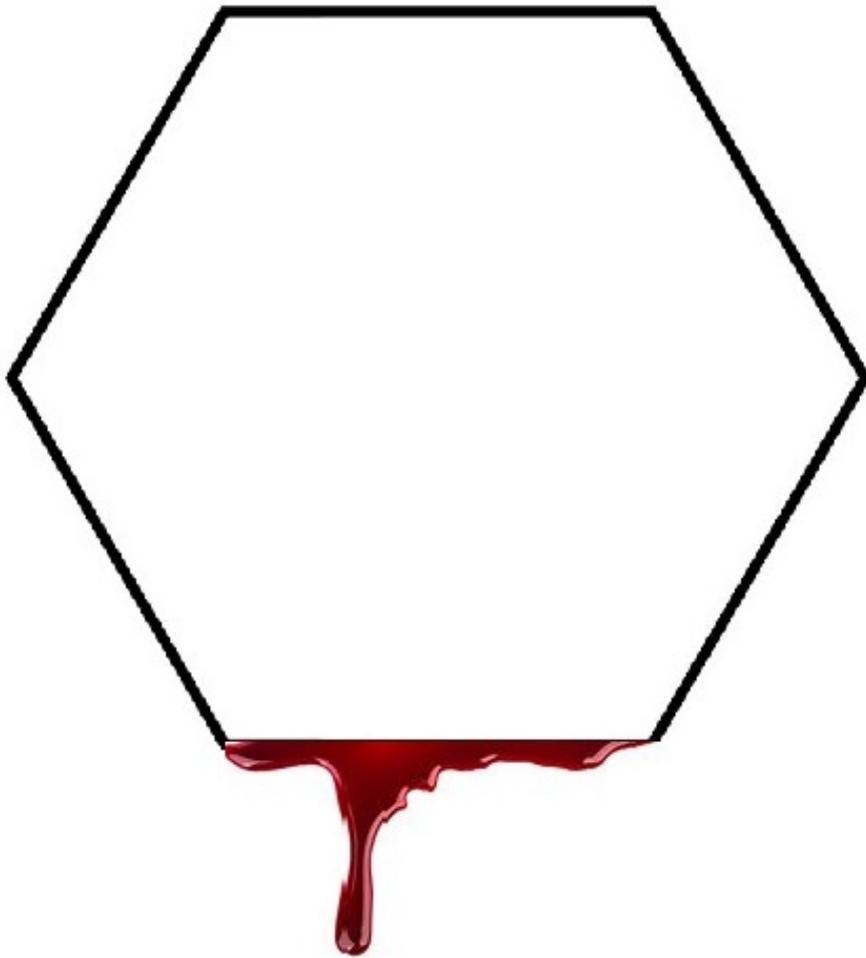


Total Mörderspiel

Ein Mörderspiel von Sittich



V 1.2

1 Hintergrund

Die Welt, in der wir uns befinden, wird von acht stolzen Nationen bewohnt. Bisher herrschte Frieden zwischen diesen Nationen. Doch diese Zeiten sind vorbei. Über den ganzen Kontinent mehren sich die Gerüchte, dass zwei Nationen des friedvollen Zusammenlebens überdrüssig sind und eine neue Welt unter ihrer Führung anstreben. Welche Nationen dies sind, bleibt bislang ein Rätsel, da unter dem zunehmenden Misstrauen alle Nationen ihre Sicherheitsvorkehrungen und ihre Militärfkraft verstärkt haben. Es herrscht eine Anspannung im gesamten Reich.

Jeder Spieler spielt eine der acht Nationen, die diese namenlose Welt bewohnen. Zwei der Nationen werden **böse** sein, die anderen sechs dementsprechend **gut**. Keine Nation wird sich kampfflos unterjochen lassen. Doch wem ist zu vertrauen, wer verfolgt seine eigene Ziele, wer sind die wahren Übeltäter in diesem unüberschaubaren Konflikt? Wird es den guten Nationen gelingen, die Übeltäter rechtzeitig zu identifizieren und unschädlich zu machen? Oder werden die bösen Nationen ihre Gegner zum Narren halten und unentdeckt zum tyrannischen Herrscher der Welt emporsteigen? Allein die Zeit wird es zeigen.

2 Grundregeln

Total Mörderspiel ist im Kern ein Rundenstrategiespiel, wobei die Runden sämtlicher Nationen gleichzeitig stattfinden. Das Spiel ist in Spieltage und Runden eingeteilt. Ein Spieltag beginnt und endet jeweils um 22 Uhr und besteht seinerseits aus zwei Runden. Die erste Runde eines Spieltages läuft von 22 Uhr bis 16 Uhr, die zweite von 16 Uhr bis 22 Uhr.

Während jeder Runde bestimmt jede Nation, welche Aktionen ihre »Armeen ausführen sollen. So können diese beispielsweise auf ein bestimmtes Feld des Spielfeldes weiterücken, Stützpunkte einnehmen oder Spezialfähigkeiten anwenden. Alle Aktionen, die von den Nationen bestimmt worden, werden zum Ende der jeweiligen Runde zeitgleich ausgeführt. Es macht also keinerlei Unterschied, zu welchem Zeitpunkt die jeweilige Aktion dem Spielleiter mitgeteilt wurde, solange sie vor Ablauf der Runde abgeschickt worden ist. Zu Beginn jeder Runde erhält jeder Spieler eine aktuelle Übersicht über die Lage seiner Nation. Generell werden alle Aktionen per PN an den Spielleiter eingeleitet. Darüber hinaus kann im Spielthread beliebig diskutiert, verhandelt, geschimpft und über »Sanktionen abgestimmt werden.

3 Die Weltkarte

In Abbildung 1 ist ein Beispiel für die Weltkarte, auf der sich der Konflikt der Nationen abspielt, zu sehen. Grundsätzlich ist die Karte in sechseckige Felder eingeteilt, die durch Koordinaten eindeutig angegeben werden können. Hierzu dient die Buchstabenleiste links

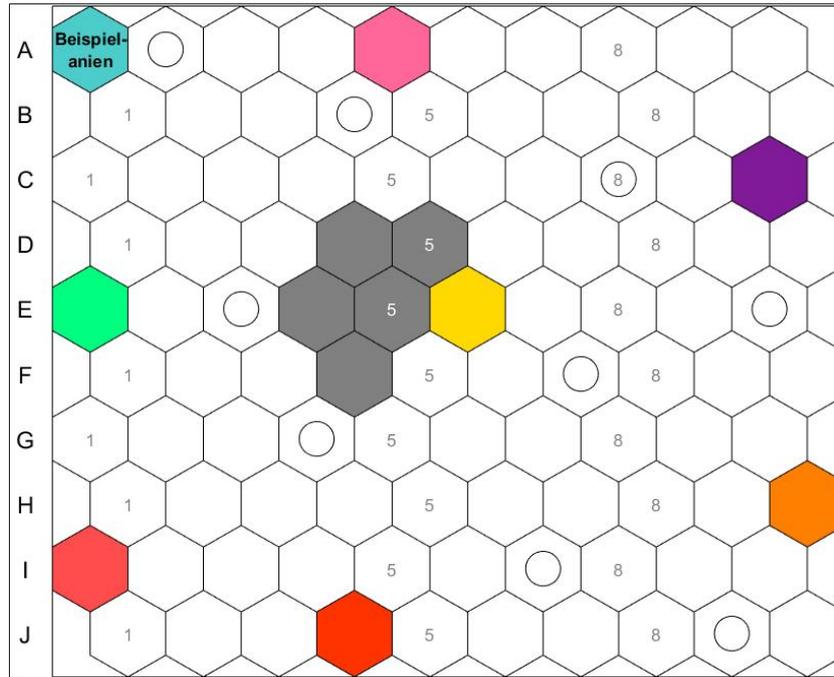


Abbildung 1: Beispiel der Weltkarte

und die grau eingezeichneten Ziffern auf den Feldern als Hilfe. So trägt beispielsweise das gelbe Feld die Koordinate E6, das orangene die Koordinate H10.

Jede Nation besitzt eine Hauptstadt, die in einer spezifischen Nationenfarbe auf der Weltkarte dargestellt ist. Dies sind die acht bunten Felder in Abbildung 1. Die mit Kreisen belegten Felder stellen Stützpunkte dar. Diese können von den Nationen im Laufe des Spiels eingenommen werden. Hat eine Nation einen Stützpunkt besetzt, so wird dies durch die jeweilige Nationenfarbe symbolisiert. Dieser Stützpunkt ist für die Dauer der Besetzung mit 300 Verteidigern der jeweiligen Nation besetzt (siehe »Stützpunkte einnehmen). Die grauen Felder stellen unüberwindbare Gebirgsregionen dar.

Zu Beginn jedes Spieltags (also um 22 Uhr) wird die Weltkarte für alle sichtbar aktualisiert. Mögliche Änderungen, die hierdurch ersichtlich werden, sind:

- Die besetzende Nation eines Stützpunkts
- Durch Sanktionen aufgedeckte Armeepositionen
- Von Nationen errichteten Blockaden

Armeen, deren Nation nicht von einer »Sanktion betroffen ist, werden nicht auf der allgemeinen Weltkarte angezeigt.

Zusätzlich zur allgemeinen Weltkarte erhält jede Nation zu Beginn jeder Runde eine individuelle Karte mit zusätzlichen Informationen bezüglich ihrer Armeen und ihrer eingenommenen Stützpunkte.

4 Armeen & Aktionen

4.1 Allgemeines

Jede Nation besitzt ihre eigenen Armeen, die sie über die Weltkarte steuern. So gut wie alle Aktionen, die Nationen während einer Runde bestimmen können, werden von ihren Armeen ausgeführt. Jede einzelne Armee besitzt zwei maßgebliche Werte: Ihre Truppenstärke sowie ihre Moral.

4.1.1 Truppenstärke

Jede Nation befiehlt zu Beginn des Spiels 1500 Soldaten, die zunächst in ihrer Hauptstadt stationiert sind. Diese Soldaten sind zu Beginn des Spiels auf (bis zu) zwei Armeen und eine Garnison aufzuteilen. Letztere stellt die in der Hauptstadt verbleibenden Soldaten dar, die diese vor Angriffen anderer Nationen schützen. Jede Armee (und die Garnison) muss aus mindestens 100 Soldaten bestehen. Darüber hinaus sind Verteilungen in 100er-Schritten erlaubt. So ist beispielsweise folgende Verteilung möglich:

- Garnison: 400 Soldaten
- Armee 1: 700 Soldaten
- Armee 2: 400 Soldaten

während eine Verteilung

- Garnison: 530 Soldaten
- Armee 1: 900 Soldaten
- Armee 2: 70 Soldaten

beiden genannten Regeln widersprüche.

Die Zusammensetzung von Armee und Garnison kann in der Hauptstadt jederzeit angepasst werden. Ebenso kann eine verlorengegangene Armee durch Männer der Garnison ersetzt werden.

4.1.2 Moral

Die Moral ist neben der Truppenstärke ein wichtiger Wert, der die Effizienz und Kampfkraft einer Armee bestimmt. Jede Armee hat in jeder Runde einen bestimmten Moralwert, der durch verschiedenen Faktoren beeinflusst wird, die weiter unten aufgelistet werden. Die Moral einer Armee kann die Werte -1 , 0 , 1 , 2 und 3 annehmen, wobei ein negativer Wert einer überwiegenden Demoralisierung der Armee entspricht, ein Wert von 3 einer schlagkräftigen und allseits bereiten Soldatentruppe. Die Garnison hat zu Beginn stets einen Moralwert von 5 . Jede Armee beginnt das Spiel mit einer Moral von 1 . Grundsätzlich hat jede Armee stets die Möglichkeit, sich durch das (aktionslose) Stehenbleiben auf einem Feld "auszuruhen" und somit Moral zu regenerieren. Dies ist allerdings stets nur bis zu

Tabelle 1: Einflüsse auf Moral & Basismoral

Aktion	Einfluss auf (Basis-)Moral
Eingenommener Stützpunkt	Moral +1, Basismoral +1
Verlust der Hauptstadt	Moral -2, Basismoral -1
Bewegung über 2 Felder	Moral -1
Fehlgeschlagene Flucht	Moral -1
Aktionslose Runde	Moral +1 (maximal bis Basismoral)

einem gewissen Wert, der sogenannten Basismoral möglich. Diese beträgt zu Beginn des Spiels ebenfalls 1.

Die verschiedenen Einflüsse auf die Moral und die Basismoral einer Armee sind in Tabelle 1 zusammengefasst.

4.2 Aktionen

Jede Armee hat zu Beginn jeder Runde 2 Aktionspunkte (AP), die sie für ihre Aktionen verwenden kann. Die möglichen Aktionen und ihre Kosten werden im folgenden beschrieben. Verwendet eine Armee in einer Runde keine ihrer Aktionspunkte, so regeneriert sie einen Moralpunkt.

4.2.1 Bewegungen (1–2 AP)

Jede Armee kann sich pro Runde bis zu zwei Felder weit bewegen. Dabei kostet jeder Zug auf ein Feld einen Aktionspunkt, eine Bewegung über zwei Felder also beide Aktionspunkte. Eine solche Bewegung hat wegen der damit einhergehenden Strapazen einen Abzug von 1 auf die Moral der Armee zur Folge (bis zum Minimum von -1, bei negativem Moralwert erfolgt kein weiterer Abzug).

Bei jeder Bewegung kann die Nation bestimmen, ob ihre Armee aggressiv vorgehen soll oder nicht. Aggressiv Armeen unterbrechen sowohl ihre Bewegung als auch die anderer Armeen, sollten sie während ihrer Züge auf einem Feld aufeinandertreffen. Auf diese Weise kann die aggressive Armee andere Armeen abfangen und zu einem Aufeinandertreffen zwingen. Dabei sind zwei Situationen zu unterscheiden, die in den Abbildungen 2a und 2b illustriert sind.

- (Abbildung 2a) Zwei (oder mehr Armeen), von denen mindestens eine aggressiv ist, ziehen während ihrer Bewegung auf das selbe Feld. In diesem Falle unterbrechen beide (alle beteiligten) Armeen ihre Bewegungen, auch wenn ein Zug auf ein weiteres Feld geplant war. Im dargestellten Beispiel kommen beide Armeen auf dem Feld C3 zum Stehen, falls eine der beiden aggressiv ist.
- (Abbildung 2b) Zwei Armeen, von denen mindestens eine aggressiv ist, wollen auf das Feld der jeweils anderen ziehen. Hierbei treffen beide entweder auf dem Feld der aggressiven Armee aufeinander oder, sollten beide aggressiv sein, auf dem Feld

der größeren Armee. Im dargestellten Beispiel kommen beide Armeen auf dem Feld C2 zum Stehen, falls entweder beide aggressiv sind und Armee 2 mehr Soldaten besitzt oder Armee 2 allein aggressiv ist. Sollte Armee 1 aggressiv sein, treffen beide Armeen auf dem Feld B2 aufeinander.

Eine passive Armee setzt ihre Bewegung fort, auch wenn sie dabei kurzzeitig auf dem gleichen Feld mit einer anderen (passiven) Armee steht.

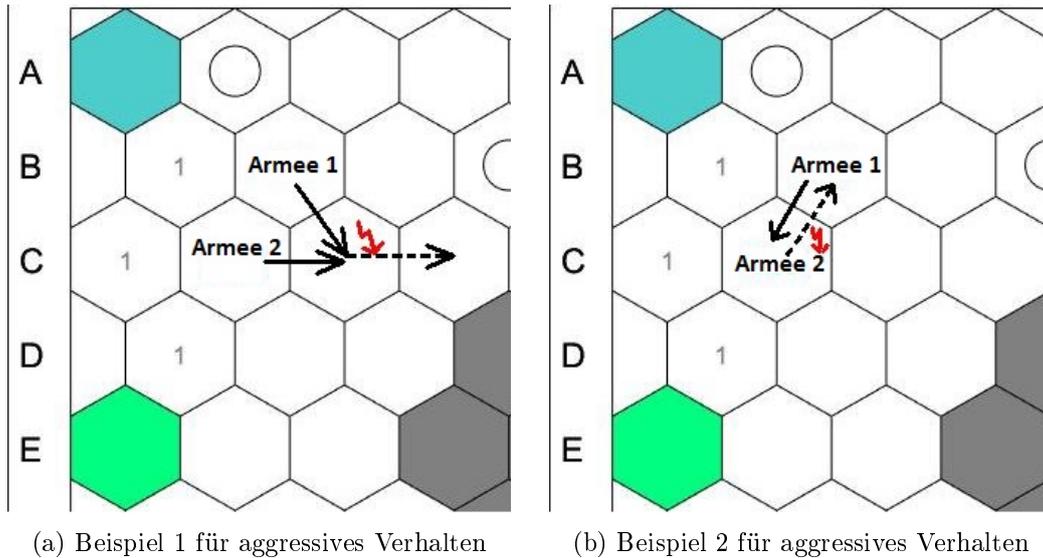


Abbildung 2: Beispiele für aggressives Verhalten

4.2.2 Stützpunkte einnehmen (2 AP)

Befindet sich eine Armee zu Beginn einer Runde auf einem Feld mit einem unbesetzten Stützpunkt, so kann sie diesen einnehmen. Das Einnehmen eines Stützpunktes dauert eine Runde und verbraucht alle Aktionspunkte. Zu Beginn der folgenden Runde geht der Stützpunkt in den Besitz der jeweiligen Nation über. Die Einnahme eines Stützpunktes erhöht die Moral aller Armeen der Nation um 1. Für jeden eingenommenen Stützpunkt steigt die Basismoral der Nation um 1.

Jeder eingenommene Stützpunkt wird automatisch mit 300 Verteidigern besetzt. Diese rekrutieren sich aus den umliegenden Dörfern, müssen also nicht von der einnehmenden Armee abgezogen werden. Die Verteidiger haben stets eine Moral von 1.

Betrifft eine Armee einen Stützpunkt einer anderen Nation, so hat sie die Möglichkeit, diesen zu erobern. Hierzu ist zunächst ein Kampf mit den Verteidigern des Stützpunktes zu überstehen. Sind alle Verteidiger vernichtet, so geht der Stützpunkt zunächst in den

neutralen Zustand über und kann im Anschluss wie oben beschrieben eingenommen werden. Alternativ kann die zuvor besetzende Nation den Stützpunkt der anderen Nation auch kampflos überlassen.

Ein Stützpunkt kann nicht direkt angegriffen werden, solange sich eine Armee der besetzenden Nation auf dem gleichen Feld befindet.

4.2.3 Hauptstädte angreifen & belagern (2 AP)

Jede Armee kann die Hauptstadt einer anderen Nation angreifen, indem sie deren Feld betritt und sich für einen Kampf gegen die Garnison entscheidet. Jede Garnison hat standardmäßig eine Moral von 5. Um die Moral der Garnison vor dem Angriff auf die Hauptstadt zu verringern, besteht die Möglichkeit, diese zu belagern. Diese Aktion kann nur von einem Nachbarfeld der Hauptstadt gewählt werden. Für jede Runde und jede Armee, die die Stadt belagert, sinkt der Moralwert der Garnison um 1.

Ein Hauptstadt kann nicht eingenommen werden. Ist der Angriff auf eine Hauptstadt erfolgreich, die Garnison also vernichtet, verliert die betroffene Nation alle Stützpunkte und erhält einen Abzug auf die Moral aller Armeen von 2. Sie kann ihre Hauptstadt neu aufbauen, indem sie auf das entsprechende Feld zieht und dort zwei Runden verharret.

4.2.4 Spezialfähigkeiten einsetzen (0 – 2 AP)

Siehe Abschnitt »Spezialfähigkeiten.

4.2.5 Kampf (2 AP)

Siehe folgender Abschnitt.

5 Kampf

Kämpfe können nur zwischen Armeen stattfinden, die sich zu Beginn einer Runde auf dem selben Feld befinden. Befiehlt eine Armee den Angriff auf eine andere, die ihrerseits eine beliebige andere Aktion geplant hat, so verfällt diese Aktion (Ausnahmen: Bewegung, siehe »Flucht, und Aktionen, die keine Aktionspunkte kosten)

5.1 Flucht

Wird eine Armee, die für die aktuelle Runde eine Bewegung geplant hat, von einer anderen angegriffen, so besteht die Chance, dass sie dem Kampf entfliehen kann. Hierbei sind die Größe der Armee sowie ihre Moral von Bedeutung. Diese ergeben mittels der Formel

$$\frac{1000 - \text{Truppenstärke}}{20} + 10 \cdot \text{Moral}$$

die sogenannte Fliehkraft, die die Wahrscheinlichkeit einer geglückten Flucht angibt. So hat eine kleine Armee mit 300 Soldaten und einer Moral von 2 mit einer Fliehkraft von

$$\frac{1000 - 300}{20} + 10 \cdot 2 = 55$$

eine Chance von 55%, dem Kampf zu entfliehen. Der Erfolg einer Flucht wird anhand der Wahrscheinlichkeit zufällig bestimmt. Eine erfolgreiche Flucht kostet einen Aktionspunkt, sodass sich die fliehende Armee lediglich ein Feld weiterbewegen kann. Eine misslungene Flucht hat einen Moralabzug von 1 zur Folge.

5.2 Kampfkraft & Verluste

Ausschlaggebend für den Ausgang des Kampfes sind die jeweiligen Truppenstärken und die Moralwerte der beteiligten Armeen. Diese ergeben kombiniert die **Kampfkraft** einer Armee. Konkret berechnet sie sich zu

$$\text{Kampfkraft} = \text{Truppenstärke} + \text{Moral} \cdot 300$$

Zusätzlich erhält die Armee mit dem größeren Moralwert (sollte es eine geben) einen Bonus auf die Kampfkraft, der der Differenz der Moralwerte multipliziert mit 100 entspricht.

Beispiel: Armee 1 (A1) greift mit 300 Soldaten und einer Moral von 2 Armee 2 (A2) mit 600 Soldaten und einer Moral von 0 an. Da Armee 1 eine um zwei höhere Moral hat, berechnet sich ihre Kampfkraft zu

$$\text{Kampfkraft}(A1) = 300 + 2 \cdot 300 + 2 \cdot 100 = 1100,$$

die der Armee 2 entsprechend zu

$$\text{Kampfkraft}(A2) = 600 + 0 \cdot 300 = 600.$$

Die Armee mit der größeren Kampfkraft gilt als Sieger des Kampfes. Die Verluste, die beide Armeen durch den Kampf erleiden, ergibt sich anhand der Differenz ihrer Kampfkraft und der folgenden Tabelle:

Tabelle 2: Verluste in Abhängigkeit der Kampfkraftdifferenz

Differenz der Kampfkraft	Verluste der siegreichen Armee	Verluste der unterlegenen Armee
0 – 200	200	200
300 – 500	100	300
600 – 800	0	400
900 –	0	500

Armee 1 muss demnach dank ihrer moralischen Überlegenheit lediglich einen Verlust von 100 Soldaten hinnehmen, während Armee 2 in der Schlacht 300 Soldaten verliert.

Sollten mehrere Armeen gegeneinander kämpfen, so wird mittels der addierten Truppenstärke und der durchschnittlichen Moral eine kombinierte Kampfstärke pro Seite gebildet.

Beispiel: Armee 1 (A1) greift mit 300 Soldaten und einer Moral von 2 Armee 2 (A2) mit 600 Soldaten und einer Moral von 0 an. Zugleich greift Armee 3 (A3) mit 200 Soldaten

und einer Moral von 3 Armee 1 an. Da Armee 2 und 3 den gleichen Gegner haben, werden ihre Truppen zusammengelegt, sodass sich eine Truppenstärke von 800 Soldaten ergibt. Die durchschnittliche Moral beträgt aufgerundet 2. Die Kampfstärken ergeben sich somit zu

$$\begin{aligned}\text{Kampfkraft}(A1) &= 300 + 2 \cdot 300 = 900 \\ \text{Kampfkraft}(A2+A3) &= 800 + 2 \cdot 300 = 1400\end{aligned}$$

6 Sanktionen

Zum Ende jeden Spieltags besteht die Möglichkeit, Nationen mit Sanktionen zu belegen. Hierzu kann jede Nation während des gesamten Spieltages öffentlich eine andere wählen, der eine Sanktion erteilt werden soll. Die Stimme kann bis zum Ende des Spieltages jederzeit geändert werden. Die Nation, die am Ende des Spieltags die meisten Stimmen (und mindestens 3) gegen sich hat, erhält folgende Sanktion:

- Sie verliert pauschal 500 Soldaten, die sofort nach Belieben von den Armeen (und/oder der Garnison) abzuziehen sind.

Zusätzlich erhalten alle Nationen, die am Ende des Spieltags zwei oder mehr Stimmen gegen sich haben, folgende Sanktionen:

- Ihre Armeen werden in dieser Runde auf der Weltkarte angezeigt
- Bis zum Ende des folgenden Spieltags kann pro Runde jede Armee der Nation jeweils nur eine Spezialfähigkeit einsetzen.

Neben dem regulären Kampf stellen die Sanktionen die einzige Möglichkeit dar, andere Nationen in ihrer Kampfkraft zu schwächen. Sie stellen daher - geschickt eingesetzt - eines der wesentlichen Werkzeuge dar, mit denen die guten Nationen sich der bösen erwehren können.

7 Spielende

Das Spiel endet, sobald eine der beiden Seiten - gute Nationen und böse Nationen - ihre jeweiligen Ziele erreicht haben.

Ziel der guten Nationen ist es, die bösen Nationen zu identifizieren und unschädlich zu machen, indem sie deren komplette Streitmacht auslöschen. Hierzu zählen neben den Armeen auch die Garnison in der Hauptstadt sowie eventuelle Verteidiger eines Stützpunktes.

Die bösen Nationen gewinnen das Spiel, indem sie die Streitmächte der anderen Nationen so weit reduzieren, dass sie als überlegende Macht aus dem Konflikt hervorgehen. Ist also zu Beginn einer Runde die summierte Streitmacht der bösen Nationen (Anzahl der Soldaten in den Armeen + Garnisonen + Anzahl der Stützpunktverteidiger + Anzahl der Barbaren der Spezialfähigkeit »Herr der Barbaren“) größer als die der guten Nationen, hat die böse Seite gewonnen und wird die gesamte Welt unterjochen.

8 Spezialfähigkeiten

Jede Nation wählt vor Beginn des Spiels (bis zu) zwei der folgenden Spezialfähigkeiten für ihre Armeen. Diese können in der Regel in jeder Runde eingesetzt werden. Jede Armee einer Nation kann jede der gewählten Spezialfähigkeiten einsetzen. Die notwendigen Aktionspunkte zum Ausführen einer Spezialfähigkeit sind für jede Fähigkeit in Klammern angegeben. Wie im Abschnitt »Kampf« geschildert, wird der Einsatz einer Spezialfähigkeit, welche Aktionspunkte erfordert, unterbrochen, wenn es zu einem Kampf kommen sollte.

Die beiden in der folgenden Aufzählung zuletzt gelisteten Spezialfähigkeiten **Unter fremder Flagge** und **Herr der Barbaren** sind spezielle Fähigkeiten, die nur von bösen Nationen gewählt werden können. Anders formuliert gelten Nationen, die diese Fähigkeiten wählen, als böse. Diese Fähigkeiten können als dritte Fähigkeit neben zwei "normalen" Fähigkeiten gewählt werden, jedoch nicht beide zugleich. Sollten mehr als zwei Nationen sich für böse Fähigkeiten entscheiden, wird ausgelost, wer sie bekommt.

Die Spezialfähigkeiten sind:

- **Baumeister** (2 AP)
Du hast fähige Handwerker unter deinen Soldaten. Mit diesen hast du die Möglichkeit, auf beliebigen Feldern neue Stützpunkte unter deiner Herrschaft zu errichten. Der Bau eines Stützpunktes erfordert eine Armee mit mindestens 500 Soldaten und dauert 2 Runden.
- **Blockade** (1 AP)
Wo deine Armeen waren, bleibt kein Stein auf dem anderen. Deine Armeen können Blockaden zwischen dem Spielfeld, auf dem sie sich befinden, und einem benachbarten Feld errichten. Diese bleiben dauerhaft bestehen und können von keiner Armee überwunden werden.
- **Aufklärung** (0 AP)
Die über das Land verteilten Dorfbewohner sind die wohlgesonnenen und versorgen deine Armeen mit Informationen. Pro Armee kannst du in jeder Runde ein Spielfeld bestimmen, das du beobachten willst. Du erhältst dann zu Beginn der folgenden Runde Informationen über die Geschehnisse auf diesem Feld und dessen Nachbarfeldern.
- **Vergeltung** (0 AP)
Deine Soldaten können Niederlagen auf den Tod nicht ausstehen. Nach einem verlorenen Kampf steigt die Moral aller deiner Armeen für eine Runde um 2. Nach einer Sanktion gegen dich steigt die Moral deiner Armeen für zwei Runden auf das 3.
- **Täuschung** (0 AP)
Ist es ein Soldat, oder doch nur eine uniformierte Vogelscheuche? Du liebst es, deine Gegner im Unklaren über deine wahre Stärke zu lassen. Du kannst in jeder Runde für deine Armeen bestimmen, ihre Truppenstärke für andere Nationen in der Nähe doppelt oder halb so groß erscheinen zu lassen, wie sie tatsächlich ist. So kann eine

Armee deine mit 400 Soldaten bestückte Armee beispielsweise für einen 200 Mann starken Spähtrupp oder für eine 800 Mann starke Streitmacht halten.

- **Unschuldsbeweis** (1 AP)
Deine Welt ist der Frieden, du bist definitiv einer der Guten. Und das hast du von oberster Stelle sogar schriftlich. Jede deiner Armeen trägt ein Erlass mit sich, der deine friedvolle Absichten bescheinigt. Der Erlass kann bei jeder Begegnung mit anderen Armeen der entsprechenden Nation vorgezeigt werden. Diese Spezialfähigkeit kann nicht zusammen mit “Unter fremder Flagge” oder “Herr der Barbaren” verwendet werden. Verliert deine Armee einen Kampf, so hat die siegreiche Armee die Möglichkeit, den Erlass an sich zu nehmen.
- **Fallenleger** (1 AP)
Einer deiner Vorfahren trug den ehrbaren Namen Angus MacGyver. Deine Armeen zeichnen sich durch die Fähigkeit aus, listige Fallen aufzustellen. In jeder Runde können deine Armeen auf ihrem aktuellen Spielfeld eine Falle für anderen Armeen aufstellen. Betritt eine andere Armee danach dieses Feld, so wird sie dort für eine Runde festgehalten und erhält einen Moralabzug von 1.
- **Falsche Befehle** (2 AP)
Was der Kommandant sagt, wird gemacht! Auch wenn er gestern noch keinen Vollbart trug? Deine Armeen können einer Armee, die auf einem benachbarten Feld steht, eine beliebige Aktion vorgeben, die diese ausführen könnte. Auch Spezialfähigkeiten, solange die betroffene Nation die gewählte beherrscht.
- **Fährte aufnehmen** (0 AP)
Sind deine Armeen erstmal auf der Jagd, lassen sie sich kaum abschütteln. Haben deine Armeen auf einem Nachbarfeld eine andere Armee entdeckt, so kannst du bestimmen, dieser zu folgen. Dadurch wird die Bewegung deiner Armee automatisch so gewählt, dass sie möglichst mit der gewählten Armee aufeinandertrifft.
- **Demoralisieren** (1 AP)
Dir sind alle Mittel recht, um die Kampfkraft anderer Armeen zu schwächen. Du kannst die Moral einer Armee, die auf einem benachbarten oder dem gleichen Feld wie du steht, um 2 verringern. Du kannst dabei selbst ausschmücken, auf welche hinterlistige Weise dies geschehen soll.
- **Geheime Kampftechniken** (0 AP)
Deine Armeen wurden von Kampfmeister einer längst vergessenen Schule trainiert. Sie erhalten zwei für den Kampf relevante Spezialfähigkeiten, die zwar schwächer sind als “normale” Spezialfähigkeiten, dafür den anderen Nationen zu Beginn des Spiels unbekannt sind.
- **Omnipräsenz** (0 AP)
Dank einer guten Militärausbildung hast du einige fähige Generäle in deinen Reihen.

Du kannst deine Streitkraft zu jedem Zeitpunkt auf drei Armeen (plus Garnison) aufteilen, allerdings in jeder Runde nur mit maximal zwei von ihnen eine Aktion ausführen. Diese Fähigkeit kann nicht mittels "Alleskönner" gewählt werden.

- **Tarnung (0 AP)**

Deine Armeen sind Meister der Tarnung. Hat sich eine deiner Armeen in der letzten Runde nur maximal ein Feld weiter bewegt, ist sie in der folgenden Runde für Armeen auf Nachbarfeldern nicht sichtbar. Hat sich eine deiner Armeen in der letzten Runde gar nicht bewegt, so ist sie zusätzlich auch für Armeen, die sich in der Folgerunde auf dem gleichen Feld befinden, nicht sichtbar. Bei einem Angriff aus der Tarnung heraus erhältst du einen Moralbonus von 1.

- **Alleskönner (0 AP)**

Deine Armeen setzen sich aus Soldaten aus aller Herren Länder mit entsprechendem Erfahrungsschatz zusammen. Dadurch bist du in der Lage, jede Spezialfähigkeit anwenden zu können. Du kannst in jeder Runde eine Spezialfähigkeit wählen, die deine Armeen in derselben Runde noch anwenden können. Neben "Alleskönner" kannst du zu Beginn des Spiels keine weitere (normale) Spezialfähigkeit wählen.

- **Underdog (0 AP)**

Aussichtslose Kämpfe sind dein Ansporn. Kämpfen deine Truppen gegen Armeen, deren Truppenstärke die deiner Armee um mehr als 400 übersteigen, erhält deine Armee für diesen Kampf einen Moralbonus von 2.

- **Verlocken (2 AP)**

Deine Generäle strotzen vor Überredungskunst. Sobald sich eine deiner Armeen mit einer anderen auf dem gleichen Feld befindet, kannst du versuchen, bis zu 200 Soldaten der anderen Armee auf deine Seite zu ziehen. Dafür dürfen sich beide Armeen in der Runde nicht weiterbewegen. Eine Armee kann durch die Verlockung nicht weniger als 100 Soldaten übrig haben.

- **Unter fremder Flagge (0 AP, böse)**

Deine Niedertracht ist grenzenlos. Du kannst deine Armeen unter der Flagge einer anderen Nation marschieren lassen, sodass sie nicht als deine eigene erkannt werden. In jeder Runde kannst du deine Entscheidung für jede deiner Armeen anpassen. Solange deine Armeen derart getarnt sind, erhalten sie einen Moral-Bonus von 2.

- **Herr der Barbaren (0 AP, böse)**

Du bist der (heimliche) Befehlshaber über ein blutrünstiges Volk von Barbaren. Die Barbaren bewegen sich von ihrem geheimen Lager aus unter deiner Kontrolle über die Karte, stets auf der Suche nach unschuldigen Opfern. Ihr Mangel an Moral wird von ihrer schieren Menge wettgemacht.

9 Versionsänderungen

Version 1.2

- Aktionspunkte eingeführt
- Intro-/extrovertierte Haltung entfernt
- Abschnitt Stützpunkte überarbeitet
- Allgemein einige Abschnitte überarbeitet und (hoffentlich) verständlicher gestaltet

Version 1.1

- Abschnitt "Flucht" hinzugefügt
- Spezialfähigkeit Demoralisieren geändert, Moralabzug beträgt nun 2 statt 3
- Spezialfähigkeit Omnipräsenz kann nicht mehr mittels Alleskönner gewählt werden

Version 1.0

- Kampfsystem ergänzt
- Abschnitt Moral etwas überarbeitet

Version 0.9

- Spezialfähigkeiten in aktiv und passiv eingeteilt und Einsatzmöglichkeiten präzisiert
- Omnipräsenz geändert: Soldaten können nun jederzeit in drei Armeen aufgeteilt werden und nicht nur zu Beginn des Spiels
- Abschnitt "Spielende" ergänzt
- Beispiel-Weltkarte angepasst

Version 0.8

- Anleitung hochgeladen und mit beliebiger Versionsnummer versehen