EPIC ADVENTURES

ANTZEIT

IMPERIUM AUS DER ASCHE



COMPETITION EDITION

EIN ROLLENSPIEL IM REICH DER FANTASY-AMEISEN

VERSION 1.1.0 VON MARC C. HATKE - WWW.EPIC-ADVENTURES.DE

ANTZEIT

IMPERIUM AUS DER ASCHE

COMPETITION EDITION

Die ANTZEIT COMPETITION EDITION wurde im Rahmen des 4-Seiten-Wettbewerbs von PEN AND PODCAST veröffentlicht und konnte den 2. Platz erzielen. Diese PDF ist kostenlos und darf nicht verkauft oder gegen Geld weitergegeben werden. Auch eine Vervielfältigung ist ohne ausdrückliche Zustimmung von Epic Adventures nicht gestattet.

Die ANTZEIT COMPETITION EDITION ist aufgrund der Wettbewerbsvorgaben auf vier Kernseiten beschränkt (Regeln und Weltbeschreibung, Anhang zählt extra). Informationen zu einer etwaigen Vollversion von ANTZEIT geben wir zu gegebener Zeit auf www.epic-adventures.de bekannt.

HERAUSGEBER
EPIC ADVENTURES
Marc C. Hatke

COVER-ART & ARTWORKS
Nicolas Arnold

LAYOUT UND SATZ
Marc C. Hatke

AUTOREN COMPETITION EDITION
Marc C. Hatke

TESTSPIELER & WORTSPIEL-AKROBATEN
Adrian Dorsch, Daniel Haack, Marc C. Hatke, Tobias Lukas, René Andreas

KARTEN-TOOL
INKARNATE (Commercial Licence)

MIT DANK AN
Pen and Podcast, Mutter Natur für die Anregungen

WEITERE INFOS
WWW.EPIC-ADVENTURES.DE

ANTZEIT (von „Endzeit“) ist ein Pocket-Rollenspiel, bei dem die Spieler in die Rolle von Ameisen schlüpfen. Zur Auswahl stehen drei verschiedene Klassen: SÖLDNER, WÄCHTER und RETTER. Jede Klasse übernimmt eine ganz spezielle Rolle im Kampf. Nachfolgend stellen wir die Regeln und die Welt von ANTZEIT vor.

BASISREGELN

Jede Ameise hat 4 ANTRIBUTE (ANT), die anfangs zwischen 50 und 90 liegen:

MUT (MU)
KRAFT (KR)
INSTINKT (IN)
GESCHICK (GE)

Kommt es im Spiel zu einer Situation, in der eine Herausforderung gelingen soll, legt der Spieler eine Probe auf das entsprechende ANTRIBUT ab. Dazu rollt der Spieler einen Würfel mit 100 Seiten (oder 2W10, einer symbolisiert die 10er-, der andere die Einerstelle. Diese müssen sich farblich unterscheiden oder direkt 10er und 1er-Schritte anzeigen). Liegt das Ergebnis gleich oder unter seinem ANTRIBUT, ist die Probe gelungen. Die Differenz zwischen dem gewürfelten Wert und dem ANTRIBUT bestimmt die Qualität der Aktion und wird QUALITÄTSRESULTANT (QR) genannt. Zudem kommt bei jedem Wurf ein ANTWICKLUNGSWÜRFEL zum Einsatz. Mehr dazu im Kapitel STEIGERN. Der Krabbelmeister (Spielleiter) kann die Probe mit einem positiven oder negativen Modifikator versehen, um Situationen anzupassen.

BEISPIEL: ANTON möchte einen Dreckhaufen erklimmen. Der Spielleiter verlangt eine Probe auf KRAFT. Da der Dreckhaufen aber glitschig ist, beträgt der Modifikator -15. ANTON zieht 15 von seinem Wert ab und muss trotzdem unterwürfeln.

Welches ANTRIBUT in welcher Situation zum Einsatz kommt, entschiedet stets der Krabbelmeister. Muss eine Ameise zum Beispiel eine Denkaufgabe lösen, wird auf INSTINKT geprüft. Soll hingegen das Nest von einer Erdnuss befreit werden, rollt der Spieler auf KRAFT, um den Fremdkörper wegzutragen. GESCHICK wird benötigt, um sich z.B. durch eine Öffnung zu zwängen, MUT symbolisiert hingegen die Tapferkeit.

KAMPF

Kommt es in ANTZEIT zum Kampf, wird als erstes die BEREITSCHAFT (BS) ermittelt. Dazu legen alle Beteiligten eine Probe auf MUT ab, um zu bestimmen, wer sich als erster traut, seinen Kontrahenten anzugreifen. Der Spieler mit dem höchsten QR beginnt (bei Nichtbestehen wird ein negatives QR gebildet und verglichen). Danach folgt der Zweithöchste, usw. Bei Gleichstand findet ein erneutes Stechen zwischen den entsprechenden Teilnehmern statt. Anschließend handeln alle Charaktere nach ihrer Reihenfolge der BEREITSCHAFT, bis die KAMPFRUNDE (KRD) endet. Dann beginnt die Abfolge wieder von vorne, bis die Schlacht entschieden ist.

Jeder Kampfteilnehmer hat pro Kampfrunde je eine ANGRIFFSAKTION (AA) und VERTEIDIGUNGSAKTION (VA). Einige Regeln (und FERTIGKEITEN) erlauben eine zweite AA/VA oder setzen voraus, dass man auf eine oder beide verzichtet.

ANGREIFEN

Um einen Gegner zu attackieren, muss eine KRAFT-Probe abgelegt werden. Ist die Probe gelungen, bildet die Differenz zwischen der gewürfelten Zahl und dem aktuellen KRAFT-Wert die ANGRIFFSKRAFT (AK) (richtig, hier wird quasi das QR ermittelt). Ist die Probe misslungen, ging der Angriff daneben.

VERTEIDIGEN

Der Kontrahent hat die Möglichkeit, der erfolgreichen Attacke auszuweichen. Dazu rollt er eine Probe auf GESCHICK. Ist die Probe gelungen, bildet die Differenz zwischen der gewürfelten Zahl und dem aktuellen GESCHICK das VERTEIDIGUNGSGESCHICK (VG) (auch hier wird erneut quasi das QR ermitelt).

Gelingt der Angriffswurf nicht, ist der nächste Kampfteilnehmer an der Reihe.

WERTE VERGLEICHEN

Ist der Angriff erfolgreich und die Verteidigung misslungen, kann der Angreifer den Gegner verletzen (siehe VERLETZUNG ERMITTELN).

Ist der Angriff erfolgreich und die Verteidigung ebenfalls, werden AK und VG miteinander verglichen. Bei höherer AK wird Schaden verursacht (siehe VERLETZUNG ERMITTELN), bei höherem oder gleichem VG konnte der Schaden abgewehrt werden. Anschließend ist der nächste Kampfteilnehmer an der Reihe.

VERLETZUNG ERMITELN

Erfolgreiche Angriffe, die nicht verteidigt werden, erzeugen VERLETZUNGSPUNKTE (VP) in Höhe von 3W10+(INSTINKT/10). Hierbei wird kaufmännisch gerundet. Der INSTINKT ist also wichtig, um zu wissen, wo man den Gegner am besten verletzen kann.

Von den erhaltenen VP wird jetzt die PANZERUNG (PZ) abgezogen. Der entstandene Wert wird nun entweder von INSTINKT, KRAFT und/oder GESCHICK subtrahiert. Welche Werte in welcher Kombination sinken, entscheidet der Spieler, der die VP verursacht hat.

Die gesunkenen ANTRIBUTE gelten jetzt als neue Obergrenze für alle Proben im Spiel, bis die Werte wieder gestiegen sind (siehe HEILUNG).

ANTKOMMEN

Mit einer erfolgreichen Probe auf GESCHICK kann man aus einem Kampf ANTKOMMEN (verbraucht AA und VA). Der Gegner erhält in jedem Fall eine RIPOSTE (RP), einen unparierbaren Gegenangriff, der auch dann durchgeführt werden darf, wenn der Gegner in der aktuellen KAMPFRUNDE schon einmal angegriffen hat.

Bei Nichtgelingen ist die Flucht gescheitert, kann aber in der nächsten KRD wiederholt werden. Pro Gegner ist die Probe auf ANTKOMMEN um 20 erschwert.

NIEDRIGE WERTE

Die ANTRIBUTE KR, IN und GE können nie unter 39 sinken. Ist ein ANTRIBUT auf 39 gefallen, ist dieses so lange eingefroren, bis es durch HEILUNG wieder auf oder über 40 gestiegen ist. Erhält der Charakter in der Zeit VP, können diese nicht mehr auf das 39er-ANTRIBUT angerechnet werden, sondern nur noch auf die verbliebenen zwei. Befindet sich auch ein zweiter Wert auf 39, müssen etwaige VP nun vom letzten abgezogen werden. Erreichen alle drei Werte 39, ist der Charakter/Gegner augenblicklich tot. MUT kann niemals sinken.

HEILUNG

Ameisen träumen in der Nacht und besinnen sich auf ihren MUT. Sie erhalten bei vollen 6 ANTSTUNDEN Schlaf jeweils für KR, IN und GE HEILUNGSPUNKTE (HP) in Höhe von 1W10+(MUT/10). Jedes ANTRIBUT wird separat ausgewürfelt. Die HP dürfen nicht verteilt werden. Überschüssige Heilung verfällt. Schlaf kann nur alle 24 ANTSTUNDEN HP regenerieren.

Befindet sich ein RETTER in deiner Gruppe, kann er mit den HEILENDER SPEICHEL, KONSTANTE VERSORGUNG und ZUCKERVORRAT HP generieren (siehe RETTER). Auch SNACKS könen HP spenden (siehe GEGENSTÄNDE).

TRAGKRAFT

Ameisen können so viele Gegenstände tragen, wie ihre TRAGKRAFT (TK) beträgt. Die Währung Schmutzklumpen und der ZUCKERVORRAT von RETTERn werden dabei nicht angerechnet.

STEIGERN

Bei jeder Probe (Kampf und normale Handlungen) wirft der Spieler einen zusätzlichen W10, den ANTWICKLUNGSWÜRFEL, der sich farblich von den anderen unterscheidet. Wird mit diesem bei einer erfolgreichen Probe eine 1 erzielt, kann der Spieler nach einer anschließenden erfolgreichen Probe auf INSTINKT das verwendete ANTRIBUT sofort um einen Punkt dauerhaft anheben. Ist das ANTRIBUT aktuell gesenkt, so hebt er sowohl den aktuellen Wert als auch das Maximum um einen Punkt an.

Immer, wenn der Charakter 10 ANTWICKLUNGEN (AW) hinter sich gebracht hat, steigt er eine ANTSTUFE (AST) auf. Dieser Wert wird zum Vergleich mit Gegnern genutzt, die eine MONSTERSTUFE (MST) besitzen. Kämpfe können auf diese Art ausgeglichen gestaltet werden.

Das STUFENMAXIMUM beträgt 12 (alle ANTRIBUTE befinden sich dann auf dem Höchstwert von 90).

Hat eine Gruppe ein Abenteuer erlebt, kann der Spielleiter ANTWICKLUNGSPUNKTE (AWP) als Belohnung verteilen. Jeder AWP kann ein ANTRIBUT um einen Punkt anheben. Für jede angefangene Stunde Spielzeit sollten die Charaktere am Ende des Abenteuers mit einem AWP belohnt werden.

KLASSEN

Jede Klasse in ANTZEIT hat individuelle FERTIGKEITEN (FK), die man automatisch bei der Erstellung eines Charakters erhält (siehe ANTSTEHUNG). Nachfolgend werden drei Klassen und ihre FERTIGKEITEN beschrieben.

DER SÖLDNER

KRAFTSCHWELLE: 70
TRAGKRAFT: 3
PANZERUNG: 4
STARTKAPITAL: 8 SK

SÖLDNER gelten als Speerspitze im Kampf. Sie teilen kräftig Schaden aus und können Gegner gezielt ausschalten. SÖLDNER fackeln nicht lange und wenn sie nicht gerade für ihre Königin kämpfen, nehmen sie keinen Auftrag ohne Bezahlung durch Schmutzklumpen an. SÖLDNER erhalten folgende FERTIGKEITEN:

SPITZE MANDIBEL

Die Mandibel des SÖLDNERs sind besonders spitz, daher richtet er besonders hohen Schaden an. Bei jedem erfolgreichen Treffer werden die VP mit 3W10+(INSTINKT/5) berechnet, statt wie üblich mit 3W10+(INSTINKT/10). Außerdem kann der SÖLDNER nie 1 oder 2 bei der Ermittlung von VP würfeln, diese zählen immer automatisch als 3.

GEZIELTES ANVISIEREN

SÖLDNER können besonders gut anvisieren. Bei jeder Probe auf KRAFT, die sich auf einen Angriff bezieht, darf der Spieler seinen Wert abrunden, falls die Einerziffer der zweistelligen Zahl 1, 2, 3 oder 4 beträgt. BEISPIEL: 34 wird zu 30.

VOLLE KRAFT

Der SÖLDNER kann temporär Schmerz unterdrücken und trotz reduzierter KRAFT auf seinen vollen Wert zurückgreifen. Möchte er die FERTIGKEIT aktivieren, sagt er dies vor seiner AA an. Zur Berechnung seiner AK nimmt er nun sein ANTRIBUTSMAXIMUM als Grundlage (nicht seinen reduzierten Wert) und würfelt nach gewohntem Prinzip. Nur alle 4 KRD einsetzbar.

FÜR DIE KÖNIGIN!

Ist ein SÖLDNER im Auftrag seiner Königin oder seines Königs unterwegs (der auch durch einen Dritten erteilt werden kann), erhält er für die Dauer des Auftrags +5 auf MUT (der Bonus darf das Maximum von 90 überschreiten).

DER WÄCHTER

GESCHICKSCHWELLE: 70
TRAGKRAFT: 4
PANZERUNG: 8
STARTKAPITAL: 5 SK

WÄCHTER wurden dazu auserkoren, ihre Gefährten zu beschützen. Um dieses Ziel zu erreichen, setzen sie ihr eigenes Leben aufs Spiel. WÄCHTER werfen sich für ihre Kameraden in den Weg und tummeln sich im Kampf an vorderster Front. WÄCHTER erhalten folgende FERTIGKEITEN:

HARTE SCHALE

WÄCHTER sind schwer zu verletzen. Beim Auswürfeln der VP gegen ihn wird der niedrigste der 3W10 ignoriert. Funktioniert nur bei Gegnern, die 3W10 oder mehr VP anrichten.

HERAUSFORDERUNG

WÄCHTER fordern ihre Gegner heraus. Immer, wenn der WÄCHTER mindestens 1 VP bei einem Gegner verursacht, ist dieser bei seinem nächsten Angriff dazu gezwungen, den WÄCHTER zu attackieren und von einem anderen Gegner abzulassen (er muss dazu nicht ANTKOMMEN). Der Feind kann sich aber auch dazu entscheiden, niemanden anzugreifen. Wirkt immer nur auf ein Ziel gleichzeitig.

IN DEN WEG WERFEN

Der WÄCHTER kann die Hälfte der VP, die ein Kamerad in der Nähe erhält, auf sich nehmen (nachdem die PANZERUNG abgezogen und die VP verteilt wurden). Die Verteilung gilt dann auch für ihn. Der WÄCHTER darf seine PANZERUNG nicht abziehen. Hier wird kaufmännisch gerundet. Nur alle 4 KRD einsetzbar.

SCHMERZ IGNORIEREN

Der WÄCHTER kann temporär Schmerz unterdrücken und trotz reduziertem GESCHICK kurzzeitig auf seinen vollen Wert zurückgreifen. Möchte er die FERTIGKEIT aktivieren, sagt er dies vor seiner VA an. Zur Berechnung seines VG nimmt er nun sein ANTRIBUTSMAXIMUM als Grundlage (nicht seinen reduzierten Wert) und würfelt nach gewohntem Prinzip. Nur alle 4 KRD einsetzbar.

DER RETTER

INSTINKTSCHWELLE: 70
TRAGKRAFT: 2
PANZERUNG: 1
STARTKAPITAL: 2 SK

RETTER haben sich auf Heilung spezialisiert, daher sind sie wertvolle Verbündete in der Schlacht. Müssen RETTER einmal selbst kämpfen, verursachen sie aber nur 2W10+(INSTINKT/10) statt 3W10+(INSTINKT/10) VP. RETTER erhalten folgende FERTIGKEITEN:

HEILENDER SPEICHEL

Der RETTER kann im Kampf seine AA und VA aufgeben, um Kameraden (oder sich selbst) in der Nähe zu heilen. Dazu rollt der Spieler eine Probe auf INSTINKT. Bei Gelingen erzeugt er HEILPUNKTE in Höhe von INSTINKT/5, die nach Wahl des RETTERs auf die eigenen oder die ANTRIBUTE eines Verbündeten verteilt werden. Nur im Kampf benutzbar. Nur ein Mal pro KRD einsetzbar. Hier wird kaufmännisch gerundet. Erleidet der RETTER VP, kann er die FERTIGKEIT in der aktuellen KRD nicht mehr einsetzen.

KONSTANTE VERSORGUNG

Funktioniert wie HEILENDER SPEICHEL (mit allen Voraussetzungen), mit dem Unterschied, dass der Empfänger die erzeugten HP die nächsten 3 KRD in Höhe von (INSTINKT/10) konstant erhält. Endet der Kampf vorher, werden sofort alle noch verbleibenden HP angerechnet. Nur alle 2 KRD einsetzbar. Kann nicht doppelt auf eine Ameise gewirkt werden.

VOLLE KONZENTRATION

Der RETTER kann temporär Schmerz unterdrücken und trotz reduziertem INSTINKT kurzzeitig auf seinen vollen Wert zurückgreifen. Möchte er die FERTIGKEIT aktivieren, sagt er dies vor seinem Wurf auf HEILENDER SPEICHEL oder KONSTANTE VERSORGUNG an. Zur Berechnung der HP nimmt er nun sein ANTRIBUTSMAXIMUM als Grundlage (nicht seinen reduzierten Wert) und würfelt nach gewohntem Prinzip. Nur alle 4 KRD einsetzbar.

ZUCKERVORRAT

RETTER tragen einen Zuckervorrat bei sich (zählt nicht zur TRAGKRAFT). Ein Mal pro Tag und Ameise kann der Spieler 2W10 würfeln und das Ergebnis auf seine oder die ANTRIBUTE eines Kameraden verteilen. Der Zuckervorrat füllt sich automatisch wieder auf. Nur außerhalb des Kampfes einsetzbar.

ANTSTEHUNG

Jeder Spieler sucht sich zu Beginn eine KLASSE aus. Die Klassenwahl hat Einfluss auf die STARTANTRIBUTE, die einen Mindestwert aufweisen müssen. Die Schwellen sind bei den einzelnen Klassen angegeben.

Jeder Spieler erhält 240 SCHÖPFUNGSPUNKTE (SP), die er frei auf alle 4 ANTRIBUTE verteilt. Die entsprechende Schwelle muss dabei mindestens erreicht werden. Außerdem gilt ein Minimum von 50. Die Höchstwerte der ANTRIBUTE von 90 können nur durch GEGENSTÄNDE mit ANTRIBUTS-BONI und durch die SÖLDNER-FERTIGKEIT FÜR DIE KÖNIGIN! überschritten werden. Die Spieler tragen die fertigen Werte in ihre ANTSHEETS ein.

GEGENSTÄNDE

Jeder GEGEGENSTAND benötigt einen Punkt TRAGKRAFT. Um einen SNACK im Kampf zu nutzen, muss auf AA und VA verzichtet werden. Boni werden wie angegeben angerechnet. Es kann nur eine Waffe/Rüstung gleichzeitig getragen werden (Preise in Schmutzklumpen).

KLUMPEN HONIG (2 SK)
Spendet 1W10 HP (KRAFT).

BRÖSEL TRAUBENZUCKER (2 SK)
Spendet 1W10 HP (INSTINKT).

SCHLUCK KNISTERBRÜHE (2 SK)
Spendet 1W10 HP (GESCHICK).

BLATTSCHWERT (10 SK)
Erhöht die VP im Nahkampf um 3.

RINDENSCHWERT (20 SK)
Erhöht die VP im Nahkampf um 5.

BLATTRÜSTUNG (10 SK)
Erhöht die PANZERUNG um 3.

RINDENRÜSTUNG (20 SK)
Erhöht die PANZERUNG um 5.

BEISPIELNAMEN

ANTE, ANTEA, ANTHONI, ANTILOPE, ANTJE, ANTON, KONSTANTIN, XANTIPPE, ZANT;

BESTIARIUM

Zwei Beispielgegner:

KELLERASSEL (MONSTERSTUFE 1)
MU: 60 KR: 70 IN: 50 GE: 60
PZ: 8 VP: 3W10+(IN/10)

MISTKÄFER (MONSTERSTUFE 3)
MU: 50 KR: 75 IN: 70 GE: 65
PZ: 11 VP: 5W10+(IN/10)

VOR LANGER ZEIT

Lange Zeit glich das IMPERIUM (auch UNANTLICHES KÖNIGREICH) einem Paradies: grüne Hügel, gigantische Bäume mit gelben Blätterdächern und Flüsse aus süßem Nektar, der aus den zurückgelassenen, silbernen Türmen der Götter floss, durchzogen die Lande der damaligen Königin ANTHEA. Doch die Königreiche der Ameisen sehen heute anders aus.

DER TAG DES ZORNS

Am Tag des Zorns schickten die BÖSEN GÖTTER ein Monstrum, das so groß war, dass es bis zum Himmel reichte. Auf runden Beinen rollend und mit eisernen Schaufel-Mandibeln bewaffnet, walzte das Ungetüm gewaltsam durchs Imperium und zerstörte sämtliche Burgen, Städte und Außenposten. Wie durch ein Wunder blieben sieben Eier tief unter der Erde unversehrt. Nur wenige Wochen später schlüpften die Nachkommen, gruben sich mühsam einen Weg an die Oberfläche und fanden sich in einer Welt vor, die einem Trümmerhaufen glich. Die Nachkommen blieben am Leben, pflanzten sich fort und wurden immer wieder Zeuge der Stahlgiganten: Riesige Maschinen auf rollenden Beinen, die allerhand geheimnisvolle Dinge aus Metall, Blech und Schmutz brachten und zu Hügeln aufschütteten. Die Große Flut im Jahr 111 tat ihr Übriges und schuf ein Meer aus Wasser rund um den Kontinent. Noch heute verehrt man die Alten aus der Asche, die den Tag des Zorns überlebten und den Grundstein des Imperiums legten.

SCHAUPLATZ

ANTZEIT spielt auf einer stillgelegten Müllkippe in einem Vorort. Die Zone ist circa 25 Trilliarden ANTm² groß und in sieben Königreiche unterteilt. Drei davon sollen als Anregung an dieser Stelle vorgestellt werden:

KÖNIGREICH TROMMEL

Auf einem Schuttberg, der vier ANTTAGE Aufstieg erfordert, thront ein viereckiger, weißer Metallkasten mit einem übergroßen runden Eingangstor, das niemand schließen kann, da es zu schwer ist. Dort lebt Königin TROMMEL XI. mit ihrer Gefolgschaft. Mit über 16.000.000 Anhängern hat das Land eine der größten Bevölkerungszahlen überhaupt erreicht.

KÖNIGREICH KLUMPEN

Die Burg von Haus KLUMPEN ist ein riesiger Lehmklumpen in Kugelform, durchzogen von unzähligen Tunneln, der rund 11.000.000 Bewohner unterhält. An der Spitze steht keine weibliche Regentin, sondern König ANTOINE, der im Jahr der Großen Flut unzählige Adelige vor den tosenden Wassermassen rettete. Aus Dankbarkeit schlossen sich die Mächtigen des Reiches seinem Herrschaftsgesuch an. Doch es gibt Gerüchte, dass ANTOINE die Flut selbst ausgelöst hat, um sich an die Spitze der Gesellschaft zu katapultieren. Dass ein Männchen die Regentschaft über ein Königreich innehat, wird von den übrigen Königreichen stillschweigend akzeptiert, immerhin besitzt Haus KLUMPEN das Monopol auf sämtliche Lehmvorkommen des Imperiums, der esenziell für den Tunnelbau ist.

KÖNIGREICH FROST

Ganz im Norden finden Reisende das unter einer dicken Schnee- und Eisdecke begrabene KÖNIGREICH FROST. Grund für den immerwährenden Winter ist eine Maschine der BÖSEN GÖTTER. Der weiße Kasten, der einst hoch in den Himmel ragte, stürzte bei einem Erdbeben um und öffnete sich durch den Aufprall auf der Südseite. Das Licht, das von Innen scheint, lässt die WEISSE BURG niemals in Dunkelheit zurück, daher finden die adeligen Bewohner keinen Schlaf. Einige sind dem Wahnsinn verfallen, andere suchten das Weite. Königin CONSTANTITIA XII regiert das Land mit eisiger Hand.

LEBEN IM IMPERIUM

Die meisten Häuser pflegen enge Handelsbeziehungen oder liegen in bitterer Feindschaft. Die zahlreichen Kriege haben die Reiche immer wieder aufgewühlt und ganze Landstriche verwüstet. Es existieren aber auch magische Zauberwälder, süßebittere Flüsse und weite Grasebenen.

Tagsüber gehen die meisten Ameisen einer Beschäftigung nach, um ihren Lebensunterhalt zu verdienen. Während SÖLDNER, WÄCHTER und RETTER ihr Glück im Kampf suchen, verdingen sich Andere als Brutpfleger, Prospektoren oder Tunnelbauer. Die Geschicke des Imperiums lenkt die Adelsschicht, die Steuern erhebt und Gesetze verabschiedet. An der Spitze jedes Königreichs steht die Königin oder der König.

Bezahlt wird in Schmutzklumpen. Doch nicht jeder Haufen Dreck kommt als Zahlungsmittel in Frage: Nur in den Tiefen der Schleimenden Schlammgrube kann das Rohmaterial gefördert werden, was normalen Bürgern durch verboten ist - wäre es nicht ohnehin lebensgefährlich, sich dorthin zu begeben.

MAßE UND GEWICHTE

Das offizielle Längenmaß im Imperium ist der ANTMETER, was der Länge einer einzelnen Arbeiterin entspricht. Flüssigkeiten werden in TROPFEN gemessen, die Zeit in ANTTAGEN und ANTSTUNDEN gemessen.

GLAUBE UND RELIGION

Die meisten Ameisen glauben an das PANTHEON, einen Rat aus sieben Göttern. Jeder Gott/jede Göttin steht für einen oder mehrere Bereiche des Lebens. Die BÖSEN GÖTTER, gigantische Wesen aus Fleisch und Blut, gelten als uraltes Unheil.

TABUS UND ANSEHEN

Im Reich gelten alle metallenen Dinge, die sich auf Rädern bewegen, als schlechtes Omen. Zu gut erinnert man sich an die Überlieferungen der Vorfahren. Als respektiert zählt man, wenn man einer ehrlichen Beschäftigung nachgeht. Es gibt zwar auch Taugenichtse und Diebe, diese genießen aber keinen guten Ruf.

ABENTEUERIDEE

König ANTOINE sucht Recken für eine Expedition in die Schleimende Schlammgrube, um einen Schatz aus klebriger Masse zu bergen, der seine Burg stabiler machen soll. Dass der Abstieg streng verboten ist, kümmert den Herrscher herzlich wenig.

INGAME-KARTE DES IMPERIUMS

GESAMTE BEVÖLKERUNG: 137.000.000 BEVÖLKERUNG IM IMPERIUM: 86.000.000
SOLDATEN IM IMPERIUM: 58.600.000 HERRSCHAFT: 7 KÖNIGREICHE, 1 ACHTES KÖNIGREICH



DIE WILDERLANDE
BEVÖLKERUNG: 22.000.000
SOLDATEN: 14.000.000
HERRSCHAFT: KHANT

KÖNIGREICH FROST
BEVÖLKERUNG: 4.000.000
SOLDATEN: 1.300.000
HERRSCHAFT: CONSTANTITIA XII.

KÖNIGREICH KLUMPEN
BEVÖLKERUNG: 11.000.000
SOLDATEN: 8.700.000
HERRSCHAFT: ANTOINE

KÖNIGREICH KNUSPER
BEVÖLKERUNG: 8.000.000
SOLDATEN: 1.100.000
HERRSCHAFT: ANTIPASTI VXI.

KÖNIGREICH TROMMEL
BEVÖLKERUNG: 16.000.000
SOLDATEN: 12.000.000
HERRSCHAFT: TROMMEL XI.

KÖNIGREICH WELTENBAUM
BEVÖLKERUNG: 7.000.000
SOLDATEN: 5.200.000
HERRSCHAFT: ANTHELIA GRÜN

SULTANANT SAND
BEVÖLKERUNG: 18.000.000
SOLDATEN: 16.300.000
HERRSCHAFT: KHANTAFAR

DAS ACHTE KÖNIGREICH
BEVÖLKERUNG: 2.000.000
SOLDATEN: 1.900.000
HERRSCHAFT: MUTTER ARACHNA

DER SÖLDNER

ANTRIBUTE & WERTE

MU

KR

IN

GE

PZ 4 | TK 3 | SK 8

CHARAKTERINFOS

NAME | STUFE 1

FERTIGKEITEN

SÖLDNER haben folgende FERTIGKEITEN. Wie diese funktionieren, siehe SÖLDNER.

- SPITZE MANDIBEL
- GEZIELTES ANVISIEREN
- VOLLE KRAFT
- FÜR DIE KÖNIGIN!

ANTWICKLUNGEN

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ANZAHL

GEGENSTÄNDE

Ameisen finden auf ihren Reisen zahlreiche GEGENSTÄNDE. Eine Auswahl findest du im Regelteil.

DER WÄCHTER

ANTRIBUTE & WERTE

MU

KR

IN

GE 7

PZ 8 | TK 4 | SK 5

CHARAKTERINFOS

NAME | STUFE 1

FERTIGKEITEN

WÄCHTER haben folgende FERTIGKEITEN. Wie diese funktionieren, siehe WÄCHTER.

- HARTE SCHALE
- HERAUSFORDERUNG
- IN DEN WEG WERFEN
- SCHMERZ IGNORIEREN

ANTWICKLUNGEN

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ANZAHL

GEGENSTÄNDE

Ameisen finden auf ihren Reisen zahlreiche GEGENSTÄNDE. Eine Auswahl findest du im Regelteil.

DER RETTER

ANTRIBUTE & WERTE

MU

KR

IN 7

GE

PZ 1 | TK 2 | SK 2

CHARAKTERINFOS

NAME | STUFE 1

FERTIGKEITEN

RETTER haben folgende FERTIGKEITEN. Wie diese funktionieren, siehe RETTER.

- HEILENDER SPEICHEL
- KONSTANTE VERSORGUNG
- VOLLE KONZENTRATION
- ZUCKERVORRAT

ANTWICKLUNGEN

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ANZAHL

GEGENSTÄNDE

Ameisen finden auf ihren Reisen zahlreiche GEGENSTÄNDE. Eine Auswahl findest du im Regelteil.