



In einer wahrhaft epischen Kampagne werden die Helden einen nicht geringen Einfluss auf ihre Umgebung haben. Um diesen Einfluss plastisch abbilden zu können, werden auch Städte mit Werten versehen und erhalten bestimmte Eigenschaften.

Im folgenden Abschnitt zeigen wir Dir, wie wir die Städte für EPOS erstellt haben und geben Dir das Handwerkszeug, auch eigene bedeutende Orte ins Leben zu rufen.

## Stufen und Punkte

Genau wie einzelne Figuren, haben auch die Städte bestimmte Eigenschaften. Diese sieben Attribute werden wir im folgenden noch vorstellen. Wichtig ist aber zunächst, wie hoch die Eigenschaften einer Stadt liegen. Hierzu werfen wir einen Blick auf die Einwohnerzahl: Eine Gemeinde aus weniger als 25 Einwohnern, hat alle sieben Eigenschaften auf einem Wert von 0. Sobald sie die Grenze von 25 Einwohnern überschreitet, hat die Gemeinde aber die erste Stufe erreicht und bekommt 5 Eigenschaftspunkte zur freien Verteilung. Für jede Verdopplung der Einwohnerzahl steigt die Gemeinde ab sofort eine weitere Stufe auf und bekommt jedesmal 5 Punkte für ihre Eigenschaften. Keine Eigenschaft kann bei einem Stufenanstieg um mehr als einen Punkt auf einmal erhöht werden.

Für den (häufiger auftretenden) Fall, dass Du eine Stadt nicht von ihrer Gründung an durchsimulierst, musst Du nur beachten, dass kein Attribut höher liegen kann, als die Stufe der Stadt. Jede Punktverteilung, die dies berücksichtigt, wäre bei detailliertem Hochspielen ebenfalls möglich gewesen.

Einwohner	Stufe	Attributspunkte
25	1	5
50	2	10
100	3	15
200	4	20
400	5	25
800	6	30
1.600	7	35
3.200	8	40
6.400	9	45
12.800	10	50
25.600	11	55
51.200	12	60

## Stadtteile

Ab einer Einwohnerzahl von 10.000 ist es sehr wahrscheinlich, dass die Stadt eine sichtbare Trennung in Stadtteile aufweist. Es ist an dieser Stelle interessanter die Stadt als Summe dieser Stadtteile darzustellen, jeder mit eigenen Eigenschaften und Merkmalen. Diese Methode hilft auch, Schlachtverläufe plastischer darzustellen, wenn eine Stadt Viertel für Viertel eingenommen wird.

## Eigenschaften

Genau wie ein Held hat eine Stadt sechs Eigenschaften. Wirklich wichtige Orte können sogar über einen Wert in Glück und damit auch über Glückspunkte verfügen.

### SCHLAGKRAFT

Diese Eigenschaft beschreibt die militärische Stärke einer Stadt. Ist der Wert hoch, so existieren gut ausgebildete Truppen, sowie solide Verteidigungsanlagen.

**Betroffene Berufe:** Soldaten

### MOBILITÄT

Eine Stadt mit hohem Wert in Mobilität hat Möglichkeiten, Waren und Personen in kurzer Zeit über große Strecken zu befördern. Dies hat großen Einfluss auf die Handelsfähigkeiten der Stadt.

**Betroffene Berufe:** Kutscher, Matrosen, Fernhändler

### PRODUKTIVITÄT

Die Stadt stellt aus eigener Kraft viele Waren her und kann diese an benachbarte Orte verkaufen. Natürlich lockt ein hoher Wert auch viele Händler an.

**Betroffene Berufe:** Alle Handwerker

### KONTROLLE

Diese Eigenschaft beschreibt die Stärke der Exekutive einer Stadt. Ein hoher Wert bedeutet eine gut ausgebildete Stadtgarde und solide Durchsetzung der Gesetze.

**Betroffene Berufe:** Gardisten, Herrscher

### WAHRNEHMUNG

Über Wahrnehmung wird ermittelt, wie schnell Informationen von Außerhalb in die Stadt gelangen (und von wie weit entfernt) und wie schnell sie sich innerhalb der Mauern verbreiten.

**Betroffene Berufe:** Botenreiter, Spione, Barden, Kundschafter

### WISSEN

Diese Eigenschaft beschreibt die Menge an Wissen, über welche die Stadt verfügt, sowie die Fähigkeit, diese Kenntnisse in neue Zusammenhänge zu setzen.

**Betroffene Berufe:** Alle Gelehrten

### GLÜCK

Wie auch die Helden haben besondere Städte einen Wert in Glück. Dieser kann genutzt werden, um bestimmte Effekte der Stadt zu verbessern.

**Betroffene Berufe:** keine

## Die Einwohner

Anhand der Werte einer Stadt kannst Du nun jederzeit rasch bestimmen, wie ein bestimmter Bewohner aussieht. Die Heldenpunkte aus denen sich die Ausübenden bestimmter Berufe zusammensetzen, ergeben sich aus den Eigenschaften der Stadt. Welche Einwohner von welcher Eigenschaft betroffen sind, haben wir bereits bei der Beschreibung der Eigenschaften aufgeführt.

Jeder Bürger besteht pauschal aus 50 Heldenpunkten. Pro Punkt, den die Stadt in der zugehörigen Eigenschaft aufweist, stehen ihm weitere 25 Heldenpunkte zur Verfügung. Natürlich kann es Abweichungen hiervon geben, aber dann ist der Stadtbewohner eben nicht mehr durchschnittlich.

Zum schnelleren Zusammenfügen einer Nichtspielerfigur geben wir im folgenden Pakete für Eigenschaften und Fähigkeiten an, die direkt verwendet werden können (Es wird davon ausgegangen, dass die Figur nicht über die Eigenschaft "Glück" verfügt).

**Alle Eigenschaften auf 1:** 0 HP

**Alle Eigenschaften auf 2:** 30 HP

**Alle Eigenschaften auf 3:** 90 HP

**Alle Eigenschaften auf 4:** 180 HP

**1 Fähigkeit auf 1:** 2 HP

**1 Fähigkeiten auf 2:** 5 HP

**1 Fähigkeiten auf 3:** 11 HP

**1 Fähigkeiten auf 4:** 20 HP

**1 Fähigkeiten auf 5:** 32 HP

1 Fähigkeiten auf 6: 47 HP

5 Fähigkeiten auf 1: 10 HP

5 Fähigkeiten auf 2: 25 HP

5 Fähigkeiten auf 3: 55 HP

5 Fähigkeiten auf 4: 100 HP

5 Fähigkeiten auf 5: 160 HP

## ✦ Militärische Stärke

Die Stärke der Streitkräfte einer Stadt ergibt sich aus ihrem Wert in "Schlagkraft". Grundsätzlich sind pauschal 30% aller Bewohner einer Stadt wehrhafte Volksmiliz. Für jeden Punkt in Schlagkraft sind 1% davon ausgebildete Soldaten. Eine Stadt mit Schlagkraft:5 hätte also 25% der Bevölkerung als Miliz und 5% als Elite-Soldaten. Wenn es zu einer Schlacht kommt, haben die Elite-Einheiten eine um einen Punkt höhere Moral.

## ✦ Bewegungen

Wenn es darum geht, Botschaften zu übermitteln oder Waren zu transportieren und die Helden nicht direkt beteiligt sind, kann für die Stadt einfach eine Probe gewürfelt werden, um festzustellen, wie schnell die entsprechende Reise von statten geht.

Zu diesem Zweck kannst Du die Reisegeschwindigkeiten aus dem Abschnitt "Systeme im Spiel" verwenden, wobei jeweils 5 Kilometer von der Tagesstrecke abgezogen werden müssen. Jeder Punkt in **Mobilität** erhöht die Strecke wieder um einen Kilometer.

## ✦ Handelswaren

Der Wert in Produktivität gibt die Zahl an Erfolgen an, die ein Handwerker aus dieser Stadt üblicherweise würfelt, wenn er etwas herstellt. Alle Waren dieser Qualität sind hier zum üblichen Preis erhältlich. Bessere Güter - so es sie überhaupt gibt - kosten pro zusätzlichem Erfolg über dieser Grenze 25% mehr.

## ✦ Stadtgarde

Die Garde sorgt für die Einhaltung der Gesetze und stellt Verbrecher. Pro Punkt in "Kontrolle" gehören 0,1% der Bevölkerung zu den Gardisten.

## ✦ Feinde erkennen

Ein Netzwerk aus Kundschaftern kann für eine Stadt überlebenswichtig sein. Jeder Punkt in Wahrnehmung sorgt dafür, dass eine feindliche Armee einen Tag vor ihrem Eintreffen ausgemacht werden kann. Informationen über die Geschehnisse benachbarter Regionen, die innerhalb von *Wahrnehmung* x 10 Kilometern geschehen, erreichen die Stadt innerhalb eines Tages. Innerhalb jedes weiteren Tages der verstreicht, treffen Nachrichten aus Regionen ein, die sich jeweils in bis zu weiteren *Wahrnehmung* x 10 Kilometern Entfernung ereignet haben.

## ✦ Nachforschungen anstellen

Eine Stadt mit einem hohen Wert in **Wissen** verfügt über alte Bücher und Pergamente, die zum nachschlagen genutzt werden können. Ein solches Buch kann eine Probe auf eine Wissensfähigkeit ersetzen und bringt automatisch so viele Erfolge, wie die Stadt in Wissen verfügt. Das nachlesen dauert allerdings eine Stunde pro gewünschtem Erfolg.

## ✦ Die Moral

Die Moral der Stadt ist gerade im Krieg ein wichtiger Faktor. Sie liegt üblicherweise bei einem Wert von 6, kann aber kurzfristig gesenkt werden (was üblicherweise in Vorbereitung eines Angriffs geschieht). Eine Belagerung ist beispielsweise eine solche Maßnahme.

Wenn es zu einer Schlacht kommt, haben alle Miliz-Einheiten zunächst den gleichen Moral-Wert, wie die Stadt (Elitetruppen haben mehr).

## ✦ Belagerungen

Eine Streitmacht, welche die Stadt angreift, kann jederzeit zur Belagerung übergehen. Wenn dies geschieht, müssen zunächst die Vorräte der belagerten Stadt ermittelt werden. Diese entsprechen der *Produktivität*, zuzüglich eventueller Boni aus Extras.

Pro Tag, den die Belagerung andauert, sinken die Vorräte um einen Punkt (bei entsprechenden Extras langsamer).

Sobald die Vorräte einen Wert von 0 erreichen, sinkt stattdessen die Moral der Stadtbewohner um einen Punkt pro Tag (was auch durch die Extras nicht mehr verlangsamt werden kann), außerdem reduziert sich die Bevölkerungszahl jedesmal um 10%.

Sinkt die Moral auf 0, kapitulieren die verbleibenden Stadtbewohner.

Nach einer überstandenen Belagerung regenerieren sich die Vorräte wieder um einen Punkt pro Woche.

## ✦ Ressourcen

Bestimmte Anschaffungen erfordern finanzielle Mittel von einer Stadt. Zu diesem Zweck müssen die Ressourcen der Stadt bestimmt werden. Diese erhält eine Stadt hauptsächlich aus dem Handel, weswegen sie der *Mobilität* plus eventueller Boni aus Extras entspricht. Bei diversen Extras wiederum haben wir einen Wert für "Unterhaltungskosten" angegeben. Die Summe aller Unterhaltungskosten darf die Ressourcen einer Stadt nie übersteigen. Tun sie es irgendwann doch, müssen einige Extras stillgelegt werden, bis die Knappheit behoben ist.

## ✦ Bevölkerungswachstum

Üblicherweise wächst die Bevölkerung einer Stadt pro Quartal um 0,09%. Falls sich ein EPOS über längere Perioden hinzieht, kann das Bevölkerungswachstum auch in größeren Abständen bestimmt werden. Es gilt.

**pro Quartal +0,09%**

**pro Jahr +0,36%**

**alle 5 Jahre +2%**

**alle 25 Jahre +11%**

**alle 100 Jahre +55%**

## ✦ Extras

Die “Extras” sind sozusagen die Kampftalente der Städte. Jedesmal, wenn eine Stadt eine Eigenschaft erhöht, bekommt sie auch ein Extra. Hierbei muss jeweils ein Extra gewählt werden, welches der entsprechenden Eigenschaft zugeordnet ist. Alternativ zum Erwerb eines neuen Extras kann auch ein zur Eigenschaft gehörendes Extra um eine Stufe angehoben werden.

### BELAGERUNGSWAFFEN (UNBEGRENZT)

Katapulte, Triböke und anderes schweres Gerät stehen zur Verfügung, um die Stadt zu beschützen. Für jede Stufe in diesem Extra darf eine solch schwere Waffe positioniert werden. Eine Einheit, die im gleichen Feld wie diese Waffe kämpft, erhält Feuerschutz und damit einen Bonus von +1 auf den Würfelwurf in der Schlachtphase.

**Eigenschaft:** Schlagkraft

### BIBLIOTHEK (JE UNBEGRENZT)

In der Stadt wurde eine große Bibliothek gebaut. Das Extra kann für jede Wissensfähigkeit gesondert erworben werden und bringt jeweils einen Bonus in Höhe seiner Stufe auf die Eigenschaft “Wissen” wann immer sie in Bezug auf die entsprechende Fähigkeit angewandt wird.

**Eigenschaft:** Wissen

### ERTRAGREICHE JAGDGRÜNDE (UNBEGRENZT)

In der Nähe der Stadt sind die Jäger bislang noch immer fündig geworden und bringen regelmäßig reichlich Beute mit nach Hause. Bei der Ermittlung der Vorräte der Stadt wird die Stufe in “Ertragreiche Jagdgründe” addiert. Dieses Extra kann auch als “Ertragreicher Fischfang” erworben werden und bezieht sich dann dementsprechend auf Meer, See oder Fluss.

**Eigenschaft:** Glück

### FESTUNG (UNBEGRENZT)

Eine große Verteidigungsanlage beschützt die Stadt. Alle Einheiten, welche sich im gleichen Feld wie die Festung befinden (bzw. bei kleinteiligeren Schlachten: sich in der Festung befinden) erhalten die Stufe der Festung als Bonus auf ihre Moral.

**Eigenschaft:** Schlagkraft

### FEUERWEHR (UNBEGRENZT)

Die Stadt verfügt über eine organisierte Gruppe, die in Notfällen das Löschen von Bränden übernimmt. Die Eigenschaft “Kontrolle” erhält einen Bonus in Höhe der Stufe in “Feuerwehr” wenn sie zum Löschen von Bränden benutzt wird.

**Eigenschaft:** Kontrolle

### FRIEDHOF (UNBEGRENZT)

Ab einer gewissen Größe ist es für Städte nicht unwichtig, einen Friedhof einzurichten. Durch eine solche letzte Ruhestätte kann eine Verseuchung des Grundwassers verhindert werden. Bei einem Wurf auf Kontrolle der die Ausbreitung einer Krankheit verhindern soll, wird die Stufe in Friedhof zu den Würfelwürfen addiert. Außerdem zählt der Friedhof als heiliger Boden.

**Eigenschaft:** Kontrolle

### FRUCHTBARE FELDER (UNBEGRENZT)

Die Stadt befindet sich auf besonders fruchtbarem, vielleicht gar gesegneten Land und so ist die Ernte der Bauern immer besonders Ertragreich. Das Extra gibt entweder einen Bonus auf Vorräte (Nahrungsmittel: Getreide, Reis, Gemüse) oder auf Ressourcen (Luxusgüter: Gewürze, Wein), je nachdem was auf den Feldern angebaut werden kann.

**Eigenschaft:** Glück

### GESCHICHTENERZÄHLER (JE UNBEGRENZT)

Die Stadt wird regelmäßig von einem fahrenden Barden oder

Erzähler aufgesucht, der Geschichten aus nah und fern zu erzählen hat. Der Ort, von welchem ein bestimmter Erzähler regelmäßig berichtet, darf bei einer Wahrnehmung von 1 bis zu einem Kilometer entfernt liegen. Für jeden weiteren Punkt in Wahrnehmung wird diese Distanz verdoppelt. Wer den Erzähler dazu bewegen kann, Informationen herauszurücken, kann Wissen erhalten als sei eine Probe auf *Sagen* oder *Kultur* der entsprechenden Region gewürfelt worden, bei welcher eine Zahl an Erfolgen entsprechend der Wahrnehmung der Stadt plus der Stufen in “Geschichtenerzähler” erzielt wurden.

**Eigenschaft:** Wahrnehmung

### GOLDADER (UNBEGRENZT)

Es existieren Goldminen in oder nahe bei der Stadt. Pro Punkt in “Goldader” werden die Ressourcen der Stadt um einen Punkt erhöht.

**Eigenschaft:** Glück

### HAFEN (UNBEGRENZT)

Die Stadt hat einen Hafen in welchem pro Stufe fünf große Schiffe vor Stürmen und rauher See Schutz finden können. Der Hafen bringt zudem pro Stufe einen Punkt Bonus auf “Mobilität” solange die Eigenschaft in Bezug auf Schiffe genutzt wird.

**Eigenschaft:** Mobilität

### HANDELSBEZIEHUNGEN (JE UNBEGRENZT)

**Anforderungen:** Markt

Die Stadt pflegt eine Handelsroute ins Ausland. Waren aus diesem Land sind auf dem Markt erhältlich. Alle Waren, deren Qualität gleich oder unter der Stufe in “Handelsbeziehungen” liegt, sind zu normalen Preisen erhältlich. Bessere Güter - so es sie überhaupt gibt - kosten pro zusätzlicher Qualitätsstufe über dieser Grenze 25% mehr.

**Eigenschaft:** Mobilität

### HANDWERKSFOKUS (JE UNBEGRENZT)

Die Stadt ist berühmt für die Herstellung bestimmter Waren. Das Extra kann für jede existierende Handwerks-Fähigkeit getrennt erworben werden und gibt einen Bonus in Höhe ihrer Stufe auf die Eigenschaft “Produktivität” wann immer es um die betroffene Fähigkeit geht.

**Eigenschaft:** Produktivität

### KUNDSCHAFTER (UNBEGRENZT)

Einige Kundschafter und Waldläufer observieren das Gebiet um die Stadt herum und bemerken so leicht ungewöhnliche Ereignisse in der Umgebung. Wenn die Eigenschaft “Wahrnehmung” zur Observierung des näheren Umfeldes benutzt wird, verschafft dieses Extra einen Bonuspunkt pro Stufe.

**Eigenschaft:** Wahrnehmung

### LAGERHAUS (UNBEGRENZT)

Die Stadt verfügt über eines oder mehrere Lagerhäuser. Wenn die Stadt belagert wird, sinken ihre Vorräte daher nicht jeden Tag um einen Punkt - die Rate wird pro Stufe in Lagerhaus um einen Tag verlangsamt.

**Eigenschaft:** Produktivität

### MAGISCHES METALLVORKOMMEN (UNBEGRENZT)

Die Stadt verfügt über eine Ader magischen Erzes (Adamantium, Orichalkum, Mithryl...). Die besten Handwerker der Stadt stellen damit entsprechende Gegenstände her. Metallene Ausrüstung ist bis zu einer Qualität der Stufe in “Magisches Metallvorkommen” in dem entsprechenden Metall erhältlich. Allerdings zum doppelten Preis.

**Eigenschaft:** Glück

### MARKT (UNBEGRENZT)

Die Stadt hat einen Marktplatz, der den Handel ankurbelt. Sie

bekommt einen Bonus von +1 pro Stufe in Markt auf ihre Ressourcen, solange sie nicht belagert wird.

**Eigenschaft:** Mobilität

### MEDICUS (UNBEGRENZT)

Die Stadt hat einen oder mehrere Heilkundige, welche einem Verletzten oder Kranken wieder auf die Beine helfen können. Bei einer Behandlung wird davon ausgegangen, dass eine Zahl an Erfolgen entsprechend des "Wissens" plus der Stufen in Medicus gewürfelt wird. Bei einem Wurf auf Kontrolle der die Ausbreitung einer Krankheit verhindern soll, wird außerdem die Stufe in Medicus zu den Würfelwürfen addiert.

**Eigenschaft:** Wissen

### PALAST (UNBEGRENZT)

Der Palast ist ein Repräsentationsgebäude der Machthaber einer Stadt. Als solches verleiht er einen Bonus in Höhe seiner Stufe auf die Moral der Einwohner.

**Eigenschaft:** Kontrolle

### PATROUILLEN (UNBEGRENZT)

Regelmäßige Patrouillen überwachen die Geschehnisse in der Stadt. Wann immer die Eigenschaft "Wahrnehmung" herangezogen wird, um die Schwierigkeit zu ermitteln, gegen die ein Eindringling würfeln muss, um unbemerkt zu bleiben, wird diese Schwierigkeit um die Stufe in "Patrouillen" erhöht.

**Eigenschaft:** Wahrnehmung

### SEESTREITMACHT (UNBEGRENZT)

**Anforderungen:** Hafen

Die Stadt hat eine eigene Kriegsflotte. Sie verfügt über genügend Schiffe um pro Punkt in Seestreitmacht 5% der eigenen Truppen zu transportieren und so eine Seeschlacht zu führen.

**Eigenschaft:** Schlagkraft

### SPIELE (JE UNBEGRENZT)

Die Stadt bietet der Bevölkerung die Möglichkeit, an unterhaltenen Spektakeln teilzunehmen. Dies kann ein tiberisches Theater sein, ebenso die blutigen Gladiatorenkämpfe der Kemeter.

**Eigenschaft:** Kontrolle

### TEMPEL (JE UNBEGRENZT)

Ein Tempel einer bestimmten Gottheit wurde in der Stadt errichtet. Dieses Extra kann für Heiligtümer mehrerer Gottheiten getrennt erworben werden. Ein Tempel gilt als heiliger Boden der entsprechenden Gottheit. Zudem bringt er einen Bonus in Höhe der Tempel-Stufe auf die Eigenschaft "Wissen" wann immer sie in Bezug auf die Fähigkeit "Sagen (entsprechender Götterkult)" angewandt wird.

**Eigenschaft:** Kontrolle

### TOR (UNBEGRENZT)

Die Tore der Stadt sind besonders gut verstärkt und halten einem Ansturm sicherer Stand. Eine Einheit, die versucht, ein Tor aufzubrechen, muss sich die Stufe in "Tor" von ihren Würfeln abziehen.

**Eigenschaft:** Schlagkraft

### TURM (UNBEGRENZT)

Ein hoher Turm verschafft den Machhabern der Stadt einen besseren Überblick. Dieses Extra verleiht pro Stufe einen Bonus von +1 auf die Eigenschaft "Wahrnehmung" solange sie zum erspähen der näheren Umgebung eingesetzt wird.

**Eigenschaft:** Wahrnehmung

### VERTEIDIGUNGSWALL (UNBEGRENZT)

Die Stadt hat einen soliden Verteidigungswall. Wie dieser genau aussieht ist von der Stufe des Extras abhängig, was von einer Holzpallisade (Stufe 1) bis zur Azurblauen Mauer von Thebis (Stufe 10) reicht. Wann immer eine Einheit während einer Schlacht

versucht, die Mauer zu halten, bekommt sie eine Anzahl an Bonuswürfeln entsprechend der Stufe in *Verteidigungswall*.

**Eigenschaft:** Schlagkraft

### VERWALTUNG (JE 1 STUFE)

**Anforderungen:** kann nur vom Stadtzentrum gewählt werden

Das Stadtzentrum verfügt frei über bestimmte Güter, die in einem bestimmten Stadtteil hergestellt werden. Das Extra kann beliebig oft gewählt werden und bezieht sich dabei jedesmal auf eine andere Stadt und/oder Warenart. Der zuliefernde Stadtteil überträgt hierbei sämtliche *ungenutzten* Boni durch diese Warengattung auf das Stadtzentrum.

**Eigenschaft:** Kontrolle

### WEHRTÜRME (UNBEGRENZT)

Der Wall der Stadt ist mit Wehrtürmen gesichert. Wann immer eine Einheit einen Würfel-Bonus durch "Verteidigungswall" bekommt, erhält sie auch einen Bonus auf ihre Moral in Höhe der Stufe in "Wehrtürme".

**Eigenschaft:** Schlagkraft

### ZEICHEN DER GÖTTER (1 STUFE)

Eine heilige Kraft hat den Menschen der Stadt ein Zeichen geschenkt, welches den Gläubigen Mut schenkt. Jeder, der den Spender des Wunders als Schutzpatron verehrt, erhält in direkter Nähe des göttlichen Zeichens einen Bonus von +1 auf seinen Mut-Wert. Alle Zauberer, die den Spender des Wunders zur Kraftquelle haben, bekommen unter den gleichen Bedingungen einen zusätzlichen Würfel bei allen Zaubersprüchen und Kreisbrüchen.

**Eigenschaft:** Glück

### ZULIEFERUNG (JE 1 STUFE)

Die Stadt erhält von einer entfernten Stadt, welche ihr in der Verwaltungsstruktur untergeordnet ist, bestimmte Güter, welche dort vorkommen. Das Extra kann beliebig oft gewählt werden und bezieht sich dabei jedesmal auf eine andere Stadt und/oder Warenart. Die zuliefernde Stadt überträgt hierbei sämtliche *ungenutzten* Boni durch diese Warengattung. Wenn die empfangende Stadt eine Mobilität von 1 hat, darf der Zulieferer maximal einen Kilometer entfernt liegen. Für jeden weiteren Punkt Mobilität verdoppelt sich diese Distanz.

**Eigenschaft:** Mobilität