringt aus dem Boden.

HQ <HeldenNr> A 1: Euer Held trinkt aus der Quelle.

HQ <HeldenNr> A 2: Euer Held füllt etwas Wasser in ein kleines Wasserfläschchen.

"guter" Brunnen:

A:1 Euer Held trinkt aus der Quelle. Hmmm! Erfrischend! Hmm! Hmm! Magisch! Die Attribute Eures Helden erhöhen sich jeweils um 1, und der Erfahrungswert steigt um 50 Punkte. (*nur 1x, ab dem zweiten Mal nur noch 5 Erfahrungspunkte*)

A:2 Das Wasser des Brunnens wirkt verwirrend auf euren Helden. Er zittert zu sehr, als dass er das Wasser in das kleine Fläschchen füllen kann. Vielleicht wäre er erfolgreicher, wenn er das Fläschchen einfach in den Brunnen tauchen würde, anstatt das Wasser mit der Hand in das Fläschchen zu schöpfen.

"schlechter" Brunnen:

A:2 Euer Held füllt seine Flasche mit verzaubertem Wasser.

A:1 wie beim guten Brunnen (*nur alle Attribute SINKEN jeweils um 1!*)

**eine Höhle mit einem kleinen Laden.**

In der Höhle befindet sich ein kleiner Laden. Als euer Held an die Tür klopft, sieht ein Auge durch das Guckloch. Darauf ertönt es von innen: "Wir verkaufen nur an Elben!" (irgendwann bei Monster) Euer Held findet eine Maske aus Elbenhaut. Iiiieh! Als euer Held sie überzieht, sieht er jedenfalls im Gesicht wirklich wie ein Elb aus! In der Höhle befindet sich ein kleiner Laden. Euer Held sieht das Schild "Verkauf nur an Elben" und setzt die Elbenmaske auf. Als er an die Tür klopft, sieht ein Auge durch das Guckloch. Darauf geht die Tür auf, und ein ziemlich dicker Elb bittet euren Helden herein. An der hinteren Wand hängt ein Schild: "Magilos Wanderladen - Schätze einmalig und günstig! Greifen Sie zu! Morgen könnte es zu spät sein! - Alle Waren sind magisch gesichert -" Magilo, der dicke Elb, bietet Euch folgende Schätze für jeweils 5000 G an:

HQ <HeldenNr> A 1 – A 5 (*verschiedenste Schätze, in jedem Dungeon anders*)

Gebt den entsprechenden A-Subbefehl, wenn Ihr einen Schatz kaufen wollt. Wenn Ihr mehrere Schätze kaufen wollt, muss der Held zwischendurch woanders hin (es dürfen ja nicht zwei A-Subbefehle hintereinander gegeben werden). Ein Hinweis zum Schluss: Euer Held muss aufpassen, dass ihm die Elbenmaske nicht verrutscht.

**eine Höhle mit einem friedlich grunzenden Drachen.**

HQ <HeldenNr> A 1: Euer Held bemüht sich, eine freundliche Gesprächsatmosphäre aufzubauen.

HQ <HeldenNr> A 2: Euer Held greift den Drachen an (Drache: A18, V18, M16, K35, Feuer, Todesatem, 250 Erfahrungspunkte).

HQ <HeldenNr> A 3: Euer Held versucht, unauffällig einige Schätze zu stibitzen.

HQ <HeldenNr> A 4: Euer Held wirft eine der gefundenen Pulverglaskugeln auf den Drachen.

--> *Reihenfolge: A:1 (1 Schatz Belohnung), A:4 (Gold + 2 Schätze Belohnung), A:3 (Gold + 2 Schätze Belohnung, anschließende Flucht, keine weitere Befehle mehr möglich), A:2 (Gold + 2 Schätze Belohnung), Bemerkung: A1 geht auch mehrmals – kann man hier den Drachen schicken?)*

**eine Kammer mit flackerndem Kerzenlicht.**

Euer Held befindet sich in einer verdunkelten Kammer, in der nur eine einzelne große Kerze brennt. Vor einem Stehpult steht ein alter Mann mit einem dunkelblauen Mantel, der mit Monden und Sternen bedruckt ist. Er fragt Euch: "In welchem Landstrich wohnt eigentlich (irgendein BO)?"

A: (*Landstrich des BO*) (aber erst, wenn man von "schlechten" Brunnen eine Wasserflasche abgefüllt hat!)

"Ja, stimmt ja..." murmelt der Alte, als euer Held ihm die Nummer des Landstrichs verrät. "Da habt Ihr aber Glück gehabt!". Was heißt hier Glück? Der Alte hat Glück gehabt, dass Euer Held ihm nicht gleich das Lebenslicht ausblies und zudem noch die Antwort auf die Frage wusste. Der Alte hat das aber anders gemeint. Euer Held hat von nun an die intrinsische Eigenschaft "GlückX". Außerdem lernt er Held von dem Alten den Frostzap: eine Methode, das Wasser in dem mitgeführten Fläschchen blitzartig in Eis zu verwandeln (*statt GlückX kann es auch passieren, dass man in späteren Jahren einen Ring geschenkt bekommt*).

**eine Höhle mit einem Zwerg.**

HQ <HeldenNr> A 1: Euer Held unterhält sich freundlich mit dem Zwergen.

HQ <HeldenNr> A 2: Euer Held versucht, den Zwerg einzulullen und hinterrücks niederschlagen, um ihn zu versklaven.

A:1 Euer Held überreicht dem Zwerg den Abschiedsbrief seines Bruders, den Euer Held bei einem Monster gefunden hat. Der Zwerg ist gerührt und schenkt Euch seinen versteckten Schatz (x G). Danach verschwindet er.

A:2 Euer Held zeigt dem Zwerg zunächst den Brief. Er sieht mitgenommen aus. Aus Dankbarkeit schenkt er Eurem Helden seinen Schatz (+x Goldohren). "Dankbarkeit" ist für Euren Helden ein fremdartiges Konzept, und Fremdartiges ist nicht das, was Euer Held goutiert. Daher nutzt euer Held den Seelenzustand des Zwergs aus und schlägt ihn nieder. Euer Held fesselt den Zwergen so, dass er sich zwar bewegen und gehen kann, aber nicht fliehen oder gar zuschlagen. Von nun an hat euer Held einen praktischen Lastsklaven (Erfahrung +50 Punkte).

**eine Höhle, deren hinterer Teil durch einen Felsen blockiert ist.**

Euer Held steht in einer großen Höhle. Der hintere Teil ist durch einen gewaltigen Felsbrocken blockiert.

HQ <HeldenNr> A 1: Euer Held versucht, den Felsbrocken zu verschieben.

HQ <HeldenNr> A 2: Euer Held versucht, den Felsbrocken zu sprengen.

A:1 (*mit Lastsklave vom Zwerg*) Zusammen mit dem gefangenen Zwerg schiebt euer Held ächzend den Brocken beiseite. In dem bislang verborgenen Teil der Höhle findet euer Held einen Ankh. Als euer Held den Ankh in die Hand nimmt, durchfährt euren ganzen Stamm ein unheiliger Schauer. Euer WN steigt um 10. Euer MN steigt um 10. (*Je höher WN/MN, desto weniger! Das geht auch mit einer entsprechend hohen Körperkraft K?*).

A:2 (*mit Eiszauberwasser, vom alten Greis im flackernden Kerzenlicht, wenn man Wasserflasche dabei hat*)

Euer Held platziert das Eiszauberwasser in eine Spalte unter dem Brocken, spricht den Zauber so, wie er ihn vom Alten gelernt hat und - kracks! Der Brocken zerbrst in Geröll. In dem bislang verborgenen Teil der Höhle findet euer Held einen Ankh. Als euer Held den Ankh in die Hand nimmt, durchfährt Euren ganzen Stamm ein unheiliger Schauer. Euer WN steigt um x. Euer MN steigt um x. *(variiert nach Jahr, Erfahrung?, ...?)*

#### **eine Höhle mit einer gedrungenen Statue.**

Euer Held sieht vor sich eine gedrunzene Statue auf einem Sockel. In dem Sockel sind Vertiefungen zu sehen, die den Umriss eines Ankhs ergeben.

HQ <Heldennr> A 1: fügt einen Ankh in die Vertiefungen ein.

Die Statue öffnet ihren Mund und spricht mit knarrender Stimme: "Danke." Danach erstarrt die Statue wieder. Kurze Zeit später beginnt sie zu schimmern und sich aufzulösen. Euer Held entdeckt einige Schätze und eine Münze an der Stelle, an der sich bis dahin die Statue befand (*Ankh ist weg!!*)

#### **eine Höhle mit einem Loch im Boden. (gibt es immer 2x, Schwarz und Weiß)**

Euer Held steht vor einem Loch im Boden, das in einen Gang übergeht. Am Ende des Ganges ist eine schwere Eisentür unter einem überhängenden Felsen. Die Tür wird von etwa orkgroßen Wesen bewacht, deren Haut aus Chitin ist. Der Kopf dieser Wesen sieht wie ein riesenhafter Ameisenkopf aus. "..." murmelt euer Held vor sich hin. "Selber ...", antwortet der stärkste der Krieger mit den Ameisenköpfen, der anscheinend der Anführer der Wachen ist. Trotz dieses etwas schweisgsamen Anfanges kriegt euer Held ein Gespräch zustande und erfährt, dass es sich bei den Ameisenwesen um Mandibs handelt. "Wir sind die Diener des Heiligen Klux", erklärt der Anführer. "Unsere Pflicht ist es, die Schwarzen zu bekämpfen." Die Schwarzen, erfährt euer Held, sind ebenfalls Mandibs, aber sie dienen dem nicht besonders heiligen Klix und führen eine schwarze statt - wie jeder ordentliche Klux-Anhänger - eine weiße Standarte. "Schließt Euch unserer gerechten Sache an, und Ihr werdet es nicht bereuen!", schließt der Anführer. Wenn Ihr Euch auf die Seite der weißen (oder schwarzen) Mandibs schlagt, wird euer Held in nächster Zukunft zusammen mit allen anderen Helden, die sich auf die Seite der Weißen geschlagen haben, gegen die Schwarzen kämpfen. Wann das ist, ist noch nicht klar. Ein Extrakommando braucht dafür nicht gegeben werden. Der Kampf ist kein normales Duell; der Held kann daher auch nicht umkommen. Das Ergebnis der Schlacht basiert darauf, wieviele Spieler sich für welche Seite entscheiden.

HQ <Heldennr> A 1: Schließt Euch den Mandibs an.

HQ <Heldennr> A 2: Euer Held bekämpft den Anführer (A16, V16, M14, K18, Säure10, 100 Erfahrungspunkte).

HQ <Heldennr> A 3: Euer Held übergibt dem Anführer das schwarze/weiße Tuch.

=> *für eine Farbe entscheiden, den anderen Anführer töten, sich der der gewählten Farbe anschließen und Standarte übergeben*  
=> *3 Punkte für späteren Kampf (meist 2 – 3 Jahre später): Ist man im siegreichen Team, bekommt der Held Erfahrung und SäureX.*  
A:2 *(nach Kampf)* Euer siegreicher Held kauert im Loch über den Überresten des Anführers, als er hinter sich ein Knirschen hört. Das Loch beginnt sich zu schließen! Eilig klettert euer Held aus dem Loch in die Höhle. Gerade noch rechtzeitig - hinter ihm hört er ein Schmatzen und abschließendes Rieseln, und der Eingang zu dem Reich der Mandibs ist nicht mehr zu sehen. Ihr habt das Gefühl, dass Euch diese Mandibs wohl nie mehr kontaktieren werden. Dafür habt Ihr deren Gegnern geholfen.

A:3 Der Anführer nimmt das Tuch von Eurem Helden entgegen. "Eine heilige Standarte", jubelt er. "Das wird uns gegen unsere Feinde helfen!" Euer Held steht vor einem Loch im Boden, in dem sich immer noch die Wachen der Weißen Mandibs aufhalten.

A:1 Euer Held erklärt sich für die Weißen/Schwarzen. Der Anführer umarmt ihn und sagt: "Danke, edler Held! Wir werden Euch benachrichtigen, wenn die Große Schlacht zu Ehren des Heiligen Klix ansteht!"

#### **eine Höhle, aus der Kräuterduft dringt**

HQ <Heldennr> A 1: Euer Held pflückt einen Strauß Malmarin.

HQ <Heldennr> A 2: Euer Held pflückt einen Strauß Ugelano.

HQ <Heldennr> A 3: Euer Held pflückt einen Strauß Dulisikum.  
*Richtiges Kraut pflücken (das vom Eintopf in der Taverne!)*

#### **eine dunkle Höhle, aus der es stark nach altem Mensch riecht.**

In der Höhle befindet sich ein Lager aus Stroh und alten Lumpen, auf dem ein magerer Greis im Sterben liegt.

HQ <Heldennr> A 1: Euer Held beschleunigt diesen Prozess.

HQ <Heldennr> A 2: Euer Held verabreicht dem Greis das gesammelte xx (Kraut).

A:1 Euer Held tut das, was er am besten kann: Schwächere umbringen. In den Lumpen, die die Kleidung des bedauernswerten Greises darstellen, findet euer Held etwas Schmuck (+100 Goldohren).

A:2 *(richtiges Kraut ist wichtig – das vom Eintopf in der Taverne – ansonsten stirbt der Alte!)*. Dankbar nimmt der Alte den Strauß Kräuter entgegen und nascht ein wenig von den zarten inneren Blättern. Zusehends geht es ihm besser. Nach einer halben Stunde ist er kaum wiederzuerkennen. "Ich bin Gon, ein Meister des Zen", bedankt sich der alte Mann bei eurem Held. "Ich kann mit einer Hand klatschen, ich kann lachen, wenn ich einem meiner Schüler einen Finger abschneide, und ich erkenne die Welt als Paradoxon." "Hmmm...", denkt euer Held bei sich. "Lachen kann ich auch, wenn ich jemandem den Finger abschneide. Ob Gon wohl auch lacht, wenn ich ihm den Finger abschneide?" Gesagt, getan. Gon lacht nicht. Im Gegenteil: er beginnt jämmerlich zu winseln und sieht schon wieder schlechter aus. Eurer Held gibt Gon noch etwas von dem kräftigen Dulisikum-Kraut, aber das hilft nicht viel. "Na ja, weg mit Schaden", murmelt euer Held und macht Anstalten, Gon mit einer Hand (mit Dolch darin) zu erstechen. Das, hat euer Held für sich geschlossen, muss wohl das sein, was Gon unter "Einhandklatschen" versteht. Da beginnt Gon plötzlich, von interessanten Kampffähigkeiten zu erzählen... Eurem Held gewinnt die intrinsische Fähigkeit "Zen". Sie bewirkt, dass der Gegner in der ersten

Kampfrunde denjenigen Körperschaden (Verlust an K), den er dem Helden zufügt, auch sich selbst zufügt.

#### **eine Höhle, aus der gedämpfte Schreie einer Örkin zu hören sind.**

Euer Held sieht einen provisorischen Altar, vor dem ein Ogerpriester mit Rücken zu eurem Helden steht. Eine Örkin liegt gefesselt und nackt auf dem Altar. Der Ogerpriester macht offenbar Anstalten, die Örkin zu opfern.

HQ <Heldennr> A 1: Euer Held feuert den Ogerpriester an.

HQ <Heldennr> A 2: Euer Held versucht, den Ogerpriester zu bekämpfen (A10, V8, M10, K14, Ment, 100 Erfahrungspunkte).

HQ <Heldennr> A 3: Euer Held bietet dem Ogerpriester den gefangenen Zwerg anstelle der Örkin als Opfer an.

HQ <Heldennr> A 4: Euer Held wirft eine der gefundenen Glaskugeln mit dem Pulver auf den Priester.

A:1 Euer Held macht sich bemerkbar und lobt den Oberpriester für das stilvolle Arrangement. Der Priester meint leutselig: "Es ist ein bescheidenes Werk, das ich hier verrichte, unter bescheidenen Umständen, aber es wird Dolus wohlgefallen. In der Tat, Dolus, der Gott der Schmerzen, wird sich sicherlich über die Örkin freuen. Dieses Gefühl der Freude wird zwar von der Örkin nicht geteilt, aber ihr Missvergnügen ist kurz: Mit einer schnellen Bewegung schneidet der Priester der gefesselten Örkin die Kehle durch. Danach baut der Ogerpriester den provisorischen Altar unter Mithilfe eures Helden ab. Dabei steckt sich euer Held ein abgerissenes Stück des schwarzen Altartuchs in die Tasche.

A:2 Die Örkin ist eurem Helden dankbar, als er sie losgebunden hat, und reicht ihm ein weißes Seidentaschentuch mit ihrem Monogramm. Euer Held weiß überhaupt nicht, was er damit anfangen soll, und kratzt sich verwirrt an den Kopf. Die Örkin benutzt diesen Moment um zu verschwinden - nicht dass euer Held noch auf irgendwelche unheldischen Gedanken kommt.

A:3 Der Held bietet dem Priester an, statt der mageren Örkin den fetten Zwerg zu nehmen, den Euer Held immer noch gefesselt mit sich führt. "Hmm... Mehr Fleisch ist besser als weniger Fleisch.", brummelt der Priester. "Aber ist er auch schmerzempfindlich?" Zum Beweis lockert euer Held den Knebel und bricht dem Zwerg einen kleinen Finger. Das Ergebnis überzeugt den Priester. "Nun, das mag Dolus, dem Gott der Schmerzen, noch mehr gefallen als jene schmächtige Örkin dort. Also gut, helft mir!" Der Priester und euer Held binden die Örkin los (wobei sich euer Held ein loses Ende des schwarzen Altartuchs einsteckt) und den widerstrebenden Zwerg fest. "Ein befriedigendes Arrangement", murmelt der Priester und beginnt mit dem Ritual. Das hängt sehr von der Perspektive ab, merkt euer Held. Die Örkin ist inzwischen verschwunden und der Zwerg scheint auch nicht glücklich. Euer Held findet noch ein weißes Taschentuch, das wohl der Örkin gehört hat. Die Erfahrung eures Helden steigt um 100 Punkte.

A:4 Euer Held wirft eine der Pulverkugeln auf den Priester. Dieser dreht sich erstaunt um. "Was...?" Zu mehr reicht es nicht. Das Pulver in der Kugel gerät in das linke Nasenloch des Ogers und schläfert ihn sofort ein. Die Örkin wimmert und fleht euren Helden an, sie loszubinden. Sie verspricht ihm goldene Berge und zwischenörkische Zuwendung. Das mit den Bergen klingt interessant, so dass euer Held die Örkin, die Thula heißt, befreit. Thula schenkt ihm aus Dankbarkeit ein weißes Taschentuch. "Das ist alles?" zürnt Euer Held. Thula zeigt wortlos auf eine kleine, gut versteckte Kiste in der Ecke. Darin befindet sich ein kleiner Schatz (+5000 G). Als sich euer wieder umdreht, ist Thula verschwunden. Euer Held steckt sich noch einen Fetzen des schön schwarzen samtigen Altartuchs ein und ist mit sich und dem Gang der Ereignisse ziemlich zufrieden (+50 Erfahrungspunkte).

#### **eine Höhle mit einer schmutzigen Lampe.**

HQ <Heldennr> A 1: Euer Held putzt die Lampe mit dem weißen Tuch (*beim Altar gefunden*).

HQ <Heldennr> A 2: Euer Held putzt die Lampe mit dem grünen Tuch.

HQ <Heldennr> A 3: Euer Held putzt die Lampe mit dem schwarzen Tuch (*beim Altar gefunden*).

A:1-3 Euer Held reibt die Lampe mit einem weißen/grünen/schwarzen Tuch ab. Als die Lampe so richtig schön glänzt, piepst es aus der Lampe: "Lass mich frei. Das soll dein Schaden nicht sein!" Nach zähen Verhandlungen zieht euer Held den Korken aus der Einfüllöffnung für das Öl heraus. Ein Djinn erscheint. Er gewährt Euch Reichtum (+x Goldohren). Daraufhin verschwindet der Djinn - und die Lampe mit ihm. => *Belohnung: Doppelpes Lotchen (DL) / Gesundheit (GS) / Gold*

#### **eine Tropfsteinhöhle. (mit Diamantschlüssel, keine Antwort nötig)**

Euer Held steht in einer Tropfsteinhöhle. In der Mitte sieht er einen künstlichen orkhohen Zylinder aus Stein. Etwa in Augenhöhe ist ein Schlüsselloch zu sehen. Euer Held steckt den Diamantschlüssel in das Schloss des Zylinders. Mit einem Knall zerbrst der Zylinder. In den Überresten findet euer Held einige Spruchrollen; außerdem steigt sein Erfahrungswert um 100 Punkte.

#### **eine kleine Kammer. (mit Schlangenschlüssel, keine Antwort nötig)**

Euer Held sieht eine mächtige Truhe mit einem Relief auf der Vorderseite in der kleinen Höhlenkammer. Das Relief bildet eine große Schlange ab. Die Truhe ist verschlossen. Euer Held steckt den schlangenförmigen Schlüssel in das Truhenschloss und hebt den Deckel. Die Truhe enthält einige seltene Produkte (*je 5 B-Produkte Expensium, Tinktur und Glibber*) und einen Schatz. Euer Held ist um 100 Erfahrungspunkte reicher.

#### **eine unterirdische Taverne.**

In der Höhle stehen Bänke und ein Tresen. Hinten essen einige Zwerge Eintopf, der stark nach Ugelano duftet. Vorne sitzen drei Zwerge um einen kleinen Tisch herum und spielen ein Würfelspiel. Die Zwerge sehen verärgert, dass Euer Held einen der ihren als Lastsklaven benutzt. Sie stellen sich drohend vor Euch auf. "Wenn Ihr hier weiter bleiben wollt, befreit unseren Kameraden!"

HQ <Heldennr> A 1: Ihr befreit den Zwerg.

Danach:

HQ <Heldennr> A n: Euer Held spielt mit. Ihr müsst wenigstens 100 G und dürft höchstens 5000 G einsetzen. Euer Held wird mit zwei

Würfeln gegen einen der Zwerge würfeln. Wenn der Wurf Eures Helden höher als der des Zwerges ist, gewinnt Ihr und erhaltet Euren Einsatz n und den gleichen Betrag nochmal zurück. Ansonsten verliert Ihr Euren Einsatz.

z.B. A:1000

Der Zwerg würfelt eine 8. Euer Held würfelt eine 6. Hastig steckt der Zwerg den Einsatz eures Helden (1000 G) ein.

Der Zwerg würfelt eine 9. Euer Held würfelt eine 12. Triumphierend reißt euer Held seine Arme hoch. Säuerlich schiebt ihm der Zwerg 1000 Goldohren zu. Außerdem erhält euer Held einen Chip, ein schmales Plättchen, das die Zwerge für einige ihrer seltsamen Apparaturen verwenden.

**eine Höhle mit einer alten Frau und einem Monster:** z.B. Alter Hase (A10, V21, M14, K9, E100 - Blink, Hund).

Die alte Frau bittet Euch um 10 e Diamanten.

HQ <Heldennr> A 1: Ihr erfüllt der Frau den Wunsch.

HQ <Heldennr> A 2: Euer Held greift die alte Frau (bzw. ihr Monster) an.

A:1 Euer Held gibt der alten Frau die gewünschten Diamanten. Das ist auch besser so, denn diese alte Frau ist eine mächtige Hexe. Aus Dankbarkeit verrät sie Eurem Helden ein Geheimnis: "Worte zu binden, Zahlen zu lösen, Dämonen verschwinden, gefangen gewesen. 68586." Vielleicht solltet Ihr die Zahl bei einer passenden Gelegenheit als Parameter des A-Subbefehls angeben, also so: HQ

<Heldennr> A 68586. (Zahl ist bei jedem Spieler anders!)

A:2 (Monster vernichtet, sonst nichts!)

**eine Kammer mit einem gläsernen Käfig, in dem sich etwas bewegt.**

Euer Held befindet sich in einer Kammer. Vor ihm steht ein großer gläserner Käfig, in dem sich ein Dämon vor Schmerzen windet.

Euer Held wird von dem Dämonen nach dem Geheimnis für seine Befreiung befragt.

HQ <Heldennr> A n: Ihr verrätet dem Dämonen den Geheimcode n.

Euer Held spricht laut und klar: "68586!" (*die Nummer von der alten Frau!*). Da fällt der Käfig in sich zusammen, und der Dämon streckt sich genussvoll. Ganz schön groß, dieser Dämon, stellt Euer Held fest. Riesengroß, um genau zu sein. Und die Zähne und die Krallen - scharf, spitz und ziemlich mörderisch. Gut, dass der Dämon auf Eurer Seite ist. Und nicht nur das: Er verrät Eurem Helden auch noch ein ganz geheimes Geheimnis. Euer Held hat ab sofort die intrinsische Eigenschaft "Scan". Was diese bewirkt, ist nicht genau bekannt. Sie scheint auf irgendeine Weise Euren Helden in Gefahren zu beschützen.

**eine Höhle, aus der bleiches Licht dringt.**

In einer dunklen Höhle sieht Euer Held ein bleiches Licht. Als er näher herankommt, sieht er, dass sich eine nahezu ebenso bleiche Vampirfrau in der Kammer aufhält. "Blut...", seufzt die Vampirin. Euer Held kann diese Höhle verlassen oder eine der folgenden Aktionen ausführen:

HQ <Heldennr> A 1: Ihr schenkt ihr das Blut von 50 Bauern.

HQ <Heldennr> A 2: Euer Held versucht, die Vampirin zu besiegen (Werte: A11, V11, M11, K11, VAMP, 100 Erfahrungspunkte).

HQ <Heldennr> A 3: Euer Held wirft eine der Pulverkugeln auf die Vampirin.

A:1 "Ah...! Mehr...!" Nur zögernd gibt sich die Vampirin mit dem von Euch herbeigeschafften Blut zufrieden (minus 50 Bauern). Noch zögernder händigt sie Euch die steinerne Figur eines kleinen schwarzen Orks aus. Euer Held hat auch ein bisschen von dem Blut genascht. Die Körperkraft steigt um x Punkte. (*variiert nach Jahr und Heldenlevel*)

A:2 Nachdem euer Held die zweifellos betörende, aber auch gierige Kreatur umgebracht hat, entdeckt er einen Schatz und eine kleine Steinfigur, die den schwarzen Ork darstellt.

A:3 Die Vampirfrau sinkt zu Boden und ist sofort fest eingeschlafen. Euer Held nähert sich ihr mir relativ unzüchtigen Gedanken.

Hinterher schneidet ihr euer Held den Hals durch (ein angespitzter Holzpflock gehört leider nicht zum Standardheldengepäck). Bei den Sachen der toten Untoten findet Euer Held eine kleine schwarze Steinfigur, die einen Ork darstellt. Etwas später stellt Euer Held fest, dass das Erlebnis mit der Vampirin auch seinen Körper etwas verändert hat (*intrinsische Eigenschaft "VAMP" gewonnen*).

**ein Raum mit einer Statue.**

In der Mitte des Raumes steht eine überorkhohe Statue einer betörend schönen Menschenfrau mit scharfen und vergrößerten Eckzähnen. Sie hält eine Waage in der Hand. Euer Held legt die beiden gefundenen Steinfiguren in die Waagschalen. Die Statue bewegt knirschend die Kiefergelenke. "AAAHHRGH!", versucht die Statue zu sprechen. "NOORCK! BLÖÖÖÖK! WRSTGRFFMPF!" Verstehen kann man nicht, aber es hört sich interessant an. Plötzlich - ein Blitz! Er schlägt in euren Helden ein. Ein Glück, dass es sich um keinen normalen Blitz handelt, sondern um einen Geistesblitz. Der Mentalwert eures Helden steigt im x Punkte. (manchmal auch intrinsisch TODESATEM, SÄURE).

**eine Arena.** (immer die gleichen Gegner bisher, pro Jahr max. 1 Kampf)

Der Gladiatorenmeister lädt Euren Helden zu einem Kampf gegen

Gon Junior (A8, V8, M6, K10 - ZEN).

Intellagus Ahenobarbus (A10, V10, M8, K14 - MANGR2).

Averagus Mellitus (A12, V12, M10, K18 - MANGR2 MVERT2).

Quintus Glabrio (A14, V14, M12, K22 - MANGR3 MVERT3 STAMPF HINTERH).

Gaius Philippus (A20, V20, M20, K30 - MANGR3 MVERT3 STAMPF HINTERH COOL LAESSIG).

HQ <Heldennr> A 1: Ihr nehmt die Einladung zum Kampf an.

(jedes Mal steigende Gold-Belohnung bis 20,000 am Schluss. nach dem letzten Kampf erhält man den Gildenausweis)

**eine Höhle mit einem Relief von gekreuzten Schwertern über dem Eingang.**

In der Höhle sitzen einige Krieger verschiedener Rassen herum und fachsimpeln über ihr Handwerk. Im Hintergrund befindet sich ein Schreibtisch, hinter dem ein aus dem Leim gegangener vierschrittiger Echsenkrieger sitzt. "Hej, du!" Euer Held schaut um sich. "Du, der sich da gerade umdreht!" Euer Held entdeckt, dass der vierschrittige Dicke ihn meint. Der Echsenmann stellt sich als Krrtz App, örtlicher Gildenmeister der Gladiatoren, vor. Spatius Maximus, der hiesige Arenabetreiber, hat ihm einen neuen lizenzierten Gladiatoren angekündigt, und den vermutet Krrtz (zu Recht) in eurem Held. Als euer Held seinen Gildenausweis vorzeigt, schnappt sich Krrtz ihn und zerreißt das Dokument. "Wie gewonnen, so zerronnen!", bemerkt Krrtz leutselig auf den wütenden Protest eures Helden. Die beifällige Haltung der anwesenden hartgesottenen Krieger lässt euer Held seinen natürlichen Aggressionstrieb beherrschen. "Kleiner Scherz unter Gladiatoren", beruhigt Krrtz euren Helden. "Ich habe etwas viel Besseres für dich." Euer Held erhält die intrinsische Eigenschaft "WAFF" ("Waffenmeister").

**eine Höhle mit einem fremdartigen Apparat.**

In der Höhle befindet sich ein fremdartiger Mechanismus mit bronzenen Zahnrädern, Stangen, metallenen Kästen und seltsamen Leuchten und Riemen. Vorne befinden sich zwei Schächte. Über dem oberen Schacht ist ein Schild angebracht: "Schätze bitte hier einwerfen!". Neben diesem Schacht ist ein kleiner Schlitz. Wenn Euer Held in den Schlitz einen der Chips einwirft und dann noch einen Schatz hinterher... Das müsste jedenfalls ein beeindruckendes Knirschen erzeugen.

HQ <Heldennr> A n: Euer Held wirft den Schatz mit der Nummer <n> (das ist die Nummer, die Ihr zum Beispiel auch zum Anlegen von Schätzen angeben müsst) in den oberen Schacht. Es muss sich um einen von Euren Schätzen handeln, aber es muss nicht unbedingt ein Schatz sein, den Euer Held gerade trägt.

A: xxx (*Schätze scheinen zufällig zu entstehen, überhaupt kein System bisher entdeckt!*)

## Infos zur Kurzanleitung

*Keine Gewähr für die Richtigkeit der Angaben. Alle Angaben beruhen auf den Ork-Regeln von Thomas Naumann sowie persönlichen Erfahrungen bzw. Informationen von Freunden. Ich bin für weitere Tipps und Anregungen sowie Berichtigung von Fehlern äußerst dankbar!*

*Syntax zu den Befehlen:* ls=Landstrich, g=Goldmenge, s=Soldatenzahl, p=Produkt, a,b,c...=beliebige Zahl, \* = Geheimbefehl, steht zu Beginn nicht zur Verfügung

*Voraussetzung:* gibt an, wann man den Befehl bekommt, +X gibt noch eine unbekannte Größe an, die ebenfalls erfüllt sein muss.

*Seiteneinstellungen zum Ausdrucken:* Querformat (2 Spalten, 0,5cm Abstand), Seitenränder: links/rechts/unten: 1, oben: 2

## History der verschiedenen Versionen:

01.10.98, *Version 1.0:* Befehlsübersicht

30.11.98, *Version 1.1:* Zaubersprüche und Heldeneigenschaften hinzugefügt

04.01.99, *Version 1.2:* verschiedene Geheimbefehle ergänzt: ZN, ZW, ZW2, AV, AX, FX, FS, MO/GO/KO (C-Produkte), ZB6, EB2, RP3, FU3, FA, FA2, AL+/-, IN, MR, SS, TD, DS; KA, WK, WZ, ED, GV+/-, AZ

12.04.99, *Version 1.3:* Automatische Abbuchungen, Rangtabelle, Glaubensränge, Gunstbeweise ergänzt, neuer Erweiterungsbau Feuerwehr, Heldenturnier

27.07.99, *Version 2.0:* Siegbedingungen, Formeln für HSF- und Wegberechnungen, diverse Kampfformeln, Geheimbefehle: XR, GG, MG, BK, ZV, BN/BA, LA; TP, MR, AH+/-, PA, BB, UL, DJ, AB, OS, KC, SE, ZF, ZK

24.08.99, *Version 2.1:* Ordentabelle verbessert (wichtig für Ordenwärmer), Aufträge mit Auftragsbelohnungen ergänzt, Produktabhängigkeiten zusammengestellt, verschiedene Geheimbefehle: VG; VL, VR, CH; EU; ES; HK; SW; VM

26.10.99, *Version 2.2:* verschiedene Fehler ausgebessert: C-Produkte, TP, Heldenränge neu angeordnet, Fehler in Rangtabellenrelation ausgemerzt, MM- und MP-Befehl mitaufgenommen (nur Grundregeln), ZV, Regelung bei gegenseitigem BU, richtige Verarbeitungsreihenfolge einiger Befehle

29.10.99, *Version 3.0:* Befehlsyntax überarbeitet, neue Rechtschreibung, Inhaltsverzeichnis, Infos

10.11.99, *Version 3.1:* D-Produkte aufgenommen (AN/KR/PJ), Voraussetzungen für Geheimbefehle (soweit bekannt) ergänzt, VP, Nothilfe, Info zum Lernen von Mysterien, Kohlrabi und -saft, Helden werden jetzt für zu leichte Kämpfe bestraft, neuer Orden, neue Gewichtung der HSF möglich, unbekannte Befehle: XL,AK,RR,OP

09.05.00, *Version 3.2:* Neue Befehle: XL, WS, HA, Kosten für BCD-Produkte mit Uni, Bitorknachbarschaft bebaubar (bei EB), KA-, Salzexport-Voraussetzungen, Sonderregel Entschärfte Antimagie, Siegbedingungen (Burg + Rangsiegl!), kleinere Fehler ausgebessert, #-Kommandos hinzugefügt

27.12.00, *Version 3.3:* Wunder, Produktabhängigkeiten, WN-Steigern, Monster-/Heldeneigenschaften LERNEN / LÄSSIG / NUGGET / SELTSAM, neue Orden, neuer ZZ 82 Ramarama

21.03.01, *Version 3.4:* Glück, Karnak-Heldendämon, RU (Rute Khurrads), Bestechungskampagne ergänzt, Kraftfeste, Schlammzeit

17.06.01, *Version 3.5:* neuer Auftrag „7 Ringe der Macht“, Heldeneigenschaft LERNEN erklärt, Auftragsbelohnung Schatulle,

veralteten HB-Befehl wieder mitaufgenommen, AH/AL ohne Parameter, neuer Befehl HC (Herocopist), neue Verarbeitungsreihenfolge für ZB-ZS-VS-AR-SM-VW-BS, neue #-Kommandos

15.04.02, *Version 3.6:* VG, MR-Ergänzung, neue Heldenbefehle aus dem Dungeon: HL, HP, DL, ML, GS, neue Heldeneigenschaft WAFF, SCAN, WZ-Zusatzinformation zum leichteren Merken, 7-Fieber, Katapulttreffer erklärt, weitere #-Kommandos

15.01.03, *Version 4.0:* Verarbeitungsreihenfolge BM-SM, PJ, AN korrigiert, Fehler bei B-Produkten ausgebessert, Ergänzung zur Nothilfe, statt DZ gibt es nur noch BD (ab Winork-Version 3.5), VAMP neu, Unheilige Lanze, Questinfos!

22.02.03, *Version 4.1:* Ergänzung Queste (Höhle mit gedämpften Schreie einer Örkin), Zeitpunkt Automatische Abbuchungen, HA ergänzt, BN/BA richtige Reihenfolge

25.08.03, *Version 4.2:* Salzexport an die richtige Stelle und ergänzt, weitere Questinfos

27.05.04, *Version 4.3:* Korrektur Nothilfe, Ergänzung GR, BD gestrichen, Questinfo Kräuterhöhle, zahlreiche Kommentare zu den Quest-Ereignissen, neuer Orden, #DRUMF VON (Heeresbewegung-Anzeige)

29.03.05, *Version 4.4:* Kommentare zur Queste ergänzt, Ergänzungen zu WK, GP und ZZ, drei neue Orden, Laternenumzug (LU), Zombiemeister richtig gestellt.

13.03.05, *Version 4.5:* PDF-Version aktualisiert

**\*Noch unbekannte Befehle: AK (Arakhna),RR,OP**

**Queste: schmutzige Lampe (wann welche Belohnung)**