

# *Nebelseetal Online*

*- Spielanleitung -*

*(01.09.2006)*

*Besonderen Dank an*

*„Dwarf“, „Jorgas“, „Mike aus EM“ und „Punisher“*

*für die Mitarbeit an dieser Anleitung.*

# Das Spiel

Nebelseetal-Online ist ein Online Aufbauspiel, welches komplett in Deinem Browser läuft. Das Spielen sowie die Anmeldung sind kostenlos.

Du übernimmst die Rolle eines Herrschers über ein mittelalterliches Reich und musst Dein Geschick in Wirtschaft, Diplomatie und Krieg unter Beweis stellen. Jedes Reich liegt auf einer eigenen Welt, welche durch magische Portale verbunden sind. Durch die Portale kannst Du Handel treiben oder Kriege mit den Herrschern anderer Reiche führen. Du startest das Spiel mit einer Siedlung die es zunächst auszubauen gilt.

Dazu musst Du die Rohstoffproduktion erhöhen, indem Du produzierende Gebäude wie Holzfällerhütten, Steinmetze, Farmen oder Minen errichtest. Die so gewonnenen Rohstoffe kannst Du nutzen um weitere Gebäude zu erbauen, Forschungen zu betreiben oder Waffen und Rüstungen für Deine Armee herzustellen.

Das Spiel läuft in Echtzeit, was bedeutet, dass Rohstoffproduktionen, Einheitenbewegungen, Forschungen etc. nicht in Runden ablaufen, sondern eine gewisse Zeit benötigen und dann abgeschlossen sind. Wenn Du beispielsweise durch eine Holzfällerhütte 4 Einheiten Holz pro Stunde produzierst, bekommt Deine Siedlung alle 15 Minuten 1 Einheit Holz gutgeschrieben. Eine Forschung die 2 Tage und 10 Stunden dauert, ist auch erst 58 Stunden nachdem Du sie in Auftrag gegeben hast abgeschlossen.

Deine Gelehrten betreiben Forschungen in der Bibliothek. Diese Untersuchungen erhöhen beispielsweise die Produktivität Deiner Gebäude, oder sie sind wichtige Voraussetzungen zum Bau bestimmter Einheiten und Waren.

Hast Du genügend Rohstoffe angesammelt so kannst Du damit beginnen auf Deiner Welt neues Land zu erschließen und neue Siedlungen zu gründen. So kannst Du ein großes und mächtiges Imperium erschaffen.

Du hast auch die Möglichkeit mit anderen Spielern eine Gilde zu gründen, um gemeinsam gegen stärkere Tyrannen vorzugehen, organisiert Handelswaren herzustellen und zu verkaufen, oder selbst Angst und Schrecken zu verbreiten. In Nebelseetal-Online stehen Euch viele Wege offen. Versucht Euch einfach mal als Herrscher in einer fantastischen Welt voller Magie und Gefahren...

# Grundlegendes

In diesem Abschnitt der Anleitung werden grundlegende Dinge, wie das Spielziel, der Bildschirmaufbau oder das Punktesystem erklärt.

## **Spielziel**

Jeder hat bei Nebelseetal sicher seine eigenen Ziele. Großer Feldherr, friedlicher Forscher oder einflussreicher Händler, das alles ist möglich. Der Weg zu jedem dieser Ziele führt jedoch über die Rohstoffe, die Du für so gut wie alles im Nebelseetal benötigst. Der direkteste Weg an Rohstoffe zu kommen ist, sie mit speziellen Gebäuden zu erwirtschaften. Später kommen dann noch die Möglichkeiten Raub und Handel hinzu.

Um viele Rohstoffe zu bekommen musst Du viele Gebäude bauen. Mit den Rohstoffen kannst Du dann forschen, um z.B. Deine Rohstoffproduktion zu steigern, oder neue Rohstoffe zu ermöglichen (z.B. Wolle oder Gold). Wenn Du genug zusammengetragen hast, kannst Du zusätzliche Siedlungen gründen (bis maximal 6 Siedlungen) und somit noch mehr Rohstoffe ansammeln.

## **Bildschirmaufbau**

Am linken Bildschirmrand befindet sich das Hauptmenü. Von hier aus gelangst Du in die verschiedenen Hauptbereiche des Spiels. Außerdem werden hier die neusten fünf Nachrichten, die Du erhalten hast und Deine Punkte angezeigt. Über das Dropdownfeld, über dem Menü kannst Du zwischen Deinen Siedlungsübersichtseiten und der Spielübersichtsseite wechseln.

Am oberen Bildschirmrand befindet sich die Ressourcenleiste. Wenn Du Dich in einem Unterbereich einer Deiner Siedlungen befindest, werden hier die Ressourcen selbiger angezeigt. In der Hauptübersicht und in allen anderen Bereichen, die keiner bestimmten Siedlung zugeordnet sind, stehen hier die Gesamtressourcen aus allen Siedlungen.

In der Mitte des Bildschirms befindet sich der Hauptanzeigebereich. Hier werden die Inhalte der verschiedenen Spielbereiche angezeigt.

In manchen Bereichen, wie z.B. der Siedlungsübersicht, wird am rechten Bildschirmrand ein weiteres Menü eingeblendet. Über dieses gelangt man in weitere Unterbereiche des Spiels.

## **Hauptmenü**

Hier eine kurze Erläuterung zu den einzelnen Hauptmenüpunkten, eine genaue Beschreibung findest Du in den Entsprechenden Abschnitten dieser Anleitung:

### **Übersicht**

Über diesen Menüpunkt kommst Du direkt auf die Spielübersichtsseite, auf der Du auch direkt nach dem Einloggen landest.

### **Portal**

Alle Welten in Nebelseetal, liegen im magischen Limbus, der sich in 20 Dimensionen aufteilt. Diese sind über magische Portale miteinander verbunden. Im Portalbereich siehst Du die Position Deiner Welt und die der Welten anderer Spieler im Limbus. Je weiter eine andere Spielwelt von Deiner Welt entfernt liegt, desto mehr Mana kostet es, das Portal zu öffnen, um Einheiten zu diesem Spieler zu entsenden.

## **Diplomatie**

Im Diplomatiebereich kannst Du einer Gilde beitreten, eine eigene Gilde Gründen und verwalten, verbündete Spieler (Buddyliste) suchen und Dein Herrscherprofil (Spielerprofil) anlegen.

## **Einstellungen**

Hier kannst Du Dein Passwort ändern, den Newsletter bestellen/abbestellen, einen anderen Spielskin wählen, in den Urlaubsmodus wechseln und, falls gewünscht, Deinen Account löschen. Letzteres kann nicht rückgängig gemacht werden!

## **Ruhmeshalle**

In diesem Bereich kannst Du sehen wie Stark andere Spieler sind und wo Du dich unter ihnen platzierst.

## **Gildenhalle**

In der Gildenhalle sind alle Gilden nach ihrer Stärke aufgelistet. Die Gildenstärke ergibt sich aus den Punkten ihrer Mitglieder. Es werden nur Gilden mit mehr als zwei Mitgliedern gewertet.

## **Voraussetzungen**

Um Einheiten auszubilden, Gebäude zu bauen, Waren zu produzieren und Forschungen zu betreiben muss Dein Volk bestimmte Voraussetzungen, wie Gebäudestufen oder Forschungsstufen erfüllen. Welche Voraussetzungen das sind und ob Dein Volk sie schon erfüllt hat kannst Du in diesem Bereich einsehen.

## **Nachrichten**

Im Nachrichtenmenü siehst Du alle Nachrichten, die an Dich gesendet wurden und Du bekommst hierher die Bestätigungsmeldungen, wenn Einheiten von Dir Deine Aufträge erfüllt haben. Wenn Du eine Neue Nachricht erhalten hast, leuchtet der Nachrichtenbutton auf.

## **Forum**

Über diesen Link gelangst Du ins Nebelseetal-Forum.

## **IRC-Chat**

Über diesen Link gelangst Du direkt in den Nebelseetal IRC-Chanel.

## **Logout**

Wenn Du Deine Spielzüge getätigt hast, kannst Du dich hier ausloggen.

## **Punktesystem**

Um in der Ruhmeshalle, in der alle Spieler aufgeführt werden, weit oben zu stehen, musst Du möglichst viele Gesamtpunkte erreichen. In Nebelseetal-Online gibt es drei verschiedene Arten von Punkten:

### **Forschungspunkte**

Diese Punkte geben Deinen aktuellen Forschungsstand an. Für jede Forschung die Du erlangt hast, wird die Forschungsstufe hoch drei genommen. Die so gewonnenen Werte, werden anschließend addiert und ergeben Deine Forschungspunkteanzahl.

### ***Ein Beispiel:***

Felderwirtschaft Stufe 1 = 1 Punkt ( $1*1*1=1$ )

Kriegskunst Stufe 4 = 64 Punkte ( $4*4*4=64$ )

Minenarbeit Stufe 2 = 8 Punkte ( $2*2*2=8$ )

Gesamtforschungspunkte = 73 ( $1+64+8=73$ )

## **Kriegspunkte**

Für jede Militär- und Spionageeinheit die Du ausbildest, bekommst Du Kriegspunkte. Wie viele Punkte hängt von der entsprechenden Einheit ab:

- Bürgerwehr: 1 Punkt
- Kämpfer: 2 Punkte
- Krieger: 4 Punkte
- Ritter: 8 Punkte
- Paladin: 16 Punkte
  
- Kurzbogenschütze: 2 Punkte
- Bogenschütze: 4 Punkte
- Langbogenschütze: 8 Punkte
- Armbrustschütze: 10 Punkte
  
- Belagerungsturm: 2 Punkte
- Ramme: 3 Punkte
- großer Belagerungsturm: 4 Punkte
- große Ramme: 5 Punkte
- Balliste: 6 Punkte
- Katapult: 7 Punkte
- großes Katapult: 8 Punkte
  
- Streuner: 1 Punkte
- Gauner: 2 Punkte
- Dieb: 4 Punkte
- Meisterdieb: 8 Punkte
- Kundschafter: 10 Punkte
- Waldläufer: 16 Punkte
  
- Handkarren: 1 Punkt
- Einspanner: 2 Punkte
- Zweispänner: 3 Punkte

### **Ein Beispiel:**

10 Paladine + 12 Bogenschützen =  $10 \cdot 16 + 12 \cdot 4 = 208$  Kriegspunkte

Des weiteren bekommst Du für deine Verteidigungsanlagen Kriegspunkte. Dies berechnen sich, indem die Ausbaustufe hoch drei genommen werden.

### **Ein Beispiel:**

Palisade (Ausbaustufe 4) = 64 Kriegspunkte ( $4 \cdot 4 \cdot 4 = 64$ )

## **Gesamtpunktzahl**

Die Gesamtpunktzahl besteht aus der Summe von den Kriegs- und Forschungspunkten. Das Ergebnis wird dann durch zwei geteilt.

Die Gesamtpunktzahl kann man in der Ruhmeshalle sehen, die Kriegs- und Forschungspunkte kann man dort nicht erkennen, sie werden Dir nur für Deinen Account unter dem Hauptmenü angezeigt.

### **Ein Beispiel:**

$(150 \text{ Forschungspunkte} + 200 \text{ Kriegspunkte}) / 2 = 175$  Gesamtpunkte

## **Rufpunkte**

Für das aktive teilnehmen am Spiel bekommst Du Rufpunkte. Diese fließen nicht mit in die

Gesamtpunktzahl ein sondern können gegen Boni, wie z.B. Extraressourcen eingetauscht werden. Dies kannst du unter dem Menüpunkt „Diplomatie->Euer Ruf“ tun. In der Ruhmeshalle werden die Rufpunkte ebenfalls aufgelistet. Sie sind ausschlaggebend, wenn zwei Spieler die gleiche Gesamtpunktzahl haben. Der Spieler, der den höheren Ruf besitzt steht dann weiter oben. Haben beide Spieler ebenfalls die gleiche Anzahl an Rufpunkten, steht der Spieler oben, der schon länger auf dem Server angemeldet ist.

### **Götterschutz**

Alle neuen Spieler befinden sich die ersten sieben Tage im so genannten Götterschutz und können nicht angegriffen werden. Dieser Schutz hält allerdings nur so lange an, bis der entsprechende Spieler seinen ersten Kriegspunkt bekommt. Wer also nach vier Tagen beginnt seine Verteidigungsanlagen auszubauen, oder eine Militär- bzw. Spionageeinheit ausbildet, kann bereits ab diesem Zeitpunkt angegriffen werden. Du musst Dir also zu Beginn des Spiels vorerst keine Gedanken über Angriffe feindlicher Spieler machen. Erst nach dem ersten Kriegspunkt bzw. sieben Tagen Spielzeit gilt folgende Regelung:

Spieler bis maximal 299 Punkte befinden sich im eingeschränkten Götterschutz. Innerhalb des eingeschränkten Götterschutzes kannst Du nur Spieler angreifen, die im Bereich „eigene Punktzahl +/- 20%“ liegen. Zum Beispiel kannst Du mit 100 Punkten alle anderen Spieler zwischen 80 und 120 Punkten angreifen.

Ein Angriff über die Götterschutzgrenze von 299 Punkten hinweg ist in keine Richtung möglich! Ein Spieler mit 299 Punkten kann also nur Spieler zwischen 240 und 299 Punkten angreifen und kann von allen Feinden oberhalb von 299 Punkten nicht angegriffen werden.

Alle Spieler über 300 Punkten befinden sich außerhalb des Götterschutzes und können alle anderen Spieler über 300 Punkten angreifen und von ihnen angegriffen werden.

Es ist mehr als nur ratsam, das Du Dir vor dem Verlassen des Götterschutzes, eine andere Art von Schutz zulegst. Die üblichste Methode ist, dass Du Dich einer wehrhaften Gilde anschließt, oder Dir mächtige Verbündete suchst.

Spieler die Dir gegenüber im Götterschutz sind erkennst Du daran, dass ihre Namen in der Ruhmeshalle und im Portal grün dargestellt werden. Außerdem sind sie im Portalbereich zusätzlich mit einem grünen Punkt gekennzeichnet.

## *Spielübersichtsseite:*

Nachdem Du Dich ins Spiel eingeloggt hast, landest Du direkt auf der Spielübersichtsseite. Hier siehst Du eine Liste Deiner Siedlungen (anfangs nur eine Siedlung mit der Bezeichnung „Siedlung“) mit einer Auflistung der aktuell gelagerten Rohstoffe und Einheiten. Außerdem werden hier die in den Siedlungen laufenden Forschungen angezeigt. Jeder Spieler beginnt das Spiel mit 10 Siedlern, 100 Holz und 100 Steinen.

Über den Siedlungen wird eine Liste aller laufenden Aufträge angezeigt. Dies können sowohl Transporte zwischen Dir und anderen Spielern sein, als auch Angriffe auf eine Deiner Siedlungen.

# Siedlungen:

## **Siedlungsübersichtsseite**

Wenn Du dich auf der Spielübersichtsseite befindest, kannst Du entweder durch einen Klick auf den Siedlungsnamen, oder über das Dropdownmenü, über dem Hauptmenü, in die Siedlungsübersicht Deiner Siedlung(en) wechseln.

Hier siehst Du eine Karte der Siedlung, die in der Siedlung gelagerten Rohstoffe und eine Tabelle, in der Du den Rohstoffzuwachs ablesen kannst.

Die Ressourcenanzeige am oberen Bildschirmrand zeigt Dir, wie viele Rohstoffe in der aktuellen Siedlung gelagert sind. Die Werte in Klammern zeigen den Ressourcenzuwachs pro Stunde. Der Balken zeigt an, wann die nächste Einheit einer Ressource hinzukommt.

Rechts am Bildschirmrand ist das Siedlungsmenü, von dem aus Du auf alle Bereiche zugreifen kannst, die in der aktuellen Siedlung verfügbar sind.

Die einzelnen Siedlungsmenüpunkte im Überblick:

## **Siedlungsübersicht**

Über diesen Button gelangst Du wieder auf die Siedlungsübersicht der aktuellen Siedlung zurück, falls Du in einen der anderen Bereiche, wie beispielsweise „Aufträge“ gewechselt hast.

## **Aufträge**

Hier kannst Du den Einheiten, die in der aktuellen Siedlung stationiert sind, Aufträge erteilen. Auch warten hier die Handelskarawanen anderer Spieler auf Deine Bestätigung. Dieser Menüpunkt ist erstmal weniger wichtig, da Du anfangs noch keine Einheiten besitzt. Auf das versenden von Einheiten, wird später noch näher eingegangen.

## **Bauen**

Hier gelangst Du in das Baumenü der aktuellen Siedlung. Es gibt hier zwei Bereiche, „Produktion“ und „Verteidigung“.

### **Produktion**

Es sind alle Gebäude aufgelistet, die Du bereits erforscht hast (Holzfäller, Steinmetze, Jäger, Bibliothek und Häuser können bereits ohne Forschungen gebaut werden, für die restlichen Gebäude benötigst Du Kenntnisse in der Forschung „Baukunst“). Klicke auf das Feld „... bauen“ neben dem Gebäude, welches Du errichten möchtest und platziere es anschließend auf der Siedlungskarte. Wenn Du den Mauszeiger über ein Feld hältst wird Dir automatisch angezeigt wie gut (hohe Produktion / niedrige Produktion / gar nicht möglich) dieses Feld, für die Produktion geeignet ist. Eine genaue Auflistung, welche Felder für welches Gebäude geeignet und wie hoch die Erträge sind, findest Du weiter unten in dieser Anleitung.

### **Verteidigung**

Im Bereich Verteidigung kannst Du Deine Verteidigungsanlagen ausbauen, um dich vor feindlichen Angriffen zu schützen.

## **Gebäude abreißen**

Mittels dieser Schaltfläche kannst Du Gebäude abreißen. Es wird wieder die Kartenansicht geöffnet, in der Du das abzureißende Gebäude anklicken kannst. Nach einer erneuten Sicherheitsabfrage wird es aus der Siedlung entfernt. Du erhältst durch einen Abriss keinerlei Ressourcen zurück. Lediglich das Feld, auf dem das Gebäude stand, ist wieder frei und kann neu bebaut werden. Dies ermöglicht Dir, im späteren Verlauf des Spiels, Deine Rohstoffproduktion umzustellen.

## **Lager**

Im Lager kannst Du dir einen Überblick über alle in der Siedlung befindlichen Waren und Einheiten verschaffen.

## **Umbenennen**

Hier kannst Du den Siedlungsnamen individuell gestalten.

## **Siedeln**

Um eine neue Siedlung zu gründen, klicke im Siedlungsmenü auf den Button „Siedeln“. Dort werden Dir die benötigten Ressourcen angezeigt. Hast Du genügend Ressourcen gesammelt und die nötigen Siedlerkarren gebaut, kannst Du eine neue Siedlung errichten, indem Du einen Namen für die Siedlung eingibst und auf „Siedeln“ klickst. Es ist nicht möglich mehr als 6 Siedlungen zu errichten.

Einer neuen Siedlung wird per Zufall eine Karte zugewiesen. Es werden niemals zwei Deiner Siedlungen die gleiche Karte bekommen, es ist jedoch möglich, dass, nachdem Du eine Siedlung aufgegeben hast, die gleiche Karte bei einer Neugründung wieder auftaucht.

**--Tipp:** Auch wenn Du eine schlechte Karte mit wenigen nutzbaren, oder nur schlecht nutzbaren Feldern bekommst, warte mit dem aufgeben der Siedlung, bis Du alle 6 Siedlungen gegründet hast. So ist das Risiko geringer, die selbe, schlechte Karte erneut zu bekommen.

## **Siedlung aufgeben**

Wenn Du mehr als eine Siedlung besitzt, kannst Du eine der Siedlungen aufgeben. Dazu wechsele auf die aufzugebende Siedlung und klicke im Siedlungsmenü auf „Siedlung aufgeben“. Nach einer erneuten Sicherheitsabfrage wird die Siedlung gelöscht.

Bedenke aber, dass das Löschen nicht rückgängig gemacht werden kann und dabei **ALLE** Einheiten, Waren, Gebäude und Ressourcen der Siedlung verloren gehen! Das Löschen einer Siedlung ist in erster Linie sinnvoll, wenn Du eine besonders schlechte Siedlungskarte erwischst hast.

## **Weitere Optionen**

Im späteren Verlauf des Spiels werden noch weitere Buttons im Siedlungsmenü auftauchen. Diese führen beispielsweise in die Kriegerakademie in der Einheiten ausgebildet werden können, oder in die Bibliothek in der Du neue Wissensgebiete erforschen kannst. Diese Buttons und die dazu gehörigen Bereiche, werden in den entsprechenden Abschnitten dieser Anleitung näher erläutert.

# Rohstoffproduktion und Gebäude:

	<b>Gebäude</b>	<b>Rohstoff</b>	<b>Produktion</b>
	Holzfäller	Holz	Wald (4), Steppe (2)
	Steinmetz	Stein	Berg (4), Hügel (2)
	Erzmine	Metall	Berg (3), Hügel (1,5)
	Tempel	Mana	Nebensee (5), alle außer Sumpf (1)
	Farm	Nahrung	Grasland (4), Steppe (2)
	Goldmine	Gold	Berg (3), Hügel (1,5)
	Schafszucht	Wolle	Grasland (3), Steppe (1,5)
	Rinderfarm	Leder	Grasland (3 Nahrung, 3 Leder), Steppe (1,5 Nahrung, 1,5 Leder)
	Pferdezucht	Pferde	Grasland (3), Steppe (1,5)
	Jäger	Nahrung, Leder	Wald (2 Nahrung, 2 Leder), Steppe (1 Nahrung, 1 Leder)

Jedes Gebäude produziert auf 2 verschiedenen Geländearten unterschiedliche Mengen an Rohstoffen. Wie viele Ressourcen pro Stunde produziert werden, kannst Du aus der Tabelle oben entnehmen. Der Wert in Klammern geben die Produktionsmenge pro Stunde an. Sümpfe sind unbebaubar und somit für Eure Siedlungen völlig wertlos.

Deine Siedlung bekommt, außer den Rohstoffen, noch einen neuen Siedler pro Stunde, bis ihre Siedlergrenze erreicht ist. Diese Grenze liegt in jeder neuen Siedlung bei 10 Siedlern. Wenn Du in Deiner Siedlung Häuser errichtest, erhöht sich der Grenzwert um 5 Siedler pro Haus. Wann Du den nächsten Siedler bekommst, kannst Du in der Siedlungsübersicht, unter der Rohstoffzuwachstabelle sehen.

Neben den schon genannten Rohstoffe produzierenden Gebäuden, gibt es noch die Produktions- und Ausbildungsstätten. Diese werden in späteren Abschnitten dieser Anleitung genauer beschrieben.

# Forschung:

## **Bibliothek**

Forschungen sind wichtige Voraussetzungen, für Einheiten, Waffen, Gebäude und weitere Forschungsmöglichkeiten. Manche von ihnen erhöhen die Produktivität Deiner Siedlungen, andere ermöglichen den Bau neuer Gebäude und Einheiten oder steigern die Effektivität Deiner Kampfeinheiten.

Um Forschung zu betreiben musst Du in Deiner Siedlung zunächst eine Bibliothek bauen. Dies kannst Du über den Button „Bauen“ im Siedlungsmenü tun.

Hast Du genügend Ressourcen gesammelt, klicke in der Siedlungsübersicht auf „Bauen“ und wähle die Bibliothek aus. Sie kann nur auf Grasland, Steppe oder Nebelseen errichtet werden. In jeder Siedlung kann nur eine einzige Bibliothek gebaut werden.

Verfügt Deine Siedlung über eine Bibliothek, erscheint im Siedlungsmenü der Button „Forschung“. Über diesen gelangst Du in den Forschungsbereich. In Diesem kannst Du, solange Deine Gelehrten nicht mit Studien beschäftigt sind, die Bibliothek ausbauen, oder einen Forschungsauftrag erteilen.

## **Ausbauen der Bibliothek**

Das Ausbauen der Bibliothek erfolgt in Stufen. Mit jeder Stufe, die Deine Bibliothek ausgebaut wird, stehen Dir weitere Forschungsmöglichkeiten in ihr offen. Welche Voraussetzungen Du für die Forschungen benötigst kannst Du unter „Voraussetzungen“ im Hauptmenü erfahren. Wenn Du genügend Ressourcen gesammelt hast, klicke im Forschungsbereich auf den Button „Bibliothek ausbauen“, um die Stufe der Bibliothek um 1 zu erhöhen. Der Ausbau wird mit jeder Stufe teurer.

## **Forschung**

Um Forschungsaufträge an Deine Gelehrten zu erteilen, suche Dir im Forschungsbereich die entsprechende Forschung aus und klicke dort auf „Forschen“. Die benötigten Ressourcen werden sofort zum experimentieren in die Bibliothek geschafft und Deine Gelehrten beginnen mit ihren Studien.

Auch die Entwicklung Deiner Forschungsmöglichkeiten wird in Stufen angegeben und erhöht sich pro Forschungsauftrag um 1. Ein Forschungsauftrag dauert (Neue Stufe\*Neue Stufe) in Stunden. Während dieser Zeit kannst Du in der Siedlung, in der geforscht wird, weder die Bibliothek ausbauen, noch einen weiteren Forschungsauftrag erteilen.

Solltest Du Dich, aus welchem Grund auch immer, dazu entschließen die laufende Forschung abzubrechen, sind sowohl die investierte Zeit, als auch die eingesetzten Ressourcen verloren.

## **Ein Beispiel:**

Du möchtest Deine Kenntnisse in der „Baukunst“ von Stufe 2 auf Stufe 3 anheben. Du hast bereits die nötigen Ressourcen gesammelt und in der Bibliothek sitzen Deine Gelehrten faul herum und erfreuen sich an Rauschkraut, Wein und diskutieren über philosophische Fragen...

Sobald Du nun auf „Baukunst erforschen“ klickst, werden die für die Forschung benötigten Ressourcen von Deinem Siedlungsbestand abgezogen. Die Gelehrten machen sich sofort daran die Komplexität der „Baukunst“ zu erforschen.

Da Du diese auf die Stufe 3 anheben möchtest, wird das 9 Stunden in Anspruch nehmen. ( $3 * 3 = 9$ ) Während dieser Zeit, ist in der Siedlung, in der geforscht wird, der gesamte Forschungsbereich blockiert. Du kannst dort lediglich noch den Fortschritt der Studien beobachten, oder Deine Gelehrten anweisen, ihre Studien einzustellen. Solltest Du Dich zu Letzterem entscheiden, klicke auf den Button „Forschung abbrechen“.  
Nach einer erneuten Sicherheitsabfrage stellen Deine Gelehrten ihre Arbeit ein. In diesem Fall kannst Du, sofort wieder uneingeschränkt auf den Forschungsbereich zugreifen, allerdings sind die eingesetzten Ressourcen für die abgebrochene Forschung verloren.

**WICHTIG:** Während der gesamten Studienzeit bleibt die Stufe Deiner Forschung noch auf ihrem alten Wert! Erst wenn die Forschungszeit vollständig abgelaufen ist und Du erneut den Forschungsbereich besuchst, um das Ergebnis deiner Gelehrten zu begutachten, erhöht sich die Stufe des Forschungsprojekts um 1.

Die Rohstoffkosten die zum Forschen aufgebracht werden müssen, verdoppeln sich pro Stufe. Das bedeutet, wenn Du für eine Forschung Stufe1 50Holz benötigst, benötigst Du für Stufe2 100Holz, für Stufe3 200Holz, für Stufe4 400Holz usw.

## Waren:

Um Militäreinheiten ausbilden zu können, musst Du zuerst einmal Waffen und Rüstungen produzieren. Auch ist für Deine Kundschafter Woll- oder Fellkleidung erforderlich.

Um diese Waren produzieren zu können, musst Du zunächst eine Schmiede, Nähstube oder einen Bogenbauer in Deiner Siedlung errichten. In der Schmiede stellst Du Waffen und Rüstungen, beim Bogenbauer Fernwaffen und in der Nähstube Stoff- und Fellkleidung her. Bedenke das Du zum Bau dieser Gebäude bestimmte Voraussetzungen erfüllen musst. Diese kannst Du im Hauptmenü unter „Voraussetzungen“ einsehen.

Sobald Du das Gebäude errichtet hast, erscheint im Siedlungsmenü der Button „Schmied“, „Bogenbauer“ bzw. „Schneider“. In jedem dieser Bereiche kannst Du Waren in Auftrag geben, indem Du die Anzahl der anzufertigenden Gegenstände in die Eingabefelder, unter der Warenbezeichnung einträgst und anschließend auf „Auftrag erteilen“ klickst. Die zu fertigenden Waren werden dann in eine Warteschlange gestellt und nacheinander abgearbeitet. Je mehr Fertigungsgebäude Du errichtest, desto mehr Waren werden gleichzeitig angefertigt.

Ein Beispiel:

Du gibst 10 Schwerter in Auftrag. Für ein Schwert benötigt Dein Schmied 20 Minuten. Wenn Du in Deiner Siedlung zwei Schmieden gebaut hast, werden immer zwei Schwerter gleichzeitig in dieser Zeit gefertigt. Um den gesamten Auftrag abzuschließen benötigst Du also statt 200 nur 100 Minuten.

Deinen Warenbestand kannst Du in Deinem Lager überprüfen. Dieses erreichst Du über das Siedlungsmenü der jeweiligen Siedlung.

Es kann durchaus vorkommen, dass Du Einheiten ausbilden kannst, aber noch nicht die erforderlichen Voraussetzungen erfüllst, um die benötigten Waren herzustellen. In diesem Fall kannst Du versuchen, einen Handelspartner zu finden, der Dir die Waren verkauft oder gegen Rohstoffe eintauscht.

## Einheiten:

Zum Transport von Rohstoffen und Waren benötigst Du Transportkarren, zum Handeln mit anderen Spielern Handelskarawanen. Zur Verteidigung Deines, oder zum Angreifen anderer Reiche sind Militäreinheiten unabdingbar.

In Nebelseetal gibt es grundlegend vier Einheitentypen. Die Karren, die Belagerungswaffen, die Kundschafter und die Kampfeinheiten.

- **Karren** werden zum Transport von Waren und Rohstoffen und zum Handeln mit anderen Spielern benötigt.
- **Belagerungswaffen** werden zur Erstürmung großer Verteidigungsanlagen benötigt.
- **Kundschafter** werden zur Spionage eingesetzt.
- **Kampfeinheiten** verteidigen Eure Siedlungen oder greifen auf Befehl andere Spieler an.

Zum Bau von Karren und Belagerungswaffen benötigst Du einen Stellmacher, zum Ausbilden von Kundschaftern eine Diebesgilde und Armee-Einheiten werden in der Kriegerakademie ausgebildet.

In jeder Deiner Siedlungen kann jeweils nur eine Kriegerakademie, eine Diebesgilde und ein Stellmacher gebaut werden. Die Gebäude werden stufenweise ausgebaut. Je höher die Stufe, desto schneller werden dort Einheiten ausgebildet.

Sobald Du eines dieser Gebäude errichtet hast, erscheint im Siedlungsmenü der Button „Stellmacher“, „Diebesgilde“ bzw. „Kriegerakademie“. In jedem dieser Gebäude kannst Du Einheiten in Auftrag geben, indem Du die Anzahl der auszubildenden Einheiten in die Eingabefelder, unter der Einheitenbezeichnung, einträgst und anschließend auf „Auftrag erteilen“ klickst. Die ausgewählten Einheiten werden dann in eine Warteschlange gestellt und nacheinander ausgebildet bzw. gebaut.

## Einheitentabelle

Hier siehst Du eine Auflistung aller Einheiten, die es in Nebelseetal gibt:

### **Armeeeinheiten (Kriegerakademie):**

Bezeichnung	Kosten	Voraussetzungen, Anmerkungen	LE	AT	PA	SI	HE	RS	TP	GS	MU	SK
Bürgerwehr Punktwert: 1	1 Siedler, 100 Nahrung, 50 Leder, 50 Wolle	-	15	20	20	10	10	0	1-6	5	40	1
Kämpfer Punktwert: 2	1 Siedler, 250 Gold, 1 Kurzsword, 1 Lederrüstung	Kriegskunst 1	20	40	25	10	15	1	2-8	10	75	2
Krieger Punktwert: 4	1 Siedler, 500 Gold, 1 Schwert, 1 Kettenhemd, 1 Pferd	Kriegskunst 3	30	50	40	15	15	2	3-10	25	85	3
Ritter Punktwert: 8	1 Siedler, 1000 Gold, 1 Schwert, 1 Pferd, 1 Plattenrüstung	Kriegskunst 7	35	70	50	15	5	4	4-15	20	95	4
Paladin Punktwert: 16	1 Siedler, 2000 Gold, 10 Mana, 1 Zweihänder, 1 Schwert, 1 Pferd, 1 Paladinharnisch	Kriegskunst 10	50	85	60	20	0	6	6-20	20	100	5
Kurzbogenschütze Punktwert: 2	1 Siedler, 250 Gold, 1 Kurzbogen	Kriegskunst 2	15	40	0	10	10	0	1-6	5	60	1
Bogenschütze Punktwert: 4	1 Siedler, 500 Gold, 1 Bogen	Kriegskunst 4	15	50	0	10	10	0	1-8	5	60	2
Langbogenschütze Punktwert: 8	1 Siedler, 1000 Gold, 1 Langbogen	Kriegskunst 6	20	60	0	10	10	0	1-10	5	60	4
Armbrustschütze Punktwert: 10	1 Siedler, 2000 Gold, 1 Armbrust, 1 Lederrüstung	Kriegskunst 8	20	60	0	10	10	1	2-12	5	60	5

### **Kundschafter (Diebesgilde):**

Bezeichnung	Kosten	Voraussetzungen, Anmerkungen	LE	AT	PA	SI	HE	RS	TP	GS	MU	SK
Streuner Punktwert: 1	1 Siedler, 100 Nahrung, 50 Gold 1 Wollumhang	-	10	10	15	30	30	0	1-4	10	60	2
Gauner Punktwert: 2	1 Siedler, 250 Gold, 1 Messer, 1 Diebesumhang	Heimlichkeit 1	15	30	20	50	45	0	1-6	15	65	3
Dieb Punktwert: 4	1 Siedler, 500 Gold, 1 Dolch, 1 Diebesumhang	Heimlichkeit 3	15	40	40	65	70	0	2-7	20	70	5
Meisterdieb Punktwert: 8	1 Siedler, 750 Gold, 1 Kurzsword, 1 Diebesumhang	Heimlichkeit 5	20	40	45	70	80	0	3-8	25	80	7

Bezeichnung	Kosten	Voraussetzungen, Anmerkungen	LE	AT	PA	SI	HE	RS	TP	GS	MU	SK
Kundschafter Punktwert: 10	1 Siedler, 1000 Gold, 1 Schwert, 1 Fellumhang	Heimlichkeit 8	25	50	60	85	90	1	2-9	30	90	9
Waldläufer Punktwert: 16	1 Siedler, 2000 Gold, 1 Schwert, 1 Fellrüstung	Heimlichkeit 10	30	60	65	90	95	2	3-10	35	100	11

### Karren und Belagerungswaffen (Stellmacher):

Bezeichnung	Kosten	Voraussetzungen, Anmerkungen	LE	AT	PA	SI	HE	RS	TP	GS	SK	
Handkarren Punktwert: 1	100 Holz, 15 Metall, 15 Leder, 15 Wolle, 1 Siedler	- Ladung: 40	-	-	-	-	-	-	-	10	0	
Einspanner Punktwert: 2	250 Holz, 100 Metall, 200 Leder, 200 Wolle, 1 Pferd, 2 Siedler	Wagenbau 3 Ladung: 100	-	-	-	-	-	-	-	25	0	
Zweispänner Punktwert: 3	500 Holz, 150 Metall, 250 Leder, 250 Wolle, 2 Pferde, 2 Siedler	Wagenbau 7 Ladung: 250	-	-	-	-	-	-	-	30	0	
Handelskarawane Punktwert: -	500 Holz 250 Metall 200 Gold 500 Wolle 500 Leder 10 Siedler 15 Pferde	Wagenbau 2 Ladung: 1000	-	-	-	-	-	-	-	25	0	
Gr. Handelskarawane Punktwert: -	1000 Holz 500 Metall 400 Gold 1000 Wolle 1000 Leder 20 Siedler 30 Pferde	Wagenbau 6 Ladung: 2500	-	-	-	-	-	-	-	30	0	
Siedlerkarren Punktwert: -	200 Holz, 80 Metall, 150 Leder, 100 Wolle, 4 Pferde, 5 Siedler, 300 Nahrung	Wagenbau 1	-	-	-	-	-	-	-	20	0	
<b>Belagerungswaffen:</b>												
Belagerungsturm	800 Holz, 50 Metall, 500 Leder, 10 Pferde, 5 Siedler	Wagenbau 4	-	-	-	-	-	-	0	15	35	
Ramme	500 Holz, 150 Metall, 100 Leder, 10 Pferde, 5 Siedler	Wagenbau 5	-	-	-	-	-	-	0-4	15	25	
Gr. Belagerungsturm	1200 Holz, 80 Metall, 800 Leder, 15 Pferde, 7 Siedler	Wagenbau 6	-	-	-	-	-	-	0	15	45	

Bezeichnung	Kosten	Voraussetzungen, Anmerkungen	LE	AT	PA	SI	HE	RS	TP	GS	SK
Gr. Ramme	1100 Holz, 300 Metall, 250 Leder, 20 Pferde, 10 Siedler	Wagenbau 7	-	-	-	-	-	-	0-8	15	35
Balliste	600 Holz, 200 Metall, 300 Leder, 10 Pferde, 10 Siedler	Wagenbau 8	-	-	-	-	-	-	1-10	15	25
Katapult	1500 Holz, 200 Metall, 1000 Leder, 20 Pferde, 10 Siedler	Wagenbau 9	-	-	-	-	-	-	2-13	15	45
Gr. Katapult	1900 Holz, 300 Metall, 1400 Leder, 25 Pferde, 15 Siedler	Wagenbau 10	-	-	-	-	-	-	5-18	15	55

### **Abkürzungen:**

Sollte bei einer Einheit ein Wert nicht angegeben sein, ist dieser für die Aufträge, die Du mit Ihr ausführen kannst, nicht relevant.

**LE:** Die Lebensenergie einer Einheit. Je höher diese ist, desto mehr Schaden verkräftet sie in der Schlacht.

**AT:** Der Angriffs- oder Attackewert einer Einheit. Je höher dieser ist, desto höher ist ihre Chance mit der Waffe einen Treffer zu landen.

**PA:** Der Verteidigungs- oder Paradowert. Je höher dieser Wert ist, desto höher ist die Chance der Einheit eine gegnerische, geglückte Attacke abzuwehren.

**SI:** Der Sinnesschärfewert gibt an, wie Aufmerksam eine Einheit ist und wie leicht sie Spione entdecken kann. (Das Spionagesystem ist zur Zeit in einer Überarbeitungsphase. Dieser Wert hat im Moment noch keinen Einfluss auf das Spiel.)

**HE:** Der Heimlichkeitswert gibt an, wie gut eine Einheit sich unauffällig verhalten kann, um der Entdeckung durch Feinde zu entgehen. (Das Spionagesystem ist zur Zeit in einer Überarbeitungsphase. Der Wert hat noch keinen Einfluss auf das Spiel.)

**RS:** Der Rüstungsschutz bietet der Einheit Schutz, vor dem vom Gegner angerichteten Schaden. Je höher der Wert, desto weniger Schaden nimmt die Einheit bei einem Treffer.

**TP:** Die Trefferpunkte geben an, wie viel Schaden eine Einheit bei einem Treffer anrichtet. Der Schaden senkt die Lebensenergie des Gegners.

**GS:** Der Geschwindigkeitswert gibt die Reisegeschwindigkeit einer Einheit an. Je höher dieser Wert, desto schneller kann die Einheit zwischen zwei Siedlungen reisen.

**MU:** Der Mutwert gibt an, wie entschlossen eine Einheit im Kampf ist und wie leicht sie in die Flucht geschlagen werden kann.

**SK:** Die Schlagkraft einer Einheit wird benötigt, um die gegnerische Verteidigung zu durchbrechen.

# Aufträge:

## **Einheiten und Zielspieler auswählen**

Über den Button „Aufträge“ im Siedlungsmenü, kannst Du Deinen Einheiten Befehle erteilen.

Um einen Auftrag einzuleiten klicke im Siedlungsmenü auf Aufträge. Alle Deine hier stationierten Einheiten werden angezeigt.

Gib hinter den Einheiten die Anzahl an, die Du entsenden möchtest. Bei den Einheiten stehen auch die Kosten, die ein Auftrag verursacht. Wähle das Auftragsziel aus, zu dem Deine Einheiten aufbrechen sollen:

## **Eigene Siedlung**

Wenn Du mehr als eine Siedlung besitzt, kannst Du Deine Einheiten zu einer anderen Deiner Siedlungen schicken, um z.B. Rohstoffe und Waren dorthin zu transportieren.

## **Portalkoordinaten**

Wenn Du Deine Einheiten zu einem anderen Spieler schickst, musst Du seine Portalkoordinaten kennen. Diese stehen entweder in der Ruhmeshalle hinter dem Namen des Spielers, oder im Informationsfeld im Portal. Du hast auch die Möglichkeit, Aufträge über das Auftragsicon hinter den Spielern in der Ruhmeshalle oder im Portal zu erteilen. In diesem Fall werden die Koordinaten des entsprechenden Spielers automatisch hier eingetragen.

## **Verbündeter**

Wenn Du verbündete Spieler hast, kannst Du diese hier direkt als Ziel für Deinen Auftrag auswählen. Du musst die Koordinaten nicht erst ausfindig machen.

## **Gildenmitglied**

Bist Du in einer Gilde, kannst Du hier eines Deiner Gildemitglieder als Ziel für Deinen Auftrag auswählen.

## **Auftragsdetails**

Im nächsten Auswahlschirm werden zuerst die Zielsiedlung und die Auftragsart festgelegt. Je nach Art des Auftrags, müssen zusätzlich noch einige Einstellungen getätigt werden. Außerdem wird hier angezeigt, wie lange der Auftrag dauern wird. Die Zeitangaben gelten für eine Strecke. Wenn also 2 Stunden angegeben sind, benötigen Deine Einheiten 2 Stunden um die Zielsiedlung zu erreichen. Sollten die Einheiten, wie beispielsweise bei einem Transport, wieder zur Start siedlung zurückkehren, dauert der Auftrag doppelt so lange.

## **Zielsiedlung**

In dem Auswahlbereich oben auf der Seite wähle zuerst die Siedlung aus, die das Ziel des Auftrages werden soll.

## **Auftragsart**

Als nächstes muss die Art des Auftrags gewählt werden. Welche Arten zur Auswahl stehen hängt von den, von Dir zuvor gewählten Einheiten ab:

### ***Stationieren***

Stationieren bedeutet, dass Deine Einheiten von einer Siedlung zu einer anderen reisen und dort verbleiben. Dabei können sie auch Waren mitnehmen, sofern sich Karren unter ihnen befinden. Stationieren kann man in der Regel alle Einheitentypen, es ist allerdings nicht möglich, Einheiten in fremden Siedlungen zu stationieren.

### **Spionage**

Mit Deinen Spionageeinheiten kannst du andere Spieler ausspionieren. Du erhältst dann einen Spionagebericht, mit einer Karte der Siedlung, den dort lagernden Ressourcen und der in der Siedlung stationierten Einheiten. Du kannst deinen Spionen Pferde mitgeben. Sie können dann schneller reisen, da sie, wenn ihr Pferd erschöpft ist, auf ein frisches Pferd umsteigen können.

### **Transportieren**

Bei einem Transport reisen die Einheiten von einer Siedlung zur anderen, liefern dort ihre Waren ab und reisen wieder zurück zur Start siedlung. Dies ist nur mit Transporteinheiten wie der Handkarre, dem Einspanner und dem Zweispänner möglich. Zwar können Kriegseinheiten den Transport begleiten, jedoch erfüllen sie dabei keinen Nutzen.

Es werden alle Waren und Rohstoffe angezeigt, die in Deiner Siedlung gelagert sind. Gib jeweils unter den entsprechenden Waren an wie viel Deine Einheiten von ihr mitnehmen sollen. Wie viel sie transportieren können, kommt auf die Einheiten an, die Ihr mitnehmt.

### **Handeln**

Beim Handeln werden Waren oder Rohstoffe mittels Handelskarawanen an einen anderen Spieler verkauft. Dazu werden die Karawanen mit Waren beladen und ein Kaufpreis wird festgelegt. Der Handelspartner kann den Handel bestätigen oder ablehnen. Bei einer Bestätigung wird das vereinbarte Gold automatisch zum Verkäufer transportiert, wird der Handel abgelehnt, kehrt die Karawane mit den Waren zu Dir zurück.

### **Angriff**

Mit dieser Aktion kannst Du deinen Truppen befehlen eine feindliche Siedlung anzugreifen, um die gegnerische Armee zu schwächen, oder die dort lagernden Ressourcen zu rauben. Näheres zum Kampf wird im Abschnitt „Kampf“ dieser Anleitung erläutert.

### **Auftragskosten**

Ein Auftrag zwischen Euren eigenen Siedlungen kostet, je nach Einheiten, verschiedene Mengen an Gold und Nahrung.

Aufträge zu fremden Siedlungen kosten zusätzlich Mana, um das magische Portal zu den fremden Spielwelten zu öffnen. Wie viel Mana hängt von der Entfernung der Zielwelt ab. Wenn Ihr genauer planen möchtet, wann die Einheiten ihr Ziel erreichen, dann könnt Ihr die Geschwindigkeit in 10% Schritten drosseln. Die aktuelle Dauer der Mission wird im Feld "Reisedauer" angezeigt. Je langsamer Eure Einheiten reisen, desto weniger Gold benötigen sie. Allerdings steigt dabei der Bedarf an Nahrung. Wenn Ihr alles angegeben habt, klickt auf „Auftrag erteilen“ um den Auftrag zu starten. Die Auftragskosten werden abgezogen und Eure Einheiten reisen los.

# Kampf:

Neben der Rohstoffproduktion gibt es die Möglichkeit, Ressourcen und Waren zu rauben. Um dies zu bewerkstelligen, musst Du einen Angriffsauftrag erteilen. Deine ausgewählten Truppen begeben sich dann zu der ausgewählten Zielsiedlung und kämpfen mit den dort stationierten Einheiten. Wie genau Du einen solchen Angriff befehlst, kannst du weiter oben, unter „Aufträge“ in dieser Anleitung nachlesen.

## **Vorrunde**

Bevor eine Schlacht beginnt müssen die Angreifenden Truppen die Verteidigungsanlagen der anzugreifenden Siedlung überwinden. Dies wird folgendermaßen gehandhabt:

Es wird ermittelt, ob der Angreifer mit seiner Armee den feindlichen Verteidigungswall überwinden kann. Dazu wird die Schlagkraft aller angreifenden Fußtruppen zusammengezählt. Diese Gesamtschlagkraft muss höher oder gleich dem Schwellenwert des entsprechenden Verteidigungswalls sein. Ab der verstärkten Palisade ist zudem eine gewisse Schlagkraft von Belagerungswaffen aufzubringen. Reicht die gesamte Schlagkraft des Angreifers nicht aus, um den Wall zu überwinden, ziehen sich die Truppen unverrichteter Dinge zurück. Der Kampf gilt dann als unentschieden.

## **Schwellenwerte der Verteidigungsanlagen:**

<b>Verteidigungswall (Ausbaustufe)</b>	<b>Schwellenwert Fußtruppen</b>	<b>Schwellenwert Belagerungswaffen</b>
Erdwall (1)	10	-
Steinwall (2)	40	-
Kleine Palisade (3)	90	-
Palisade (4)	160	-
Verstärkte Palisade (5)	250	500
Mauer (6)	360	600
Verstärkte Mauer (7)	490	700
Festungsmauer (8)	640	800
Verstärkte Festungsmauer (9)	810	900
Bollwerk (10)	1000	1000

Einige Belagerungswaffen richten Schaden an der Mauer an. Bei einer beschädigten Mauer müssen prozentual weniger Schlagkraftpunkte aufgebracht werden.

### **Ein Beispiel:**

Eine verstärkte Mauer deren Zustand nur noch 50% beträgt, kann mit 245 Schlagkraftpunkten von Fußtruppen und 350 Schlagkraftpunkten von Belagerungswaffen erstürmt werden. Also jeweils 50% der Schlagkraft, die normalerweise aufgebracht werden muss.

Der Schaden wird durch den Schaden der Belagerungswaffe (siehe Einheitentabelle) und der Ausbaustufe der Mauer ermittelt. Der Schaden wird durch Zufall bestimmt und die Ausbaustufe danach abgezogen. Bleibt ein positiver Wert übrig, wird er von dem Zustand der Mauer abgezogen.

### **Ein Beispiel:**

Ein Katapult (Schaden: 2-13) wird bei einem Angriff auf eine Mauer (Zustand 100%,

Ausbaustufe 6) mitgeführt. Bei dem Schaden wird eine 8 ermittelt. Nun wird die Ausbaustufe davon abgezogen. Die übrig bleibenden 2 Schadenspunkte ( $8-6=2$ ) werden vom Zustand der Mauer abgezogen. Nach dem Kampf weist sie nur noch einen Zustand von 98% auf. Der Schaden wird für jede, beim Angriff mitgeführte Belagerungswaffe, einzeln ermittelt.

Ist der Verteidigungswall überwunden, beginnt die eigentliche Schlacht.

### **Kampfsequenzen**

Eine Schlacht läuft in Kampfsequenzen ab. In jeder Kampfsequenz, kämpfen die sich gegenüber stehenden Einheiten miteinander. Wenn nach 10 Kampfsequenzen noch kein Sieger feststeht, geht die Schlacht unentschieden aus. Der Angreifer zieht sich in dem Fall ohne Beute zurück.

Eine Kampfsequenz läuft folgendermaßen ab:

Zuerst schießen alle angreifenden Fernkämpfer (sofern vorhanden) auf die Fußtruppen des Verteidigers. Sind keine Fußtruppen des Verteidigers vorhanden werden die Verteidigenden Fernkampfeinheiten aufs Korn genommen.

**Gleichzeitig** schießen die Verteidigenden Fernkampfeinheiten auf die Fußtruppen des Angreifers. Auch hier werden, falls der Angreifer keine Fußtruppen mehr hat, seine Fernkampfeinheiten beschossen.

(Gleichzeitig bedeutet, das Verteidiger und Angreifer ZUERST feuern und ANSCHLIEßEND die Verluste auf beiden Seiten berechnet werden).

Als nächstes stürmen die angreifenden Nahkampfeinheiten nacheinander zu einer zufälligen verteidigenden Nahkampfeinheit. Sind keine verteidigenden Nahkampfeinheiten mehr übrig werden die verteidigenden Fernkampfeinheiten angegriffen. Die beiden Einheiten kämpfen solange, bis eine der beiden tot ist, oder flieht. Die erlittenen Lebensenergieverluste des Siegers werden mit in die nächste Kampfsequenz übernommen. Nach alle angreifenden Einheiten gekämpft haben, beginnt die nächste Kampfsequenz. Die Schlacht ist vorbei, sobald eine der beiden Armeen keine Nahkampfeinheiten mehr hat, oder 10 Kampfsequenzen vorüber sind.

### **Zweikampf**

Der Zweikampf zweier Einheiten läuft in Kampfunden ab. Die Einheit mit dem höchsten Mutwert beginnt mit der ersten Runde ihren Angriff. Sind die Mutwerte der Einheiten gleich, beginnt die Verteidigende Einheit. Anschließend ist die jeweils andere Einheit mit Angreifen an der Reihe.

Der Angreifer hat, je nach Einheitentyp, eine bestimmte Chance den Gegner zu treffen. Es wird eine Zahl zwischen 1 und 100 ermittelt. Ist der ermittelte Wert kleiner oder gleich seiner Angriffsfertigkeit, trifft er den Gegner, ansonsten verfehlt er ihn und der Verteidiger ist an der Reihe mit Angreifen.

Wird der Verteidiger getroffen, wird anhand seiner Verteidigungsfertigkeit ermittelt, ob er den Schlag abwehren kann. Schafft er es, den Schlag abzuwehren, erleidet er keinerlei Schaden und ist seinerseits mit Angreifen an der Reihe.

Schafft der Verteidiger es nicht einen Schlag zu parieren, werden die Schadenspunkte, die der Angreifer verursacht, ermittelt und von der Lebensenergie des Verteidigers abgezogen. Die Schadenspunkte werden zufällig, innerhalb bestimmter Grenzen, ermittelt und sind bei der Entsprechenden Einheit vermerkt, z.B. 1-6 oder 2-8. (Siehe Einheitentabelle)

Von den ermittelten Schadenspunkten wird der Rüstungswert des Verteidigers abgezogen. Sinken die Schadenspunkte dadurch auf 0 oder darunter, erleidet der getroffene trotzdem

einen Schadenspunkt. Der Schaden wird von den Lebenspunkten der Einheit abgezogen.

Sinkt die Lebensenergie einer Einheit unter 1, stirbt sie. Sinkt die Lebensenergie unter 5, wird anhand ihres Mut-Wertes entschieden, ob sie weiterhin im Kampf geschehen bleibt, oder flieht. Geflohene Einheiten stehen dem Angreifenden/Verteidigenden Spieler nach der Schlacht wieder zur Verfügung, Tote Einheiten werden nach der Schlacht gelöscht. Je geringer der Mutwert der Einheit, desto höher die Wahrscheinlichkeit, dass sie flieht.

### **Erschöpfung**

Der Sieger eines Zweikampfes, wird durch den anstrengenden Kampf müde. Seine Angriffs- und Abwehrfähigkeit sinkt bis zum Ende der Schlacht um einen Punkt, bei mehreren Zweikämpfen summiert sich die Erschöpfung natürlich.

So ist es möglich, auch starke Einheiten mit der entsprechenden Übermacht an schwachen Einheiten, zu besiegen.

### **Ausgang der Schlacht**

Sind alle verteidigenden Einheiten tot oder geflohen gewinnt der Angreifer die Schlacht. Falls er Transportkarren in seiner Angriffstruppe mitführt, beginnen diese die Siedlung zu plündern. Sind alle angreifenden Fußtruppen tot oder geflohen, gewinnt der Verteidiger die Schlacht.

Der Verlierer verliert einen Teil seiner stationierten bzw. mitgeschickten Karren und Belagerungswaffen. Wie viele, hängt von der Dauer der Schlacht ab. Jede Einheit hat eine Fluchtchance von 40%. Jede Kampfsequenz, die die Schlacht dauert erhöht sich diese Chance um 5%.

Geht die Schlacht unentschieden aus, bleiben alle Karren und Belagerungswaffen erhalten.

## Spionage:

Bevor Du einen Gegner angreifst, solltest Du ihn ausspionieren, um seine Armeestärke, die Stärke seiner Verteidigungsanlagen und die Menge an Ressourcen, die es zu plündern gibt, herauszubekommen.

Zum Spionieren brauchst Du Spionageeinheiten. Diese werden in der Diebesgilde ausgebildet. Der einzige Unterschied zwischen den verschiedenen Spionageeinheiten ist, neben den Werten für eine Schlacht, die Reisegeschwindigkeit. Je besser die Spionageeinheit, desto schneller kann sie andere Siedlungen erreichen. Wie genau Du einen Spionageauftrag erteilst, erfährst Du weiter oben in dieser Anleitung unter „Aufträge“.

Ist der Spionageauftrag erteilt, eilt Dein Spion zu der fremden Siedlung und schaut sich dort um. Anschließend kehrt er in Deine Siedlung zurück und erstattet Bericht. Dieser Spionagebericht enthält folgendes:

- eine Karte der Siedlungen,
- eine Liste der Ressourcen, die dort gelagert sind,
- eine Liste aller stationierten Einheiten,
- die Verteidigungsanlagen und deren Zustand

Eine Erweiterung des Spionagesystems ist geplant und wird bald umgesetzt. Dann werden die verschiedenen Spionageeinheiten auch verschieden detaillierte Berichte abliefern und man wird sich gegen Spionage schützen können...

### **Ende der überarbeiteten Anleitung**

Weitere Abschnitte, wie eine genaue Beschreibung des Diplomatiebereiches, werden folgen. Wenn Du Fehler oder Ungereimtheiten entdeckst, melde diese bitte an [nebelgeist@nebelseetal.de](mailto:nebelgeist@nebelseetal.de)