

(Version 0.96)

(Titelseite - auf diese Seite kommt noch das Titelblatt)

(hier sollte noch irgendwo ein Bild hin)

Vorwort

Die wievielte Ausgabe der Spielregel von "Welt der Waben" dies ist, ist nicht zu rekonstruieren. Mit dieser Ausgabe von 1999 jedoch machen wir den größten Schritt bei der Weiterentwicklung des Spiels, den wir jemals gewagt haben. Man kann ohne Übertreibung sagen, daß "Welt der Waben" zukunftsfähig geworden ist. Die vielfältigen Überzeugungen – und Spielleiter sind notorische Individualisten – unter einen Hut zu bringen, ist nicht leicht gewesen, und den einen oder anderen haben die wochenlangen Diskussionen um technische Details, die doch dem Geist des Spiels eigentlich zuwiderlaufen, so frustriert, daß er sich aus der Diskussion ausgeklinkt hat. Das ließ sich leider nicht vermeiden. Diejenigen mögen sich getröstet fühlen durch die Aussage eines Spielleiters, daß er das alles macht, um es die nächsten Jahre nicht mehr tun zu müssen. Dazu sage ich nur: Amen.

Ein paar Worte zu den vorgenommenen Änderungen: Es läßt sich eigentlich in einem Satz zusammenfassen – alles ist aufbaubar, veränderbar, konfigurierbar geworden. Der Begriff des "Baukastens" hat bei der Entwicklung eine große Rolle gespielt – der Einheitenbaukasten, der Charakterbaukasten, der Bauwerksbaukasten. Eigene Typen all dieser Spielelemente können nun von Spielern entwickelt und mit einer (fast) beliebigen Kombination von Eigenschaften ausgestattet werden. Die größte Änderung ergibt sich aber durch den neu eingeführten Wissensbaum, man könnte sagen, den "Reichsbaukasten", der dafür sorgt, daß ganze Reiche sich weiterentwickeln und spezialisieren können, und durch den die Eigenschaften für die anderen "Baukästen" verfügbar gemacht werden.

Alles in allem hat mir die Arbeit an der Regel – im Gegensatz zu manch anderem – durchaus Spaß gemacht, auch wenn das Motto, das man mir immer unterstellt, "Regeländerungen leicht gemacht" – die Vorgänge keinesfalls beschreibt. Wenn Ihr so viel Freude am Spiel haben werdet, wie ich habe, daß dies möglich geworden ist, dann haben wir unser Ziel erreicht. In diesem Sinne, Viel Spaß.

Werner Arend

aka Yf ra-Anqor, Hüter Ysatingas

Einleitung: Die Spielregel relativiert oder: brauchen wir das alles?

Diese Frage wurde im Verlauf der Entwicklung immer wieder gestellt. Und es gibt darauf keine richtige Antwort. Viele Spieler werden in diesem Regelwerk Dinge finden, die sie nicht brauchen. Jeder Aspekt jedoch wurde von einer ausreichenden Menge Leute gefordert, gewünscht oder als sehr nützlich betrachtet, so daß es angemessen erschien, ihn in die allgemeine Spielregel von "Welt der Waben" aufzunehmen. Man muß sich davon nicht erschlagen fühlen – viele Dinge können von Spielern, die sich nicht dafür interessieren, ignoriert werden. Wer einfache Einheiten haben will, nimmt die Standardtypen in 7.2, ebenso bei den Bauwerken (11.2 und 11.3), und läßt sich einen Standardsatz an Fähigkeiten von seinem Spielleiter geben. Dazu sind die Standardaspekte da – um solchen Spielern nützlich zu sein, die sich nicht mehr als unbedingt nötig mit Spielregeln beschäftigen wollen. Es sind nicht die Regeln, die die Stimmung des Spiels prägen, sondern wie mit ihnen umgegangen wird.

Auf der anderen Seite ist "Welt der Waben" (neben der unregelmäßigen kulturellen) auch eine strategische Simulation. Eine solche muß, um der ungeheuren Vielfalt an Phänomenen auf einer Welt wie Myra auch nur im Ansatz gerecht zu werden, ein Mindestmaß an Differenziertheit haben – und damit unvermeidlicherweise auch ein Mindestmaß an Komplexität. Das ist ein Gesetz der Logik - und läßt sich sehr gut an der zunehmenden Anzahl von Spielaspekten verfolgen, für die bisher Sonderregeln nötig waren. Dieses Regelwerk wurde u.a. geschaffen, damit all diese besonderen Aspekte Berücksichtigung finden, und damit künftige Besonderheiten von Spielern in einer nachvollziehbaren Art erfunden und in das existierende System übernommen werden können, ohne daß Sonderregeln nötig sind, und ohne daß Spielleiter unabhängig voneinander bei ein und demselben Phänomen zu völlig unterschiedlichen Ermessensentscheidungen kommen.

Spielregel und Kultur:

Eines sei klargestellt: Trotz aller Anstrengungen mit diesem Regelwerk lesen alle Spielleiter immer noch lieber gute Geschichten, Berichte und über interessante Aktionen von Charakteren, als sich als Buchhalter zu betätigen (das ist, nebenbei gesagt, bei vielen Spielern nicht so). Und es macht ihnen auch mehr Spaß, schön beschriebene Aktionen auszuwerten, als sich mit der Überprüfung technischer Details abzugeben. Deshalb werden auch künftig Spielleiter, die von einer Geschichte oder besonderen Aktion beeindruckt sind, von Zeit zu Zeit Regel Regel sein lassen und einfach entscheiden, daß es eben funktioniert. Die Regel ist nicht da, weil Spielleiter sie so toll finden und nichts Besseres zu tun haben, als sich mit der erhöhten Komplexität ein gutes Stück Mehrarbeit aufzuhalsen – sie ist da, weil sie für notwendig erachtet wird, weil viele Spieler jahrelang nach Möglichkeiten gesucht haben, Einzelaspekte ihrer wunderbar beschriebenen Kultur auch spieltechnisch zu einer nachvollziehbaren Wirkung zu bringen. Und eine nachvollziehbare Wirkung – nun, die muß man regeln, ansonsten könnten wir auf Spielregeln gleich ganz verzichten. Die Synergieeffekte zwischen Kultur und Strategie werden weiterhin das sein, was Welt der Waben zu einem so faszinierenden Spiel macht. Das ist ein Erfahrungswert. Der strategische Aspekt des Spiels liefert Hintergründe für Konflikte auf jeder Ebene, von der Auseinandersetzung zwischen den Priestern zweier benachbarter kleiner Tempel über Liebesgeschichten zwischen verfeindeten Clans, diplomatische Verwicklungen und Intrigen bis zu Kriegen in epischem Format. Kultur läßt diese Konflikte vor einem glaubwürdigen Hintergrund spielen, schmückt sie mit stimmungsvollen Details und weist Charakteren ihre Rollen in ihnen zu. Aber: jede gute Geschichte lebt von Konflikten. Eine Kultur, die nur in ihrem eigenem Saft schmort und nie mit ihren Nachbarn interagiert – nun, das gibt es auf Myra natürlich auch, aber dafür brauchen wir keine Spielregeln. Wenn Ihr nur Dinge beschreiben wollt, dann ignoriert die Spielregel – aber

wenn Ihr mit Euren Nachbarn anders interagieren wollt, als nur freundliche Botschaften zu schreiben, dann müßt Ihr Euch damit auseinandersetzen, wie Kulturaspekte durch Regeln simuliert werden. Diese Regel ist nicht komplex. Gemessen an der Vielfalt der Kulturen auf Myra und der vielfältigen Ansprüche von Spielern ist sie geradezu bemerkenswert einfach geraten. Die meisten Rollenspiele sind komplexer als WdW.

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	2
Einleitung: Die Spielregel relativiert	3
Inhaltsverzeichnis	4
Kapitel 1 Die Welt	5
1.1 Das Projekt und das Spiel	5
1.2 Besonderheiten der Welt Myra	6
1.3 Die Geschichte Myras	8
1.4 Vorstellung einzelner Segmente Myras	15
Kapitel 2 Grundlagen des Spiels	21
2.1 Worum geht es überhaupt?	21
2.2 Spielfunktionen: Charaktere und Reiche	22
2.3 Koordination: Die Spielleiter	23
2.4 Der Einstieg	24
Kapitel 3 Aspekte der Reichskultur	27
3.1 Kulturberichte	27
3.2 Religion und Priester	30
3.3 Mögliche Kulturthemen	32
3.4 Quellenangaben	34
Kapitel 4 Die Karte	37
4.1 Eintragungen auf der Karte: ein Beispiel	37
4.2 Erstellung und Aktualisierung	38
4.3 Himmelsrichtungen	38
4.4 Das Gelände	39
4.5 Schwieriges Gelände	40
4.6 Provinzen	41
4.7 Sonstiges	41
Kapitel 5 Die Zeitrechnung	43
5.1 Das Myranische Jahr	43
Kapitel 6 Einnahmen und Ausgaben	45
6.1 Bevölkerungszahlen und Steuern	45
6.2 Einnahmen aus Plünderungen	46
6.3 Rüstung, Bauen und Unterhalt	46
6.4 Handel	46
6.5 Minen	46
6.6 Die Reichsbilanz	47
Kapitel 7 Einheiten	49
7.1 Allgemeines	49
7.2 Standardtypen	52
7.3 Eigenschaften von Einheiten	53
7.4 Bewegung	56

Kapitel 8 Charaktere	59
8.1 Einfluß auf das Spiel	59
8.2 Herkunft und Fähigkeiten	60
Kapitel 9 Befehle	65
9.1 Der Aufbau von Befehlen	65
9.2 Kampfbefehle	65
9.3 Arbeitsbefehle	68
9.4 Geheimdienstaktivitäten	69
Kapitel 10 Begegnung und Kampf	73
10.1 Sichtungen und Begegnungen	73
10.2 Kämpfe zwischen Heeren	75
10.3 Kämpfe um Bauwerke	76
10.4 Moral	78
Kapitel 11 Bauwerke	79
11.1 Allgemeines	79
11.2 Ansiedlungen	80
11.3 Bauwerke der Infrastruktur	83
Kapitel 12 Der Spielzug	85
12.1 Allgemeines	85
12.2 Das Anschreiben	85
12.3 Die Reichsaufstellung	86
12.4 Der Zugbefehl	86
12.5 Ein Beispiel-Spielzug	87
12.6 Kulturberichte	91
12.7 Diplomatie	91
12.8 Die Auswertung	91
Kapitel 13 Wissen und Fortschritt	93
13.1 Fähigkeiten eines Reiches	93
13.2 Liste der Fähigkeiten	96
13.3 Übertragung, Änderung und Verlust	99
Anhänge	101
Anhang A: Die wichtigsten Tabellen	101
Anhang B: Abkürzungsverzeichnis	106
Anhang C: Tabellenverzeichnis	108
Anhang D: Abbildungsverzeichnis	108
Anhang E: Index	109

Welt der Waben

Ein Fantasy-Briefspiel

Spielregel

Kapitel 1 Die Welt

1.1 Das Projekt und das Spiel

Willkommen bei "Welt der Waben" und dem **Projekt Myra**. Das Projekt Myra hat zum Ziel, die erfundene Welt Myra mit beliebig vielen Menschen über beliebig viele Jahre hinweg in allen Aspekten zu entwickeln, zu simulieren und zu beschreiben. Das Briefspiel "**Welt der Waben**" (**WdW**) kann als eine strategische und kulturelle Simulation verstanden werden, mit der die Geschichte der myranischen Gegenwart erarbeitet wird. WdW dient auch als Grundlage für andere Aktivitäten, zu denen Rollenspielabenteuer auf Myra ebenso gehören wie gesellige Treffen in Gewandung und Live-Rollenspiele, das Brettspiel **Wabenwelt** oder Geschichtenprojekte. Zur Förderung des Projektes in allen seinen Ausprägungen gibt es den "**Verein der Freunde Myras**" **VFM e.V.**

"Welt der Waben" verfolgt zweierlei Ziele im Rahmen des "Projekts Myra": Zum einen führt jeder Spieler oder jede Spielergruppe in der Regel ein **Reich** (zu diesen Begriffen → **Kapitel 1**), dessen Kultur er erfinden und in Form von Geschichten, Gedichten, Bildern etc. niederlegen kann. Spieler können in ihrem Reich auch Rollenspielabenteuer spielen lassen und die Ergebnisse in Form von Geschichten niederschreiben. Die Kulturberichte der verschiedenen Reiche werden von den Spielleitern von WdW gesammelt und in regelmäßigen Abständen in Form von Heften ("Segmentsboten") oder Taschenbüchern ("Mitteilungsblätter Myras" = "MBMs") veröffentlicht und so den anderen Spielern zugänglich gemacht. Informationen zum Thema Kultur finden sich in **Kapitel 3**.

Zum anderen simuliert "Welt der Waben" die Gegenwart Myras, insbesondere die Beziehungen der einzelnen Reiche untereinander. Hierzu geben die Spieler in regelmäßigen Abständen Spielzüge ab (im allgemeinen ein Zug pro Monat oder alle zwei Monate, je nach Spielleiter). In der Regel bekommt der Spieler etwa zwei bis sechs Wochen später vom Spielleiter eine Auswertung, in der dem Spieler die Ergebnisse und Folgen der von ihm beabsichtigten Aktionen mitgeteilt werden. Dabei simuliert ein Spielzug die real vergangene Zeit, d. h., während ein Monat auf der Erde vergeht, vergeht die entsprechende Anzahl Tage auf Myra, auch wenn die Erde sonst nichts mit Myra zu tun hat. Momentan befinden wir uns nach myranischer Zeitrechnung im 5. Jahrhundert nach Pondaron (Der Höhepunkt eines Krieges, der ganz Myra betraf). 1999 auf der Erde ist z. B. das Jahr 419 nach Pondaron auf Myra (zur Zeitrechnung → **Kapitel 5**). Nicht auf allen Teilen der Welt wird gespielt. Der bespielte Teil der Welt ist in **Segmente** eingeteilt.

Segmente sind geographische Gebiete, die im allgemeinen einen Kontinent und eventuell dazugehörige Inselgruppen umfassen. Auf jedes Segment kommen in der Regel etwa zehn bis zwanzig Reiche mit einer beliebigen Anzahl von Mitspielern. Es können auch neue Reiche entstehen, z. B. durch Putsch oder durch Vereinigungen von Reichen infolge von Hochzeiten und Bündnissen. Benachbarte Segmente sind durch einen nur schwer zu durchdringenden Segmentsrand (→ **1.2**) voneinander getrennt.

Das Geschehen eines jeden Segmentes wird von einem **Spielleiter (SL)** koordiniert. Der Spielleiter wacht über die Einhaltung der Spielregel und wertet die Züge aus. Mit jeder Auswertung erhält der Spieler ein Informationsblatt, das **Segmentsbote** genannt wird. Der Segmentsbote enthält einen Überblick über das Geschehen auf seinem Segment, wichtige Informationen für alle Spieler des jeweiligen Segmentes. Oft

werden dort auch Kulturberichte veröffentlicht.

Außerdem erscheint mehrmals im Jahr die Vereinszeitschrift des VFM e.V., der **Weltbote**, der Berichte über Vereinsveranstaltungen und –beschlüsse, Einladungen zu Treffen von Spielern, Überblicke über die Ereignisse auf anderen Segmenten sowie für alle Spieler relevante Informationen und Tips enthält. Überdies erscheinen im Weltboten oft Hintergrundinformationen über die Welt Myra. Die MBMs erscheinen in Form eines Taschenbuches zweimal im Jahr. Der Preis für die MBMs und Weltboten ist im Mitgliedsbeitrag des Vereins enthalten.

1.2 Besonderheiten der Welt Myra

Sonnensystem und Welt:

Myra ist ein erdähnlicher Planet irgendwo im phantastischen Universum. Das Sonnensystem Myras ist ein System mit zwei Sonnen, der Lichtsonne **Aro** und der unsichtbaren Dunkelsonne **Sethos-Eth**. Myra, eine Hohlkugel mit einer ungefähren Oberfläche von 2,3 Milliarden Quadratkilometern, umkreist diese Sonnen zusammen mit zwei Monden, dem Lichtmond **Dena** und dem (ebenfalls unsichtbaren) Dunkelmond **Yino**. Die Oberfläche Myras ist in zwei kulturell und geographisch sehr unterschiedliche Halbkugeln geteilt, die **Schwertwelt** (die Nordhalbkugel) und die **Hexenwelt** (die Südhalbkugel), die durch eine Kette von Vulkanen entlang des Äquators, das **Blutige Band**, voneinander getrennt sind. Hinzu kommt das Innere der Hohlkugel, die **Innenwelt**, die ebenfalls von intelligenten Wesen besiedelt ist.

Die Meere Myras machen mehr als die Hälfte der Oberfläche aus – in ihnen gibt es Gebiete unergründlicher Tiefe, die **Tiefsee**, in der unbeschreibliche und gefährliche Wesen hausen und die durch unbezähmbare Stürme unsicher gemacht wird.

Myra ist eine Fantasy-Welt: es gibt wirksame Magie, und Gottheiten existieren und nehmen Einfluß auf das Geschehen. Die technische Entwicklung ist sehr unterschiedlich auf den einzelnen Segmenten, kann aber auf den gemeinsamen Nenner "keine industrielle Fertigung und Verarbeitung" und "keine Massenvernichtungswaffen" gebracht werden. Das bedeutet u.a., daß etwa Schießpulver nicht existiert. In vielen Bereichen wird die Rolle der Technik von der Magie eingenommen. Den Beinamen **Welt der Waben** hat Myra aufgrund der Verbreitung des Sechsecks als religiöses und magisches Symbol, sowie der sechs Himmelsrichtungen (und zwölf Gestirne), nach denen Myra kartographiert wird.

Segmente:

Segmente (siehe auch oben) sind geographisch zusammenhängende Gebiete. Auf der Schwertwelt sind benachbarte Segmente durch einen **Segmentsrand** voneinander getrennt, ein Gebiet, das auf den ersten Blick unauffällig erscheint, aber unbesiedelt ist und von **Mörderbienen** in unermeßlichen Zahlen heimgesucht wird. Mörderbienen sind durch Magie erschaffene Wesen, die wie große Bienen aussehen und Fleisch fressen - und deren Erscheinen allein geeignet ist, auch kampferfahrene Veteranen in Angststarre zu versetzen. Der Segmentsrand ist das Hoheitsgebiet des **Herrn der Mörderbienen**. Auf der Hexenwelt wird derzeit nicht gespielt, und die Verhältnisse liegen dort etwas anders.

Magische Tore:

Es heißt, daß magische Tore nicht nur entfernte Gebiete Myras oder Innen- und Außenwelt miteinander verbinden, sondern auch Myra und die Gegenwart mit anderen Zeiten und Welten. Nur sehr wenige Tore sind bisher bekannt geworden, aber diese Tore bieten eine Möglichkeit, die Gefahren des Segmentsrands zu umgehen und vielleicht sogar zu anderen Welten zu reisen.

Myra und Vangor:

Die Welt Vangor ist eine der Welten, von der Tore nach Myra geführt haben (siehe auch **1.3 Die Geschichte Myras**) und möglicherweise noch immer führen. Den beiden Welten ist die Geschichte gemeinsam, die sich um den sagenumwobenen Helden Mythor und seine Gefährten rankt, deren Abenteuer in der gleichnamigen (vom Pabel-Verlag herausgegebenen, aber mittlerweile eingestellten)

Fantasy-Serie nachzulesen sind (Wer sich für Mythor interessiert, kann einzelne Exemplare der Serie über den VFM e. V. beziehen). Die enge Verbindung von Myra und Vangor wurde vor etwa 500 Jahren gebrochen, und seither hat sich Myra völlig eigenständig entwickelt, mit einzigartigen Rassen und Völkern und Lebensformen in Flora und Fauna, die man nirgendwo sonst findet.

1.3 Die Geschichte Myras

oder

Szenen aus der Akademie von Miktonos

(Kaiserreich Tektoloi auf Erendyra, im Jahre 419 nach Pondaron)

"Verdammt!" fluchte Thûrdias, "wie soll ich mir diesen ganzen Mist nur je merken?" – "Komm, komm", beschwichtigte ihn Mhîlon, "so schlimm ist es nun auch wieder nicht!" – "Doch!" brummte Thûrdias. "Ich habe noch nie verstanden, warum ‚Geschichte Myras‘ und ‚Glaube, Mythos und Religion anderer Völker Myras‘ Bestandteil der Gesellenprüfung für Philosophie sein sollen!" – "Wie sollen wir uns selbst verstehen, wenn wir unsere Geschichte nicht kennen? Und wie sollen wir andere verstehen, wenn wir nicht verstehen, inwiefern sie anders sind?" – "So ein Schwachsinn!" entgegnete Thûrdias. "Du glaubst doch wohl nicht, daß die derart weittragende Gedanken hatten, als sie die Prüfungsordnung zusammengestellt haben! Nein, der Punkt ist doch, daß Abrâr Tardrîos so stolz ist, daß er nun diese bahnbrechenden Dokumente gefunden hat, und weil er den Blödsinn, der da drin steht, so toll findet, müssen wir uns nun damit abquälen, obwohl das sowieso niemanden interessiert!" – "Wie du meinst", seufzte Mhîlon, "aber das ändert nichts daran, daß wir morgen Prüfung haben und deshalb über diesen ‚Blödsinn‘ Bescheid wissen müssen."

Gedankenverloren fuhr er sich durch das zerzauste Haar. Dann straffte er sich und meinte: "Es hilft nichts, darüber zu lamentieren. Bringen wir's hinter uns."

Beispiele für Mythen und Legenden über die Entstehung der Welt

"Also ...", fuhr Mhîlon fort, "was weißt du über die Urzeit Myras?" Thûrdias runzelte ratlos die Stirn. Also antwortete Mhîlon an seiner statt: "Über die Urzeit Myras ist fast nichts bekannt. Wir können nur Schlüsse aus den Sagen und Legenden der Völker Myras ziehen ..." – "Schön und gut. Aber kennst du irgendwelche Legenden aus anderen Ländern?" Mhîlon grinste und meinte: "Es gibt zwar unzählige Mythen über die Entstehung der Welt, und sie sind teilweise so unterschiedlich wie Tag und Nacht. Unser eigener ist natürlich der einzige, der stimmt. Von den Mythen anderer Länder fallen mir aber momentan nur zwei ein. Ich glaube jedoch, mehr will Abrâr Tardrîos sowieso nicht wissen. Der eine stammt von den Ikatzinti hier auf Erendyra. Adain Ivenor, der Herausgeber von ‚Der Wilde Ophis‘, versucht, diese Legende zu rekonstruieren. Sie lautet folgendermaßen:

„Am Anfang war kein Anfang, sondern die Ewigkeit. Die Welt war ohne Zeit, ohne Wandel, in immerwährender Gleichheit. Charuki, das Ewige Feuer, brannte, ohne zu erlöschen, und erleuchtete Maxate, die Erdmutter. Ewiglich dauerte der Tanz umeinander, jeder in seiner Sphäre, immergleich, in inniger Umschlungenheit und doch unendlich fern. Im Nebel lag Utokarak, wo Zopoz herrschte und die Unirdischen den Eisigen Ton sangen. Und im Dunklen brütete Rachanokkis, die Allheit des Nichts, in nicht enden wollender Mißgunst die Tänzer umfangend. Ihr Schleier von Finsternis trennte die Liebenden mit unendlicher Ferne. Doch da geschah es, und im Geschehen endete zugleich Alles und begann. Ein Funke ewigen Feuers überwand die Unüberwindliche Fernheit der Tänzer, erfüllte den Schleier der Finsternis und schlug auf die Erde der Mutter. Kataaka, die Zernichterin, die Botin des Wandels, kam zur Welt in der Vereinigung von Feuer und Erde, geborgen in Finsternis. Die Ewigkeit war nicht mehr, und die Zeit begann.“

Das ist natürlich alles Quatsch, aber die Geschichte ist trotzdem schön."

"Die zweite Legende, die mir einfällt, stammt aus Athanesia auf Karcanon." – "Wen interessiert denn Karcanon!" fuhr Thûrdias dazwischen, "das ist doch am Ende der Welt!" – "Abrâr Tardrîos interessiert es", entgegnete Mhîlon gleichmütig und wühlte durch einen Stapel Schriftrollen, der auf dem Leseputz lag. Er kramte eine heraus, schaute kurz hinein und meinte befriedigt: "Ah, da haben wir sie. ‚Legenden und Berichte zur Geschichte der Welt in den Archiven Athanesias‘. Der Namen des Herausgebers ist leider kaum noch zu lesen. Der folgende Mythos greift, heißt es hier in einem Kommentar, auf Überlieferungen aus Gwynddor und Rodebran zurück, gibt aber ungefähr an, was man in Athanesia glaubt:

„Am Anfang war das Chaos. Aus ihm hervor traten Gorgan und Vanga, der Erste Mann und die Erste Frau, Krieger und Hexe, und aus ihrer Liebe und dem Stoff des Chaos entsprangen viele Welten. Eine dieser Welten ist Myra ...“ – "Siehst du, das ist genau, was ich meine!" unterbrach ihn Thûrdias, "so ein Schwachsinn! Als ob es nur zwei Prinzipien der Welt gäbe und die auch noch ein Geschlecht hätten! Jedes Kind weiß doch, daß Æne die Welt erschaffen hat." "Finde ich ja auch, aber darum geht es hier nicht. Laß mich also lieber fertig erzählen. Es geht nämlich noch weiter: Nachdem Myra entstanden war, entbrannte, so heißt es weiter, bald ein Streit zwischen Vanga und Gorgan über die Frage, ob die Bedeutung der Männer oder die der Frauen größer war für die Lichtwelt ..." – "Wie kann man darüber überhaupt diskutieren! Jeder weiß doch, daß es die Männer sind, die wichtiger sind!" "Ich bin noch nicht fertig", unterbrach ihn Mhîlon und fuhr fort: "Weil sich Gorgan und Vanga nicht einigen konnten, wurde die Welt in zwei Hälften aufgeteilt: Im Machairas herrschte Gorgan und mit ihm das Schwert. Deshalb heißt dieser Teil der Welt auch Schwertwelt. Im Ophis regierte Vanga mit ihrer Magie, weshalb man die Ophiswelt auch Hexenwelt nennt. Doch die Aufteilung der Welt hinderte Gorgan und Vanga nicht daran, ihren Streit weiter fortzuführen. Man glaubt weiterhin, daß damals aus den Felder Aros die Gottheiten entstanden sind, deren Kräfte sich in den Sonnen und Monden bündelte, wobei die Athanesier glauben, daß es sowohl Götter des Lichts als auch Götter der Finsternis gibt." Thûrdias brummte nur mißbilligend, unterbrach Mhîlon aber nicht ein weiteres Mal. "Dann geht es weiter:

„Übermenschlich und perfekt in ihren jeweiligen Aspekten, aber selbst nicht frei von Streit, mischten sich die Götter ein. Damals führten noch mehr Tore in andere Welten als heute, und so riefen die Götter des Lichts, als der Streit zwischen Gorgan und Vanga immer blutiger wurde, aus einer anderen Welt eine Rasse von Halbgöttern nach Myra, die Richter sein sollten zwischen Gorgan und Vanga – die Eyta. Unsterblichkeit wurde den Eyta geboten für ihren Dienst. Doch bald mußten sie erkennen, daß Vanga und Gorgan unempfänglich für ihren Rat und ihre Beschlüsse waren. Und so bekamen die Eytas Angst zu versagen und Angst, daß ihnen die Unsterblichkeit verwehrt werden würde. Die Götter der Dunkelheit waren bereit, ihnen die Unsterblichkeit dennoch zu verleihen – wenn sie sich ihnen unterwarfen. So wurden die Eyta zu den Dämonen“

Thûrdias schauderte: "Der Gedanke, daß es außer Haarkon noch mehr von ihnen gibt, ist furchterregend", meinte er, ließ dann Mhîlon aber weiter erzählen: "*Die Götter der Dunkelheit, die nun unsterbliche und mächtige Diener in der Welt hatten, gewannen Macht, schürten den Streit Gorgans und Vangas und überzogen Myra mit Krieg.*" Das soll vor etwa 100.000 Jahren gewesen sein. *„Schließlich verbannten die Lichtgötter Vanga und Gorgan von Myra und erschufen den Lichtboten, um die Welt zu retten. Der Lichtbote bannte die Dämonen nahe der Mitte der Welt in die Schattenzone.“*

"Dazu gibt es noch einen Kommentar von einer gewissen Elvani an-Shiel, das ist eine Magierin vom Elrhadainn-Orden in Rhyandi. Keine Ahnung, wo das schon wieder ist. Könnte auf der Hexenwelt sein. Diese Elvani an-Shiel ist ja schließlich eine Frau. Auf jeden Fall kommentiert sie die athanesische Legende über die Entstehung der Welt folgendermaßen:

„Das sind natürlich alles personifizierte Prinzipien. Nicht, daß sie deswegen weniger wirklich wären. Man könnte sagen, daß uns die Lichtgötter die Dämonen eingebrockt haben – die folgenreichste Fehlentscheidung der ganzen Geschichte. Man hätte Gorgan und Vanga lieber weiterkämpfen lassen sollen, dann hätten sie sich vielleicht gegenseitig umgebracht, und uns wäre viel erspart geblieben.“ Das ist

natürlich völliger Blödsinn – als ob die Götter für das Alles Verneinende Nichts verantwortlich wären. Und nicht in den Lauf der Welt einzugreifen, halte ich für eine ziemlich fatalistische Einstellung. Aber wie dem auch sei, weiter unten schreibt Elvani an-Shiel dann: *„Die Rolle der Licht- und Dunkelsohlen und der Monde in dieser Geschichte ist auch nicht ganz klar. Bei der Dunkelsohle ist es noch zu verstehen – man sieht am Himmel, daß sie das Licht aufsaugt, wenn man richtig hinsieht. Eine prekäre Symbolik, die den Geist einer ganzen Welt verdreht hat – ich frage mich, wie sich das alles entwickelt hätte, wenn unsere Welt nur eine Sohle gehabt hätte oder drei.“* – "Welten mit nur einer Sohle? Was soll denn das schon wieder?" fragte Thûrdias. "Keine Ahnung" meinte Mhîlon, "aber was soll man von einem Magier auch anderes erwarten? Laß mich noch den letzten Abschnitt vor Elvani an-Shiels Kommentar vorlesen, den ich übrigens gar nicht so übel finde, und dann sind wir mit diesem Kapitel durch" – "Ja, ja, ist ja gut." – "Also, sie schreibt noch: *„So weise sollten sie sein, die Eyta? Haben sie trotzdem nicht erkannt, daß unermessliche Macht und Unterwerfung schlecht zusammengehen? Hat man das eine, wird das andere unmöglich. Unterwerfung ist ein zu hoher Preis für einen beliebig großen Gewinn.“*

Die Kriege zwischen den Göttern (ein Mythos aus Athanesia (Karcanon))

"So, nun die nächste Frage!" Mhîlon grinste schelmisch: "Was waren die Chaoskriege?" Thûrdias' Gesichtsausdruck war ein einziges Fragezeichen: "Ich habe keine Ahnung. Nie davon gehört." – "Das ist wieder so ein Mythos aus Athanesia. Die Geschichte ist ziemlich lustig ..." Mhîlons Grinsen wurde breiter, als er zu erzählen begann: "In Athanesia glaubt man, daß es einundzwanzig Götter gibt, wobei die nicht gleichrangig sein sollen: Es soll einen Göttervater geben, einen lichten Fruchtbarkeitsgott namens Chnum. Ihm war eine Gemahlin namens Marlilith bestimmt, die sich unziemlich benahm, weshalb er eine andere Frau nahm, die Dena heißt. Marlilith wird in allen Schriften Athanesias als die erste und stärkste Göttin der Dunkelheit bezeichnet – na ja, nicht verwunderlich, schließlich verehrt man in Athanesia ihre Feinde. Dena ist die Göttermutter, denn Chnum und Dena hatten viele Kinder, und die hatten wieder Kinder, und alle waren auch Götter." – "Du hast Recht", lachte Thûrdias, "das ist eine lustige Geschichte! Wie können Götter Kinder bekommen? Wie kann es finstere Götter geben? Und wie kann man glauben, daß ein Prinzip Ænes wichtiger ist als ein anderes? Und außerdem weiß doch jeder, daß es nur fünf Götter gibt und keine einundzwanzig!" Sie lachten beide eine Weile, bis dann Mhîlon prustend meinte: "Es geht noch weiter! Also, da gab es einen Gott, der war ein Urururenkel Chnums und Denas, und den nennen sie lustigerweise Mananaun. Das klingt doch so ähnlich wie unser Mannannan, findest du nicht? Dieser Mananaun meinte nun, daß es nicht gerecht sei, daß Chnum soviel wichtiger sei als er und wollte genauso wichtig sein. Diese Meinung vertrat er zusammen mit Catpoc, Borgon und einigen anderen der Kinder und Kindeskinde Chnums. Diese Meinung hätte Chnum noch geduldet, wäre Mananaun nicht auch noch so frech gewesen, sich an Dena heranzumachen, wobei Chnum wohl mehr verärgerte, daß Dena sich in Mananaun verliebte. Also kam es zu den Chaoskriegen, in denen Götter namens Artan und Thagoth und andere, die die Ordnung liebten, die Rechte ihres Vorfaters verteidigten. Doch dann wurde Mananaun immer größenwahnsinniger und beanspruchte die alleinige Führerschaft unter den Göttern, woraufhin sich auch seine ehemaligen Verbündeten gegen ihn stellten. Er verlor natürlich. Das soll vor etwa 50.000 Jahren gewesen sein. Zur Strafe wurde Mananaun in einen Urwald, den Dschungel von Ascertain, verbannt, und zum Ärger Chnums blieb Dena bei ihm. Weil Chnum sie wiederhaben wollte, befreite man Mananaun 10.000 Jahre später, und er durfte wieder zu den Göttern gehören."

"Mananauns Haß war in den Jahrtausenden der Gefangenschaft stetig gestiegen, und so suchte er sich etwa 5.000 vor Pondaron Verbündete bei den Göttern der Dunkelheit, um noch einmal den Sturz Chnums zu versuchen. Auf der einen Seite kämpfte Mananaun mit der Unterstützung Marliliths, ihrer drei Söhne – Genral, Xnum und Kur-Tulmak – sowie ihrer Tochter Pottundy. Auf der anderen Seite kämpften alle anderen unter der Führung der Kriegsgötter Artan und Dondra. Mananaun wurde wieder geschlagen und erneut in den Dschungel von Ascertain verbannt, und dieses Mal ging Chnum auf Nummer sicher: Damit Mananaun ihm nie wieder gefährlich werden konnte, trocknete er den Dschungel aus, so daß aus dem Dschungel von Ascertain die größte Wüste Myras wurde: die Wüste von Zertanien auf Kezunsea, die man

auch die Wüste Zün nennt. Denn Mananaun ist ein Wassergott, und wenn er keine Verbindung zum Wasser hat, kann er auch nicht entkommen. Das ist natürlich eine dumme Geschichte, weil sich Götter nie so verhalten würden – so was tun nur Menschen –, aber ich finde sie trotzdem lustig", endete Mhilon. "Das stimmt", meinte Thûrdias, der immer wieder von Lachanfällen geschüttelt wurde. "Irgendwie scheinen diese Völker was gegen Wasser zu haben!"

Nachdem sie sich wieder etwas beruhigt hatten, meinte Mhilon: "Übrigens, es gibt zu dieser Legende auch noch einen Kommentar von dieser Elvani an-Shiel, nämlich folgendes:

, Viele der einzelnen Götter werden in den Mythen vieler Länder erwähnt – da scheint es unwahrscheinlich zu sein, daß es sich allein um Erfindungen handelt. Die seltsame Beschränkung auf einundzwanzig Gottheiten (weshalb gerade diese Zahl?) und die Vorstellung, daß Gottheiten in gleicher Weise wie Menschen miteinander verwandt sein können, ist jedoch eigentümlich. Ich kann mir kaum vorstellen, daß man in Athanesia das alles tatsächlich so glaubt – aber immerhin ist das Dokument nur ein Archiv und hat nicht den Anspruch, die tatsächliche Praxis zu beschreiben. (...) Das alles ist sehr bedauerlich. Der ist sympathisch. Kuscht nicht vor den Mächtigen. Leider ist er zu weit gegangen. Chnum! Schöne Fruchtbarkeit – läßt den Wald verdorren, nur um seinen Rivalen endgültig fertigzumachen. (...) Das Meer, der chaotische Wellenherr, muß trotz seiner Stärke vor der besseren Organisation seiner Feinde kapitulieren. Und sucht Verbündete, die letztlich mehr Schaden als Nutzen bringen. Zu große Machtgier zahlt sich eben nicht aus, selbst für Gottheiten.'

Daß sie die göttliche Ordnung in Frage stellt, ist natürlich bedenklich. Wo kämen wir denn hin, wenn das jeder machen würde? Aber sonst ist der Kommentar doch gar nicht so dumm! Vor allem, was diesen Chnum betrifft, hat sie Recht!" – "Finde ich auch! Fällt dir sonst noch was zur Frühgeschichte Myras ein?"

Die Throne der Eisriesen (ein Mythos aus Manatao (Karnikon))

"Ja", meinte Mhilon, "da gibt es noch eine Legende aus Manatao auf Karnikon von den Thronen der Eisriesen. Diese Legende berichtet davon, daß Aisher, den die Manatauer als Gott des Wetters und des Windes sowie als Herrn der Eisriesen, Eisbären und Eisadler sehen, irgendwann zwischen den Chaoskriegen und Allumeddon den Eisriesen drei Throne schenkte, die das Eis auf Myra wachsen ließen. Doch dann wollten sich die Eisriesen mit den Göttern auf eine Stufe stellen und wurden verbannt, aber die Throne soll es immer noch irgendwo geben. Das ist angeblich der Grund, warum es auf Myra so weit im Ophis noch Eiswüsten gibt."

Das Buch der Alpträume (ein Mythos aus Aurinia (Ysatinga))

"Des weiteren berichtet eine Legende aus Aurinia auf Ysatinga, daß in derselben Zeit die Dämonen aus ihrem eigenen Stoff die Alpträume schufen und sie den Menschen sandten, um diese beherrschen zu können. Der Orden der Alpträumritter wurde gegründet, um die Alpträume und alles Wissen über sie zu sammeln und im Buch der Alpträume zu bannen. Die Alpträume verschwanden, aber das Buch der Alpträume wurde zum wichtigsten magischen Buch – wer es besaß, bekam alle Macht, die er nur wollte, und die Kriege um Teile des Buches hatten verheerendere Auswirkungen als die Alpträume jemals gehabt hatten. Das ist alles, was mir zur Urzeit Myras einfällt."

Der Beginn des Altertums mit dem Aufstieg der Stadt Logghard

"Kommen wir also zum Altertum Myras", fuhr Mhilon fort. Dann meinte er: "So, jetzt bist Du mal dran, Thûrdias. Erzähl' mir alles, was Du über das Altertum weißt." Dieser rollte mit den Augen, begann dann aber stockend zu erzählen: "Ab hier verlassen wir zeitweise den Bereich der Legenden und treten in den Bereich der Geschichte ein. Das Altertum Myras umfaßt die Zeit von ca. 800 vor Pondaron, als die ersten Hochkulturen auf Myra entstehen, bis ca. 120 vor Pondaron, als Allumeddon beginnt. Das Altertum beginnt mit dem Aufschwung von Logghard von einer Siedlung zur der Metropole und zum Zentrum der Zivilisation auf der Schwertwelt. Logghard, die auf dem heutigen Gwynddor liegt, nennt man auch die "Ewige Stadt", weil dort, soweit die Erinnerung zurückreicht, Menschen siedeln. Bereits lange vor Beginn des Altertums existierte in Logghard der Orden der Alpträumritter für Krieger und der Orden der Stummen Großen für Magier. Im Jahr 370 vor Pondaron begann dann die Belagerung Logghards durch Dämonenhorden, die

mehrere hundert Jahre andauerte. Caeryll von Atainnia, der größte der Alptraumritter, der aus vielen anderen Geschichten bekannt ist, hatte damals wesentlichen Anteil daran, daß Logghard dem Ansturm standhielt."

Mythor und Fronja

"Im Altertum werden in der Ophiswelt Fronja, die Tochter des Kometen, und in der Schwertwelt Mythor, der Sohn des Kometen, geboren. Fronja wurde zur Zaubermutter Zonja und Ersten Frau der Ophiswelt, das ist die Hüterin der Hexenwelt, sprich: Sie war extrem mächtig. Mythor war damals der wichtigste Held der Schwertwelt. Nachdem er sich gegen seine Konkurrenten Luxon und Albion bewährt hatte, reiste er in die Ophiswelt und lernte dort Fronja kennen. Gemeinsam bekamen die beiden eine Tochter, die Lichtkind hieß."

Die Imperien der Schwertwelt und die Verbreitung der Elorrschen Runenschrift:

"Weiterhin wurde im Machairas der Schwertwelt zwischen 500 und 250 vor Pondaron die Elorrsche Runenschrift – die Schrift des Großreichs Alorr-Denantha, dessen Kerngebiet das Reich Elorr auf Karnikon bildete – durch Eroberungen und Handelskontakte in zahlreiche Länder übertragen, weshalb sie heute so verbreitet ist, daß viele Völker der Ansicht sind, sie sei eine Allgemeine Schrift, die alle Bewohner der Schwertwelt lesen könnten. Ganz so scheint dem aber nicht zu sein, denn Elvani an-Shiel schreibt z.B., daß auf Ysatinga die nur in Aurinia und auf den Inseln um Tichanallabad geschrieben wird. Es scheint also eine ganze Reihe Reiche zu geben, in denen sie unbekannt ist. Und bei uns auf Erendyra nennen wir die allgemein verbreitete Schrift ‚Muraniil‘, wobei ich keine Ahnung habe, ob die mit der Elorrschen Runenschrift identisch sind."

"Weitgehend unstrittig ist hingegen die Wirkung der sogenannten Allgemeinen Sprache, die von den meisten Gelehrten so bezeichnet wird, weil man sie fast überall auf der Schwertwelt versteht, ihr aber in unterschiedlichen Reichen unterschiedliche Namen gegeben wurden. Sie wurde vermutlich von dem Propheten Nullum geschaffen, der eine einfache sprachliche Verständigkeitsmöglichkeit suchte, die die Kommunikation aller Völker ermöglichen sollte. Die Sprache ist sehr einfach zu erlernen und wird heute vor allem in vielen Reichen Zhaketias, Gwynddors, Coriganis, Karcanons und Yhllgords gesprochen. Oft ist sie die Sprache der Diplomatie und des Handels. Elvani an-Shiel merkt jedoch kritisch an:

„Eine einfach zu lernende Sprache, die fast überall verstanden wird, ist natürlich praktisch, vor allem für den Handel. Man übersieht aber meistens, daß sie gerade wegen ihrer Einfachheit nicht allzusehr in die Tiefe geht“

Ich nehme an, daß das der Grund ist, warum sie auf Erendyra nicht gesprochen wird, sondern stattdessen Denalgil die Gemeinsprache Erendyras ist. ... So, mehr fällt mir zum Altertum nicht mehr ein." Trotzig schaute Thûrdias Mhîlon an. Dieser lachte: "Was schaust du mich so an? Ich werde dich morgen nicht prüfen. Aber keine Angst, mir fällt auch nichts mehr ein."

Allumeddon

"Wir kommen also zu Allumeddon", stellte er fest. Mhîlons Gesicht wurde ernst, und Thûrdias mußte schlucken. Man konnte über die Sagen und Legenden anderer Völker zu scherzen und sich über Ereignisse der fernen Vergangenheit langweilen. Aber Allumeddon, Pondaron und das Dunkle Zeitalter waren etwas anderes. Der Schrecken dieses Kapitels der myranischen Geschichte hatte sich so tief im kulturellen Gedächtnis der meisten Myraner eingegraben, daß selbst zwei respektlose Sechzehnjährige auch nur bei dem Gedanken an diese Zeit blaß wurden. Nach kurzem Zögern fuhr Mhîlon stockend fort:

"Nach den Chroniken Iras Cignavojos, der sich "Weltchronist" nennt und der aus Ysatinga zu stammen scheint, wurde Allumeddon durch den Aufstieg der Caer und ihren Dämonenpriestern eingeleitet. Ihre Zeit war gekommen, als während eines Abwehrkampfes gegen die Dämonenhorden, im Hochmoor von Dhuannin im heutigen Rodebran, das Buch der Alpträume geöffnet wurde. Die in 50.000 Jahren gesammelten Schatten der Alpträume ließen mehr als 100.000 Kämpfer sterben oder dem Wahnsinn verfallen. Die Macht des Buches erschuf aus den Seelen der Gefallenen einen Deddeth" Die Knaben erschauerten. Zwar hatten sie, den Göttern sei Dank, noch nie ein solches Wesen, gesehen. Doch selbst

die Legenden von diesem substanzlosen, seelenfressenden, den Himmel verdunkelnden Ungeheuer von der Größe einer Stadt, das alles Leben vernichtete, das es berührte, hatten sie des Schlafs beraubt, als sie sie das erste Mal gehört hatten.

"Iras Cignavojo berichtet weiter, daß die Heere der Dämonen nun, mit unbeschreiblicher magischer Macht ausgestattet, von Sieg zu Sieg stürmten. Schließlich erschien, von den Göttern gerufen, der Lichtbote ein zweites Mal und tötete den Darkon." – "Moment!" rief Thûrdias, "bevor du jetzt weiter erzählst, habe ich eine Frage: Wer oder was ist der Darkon?" – "Der Darkon", erklärte Mhîlon bereitwillig, "ist der oberste Heerführer der Dämonen, also so etwas Ähnliches wie Naralyon Elysian, nur viel mächtiger." – "Noch mächtiger?" hauchte Thûrdias. "Ja", nickte Mhîlon ernst, "so zumindest berichten es die Chroniken Iras Cignavojos."

"Nachdem also der Lichtbote den Darkon getötet hatte, war laut Iras Cignavojo der Sieg der Dämonen verhindert, doch gleichzeitig hatte das erneute Eingreifen des Lichtboten früher gewirkte Bannzauber gelöst, und so kehrten Gorgon und Vanga auf die Welt zurück. Weiterhin löste sich die Schattenzone auf, und die Dämonen verbreiteten sich über die Welt. All diese Mächte und die verbliebenen Gefolgsleute der Gottheiten des Lichts prallten ungehemmt aufeinander und erzeugten ein unbeschreibliches Chaos auf der ganzen Welt. Die Götter zogen sich von der Welt zurück, und viele Myraner vergaßen sie. Der Begriff 'Alte Götter' stammt aus dieser Zeit, denn so nannten damals die Ungläubigen die verloren geglaubten Götter. Auch die letzten Eytas, die nicht zu Dämonen geworden waren - die halbgöttlichen Aegyr - sowie die Drachen, die Einhörner und die meisten anderen magischen Wesen verschwanden. Ebenso verschwanden unzählige magische Artefakte, Pflanzen und Tiere. Erdbeben, Vulkanausbrüche und andere Naturkatastrophen erschütterten Myra. Magische Tore zu vielen Welten wurden zerstört. So begann das Dunkle Zeitalter."

Erneut erschauerten die Jungen. Mhîlon, der gerade in den zahlreichen Schriftrollen, die um ihn herum lagen, las, schnaubte dann auf einmal empört auf: "Hör' dir das an! Diese Elvani an-Shiel! Sie schreibt doch tatsächlich: *,...die Vernichtung unzähliger magischer Tore, Wesen und Artefakte. Was für ein unsägliches Verbrechen! Und alles nur, weil die Götter des Lichts und der Dunkelheit sich nicht darauf verständigen konnten, daß sie gleich viel Macht haben. Wenn ich bloß verstehen könnte, warum. Warum haben sie einander nicht einfach in Ruhe gelassen? Manchmal scheint es mir, als sei uns über die göttliche und menschliche Natur etwas entgangen.*" Auch Thûrdias' Blick war nun grimmig. Zähneknirschend meinte er: "Die hat gut reden! Als ob wir eine Wahl gehabt hätten. Ich möchte mal wissen, was sie getan hätte, wenn auf einmal in ihrem Land Dämonenhorden eingefallen wären und jeden getötet hätten, den sie in die Finger bekamen!" Sie regten sich noch eine Weile auf, bis sie schließlich beschlossen, lieber weiterzumachen.

Das Dunkle Zeitalter bis Pondaron:

"In dieser Zeit stieg Dularothomae, der Schattenpriester, auf. Vom Velator-Gebirge aus beherrschte er Chelo-darn und weite Teile Karcanons. Die Innenwelt Orphals wurde durch das Eindringen vieler Dämonen zur Schattenwelt Shanatan. Nur wenige Inseln der Zivilisation konnten den wütenden Dämonenhorden standhalten. 120 Jahre dauerte der Schrecken. In dieser Zeit sammelten sich beide Seiten: Ein Weiser namens Bagdaron bemühte sich, die Magier an der von ihm geleiteten Myra-Schule für Magier zur Wachsamkeit und zur Sammlung ihrer Kräfte gegen die Dämonen anzuleiten. Die Traumritter, die Nachfolger der Alptraumritter, kämpften an vielen Orten gegen die Dämonenhorden. Der neue Darkon, ein Renegat der Magieschule, bemühte sich seinerseits, die Gefolgschaft der Dämonen zu sammeln und den Endkampf vorzubereiten. Dazu kam es dann auch. An einem einzigen Tag kämpften sämtliche Heere beider Seiten auf ganz Myra."—"An einem einzigen Tag? Ist das nicht ein wenig übertrieben?" fragte Thûrdias, "zumindest in Denalgê wurde ja über Jahrzehnte hinweg gekämpft." – "Dasselbe schreibt auch Elvani an-Shiel:

,Wie bitte – an einem einzigen Tag? Das ist mythologisch verkürzt. Dieses Dokument hat doch den Anspruch, Geschichte zu beschreiben – da verstehe ich nicht, wieso von den jahrelangen Kriegen, von denen anderswo gesprochen wird, ausgerechnet hier keine Rede ist. (...) Auch ,auf ganz Myra' ist einfach

falsch. Wenn auch die Elrhadainn-Archive aus dieser Zeit bedauerlich spärlich bestückt sind – einen Krieg kann man nicht so einfach verschwinden lassen. Und wir, das heißt das Auge der See, hatten Frieden, viele Jahre lang. Das einzige, was zu verzeichnen war, waren einige ungewöhnlich hohe Flutwellen, die aber an unseren damals noch felsigeren Küsten weniger Schaden anrichteten als in anderen Gebieten. Wer weiß, wer sonst noch die Kämpfe um Pondaron nur aus der Ferne erlebt hat. Welches Interesse könnte der Verfasser wohl gehabt haben, ganz Myra in diesen zugegebenermaßen großen Konflikt miteinzubeziehen?

"Hatten die es gut! Wie schön wäre das doch gewesen, wenn wir einfach in Ruhe gelassen worden wären!" seufzte Mhilon. Dann fuhr er fort:

"Laut Iras Cignavojo schien die Schlacht wieder unentschieden auszugehen, doch mit dem Eingreifen der Feuerzwillinge Siam und Sial wendete sich das Blatt: Diese ließen im Bereich der ehemaligen Schattenzone eine Kette von Vulkanen ausbrechen, die fortan das Blutige Band hieß und seitdem die Hexenwelt von der Schwertwelt trennt. Mit Hilfe des Lichtboten wurden die Dämonen zurückgeschlagen und in die Innenwelt verbannt."

Damit sich solche Katastrophen nicht wiederholten, heißt es in den Chroniken weiter, setzte der Lichtbote in der Schwertwelt die Hüter ein. Diese sind das Gegenstück zu den Zaubermüttern der Ophiswelt – mächtige Magier, die die Segmente vor dem Eindringen von Dämonen schützen sollen. Die Hüter bildeten fortan einen Rat, der sich selbst ergänzte, wenn einer von ihnen ausfiel. Zu seinem Stellvertreter auf Myra ernannte der Lichtbote Bagdaron, jenen tapferen Weisen, der die siegreichen Heere gesammelt und angeführt hatte. Bagdaron trug von nun an den Titel ‚Rassulu D' Or' , d. h. ‚Lichtbote für Myra' . Der Stellvertreter des Rassulu D' Or wurde der Hüter des Tals des Lebens, in das die durch Krieg und Katastrophen vom Aussterben bedrohten Lebensformen gebracht wurden." – "Na ja, das ist wohl alles ein bißchen ideologisch. Auf Erendyra haben wir derzeit mehrere Hüter, die Bruderschaft von Erendyra, und die sind vom Erhabenen Philaias eingesetzt worden. Auch glaube ich nicht, daß unsere Bruderschaft was mit diesem Rassulu D' Or zu tun hat, geschweige denn ihm untergeordnet sind. Und Elvani an-Shiel geht es anscheinend ähnlich, denn sie schreibt: *‚Daß der Lichtbote die Hüter einsetzte, bezweifle ich, nach manchen der Geschichten, die man so hört. Eine Weile lang gab es sogar das Gerücht, unserer eigener Hüter sei ein Untoter.'*"

Pondaron bis heute:

"Diese Zeit ist bestimmt vom Aufstieg des Herrn der Mörderbienen und der Neubesiedlung vieler Gebiete auf der Schwertwelt nach den Katastrophen des Dunklen Zeitalters. Mörderbienen schwärmten aus von der Festung im Blutigen Band, um die Grenzen zwischen den Segmenten zu überrennen, sie voneinander zu trennen und so eines nach dem anderen erobern zu können. Eines der Ziele war die Öffnung des Vulkans Bel-Arad, der auf einer Insel namens Silur liegt, um die Dämonen aus der Innenwelt zu befreien. Arranica, eine Schülerin aus dem Reich der Zirkelmagier, hat mir erzählt, daß vor einigen Jahren einige Verblendete versucht haben, das Tor zu öffnen, aber sie konnten, den Göttern sei Dank, zur Vernunft gebracht werden, und so ist alles beim Alten – die Dämonen sind weiterhin verbannt. Thûrdias grinste und meinte: "Es ist doch gut, daß es noch ein paar vernünftige Leute gibt. Dann gähnte er jedoch und meinte: "Ich bin hundemüde! Ich glaube, ich gehe lieber ins Bett. Wenn Abrâr Tardríos das nicht reicht, dann kann er mir gestohlen bleiben!"

1.4 Vorstellung einzelner Segmente Myras

Soviel zur Geschichte der Welt. Wie man gesehen hat, können die Ansichten zur Geschichte in den verschiedenen Gebieten Myras sehr unterschiedlich sein – und so ist es auch heute noch: Die einzelnen Segmente unterscheiden sich sehr im allgemeinen Stil, in der Art der Reiche, die dort vertreten sind, und nicht zuletzt in den Präferenzen der Spielleiter für den einen oder anderen Aspekt des Spiels. Um dem Neueinsteiger die Wahl zu erleichtern, auf welchem Segment (Kontinent) er spielen möchte, sollen im Folgenden die einzelnen Segmente kurz vorgestellt werden:

Corigani (Co):

Einst ein großer Kontinent, litt Corigani am meisten von den Segmenten unter den großen Schlachten vergangener Zeitalter. Heute besteht Corigani aus einem zerklüfteten Hauptkontinent, sechs großen und unzähligen kleinen Inseln. Corigani liegt zwischen Ysatinga im Machairas und dem Blutigen Band im Ophis. Das Klima ist dementsprechend warm bis heiß, wenn auch Wüsten selten sind. Vorherrschend sind weite, zum Meer hin abfallende Gebirgsregionen, aber auch große Sumpf- und Waldgebiete. Es ist eine Mischung unterschiedlichster Reiche, auch wenn nichtmenschliche Völker, abgesehen von kulturellen Minderheiten, recht selten sind.

Kulturschreiber sind auf Corigani mehr gefragt als Strategiespieler, auch wenn letztere bei gelegentlich aufflammenden Kriegen oder in einigen Dauerkrisenherden durchaus auf ihre Kosten kommen können. Der zweimonatlich erscheinende Segmentsbote beinhaltet meist dreißig bis vierzig Seiten Kultur und von mehreren Reichen ist schon die gesammelte Kultur in Form von Sonderheften (Kulturarchiv genannt) erschienen, die auch für Spieler anderer Segmente interessant sein können.

Selbst wenn einmal alle Reiche vergeben sein sollten, gibt es viele Herrscher, die bereit sind Mitspieler aufzunehmen, um durch gemeinsames Spielen ihre Kultur zu bereichern.

Erendyra (Er)

Das kleinste Segment Myras zeichnet sich durch seine deutlich verringerten Maßstäbe aus. Man hat zuweilen den Eindruck, daß alles in Erendyra um den Faktor 10 kleiner ist als andernorts: Heeresstärken, Einnahmen, Bauwerke...

Nun, dies stimmt nicht ganz. Die Quantität mag ja geringer sein, aber die Qualität sucht myraweit ihresgleichen. Nirgendwo findet man so viele derart gut ausgebildete Soldaten. Die Spionageringe von Tektoloi haben einen Ruf weit über die Grenzen des Segmentes hinaus. Klasse statt Masse, so lautet die Devise.

Erendyra hat grob gesehen drei Bereiche: Der kühle, waldüberzogene Machairas ist die Heimat einer ursprünglichen, naturverbundenen Clangemeinschaft. Gegen äußere Bedrohungen steht man gemeinsam, aber wenn da niemand ist, plündert man sich auch schon mal gegenseitig. Diese Idylle wird überschattet von einem Nachbarn mit Großmachtambitionen, dessen Herrscher pikanterweise ein Drache ist.

Der mittlere Teil wird durch das Kaiserreich Tektoloi gebildet. Das Reich ist in kleinere, sehr unabhängige Fürstentümer geteilt, die sich nicht immer ganz grün sind - sehr zur Freude der Nachbarn. In Tektoloi sind Diplomatie und Spionage das A und O. Es gehört schon fast zum guten Ton, jeden Mitfürsten auszuspionieren - sonst würde man ihn ja nicht ernst nehmen! Nebenbei beheimatet das Reich eine Ritterschaft, die segmentsweit berühmt ist. Ein starker Kaiser, unter dem sich die Fürsten zusammenrotten würden, könnte das Reich weit bringen. Nur woher nehmen?

Im Ophis schließt sich ein Meer an, das vollständig aus Tiefsee gebildet wird. Hier im tropischen Klima sind verschiedene kleinere und größere Inselreiche beheimatet, deren Kulturen wie Rassen eine wilde Vielfalt zeigen. Vulkananbeter leben neben Krötenmenschen, ein Magierorden Seite an Seite mit mysteriösen Wüstenwesen. Hier weiß man nie so recht, wen oder was man trifft - und erst recht nicht, ob das nun ein Monster oder ein Mitbürger ist.

Und irgendwo im Hintergrund, an einem nicht bekannten Ort, sitzt der Dämon Haarkon und beobachtet das Geschehen. Seit über 30 Jahren hat er sich nicht mehr mit Heeresmacht gegen das Segment gewandt, aber seine Augen und Ohren sind überall, sein Wirken ist allgegenwärtig. Sein genaues Ziel kennt niemand, aber die meisten wollen es auch gar nicht wissen.

Auf Erendyra zu spielen, bedeutet in erster Linie viel Diplomatie; in Tektoloi unweigerlich auch Spionage. Militärische Aktionen gibt es, sie sind aber meist relativ lokal begrenzt, da kein Reich sich große Geländeverluste leisten kann. Magie spielt eher eine kulturelle Rolle, außer in den wenigen Reichen, die sie primär betreiben. Dafür zeugt ein recht dicker, mit vielen Berichten ausgestatteter Segmentsbote immer wieder vom hauptsächlichen Schwerpunkt des Segments: Kultur.

Gwynddor (Gw)

Gwynddor ist ein mittelgroßes Segment mit einer vielgestaltigen Geschichte, welche in einigen Bereichen sehr eng mit den Legenden um den Helden Mythor verknüpft ist. So befindet, bzw. befand sich dort auch die sagenumwobene Metropole Logghard, welche vor geraumer Zeit im Meer versank. Ebenfalls auf Gwynddor zu finden ist die Strudelsee, welche von Mythor befahren wurde und auch andere geographische Begebenheiten aus den Legenden um den Sohn des Kometen finden sich hier wieder.

Doch Gwynddor ist nicht ein einfacher Abklatsch jener Regionen, sondern ein durchaus eigenständig gewachsenes Segment mit vielen Facetten, wie zum Beispiel den Wanderern, welche hier ihr begehrtestes Produkt, das Königssalz aus der Wüste rund um Alizas Tempel finden. Auch große Geschichte fand hier statt - und wird hier stattfinden. So kam es vor einigen Jahren zur großen Auseinandersetzung zwischen Licht und Finsternis, wie einige Grenzverläufe nun zeigen. Zur Zeit jedoch liegt ein dichter Nebelmantel des Vergessens über Gwynddor, welcher sich nur langsam zu lichten beginnt.

Karcanon (K1) mit Subsegment Kezunsea (Kz):

Karcanon ist eines der ältesten Segmente Myras – hier entstanden nach den Verwüstungen der großen Schlachten zwischen Licht und Finsternis die ersten Keime neuer Zivilisationen. Karcanon hat riesige Reiche aufsteigen und fallen sehen, und ganze Nationen von benachbarten Segmenten haben hier ihre neue Heimat gefunden. Allein die wichtigsten Reiche zu nennen oder auch nur einen Abriß der Geschichte zu präsentieren, würde den Rahmen dieses Regelwerks sprengen (Es sei hier auf zahlreiche Segmentsboten und andere Veröffentlichungen des VFM e.V. verwiesen).

Der Hauptkontinent Karcanons ist durch das Innere Meer – von manchen Anrainern auch die Nirsee oder Mare Dardadum genannt – in den größeren machairischen und den kleineren ophischen Halbkontinent unterteilt. Letzterer ist durch eine schmale Landbrücke mit dem Subkontinent Kezunsea im Lychnos Karcanons verbunden. Inmitten der Weiten See machairisch von Kezunsea liegen noch einige Inseln, von denen die größte Dirhael heißt. Hier dominieren riesige Sumpfgebiete, wie sie im Rest Karcanons selten sind. Auf Kezunsea finden wir die gefürchtete Wüste Zün, die ihrem Beinamen "Wüste des schnellen Todes" alle Ehre macht. In ihrer Nachbarschaft, nur durch unüberwindbare Bergwälle getrennt, liegt das sagenumwobene Tal des Lebens, in dem es noch überlebende Drachen und andere Wesen geben soll, die überall sonst ausgestorben sind. Im Ophis des Hauptkontinents ist verbreitet Dschungel anzutreffen, während im Rest fruchtbares Tiefland vorherrscht, teilweise durchsetzt von ausgedehnten Wäldern. Der Peristera des Hauptkontinents wird auf der gesamten Länge von den Götterbergen durchzogen, lediglich unterbrochen vom Meer der Balken und der Bucht der Blumen. Im Ophis wird der Hauptkontinent von den Tisark-Bergen, Heimstatt der poverischen Barbaren, begrenzt. Im äußersten Oklis Karcanons, im Blutigen Band, liegt das unwirtliche Stammland Subarashis, der Heimat des Herrn der Mörderbienen. Karcanon ist auch Heimstatt der myraweiten Bank von Refor, des Yslannad-Botendienstes, des Orakels von Kalampe, der Magierschule von Esoteria, des Höchstpriesters des Chnum, der Handelsorganisation Levunthe und noch einiger anderer myraweit bedeutender Organisationen.

Die Kultur der verschiedenen Völker Karcanons ist teils reichhaltig beschrieben. Von Barbarenstämmen über antike Kulturen bis hin zu frühbürgerlichen Zivilisationen, von finsternen Theokratien bis zu parlamentarischen Monarchien ist fast jede Gesellschaftsform auf Karcanon zu finden. Fast alle humanoiden Rassen (und auch einige andere) sind auf dem Segment beheimatet, von den grausamen menschenfressenden Burundi bis hin zu den feinsinnigen Elfen im Tal des Lebens und den kunstfertigen Zwergen in den Bergen Kezunseas. Wir finden auf Karcanon das Reich mit den meisten Reitern (und wenigsten Kriegern) ebenso wie dasjenige mit dem größten Geheimdienst Myras, und das sind noch nicht alle Superlative, die Karcanon zu bieten hat. Es ist ein Segment, das Kulturliebhabern ebenso wie Strategen viel zu bieten hat.

Karnikon (K2):

Eines der größeren und seit langer Zeit bespielten Segmente, daher ist viel Kultur schon geschrieben. Menschen sind fast überall anzutreffen, aber nicht alle Reiche werden von ihnen regiert. Die Zahl der nichtmenschlichen Rassen ist groß, und viele von ihnen sind selbst auf Myra einzigartig. Der Gegensatz

zwischen Licht und Finsternis tritt an vielen Stellen offen zu Tage, wobei die Finsternis recht stark ist. Manche Herrscher halten sich aber auch aus dem uralten Konflikt heraus.

Auf Karnikon kann man sowohl als Kultur- als auch als Strategiespieler auf seine Kosten kommen. Einige wenige Stellen erlauben sogar noch die Erschaffung neuer Kulturen. Die meisten Spielpositionen erfordern jedoch die Weiterführung bereits bestehender Kulturen. Die alten Kulturen lassen dabei genügend Spielraum für eigene Ideen.

Geographisch wird der Hauptkontinent Karnikons, Chelo-Darn, bestimmt durch endlose Ebenen, unergründliche Wälder und unermeßliche Gebirge. Der benachbarte Asyilia-Archipel ist kleinräumiger, aber vielgestaltiger. Vom ewigen Eis bis zu subtropischen Gebieten, von Inseln bis zu meerfernen Tälern sind alle Klimata vertreten, nur ausgesprochen tropisches Klima fehlt.

Kiombael (Ki):

Der Spiegel der Welt: Die aus den Töpfen längst vergangener Alchemisten gekrochenen Riesenratten Squärdrumens bevölkern zusammen mit den wilden Orkstämmen aus Urgllrách Kgr´Rimôrth, den Schnee-Elfen aus Nialsen-Orchugren, den Seenomaden der Niun, den Horden der Buka-Boos, den Vogelwesen aus Xapul und Muu-Taay und den kartographierenden Pfadergruppen mit ihren humanoiden Nachbarn diesen geschichtsträchtigen Teil Myras.

Das historische Farabande der Seemacht Chaladorns ergänzt die kulturelle Vielfalt des Segments ebenso wie manch uralte Legende. Vom Rande der Welt erzählt man sich, dem großen Gebirge mit den dort seit Jahrtausenden lebenden Zwergenvölkern; von der Straße ohne Wiederkehr, die das Gebirge als einziger Handelsweg in die westlichen Ebenen des Großreiches Hadran und der Reiterstämme der Theng durchbricht, vom immer noch unerforschten Krakenmeer mit seinen ihm nachgesagten Schätzen, Geheimnissen (und auch Monstern). Im Norden des Segments befindet sich das historisch bekannte Elorr mit dem Vielvölkerstaat Iora und den See-Elfen Sil-Var-Poons.

Weit, sehr weit im Osten Kiombael, beim berüchtigten Meer der Tausend Inseln, welches von den Seenomaden der Niun mit ihren Seelenschiffen beherrscht wird, liegt die große Insel Kiomba, auf der die Ritter des Goldenen Sonnendrachs aus Aldodwereiya und die stolzen Weiber Harplands an ihre Tradition aus alten Tagen anknüpfen und sich trotz der Schergen der Finsternis entgegen stemmen.

Anderer Kulturen und Völker, von anderen Orten dieser Welt, wie die unbeugsamen Amazonen Grandujas, deren kulturelle Spuren bis in die sagenumwobene Südwelt Myras zurückreichen, sind, wie die ´schwarzen´ Anhänger des verbannten Delphingottes aus Nebcatlan, dort zu finden.

Strategische und kulturelle Aspekte halten sich, wie die unterschiedlichen Rassen, auf diesem Segment die Waage. Unkonventionelle Kreativität und Spielwitz seitens der Spieler wird vom Hüter des Segments aus Kanarys gerne gesehen.

Shanatan (Sh):

Vor Jahrmillionen, als Vangor und Myra noch eins waren und sich gerade gebildet hatten, entschieden die Götter, eine Unzahl der schrecklichsten Geschöpfe in den Tiefe zu verbannen. So entstand die Innenwelt, in der heute das Segment Shanatan liegt. Shanatan ist eine in sich geschlossene, leicht ovale, nach innen gewendete Kugel. Ein Sternenhimmel ist nicht zu sehen, stattdessen eine Sonne, welche jeden Morgen plötzlich am Himmel steht und des Abends genauso schnell wieder verschwindet um einem an ihre Stelle tretenden ewig dunkelblauen Vollmond Platz zu machen.

Über Jahrhunderttausende blieb die Innenwelt von der Außenwelt getrennt. Lediglich die Schlachten von Allumeddon und Pondaron schufen kurzzeitig Verbindungen, welche einen Austausch zwischen den Welten ermöglichten. Günstige magische Konstellationen haben nun aber, vor zweihundert Jahren, zu Veränderungen geführt, welche unzählige kleine wie große, allgemeine und spezifische, Weltentore entstehen ließen, deren bekanntestes, das Tor von Silur, von den Göttern bei der Verbannung des Gottes Kur-Tulmak geöffnet und danach wohl für ewig verschlossen wurde.

Viele Wanderer, Expeditionen und auch ganze Heere und Völker sind seitdem durch Zufall oder wissend in die Innenwelt vorgedrungen. Grothor von den Atollen hat viele der Monster und Dämonen in kleinen

Gebiete der Innenwelt eingesperrt, welche nur Eingeweihten bekannt sind und nur den Göttern und Hütern zugänglich.

In den heutigen Tagen gibt es nur noch zwei große finstere Mächte auf Shanatan. Das Dämonenreich des Dämons Trillum, Empir Nilumen Bayong (Imperium des Nichtlichts von Bayong), und das ehemalige Reich des erneut und wohl endgültig gebannten Kur-Tulmak, Siaram, welches Gerüchten zufolge von einem Dämon der Oberwelt Myras okkupiert worden sein soll. Eine gewisse Zahl kleinerer finstere, chaotischer oder kriegerischer Mächte gibt es aber dennoch. Genannt sein sollen hier nur die Piraten, die Tritonen von Thoranth und die Kahanewa von Tematangi sein.

Dominiert wird Shanatan durch die Föderation von Katin, Gilnoi, Muriban sowie des Bundes der freien Städte, welche gemeinsam ein Viertel des Kontinents kontrollieren. Dieses licht-neutrale Großreich wird derzeit von Siaram bedrängt. Das Reich Nebenan (welches sich in der Sprache der Menschen phonetisch wie Djzitlfzuj anhört) des Halbgottes Orphal, das Reich der Zwerge von Lurcanthor im gigantischen Gebirge des Kontinents, das Menschenreich Narthaos, das Elfenreich Corteggiani, das reiche und friedliebende Wombelreich Kolosnus sowie das Hochkaiserreich Meerychoorn machen deutlich, daß das Klischee vom finsternen Shanatan so wohl nicht stimmt. Auch das Orakel von Thonyor hat schon seit vielen Jahren keine allzu düsteren Mirakel in die Winde gemurmelt.

Das Reich der Vladonen steht unter Wasser, weshalb die Echsenhäutigen bei ihren Nachbarn das Lebensnotwendige "ausleihen." Die Reiche Vora-Arn und Woythannar-ann sowie das Halbfelfenreich Ajanaro seien hier der Vollständigkeit halber erwähnt. Auch diese sind neutral oder licht.

Shanatan war in der Vergangenheit ein Kontinent von großer und eigener Magie. Durch die Weltentore kam es zu einem magischen Ausgleich mit der Oberwelt, weshalb von Ausnahmen abgesehen nunmehr gleiche magische Bedingungen vorherrschen. Doch Drachen und gar manche auf der Oberwelt unbekanntes Dinge gibt es noch sehr wohl. Auch Alptraumritter aus Mythors Tagen und die Halle der Dämonen finden sich hier. Der Todesstern ist manchem Eingeweihten ein Begriff und die Magiergilde von Valcor ist bei erfahrenen Zauberern und Hexen sehr wohl bekannt....

Yhllgord (Yg):

Yhllgord, das Segment des Nebels, wird durch diesen stark geprägt. Er wirkt nicht nur auf das Klima und die Sichtweite, sondern beeinflusst auf unerklärliche Weise alle möglichen Dinge. Und nicht immer gelang und gelingt es den Bewohnern des Segments und seinen Hütern, diesen mystischen Nebel klein, am Boden und unwirksam zu halten - von Kontrolle gar spricht niemand. Selbst seine Herkunft ist nicht bekannt. Auch die Geschichte hat auf Yhllgord stärkeren Einfluß, jedoch werden ihre Schatten nicht überall so deutlich sichtbar wie in Cao-Lulum, der myraweiten Hauptstätte der wegekundigen Pfader, die für ein Faß ihres heißgeliebten Salzes zu den unglaublichsten Expeditionen fähig sind. Unweit davon ebenfalls in sicherer Höhe liegt die große Festung Asataron der Traumritter, um deren Fähigkeiten sich nicht weniger Legenden ranken. Andere Stätten liegen eher im Verborgenen oder werden eifersüchtig geschützt, bewacht und bewegt, manche, damit niemand die Wahrheit hinter dem vermeintlich Offensichtlichen entdeckt, manche, um ihr augenscheinliches Übel von der Welt fernzuhalten.

Überblickt man die Geographie Yhllgords, so fängt man der Einfachheit halber unten im Ophis an den Vulkanen des Blutigen Bands an. Wie fast überall in seinem weltumspannenden Verlauf beherbergt es neben allerlei Merkwürdigkeiten, die noch aus seiner bewegten Zeit als Schatten- und Dämmerzone stammen, einige Wergolstämme. Langsam abfallend von den Höhen der Vulkane liegt der Sumpf von Persisthan und die tiefen Wälder von Morkusch. Gerade die Morkoten haben ihre Verwunderung über die während der letzten größeren Nebelperiode als Nachbarn aus dem Nichts aufgetauchten Amazonen von Vangar immer noch nicht überwunden. Ganz im Peristera schließt sich das Wüstenreich Jishammad an, das bereits bis an die von Mörderbienen kontrollierte Grenze nach Gwynddor reicht.

Weiter im Machairas wogt schon lange der Krieg zwischen Exartor im Lychnos und den Rittern und Magiern von Aidanard im Klados. Auch Llondrast, das bereits an der Delphinsee liegt, bleibt davon nicht verschont. Hen-Fabula jedoch liegt zu weit im Bathron, hat jedoch seine eigenen Probleme mit Aidanard und

Morassan. Letzteres kontrolliert als Hauptreich und Höchstpriestersitz des Seegottes Norytton in enger Zusammenarbeit mit den Oldar, den aquatischen Elfen an seinen Küsten, fast die ganze Delphinsee bis hin zu den Toren von Mercon.

An Morassan phialisch schließt sich die riesige Halbinsel an, in deren Zentrum die Berge mit Cao-Lulum und Asataron liegen. Doch wirkt deren direkter Einfluß kaum mäßigend auf die streitenden Reiche in den Tiefebenen und Wäldern. Adelige Reiter aus Degganwhy und Sykaja, Waldkrieger aus Xardark und Catharis streiten alle um in der letzten Nebelzeit verlorengegangenen oder neuerworbenen Besitz, teils nur mit Worten, meist aber mit Waffen. Da wundert es wenig, daß auch von der Insel Rhyganier oder den Wergols vom Vulkanatoll Kratau Festlandsbesitz erfolgreich beansprucht wird.

Die Delphinsee wird im Klados durch den Handelsstaat Mercon abgegrenzt, der mit seiner günstigen Lage zwischen den Meeren und den damit verbundenen Durchfahrten schon seit Jahrhunderten den Seehandel auf Yhllgord dominiert. Im Meer der Finsternis, wie es die einen stolz nennen, oder in der Sichtweise der meisten das Weite Meer, liegen die Inseln von Rhyganier und Nu´ Ukahane - und versuchen stets, dem ersten Namen gerecht zu werden. Unterstützt werden sie dabei auch aus dem Reich der Tiefe, den Kuor-Toa von Woaldiblop, als Reichsname angeblich nur eine unzureichende Vermenschlichung aus dem Kuorischen.

Und irgendwo weit draußen blicken nicht nur suchende Augen weit auf die See hinaus auf der Suche... So stellt sich abschließend die Frage nach dem wahren Yhllgord: Ist es die verborgene Welt aus alter Zeit, die kaum jemand in ihrem ganzen Umfang kennt, ist es die Welt der um Macht und Einfluß streitenden Großen oder doch die der wenig spektakulären Gefilde der Umgebung, die man dann Heimat nennt?

Ysatinga (Ys)

Zwischen Corigani und Karnikon gelegen, besteht Ysatinga aus dem kleinen Kontinent Scyrenia, den vorgelagerten Subkontinenten Kaurias und dem Auge der See, weiten Eisregionen und einem weitausgreifenden Archipel im Machairas. Das Klima ist sehr kalt bis gemäßigt, und das Gelände mit wenigen Ausnahmen abwechslungsreich und von schlecht zugänglichen Gebieten durchsetzt. Sumpf, Eiswüste und Tiefsee sind die häufigsten Typen Schwierigen Geländes, mit Vulkanen auf der Insel des Feuers und im legendären Feuerschlund, dem höchsten Berg Scyrenias. Mehr als die Hälfte Ysatingas ist von Meeren bedeckt.

Auf Ysatinga als einem der älteren Segmente existiert bereits ziemlich viel Kultur. Auf Scyrenia dominieren nichtmenschliche Rassen, und in den Eisländern Untote, auf den Inseln ist das Verhältnis ausgeglichener. Obwohl Kaurias der Sitz eines Schülers und Freundes des Herrn der Mörderbienen ist, vertreten die meisten Reiche unberührt von den Belangen der großen Bündnisse mehr oder weniger unverhohlen ihre eigenen Interessen. Nachdem militärische Konflikte, außer auf dem Wasser, selten geworden sind, verlegen sich viele Reiche bei ihren Aktionen auf den Bereich der Spionage.

Kulturell ist Ysatinga ein Schwerpunkt für Magie, Technik und Seefahrt. Wer auf Ysatinga einsteigt, wird sich mit großer Wahrscheinlichkeit mit Reichen auseinandersetzen müssen, die auf einem dieser Gebiete echte Großmächte sind – sofern er nicht selbst zu ihnen gehört. Auf Ysatinga ist es sinnvoll, als Spieler eine gewisse Balance zwischen dem strategischen und dem kulturellen Aspekt des Spiels zu finden. In beiden hat Ysatinga etwas zu bieten: In vielen Bereichen sind die Reiche noch unbeschrieben, und strategische Herausforderungen gibt es genug. Militärische Konflikte sind derzeit selten, aber wenn sie auftreten, von nicht zu unterschätzender Größenordnung.

Zitate: "Hundert Schiffe? Da kann ich ja nur lachen!" (Ein Piratenkapitän bei Sichtung einer feindlichen Kriegsflotte – er selbst hatte halb soviel); "Unsichtbare Schiffe? Hmm..." (anzumerken ist, daß der Gedanke ernst genommen wurde); "Nach Ysatinga gehe ich nur in voller Stärke" (Der Anführer einer myraweiten (!) Piratenorganisation); "Können Untote eigentlich auf dem Meeresgrund gehen? Wenn ja, haben wir ein Problem." (Ein Herrscher Scyrenias); "Wiiie viele verschiedene Monsterarten hat der in seinem Heer?" (Eine Begegnung mit dem Reich Kartan); "Wie kann ich mein Gefängnis vor teleportierenden Magiern schützen?" (Ein verzweifelter Herrscher, nachdem ein Magier mehrere gefangene Spione befreit hatte).

"Wenn man dort Leute für spezielle Aufgaben braucht, dann züchtet man welche" (Über das Reich Gra-Tha N' My). "Mir fallen innerhalb von einer Minute drei verschiedene Arten ein, wie du mit dem Problem fertig werden kannst – und von allen kannst du wissen. Also denk dir was aus." (Der SL am Telefon zu einem Spieler mit einem militärischen Problem).

Kapitel 2 Grundlagen des Spiels

2.1 Worum geht es überhaupt?

Idee des Spiels:

Welt der Waben ist eine strategische und kulturelle Simulation mit Elementen des Rollenspiels. Von jedem Spielteilnehmer wird erwartet, daß er den Teil der Welt, auf den sein Charakter Einfluß hat (→ **2.2**), durch Berichte, Geschichten und interessante strategische und politische Aktionen aufbaut und bereichert. Jeder Spielteilnehmer kann – nach seiner Präferenz – den einen oder anderen Bereich als seinen Schwerpunkt betrachten sowie in seinen Beschreibungen (→ unten und **0**) den einen oder anderen Aspekt einer Kultur besonders betonen.

Die Ausgangsbedingungen für neue Spieler sind nicht gleich. Die Spielpositionen auf Myra unterscheiden sich sehr in Art und Stärke, weltanschaulicher Ausrichtung und kulturellen Schwerpunkten. Die Spielleiter bemühen sich, für jeden neuen Teilnehmer eine Position nach seinen Vorstellungen zu finden – es gibt jedoch keine Garantie dafür.

Welt der Waben auf Myra ist außerdem eine fortlaufende Simulation. In der Regel werden Neueinsteiger deshalb nicht "im leeren Raum" anfangen können, sondern eine existierende Spielposition übernehmen. Sie können jedoch im allgemeinen einen neuen Charakter erschaffen. Übernimmt ein Teilnehmer eine existierende Spielposition, muß er sich an die kulturellen Vorgaben halten, kann sie und ihren Einflußbereich (→ **3.1** unter **Kulturhoheit**) aber langfristig nach seinen Vorstellungen umbauen.

Was tut man wie?

Grundlage aller Spielaktivitäten sind **Spielzüge**, die in regelmäßigen Abständen per Brief (bei manchen Spielleitern auch per Email, bei vielen auch per Datenträger) an einen Spielleiter geschickt werden, und die **Auswertungen**, die der Spielleiter als Antwort auf die Spielzüge an die Spieler zurückschickt. Was alles Teil eines Spielzugs ist bzw. sein kann, steht in **Kapitel 11**. Beim Erstellen des Spielzugs sind – natürlich – die Spielregeln zu beachten. Die Spielregeln in den Kapiteln 3-11 sind im wesentlichen als Regeln für die Erstellung von Spielzügen zu verstehen. Teile der Auswertung sind die Karte (→ **Kapitel 4**), die über gesichtetes Gebiet und dessen Zugehörigkeit informiert, Berichte über Ergebnisse von im Spielzug geplanten Aktionen, eine Liste der gesichteten Dinge, eventuelle Botschaften von anderen Charakteren auf der Welt sowie der **Segmentsbote**, ein Mitteilungsblatt, in dem Nachrichten aus dem Segment (zu Segmenten → **Kapitel 1**) und Kulturberichte veröffentlicht werden.

Ziel des Spieles:

Jeder Spieler kann sich innerhalb des Spiels Ziele nach seinen Vorstellungen stecken und versuchen, sie zu erreichen. Inwieweit die gesteckten Ziele realistisch sind, ist jedoch eine andere Frage. Gewinnen im üblichen Sinn kann man bei Welt der Waben nicht. Als übergreifendes Ziel könnte höchstens der Wunsch nach einer atmosphärisch dichten Simulation betrachtet werden. Jeder Bericht, jede Geschichte und die meisten Aktionen tragen zu diesem Ziel bei – wobei es nicht auf die Menge, sondern auf die Qualität ankommt.

2.2 Spielfunktionen: Charaktere und Reiche

Reiche und Organisationen:

Die meisten handelnden Charaktere auf Myra sind Teil eines Reiches oder einer Organisation. Als **Reich** wird jedes politische Gebilde mit Territorium bezeichnet, unabhängig von Herrschaftsform, Religion oder sonstiger Kultur. Eine **Organisation** unterscheidet sich von einem Reich in der Regel dadurch, daß sie sich nicht durch ein Territorium definiert (sie kann aber u.U. Gebiet besitzen). Beispiele für Organisationen sind etwa eine Religion, entweder innerhalb eines Reiches oder myraweit, eine Spionageorganisation, oder eine Händler- oder Magiergilde. Organisationen, die nur in einem Reich vorhanden und dessen Herrscher untergeordnet sind, bilden einen Teil dieses Reiches. Alle Regeln in den folgenden Kapiteln, die sich auf Reiche beziehen, gelten analog auch für reichsunabhängige Organisationen, auch wenn solche nicht extra erwähnt werden.

Charaktere:

Jeder Spielteilnehmer verkörpert auf Myra einen Charakter. Dieser kann entweder Herrscher eines Reiches oder Anführer einer Organisation sein, eine sonstige wichtige (oder auch unwichtige) Funktion in einem Reich oder einer Organisation haben oder ein nicht reichsgebundener Einzelcharakter ("Wanderer") sein. Als Herrscher im Sinne dieser Regel wird die (aus-)führende Persönlichkeit eines Reiches bezeichnet, unabhängig von den tatsächlichen Machtverhältnissen innerhalb des Reiches.

Die Anzahl der in Geschichten und Kulturberichten vorkommenden Charaktere ist nicht begrenzt. Jeder Charakter, der von einem Spielteilnehmer verkörpert wird, wird als **Real Existierende Person (REP)** bezeichnet. Alle anderen Charaktere heißen **Nicht-Spieler-Charaktere (NSC)**.

Spieler, Spielergruppen und Mitspieler:

Ein Reich oder eine Organisation kann von einem **Einzelspieler** oder einer **Spielergruppe** geführt werden. Wird ein Reich von einer Spielergruppe geführt, muß mindestens ein Angehöriger der Gruppe zum Ansprechpartner für den Spielleiter erklärt werden. Jeder Einzelspieler und jeder Ansprechpartner einer Spielergruppe in diesem Sinn wird als **Spieler** bezeichnet. Nur an Spieler gehen die Auswertungen des Spielleiters, und nur von Spielern nimmt dieser Spielzüge entgegen. Jeder Angehörige einer Spielergruppe, der kein Spieler ist, heißt **Mitspieler**. Mitspieler erhalten ihre Auswertungen über einen Spieler, handeln in Absprache mit diesem und geben ihre Spielzüge über den Spieler an den Spielleiter. Jede Spielergruppe kann eine beliebige Anzahl von Mitspielern haben. Jeder Spielteilnehmer, der einen **Wanderer** verkörpert, ist automatisch ein Spieler. Ein Spieler kann in einem mit dem Spielleiter abgesprochenen Rahmen Aktionen seiner Mitspieler, auch in Zusammenarbeit mit diesen, auswerten, sofern nur reichsinterne Belange betroffen sind. Ein solcher Spieler heißt auch **Reichsspielleiter (RSL)**.

Aufgaben:

Die Aufgaben der Spielteilnehmer variieren mit ihren Spielpositionen, lassen sich aber in die Teilbereiche Strategie, Diplomatie und Kultur einteilen (→ **Kapitel 11**). Die Spielteilnehmer sind für alle diese Aufgaben vollständig verantwortlich, und die Aktionen ihrer Charaktere können weitreichende Folgen haben. Als **Einzelspieler** muß man sich um alle Aspekte des Spiels selbst kümmern. Das hat den Vorteil, daß man vollständige Kontrolle über die Spielaktivitäten hat, aber den Nachteil, daß das u.U. viel Arbeit bedeutet. Wird ein Reich oder eine Organisation von einer **Spielergruppe** geführt, können alle Aufgaben nach den Vorstellungen der Gruppe beliebig verteilt werden. Den Spielleiter interessiert in diesem Zusammenhang nur, daß er von jedem Spieler regelmäßig einen Spielzug erhält. Beliebte Aufgaben für Mitspielercharaktere sind etwa die Führung einer Provinz oder einer reichsinternen Organisation (etwa des Geheimdienstes), die Ideenfindung zu bestimmten Kulturaspekten ("X soll sich mal was zur Religion ausdenken") oder die gesamte Diplomatie des Reiches.

Ein **Wanderer**-Spieler hat keine festen Aufgaben. Er kann sich beliebige Ziele setzen, mit beliebigen anderen Reichen, Charakteren und Organisationen zusammenarbeiten oder sich von ihnen anstellen

lassen, und beliebig seine eigenen Wege gehen. Fähigkeiten von Wanderern (und anderen Charakteren) regelt **Kapitel 8:**

Geheim und offen spielen:

Jeder Spielteilnehmer kann sich entscheiden, ob die Verbindung zwischen ihm und seinem Charakter anderen (Mit-) Spielern bekannt werden soll. Wer **offen** spielt, dessen Charakter-Identität darf oder soll bekannt werden. Der Charaktername kann in der Mitgliederliste des VFM e.V. zusammen mit dem Namen des Spielers erscheinen. Wer **geheim** spielt, dessen Charakter-Identität darf oder soll nicht bekannt werden, aber es kann von dessen Charakter bekannt sein, daß er durch eine Realperson verkörpert und geführt wird.

Das Geheimspielen ist sinnvoll im Rahmen der Simulation, da so gewährleistet wird, daß keine Beziehungen der Spieler untereinander die Beziehung zwischen ihren Reichen ungebührlich beeinflussen. Auf der anderen Seite kann es der Geselligkeit etwas abträglich sein. Jeder Spieler sollte sich gut überlegen, ob er das Offenspielen riskiert.

Manchen (wenigen) Reichen und Charakteren ist es von der Spielleitung verboten, offen zu spielen. Einzelheiten sind bei der Spielleiterversammlung (→ **2.3**) zu erfahren.

2.3 Koordination: Die Spielleiter

Spielleiter und Hüter:

Das Geschehen auf jedem Segment wird durch einen Spielleiter koordiniert. Aufgabe der Spielleiter ist die Auswertung der ihnen von den Spielern zugeschickten Spielzüge nach einer ihnen vorliegenden Regel. Spielleiter wachen über die Spielbalance, sorgen für die Einhaltung der Spielregeln und die Wahrung der kulturellen Integrität der Spielfunktionen und des gesamten Segments und entscheiden über Regel- und sonstige Fragen. Der Spielleiter des Segments ist der erste Ansprechpartner für Spieler mit Fragen zu allen Aspekten des Spiels.

Spielleiter sind im allgemeinen neutral, können jedoch im Rahmen ihrer Aufgaben oder zur Förderung des Segmentgeschehens Spieler, die sie positiv bewerten oder die es nötig haben, durch mehr oder weniger versteckte Hinweise unterstützen.

Die meisten Spielleiter sind auf Myra durch einen Charakter verkörpert. Spielleitercharaktere werden meist als "Hüter" bezeichnet. Hüter haben besondere Fähigkeiten, die es den Spielleitern ermöglichen, auf das Segmentgeschehen Einfluß zu nehmen, ohne daß es als Einfluß von außerhalb der Welt sichtbar wird. Hüter sind nicht unbesiegbar – es heißt jedoch: wer einen tötet, muß dessen Aufgaben übernehmen. Viele Hüter sind von Zeit zu Zeit als Wanderer auf Myra unterwegs – wer einen Hüter angreift, muß mit einer entsprechenden Reaktion rechnen. Im Gegensatz zu den Spielleitern müssen die Hüter nicht neutral sein, stehen aber im allgemeinen so weit über den Dingen, daß der Unterschied vernachlässigbar ist. Ein Spieler, der der Meinung ist, daß sein Spielleiter nicht in ausreichendem Maße neutral ist, kann sich an die Spielvertretung (siehe unten) wenden.

Gesamtkoordination:

Die Arbeit aller Spielleiter, und die Tätigkeit aller Charaktere, die auf mehr als einem Segment aktiv sind, wird von der **Spielleiterversammlung (SLV)** koordiniert. Die SLV entscheidet auch über wichtige Angelegenheiten, die die ganze Welt betreffen, und über die Spielregeln. Die **Spielvertretung (SV)** kann von Spielern angerufen werden, die sich von ihrem SL ungerecht behandelt fühlen.

Der Verein der Freunde Myras (VFM):

Der **Verein der Freunde Myras e.V. (VFM)** wurde u.a. für die Abwicklung von "Welt der Waben" gegründet. Jeder Spielteilnehmer soll Mitglied des VFM sein. Der Verein gibt regelmäßig die **Mitteilungsblätter von Myra (MBMs)** heraus, in denen interessante Kulturberichte und Geschichten von ganz Myra veröffentlicht werden, sowie die Vereinszeitschrift "**Weltbote**", in der über aktuelle Ereignisse im VFM und auf Myra

informiert wird.

2.4 Der Einstieg

Einstieg als Spielteilnehmer:

Um als selbständiger Spieler an "Welt der Waben" teilzunehmen, muß man in der Regel volljährig sein. Für Mitspieler gibt es kein Mindestalter. Erfahrungen mit Spielen ähnlicher Art oder bei unserem Einsteigerspiel "Prämyra" sind hilfreich, aber keine Voraussetzung.

Spieler werden vom Spielleiter des Segments, Mitspieler vom Spieler in Absprache mit dem Spielleiter aufgenommen. Jede Person sollte, soweit nicht bereits Mitglied, einen Antrag zur Aufnahme in den Verein der Freude Myras stellen.

Alle Beteiligten müssen zu Beginn ein Datenblatt zu ihrer Anmeldung ausfüllen. Eine Aufnahme in das Spiel gilt erst dann als erfolgt, wenn der neue Spieler oder Mitspieler in die Spielerliste eingetragen ist und das Spielerkonto und die Beiträge an den Verein für das laufende Jahr bezahlt sind (siehe unten). Beiträge sind stets jährlich im Voraus zu zahlen. Bitte erspart uns Mahnungen und Euch Mahngebühren.

Neue Spielleiter:

werden von Zeit zu Zeit ebenfalls gebraucht. Von neuen Spielleitern wird erwartet, daß sie eine Zeitlang Spieler eines Reichs oder einer Organisation gewesen sind und sich durch Kulturfülle und Einfallsreichtum in Kultur und Spielweise so ausgezeichnet haben, daß ihr Spielleiter sie als möglichen neuen Spielleiter empfiehlt. Neue Spielleiter werden durch die Spielleiterversammlung aufgenommen.

Spielleiter müssen mit dem kulturellen Hintergrund der Welt, der in Weltboten und Mitteilungsblättern von Myra veröffentlicht wird, vertraut sein oder sich zu Beginn ihrer Tätigkeit damit vertraut machen. Künftige WDW-Spielleiter sollten vorher ein Jahr lang Erfahrungen als Spielleiter eines Prämyra-Segments machen. Sie können dabei zugleich ihre Fähigkeit und Ausdauer unter Beweis stellen, und sich für ihr künftiges Segment einen neuen Stamm von Spielern aufbauen.

Da "Welt der Waben" eine kontinuierliche Simulation Myras sein soll, ist es bei Spielleitern nicht anders als bei Spielern: Der Bereich, für den sie die Verantwortung übernehmen, wird meist ein bestehendes Segment mit bestehenden Reichen und Kulturen sein, das bisher oder früher von einem anderen Spielleiter und Hüter koordiniert wurde.

Kosten:

Der Verein der Freunde Myras trägt die Fixkosten des Spielbetriebs sowie die Kosten für die Kulturtaschenbücher (**MBMs** – siehe oben) und die **Weltboten**. Spieler beteiligen sich an diesen Kosten durch ihren Jahresbeitrag für den Verein der Freunde Myras e.V..

Zusätzlich muß jeder Spieler die Kosten ersetzen, die seine Spielaktivitäten beim Spielleiter verursachen. Das ist normalerweise ein fester **Betrag pro Spielzug**, der sich aber in Abhängigkeit von der allgemeinen Kostenentwicklung und dem Aufwand, den der Spielleiter treibt, verändern kann.

Die Spielkosten sind, jeweils zu Beginn eines Jahres, für mindestens ein Jahr im Voraus auf das Vereinskonto des VFM zu überweisen. Bei Spielern, die ihren Zahlungsverpflichtungen nicht nachkommen, können und sollen die Spielleiter die Auswertungen zurückhalten. Einmalige Kosten zu Spielbeginn entstehen für diese Spielregel, eventuelle Zusatzregeln (Magie, Handel) und für Nachdrucke alter Segmentsboten.

Spielbeginn:

Bei Spielbeginn erhält jeder Spieler den aktuellen Boten des Segments, eine Karte seines Gebietes oder des Gebiets, in dem der Charakter sich aufhält und zwei Kleinfelder Sichtbereich rund um dieses Gebiet, sowie entweder die gesammelte Kultur und Diplomatie des Gebietes, oder eine repräsentative Auswahl davon zusammen mit einer Übersicht über das noch nicht erhaltene Material zu diesem Gebiet oder Reich. Dazu die Unterlagen über Besitz, Macht, Einfluß und Heeresstände. Das ist die Startauswertung.

Darüber hinaus erhält man als Mitglied des Vereins der Freunde Myras e.V. alle im laufenden Jahr erschienenen Weltboten und Kulturtaschenbücher (Mitteilungsblätter von Myra MBM). Wer noch nicht im Besitz einer aktuellen Spielregel ist, erhält diese zusammen mit der Startauswertung für einen zusätzlichen Betrag.

Wer keine bestehende Figur übernimmt, kann sich nach Erhalt seiner Unterlagen mit Hilfe der Regel über Spezialisten (siehe **Kapitel 8**) und der Kultur, aus der seine neue Figur stammt, seine Spielfigur erschaffen. Spieler und Mitspieler sind dabei an die Völker des Reiches gebunden, in dem ihre Funktion angesiedelt ist, während nicht reichsgebundene Einzelcharaktere eine beliebige Rasse wählen können und eine entsprechende Heimat erhalten.

Kapitel 3 Aspekte der Reichskultur

3.1 Kulturberichte

Was ist ein Kulturbericht?

"Ein Reich auf Myra zu führen, heißt Heere zu rüsten, Städte zu bauen und Diplomatie zu betreiben - mit einem Wort: Herrscher spielen. Kann es ausschließlich heißen. Kann es unter anderem heißen. Muß es nicht heißen. Es gibt noch einen anderen Sektor, auf dem der Spieler aktiv werden kann: Kultur. Ein wirklich lebendiges Reich hat eigene Völker und Sprachen, Gesetze und Bräuche, Lieder und Sagen. Es hat Technologie, Religion, Militärwesen, Erwerbswirtschaft. Es hat alles.

Macht Euch Gedanken! Werdet kreativ! Schreibt, zeichnet, schreibt, komponiert, malt, schreibt! Sucht Euch Aspekte Eurer Kultur aus, die Euch interessieren und investiert so viel (oder so wenig) Zeit, wie Ihr wollt." (alle kursivgedruckten Absätze in diesem Abschnitt von Arnulf Breuer, Spielervertreter 1998)

Es wurde bereits wiederholt gesagt, daß "Kultur" ein wichtiger Bestandteil des Spiels ist. Alle von Spielteilnehmern verfaßten Texte oder gezeichneten Bilder, die über einen Teilaspekt des Lebens innerhalb ihres Einflßbereichs informieren, zählen als Kulturbericht. Dazu gehören auch Geschichten und Gedichte, Sagen und Legenden aus der Geschichte und Vorgeschichte und vieles mehr.

Wirkung von Kultur

"Tip: Maßhalten: Kultur kann auf sehr verschiedenen Wegen gedeihen. Es hängt vom Naturell des Einzelnen ab. Diese Vielfalt ist für den Spielleiter ausgesprochen spannend - und soll es auch für Euch sein, deshalb wird Kultur meist in den Segmentsboten veröffentlicht.

Ein Weg allerdings führt direkt in den Abgrund: der Weg der Gigantomanie. Keine Gesellschaft, keine Figur wird dadurch interessant, daß sie alles kann, hat, weiß. Kein Gegenstand wird durch schiere Größe originell. Eine fliegende Stadt von der Größe zweier Kleinfelder, ein Gebirge aus reinem Diamant - solche Dinge sind jenseits der Vorstellungskraft; bestechend für den Moment, ohne daß man dauerhaft damit umgehen könnte. Myra ist eine Welt mit vielen Besonderheiten und Wundern, aber es ist eine Welt aus Fleisch und Blut."

"[...] Langer Rede kurzer Sinn: Erfindet Kultur, weil es Euch Spaß macht. Nicht, um die Weltherrschaft zu erringen."

Kultur ist dazu da, um die Reiche und die Welt zu beschreiben, und nicht, um sich spieltechnische Vorteile

zu erschreiben. Manche spieltechnischen Aspekte, etwa Spione, setzen kulturelle Ausarbeitung voraus, aber der Spielleiter ist keineswegs verpflichtet, den Spielern spieltechnische Vorteile aufgrund von Kulturberichten zu gewähren. Er kann dies allenfalls in Einzelfällen zur Motivation und als Belohnung für besonders gelungene Beiträge tun. Solche Vorteile sind immer stark begrenzt und dürfen, insbesondere im Militärbereich, keinesfalls über ein bis zwei zusätzliche Gutpunkte hinausgehen. Das ändert sich natürlich, wenn der Spieler seine neue Errungenschaft auch bezahlt, etwa in Form einer besonderen Ausbildung für eine bestimmte Eigenschaft, die zuvor in einem Kulturbericht beschrieben worden ist (über Eigenschaften von Einheiten und Ausbildung siehe **Kapitel 7: Einheiten**).

Neue Lebensformen

Es ist möglich, im Rahmen der Kultur auf bestehende Lebensformen der irdischen Geschichte zurückzugreifen, oder selbst neue für Myra zu erfinden, die es im eigenen Reich geben soll, und es ist auch der Versuch erlaubt, solche zu züchten.

Die neuen Lebensformen, sofern sie vom Spieler einfach "definiert" werden, müssen glaubhaft sein und dürfen keine direkten spieltechnischen Vorteile bringen. Wenn sich also ein Reich eigene Reittiere definiert, sollten diese nicht schneller und nicht stärker, sondern in erster Linie anders sein als Pferde. Außerdem ist es möglich, bei der Spielleiterversammlung nach myra-spezifischen Lebensformen zu fragen, die es im eigenen Reich geben könnte, und diese dann in Abstimmung mit dem Spielleiter des eigenen Segmentes einzuführen. Der Spielleiter kann neue Lebensformen in Art, Wesen und Verbreitung eingrenzen, um das Spielgleichgewicht oder das segmentweite "Ökosystem" aufrechtzuerhalten, oder damit seltene Wesen selten bleiben. Besondere, von ihrem Wesen her allgemein bekannte Fabelwesen führt nur der Spielleiter in die verschiedenen Reiche oder Segmentteile ein, auch wenn es Spielern möglich ist, diesen Wesen eine Bedeutung innerhalb ihrer Kultur und ein Vorkommen in den Legenden des Reiches zuzuweisen (z.B. Einhörner oder Drachen).

Kulturhoheit und ihre Grenzen:

"Schreibt Eure eigene Kultur. Nicht die Eures Nachbarn gegen seinen Willen. Wenn Ihr Euch auf fremdes Gelände oder zurück in die Vergangenheit begeben, seid mit genauen Angaben vorsichtig."

"[...] Tip: Unschärfe: Kultur kann über Jahre wachsen. Dabei sollte sie einigermaßen stimmig bleiben. Es ist deshalb oft sinnvoller, nicht alles bis ins Detail festzulegen. Oben schon [...] genannt, gilt es ganz allgemein: im Zweifelsfall eher unscharf bleiben. Ein Staat muß nicht zu 100% von Xnum-Gläubigen bewohnt werden, "fast alle Bewohner" reicht für den Anfang. Die Eigenschaften und Fähigkeiten Eures Herrschers müssen nicht nach Rolemaster-Tabellen festgelegt werden. Solche Regeln sind sinnvoll für die Spielebene, aber mit Kultur haben sie wenig zu tun."

Die Kulturhoheit für eigenes Gebiet und selbst gerüstete Einheiten, Einwohner des eigenen Reichs etc. liegt beim Spieler des Reiches, d.h. es kann einem kein reichsfremder Spieler die eigene Kultur "verderben" oder für den Spieler nachteilige Dinge hineinschreiben. Ebenso sollte der Spieler nicht den Versuch unternehmen, das für andere Reiche zu tun. Es ist allerdings erlaubt, Dinge kleiner Größenordnung in einer zur Kultur generell passenden Art und Weise zu beschreiben, etwa im Rahmen einer Spionageaktion oder einfach einer Geschichte. Ein Beispiel: ein Spieler kann ein Gasthaus in der Hauptstadt seines Nachbarreiches beschreiben – in einer Art., die der allgemeinen Kultur des Reiches nicht entgegenläuft, aber er kann nicht behaupten, das Gasthaus grenze mit seiner Rückwand direkt an den Herrscherpalast, auch wenn der Spieler des Nachbarreiches bisher nichts explizit Gegenteiliges geschrieben hat. Ein Spieler sollte auch nicht unbedingt einen verborgenen Tempel einer dem Reich feindlich gesinnten Religion in einer Ansiedlung seines Nachbarn beschreiben – es sei denn, es gibt dafür gute kulturelle Gründe oder er hat ihn mit einer erfolgreichen Unterwanderungsaktion selbst dort bauen lassen. Im Einzelfall entscheidet der Spielleiter über die Zulässigkeit.

Die Geschichte des eigenen Reiches sollte nur in Absprache mit dem Spielleiter geschrieben werden, denn Geschichte ist immer ein Zusammenwirken verschiedener Reiche und Personen und von daher nicht nur von der eigenen Phantasie abhängig. Zur Orientierung dient dabei die jeweils vom Spielleiter zu erstellende

und veröffentlichende Segmentgeschichte.

Original und Fälschung:

"Kreativität hat primär nichts mit literarischen Höhenflügen und weltbewegenden Phantasiegemälden zu tun. Kultur soll vor allem Spaß machen. Aber der bloße Transfer von Namen und Ereignissen nach Myra läßt kein wahres Spielgefühl aufkommen - und Ideen ohne jede Veränderung zu übernehmen heißt klauen. Das habt Ihr nicht nötig."

Viele Ideen – eigentlich die meisten – sind nicht neu, sondern irgendwo schon einmal vorgekommen. Sich beim Aufbau der eigenen Kultur durch Literatur o.ä. inspirieren zu lassen, ist weder allzu selten noch in irgendeiner Weise verwerflich. Ein unschöner Stil ist es allerdings, Dinge unmodifiziert zu übernehmen, insbesondere Namen und wiederum insbesondere aus der Fantasyliteratur. Unser Ziel ist eine atmosphärisch dichte Simulation – und da wirken Namen, die auf andere Welten verweisen, als Fremdkörper. Der Spielleiter kann von Spielern verlangen, daß sie Namen ändern, die er irgendwo anders in einem allzu bekannten Kontext wiederfindet, etwa in einem bekannten Werk der Fantasy-Literatur oder als irdische Namen mit größerem Bekanntheitsgrad. Er kann auch verlangen, daß Berichte neu geschrieben werden, wenn ihr Inhalt übermäßig an bekannte Werke der Literatur oder existierende Kulturen der irdischen Geschichte erinnert. Berichte, die der Spielleiter aus diesen Gründen nicht akzeptiert, werden nicht als Teil der myranischen Kultur angesehen. Namen und Berichte dieser Art, die aus Unkenntnis eines Spielleiters "durchgegangen" sind, müssen von eventuellen Nachfolgern nicht akzeptiert werden. Einige der in diesem Regelwerk benutzten Namen erfüllen diese Voraussetzungen nicht. Der Grund ist, daß dieser Abschnitt früher so nicht existierte und sich einige "Altlasten" in der myranischen Kultur erhalten haben – und das einige Spielleiter in dieser Hinsicht großzügiger sind als andere. Das schränkt die Gültigkeit dieses Abschnitts jedoch in keiner Weise ein.

"Was soll das Ganze?"

"Spaß machen soll" s - Spielern und Spielleitern. Dazu sind ein paar Richtlinien notwendig. Und vielleicht sind die, die noch wenig oder keine Erfahrung mit Kultur haben, für Hinweise dankbar. Die Absicht dieses Textes wäre damit klar. Wer Rückfragen hat: immer her damit - Spielleiter, Spielervertreter stehen zu Eurer Verfügung!"

3.2 Religion und Priester

Religion in der Kultur:

Religion ist ein wichtiger Teil der Kultur, der besondere Beachtung verdient, weil er häufig Fundament oder Ausdruck einer besonderen Weltanschauung ist, auf der andere Kulturbereiche aufbauen.

Tabelle 3.2-1 beschreibt einige der bekannteren Gottheiten Myras, die zum Teil myraweit verehrt werden. Es handelt sich dabei um die Familie der sogenannten "Alten Götter", die sich noch einen Abglanz ihrer früheren Macht erhalten konnten und dadurch mächtiger werden, daß sie verehrt werden, daß ihnen geopfert wird. Es gibt jedoch auf Myra mehr Religionen als es Reiche gibt - Hunderte von Dämonen, die in ihren Aspekten aufzuführen den Rahmen dieser Regel sprengen würde, und viele Abarten der bekannten Religionen der alten Götter, die einzelne oder andere Aspekte der Gottheit hervorheben und dieselbe Gottheit unter einem anderen Namen verehren. Daneben gibt es die Verehrung von Naturgeistern oder Elementen, den Glauben an steinerne Götzen, die in der Geschichte Myras noch nie jemandem geholfen haben, und den Glauben an den Einen Gott, der alles erschaffen hat - auch die Alten Götter.

Die Spieler sind frei in der Wahl, Erfindung und Ausgestaltung einer Religion, ebenso wie es möglich ist, eine ganze Gruppe von Gottheiten zu verehren und in Tempeln anzubeten, die je nach ihren Aspekten von bestimmten Gruppen der Gesellschaft besonders heilig gehalten werden. Niemand muß überhaupt eine Religion in seinem Reich fördern oder zulassen. Sinnvoll ist aber, eine Toleranztabelle aufzustellen: Welchen Religionen wird mit Begeisterung entgegengegangen, welche werden mit gutem Willen betrachtet,

welche neutral behandelt und welche noch toleriert? Welche Religionen müssen mit Antipathie und Schwierigkeiten rechnen, wenn sie ihre Riten praktizieren, und welche werden regelrecht verfolgt? Alle Religionen zu ignorieren ist zumindest unklug.

Tabelle 3.2-1: Bekanntere Gottheiten und größere Dämonen Myras

Name	weitere Namen	Aspekte und Beinamen
Achar		Dämon der Rache
Aene		Der Eine Gott, Ursprung des Universums und Erschaffer der Welt (er gewährt seinen Priestern keine wunderwirkenden Fähigkeiten, aber manche verehren ihn trotzdem).
Anrash	Eris, Wellenwirbler	Lord der Tiefe, Bruder der Meeresungeheuer, Sohn Nortos, Ziehsohn Xnums und Schüler Dondras, chaotischer Wirbel der Meere
Anur	Acron, Gallus, Khayr, Yrlo	Herrscher und Hüter des Totenreiches, Gott der Natur und der Wüste, Herr des Totenorakels, Feuerzwilling, Löwengott
Artan	Gondur	Herr der Ebenen, Reitergott der Prärie, Hüter der Waage des Gleichgewichts, Gott der Gerechtigkeit, Jänergott, Rabengott
Borgon	Grimh, Milas	Kriegergott und Kriegsgott, der Schütterer, Gott der Barbaren und erdgebundener Stärke, Stier- und Wolfsgott.
Chnum	Erain, Seralpu, Bajor, Tamithon	Göttervater, Fruchtbarkeitsgott der Felder, Herr der sieben Quellen, Beschützer der Menschen und Elfen, Widdergott.
Dena	Hen	Große Mutter, Mondgöttin, Dame vom See, die Viele - kann als jede gute Göttin erscheinen, Erdmutter.
Dondra	Aisher, Blamistoles, Donar, Godh, Thran-kos	der Donnerer, Gott des Wetters und des Windes, Gott der Riesen und Riese der Götter, Adlergott
Grewia	Eeno, Ildru, Syrenia	Größte der Denaiden, Mondfrau, Göttin der Rätsel und der Klugheit, Göttin der Prüfungen, Katzengöttin.
Horcan	Talfur	Herr der Stürme - geleitet die Seelen Verstorbener ins Totenreich, Schüler und Ziehsohn Dondras
Jaffna	Eilid, Tanit, Yavannie	Jungfräuliche Göttin des Frühlings, Göttin der Baublüte, des Flusses Jaffna, Einhorngöttin
Jani	Elvii	Göttin der Liebe und der ungezähmten Leidenschaft, Feuergöttin von Ranimara, Phönixgöttin
Kandy	Sheran	Kriegsgöttin der Amazonen, Göttin der Jäger und des Flusses Kandy, Falkengöttin
Kur-Tulmak		Der Unbekannte, Krötengott
Mananaun		der Verbannte in der Wüste, Wellenherr, Delphingott, zur Zeit machtlos und geächtet, bis ihn jemand befreit und ihm die Wellen wiedergibt
Manuijan Aro, Catpoc, Orcan, Tardim		Sonnengott, Herr der Götterberge und des verzehrenden Feuers, Jaguargott.
Mariilith	Mariilith	Mutter der Ungeheuer, Spinnengöttin.
Norto	Hermon, Nuplas, Pikapa, Darann	Herr des Großen Meeres, ruhiger Gott der See, Walgott und Gott der Händler, die vieles über die See befördern
Norytton	Drakher, Moras	Wellenreiter, Vater der See-Elfen und Bruder der Delphine. Gegner Xnums, Gott der Reiselustigen und Abenteurer
Orkon	Gor	Dämon der Schmerzen und des Vulkans Tatril
Orphal		Herrscher von Nebenan, Gott der Reben, der Orgien und der Tänze.
Parana	Putrexia, Myra	die Sanfte Helferin, Göttin des Friedens, Frau Welt, Herrin des Kelches, Göttin des Flusses Parana und Taubengöttin
Pottundy		Göttin des Urwalds, Göttin der Meuchelmörder, Göttin des Wahnsinns, Harpyiengöttin
Pura	Aliza, Kalilah	Schicksalsgöttin, Göttin des Glücks und der Gebärfähigkeit, Mutter der salzigen Tränen, Feuerzwilling, Tigergöttin
Seker	Raak, Talis	der Sucher, in der Wüste auf der Suche nach dem Licht der Weisheit, Meister der Magie, Feind der Mariilith, Eulengott.
Seth	Genral, Seth-Agoth, Sethos-Eth	Gott der Hitze und der Nacht, Gott des Düsterrmonds und Herr der Dunkelsonne, Schlangengott.
Thagoth	Drakos, Harab, Pollathan, Thoth-Agoth	Der Allwissende, Gott der Wüste und des Wissens, der Architekten und Gelehrten, Drachengott
Xnum	Ygorl, Rouxhul	Herr der Tiefen See, Vater der Schlinger, Schutzgott der Nekromanten, Herr der Untoten, des Rostes und der Lepra.
Zamnait	Hralv, Falur	Gott der helfenden Hand, Sohn der Sonne, Gott neutraler Zauberer, Gott der Heiler, Gegner Xnums, Dachsgott.

Priester:

Die Priester und Priesterinnen der Gottheiten und Dämonen stellen einen großen Machtfaktor dar, auch wenn sie auf das angewiesen sind, was die Welt und ihre Gottheiten ihnen bieten – und manche Religionen gar keine wunderwirkenden Priester kennen. Die Plätze, wo sie sich versammeln, sind stets die Tempel. Tempel sind die Zentren ihrer Macht, und für die Verbesserung ihrer Fähigkeiten sind sie fast ausschließlich auf die Gnade ihrer Gottheiten angewiesen - darum werden sie bestrebt sein, in einem Reich, dem sie dienen sollen, den Bau vieler Tempel zur Ehre ihrer Gottheit anzustreben. Details regelt die separat erhältliche Magieregel.

Für jede Religion gibt es irgendwo auf Myra einen Höchstpriester, direktes Avatar der Gottheit, höchster Vertreter ihrer Religion. Wer dieses Amt für sich haben will, muß das Wissen und die Macht entweder in einem Duell gegen den Amtsinhaber erringen, oder sie als Geisterbe von diesem verliehen bekommen, wenn er in Ehren abtritt oder stirbt. Ein Höchstpriester ist Spieler bei allen Spielleitern, und muß darum auch von allen in diesem Amt akzeptiert werden. Dort, wo in der bekannten (bespielten) Welt kein Höchstpriester bekannt ist, spricht man vom "Höchsten Priester" - das ist diejenige Person, die in der bekannten Welt der Gottheit am nächsten steht, von Wissen, Rang und Macht her. Das ändert nichts an der Höchstpriesterschaft eines anderen.

3.3 Mögliche Kulturthemen

Worüber kann man schreiben?

Im folgenden findet der Spieler eine Liste, die Themen vorschlägt, über die man schreiben kann. Es besteht keine Pflicht, über diese Themen zu schreiben, und der Spieler kann selbstverständlich auch über Themen schreiben, die nicht in dieser Liste enthalten sind. Es empfiehlt sich, den SL zu fragen, ob bereits Kultur über einen Bereich existiert, bevor man anfängt, über ein bestimmtes Thema zu schreiben. Oft sind aus spieltechnischen Gründen manche Ideen nicht möglich (z. B. gibt es nicht in jedem Reich Magier).

1. UMWELTFAKTOREN

1.1. Geographie

- 1.1.1. Benennung landschaftlicher Besonderheiten
- 1.1.2. Detailkarten, die die Geographie innerhalb eines Kleinfeldes darstellen

1.2. Klimatische Bedingungen

- 1.2.1. Temperaturverhältnisse
- 1.2.2. Niederschlagsmenge und -häufigkeit
- 1.2.3. Windverhältnisse

1.3. Vegetation

- 1.3.1. Beschreibung besonderer Pflanzen
- 1.3.2. Nutzung von Pflanzen
- 1.3.3. Planmäßiger Anbau
- 1.3.4. Landschaftsbild

1.4. Tierwelt

- 1.4.1. Landesübliche Wildtiere
 - 1.4.1.1. Pflanzenfresser
 - 1.4.1.2. Raubtiere
 - 1.4.1.3. Monster
- 1.4.2. Nutztiere
 - 1.4.2.1. Reittiere
 - 1.4.2.2. Zug- und Tragtiere

- 1.4.2.3. Jagdtiere
- 1.4.2.4. Zu Nahrungszwecken verwendete Tiere
- 1.4.2.5. Zier- und Schoßtiere

2. BEVÖLKERUNG

2.1. Rasse(n)

- 2.1.1. Körperbau
- 2.1.2. Hautfarbe
- 2.1.3. Haar- und Barttracht
- 2.1.4. Besondere Fähigkeiten
- 2.1.5. Besondere Schwächen

2.2. Bevölkerungsstruktur

- 2.2.1. Klassen-, Schichten- oder Kastensystem
- 2.2.2. Aufgabenverteilung zwischen verschiedenen Gruppen
- 2.2.3. Geschlechterrollen
- 2.2.4. Familienstruktur
- 2.2.5. Volkskultur, Alltagskultur
 - 2.2.5.1. Gebräuche, Sitten
 - 2.2.5.2. Besondere Feste

2.3. Sprache

- 2.3.1. Gesprochene Sprache
- 2.3.2. Sprache und Schicht
- 2.3.3. Schrift

2.4. Kleidung

- 2.4.1. Kleidung der verschiedenen Schichten
- 2.4.2. Verfügbare Materialien. Herstellung von Kleidung

3. GEISTIGE WELT

3.1. Weltbild

- 3.1.1. Ursprung und Erschaffung der Welt (Die in Kapitel 1 erzählte Geschichte ist nur ein Mythos in einem bestimmten Gebiet)
- 3.1.2. Vorstellungen vom Aussehen der Welt
- 3.1.3. Subjektive Größe der bekannten Welt

3.2. Religion

- 3.2.1. Anzahl der Religionen (weitere Angaben pro Religion)
- 3.2.2. Bezeichnung der Religion
- 3.2.3. Götterverehrung
 - 3.2.3.1. Wenn nein, warum nicht?
 - 3.2.3.2. Wenn ja, welche und warum?
- 3.2.4. (je Gott / Kult)
 - 3.2.4.1. Name
 - 3.2.4.2. Aufgaben
 - 3.2.4.3. Verehrt von welcher Gruppe / von welchen Personen?
 - 3.2.4.4. Ort und Zeit der Verehrung
 - 3.2.4.5. Opfer (Ja / Nein, was, wann, wie?)

3.2.4.6. Priester? (wie organisiert?)

3.2.4.7. Erkennungszeichen / Symbole

3.3. Magie

3.3.1. Vorkommen der Magie

3.3.2. Ansehen der Magier

3.3.3. Ursprung der magischen Energie

3.3.4. Methoden der magischen Praxis

3.3.5. Magische Tabus?

3.3.6. Zaubersprüche eigener Entwicklung

3.4. Philosophie

3.5. Geschichte

3.5.1. Art der Geschichtsaufzeichnung

3.5.2. Eigene Geschichte

3.6. Erziehung

3.6.1. Wissensvermittlung innerhalb der Familien

3.6.1.1. Hygiene

3.6.1.2. Tischsitten

3.6.1.3. Verhalten gegenüber den Mitmenschen / Höflichkeitsregeln

3.6.2. Familienübergreifende Erziehung

3.6.2.1. Schulsystem?

3.6.3. Verbreitung von Lese- und Schreibkenntnissen

3.7. Kunst

3.7.1. Musik

3.7.1.1. Gesang

3.7.1.2. Instrumente

3.7.1.3. Musikweitergabe / Notationen

3.7.1.4. Ort und Zeit (Anlässe)

3.7.2. Malerei

3.7.2.1. Materialien und Werkzeuge

3.7.2.2. Einsatzgebiete

3.7.3. Bildhauerei / Holzschnitzerei

3.7.4. Dichtung

3.7.5. Sonstiges / Besondere Bereiche der Kunst

3.8. Sprache

3.8.1. Rhetorik

3.8.2. Dichtung

3.8.3. Theater

3.8.4. Schrift / Schreibkunst

3.8.5. Fremdsprachen

3.8.6. Gruppenspezifische Variationen (Slang / Dialekte)

4. WIRTSCHAFT

4.1. Ernährung

4.1.1. Grundnahrungsmittel

4.1.1.1. Gewinnung

4.1.1.2. Verteilung

4.1.1.3. Preise

- 4.1.1.4. Zubereitung
- 4.1.2. Weiteres Nahrungsmittelangebot
- 4.1.3. Gewürze
- 4.1.4. Getränke
- 4.1.5. Zubereitung / Rezepte
- 4.1.6. Küchentechnik
- 4.1.7. Nahrungstabus?
- 4.2. Kleidung**
- 4.2.1. Materialien
- 4.2.2. Formen
- 4.2.2.1. Witterungsbedingt
- 4.2.2.2. Berufs- / Standestracht
- 4.2.2.3. Gesellschaftliche Mindestforderungen
- 4.2.3. Herstellung
- 4.2.4. Preise
- 4.3. Behausungen**
- 4.3.1. Materialien
- 4.3.2. Grundformen
- 4.3.3. Verzierungen, Erweiterung
- 4.3.4. Erstellung
- 4.3.5. Preise
- 4.4. Währung**
- 4.4.1. Materialien
- 4.4.2. Formen
- 4.4.3. Umrechnungsfaktoren
- 4.4.4. Fälschungssicherheit
- 4.5. Handwerk**
- 4.5.1. Organisation
- 4.5.2. Anerkannte Berufe
- 4.5.3. Ausbildungsgang
- 4.5.4. Besondere Gegenstände / Erfindungen
- 4.6. Handel**
- 4.6.1. Wer ist Händler?
- 4.6.2. Handelsrechte
- 4.6.3. Wo findet Handel statt?
- 4.6.4. Zölle und Steuern
- 4.6.5. Handelsbeschränkungen?
- 4.6.6. Handelsverbote?
- 4.7. Transportwesen**
- 4.7.1. Transportmittel
- 4.7.2. Transportwege
- 4.7.3. Welche Güter?
- 4.7.4. Preise
- 4.8. Architektur**
- 4.8.1. Auftraggeber
- 4.8.2. Stilrichtungen
- 4.9. Schiffbau**
- 4.9.1. Handelsschiffe

- 4.9.2. Fischerei
- 4.9.3. Bedeutung von Werften

5. POLITIK

- 5.1. Regierungsform
- 5.2. Verfassung
- 5.3. Rechtssystem

6. MILITÄR

- 6.1. Führungsstruktur
- 6.2. Landstreitkräfte
 - 6.2.1. Aussehen
 - 6.2.2. Ausrüstung
 - 6.2.3. Taktik
- 6.3. Seestreitkräfte
 - 6.3.1. Schiffstypen
 - 6.3.2. Ausrüstung
 - 6.3.3. Taktik
- 6.4. Waffentechnik
 - 6.4.1. Methoden des Nahkampfes
 - 6.4.2. Methoden des Fernkampfes
 - 6.4.3. Methoden der Belagerung
 - 6.4.4. Tricks und Hinterlist
- 6.5. Festungsarchitektur
- 6.6. Spionage / Sabotage

3.4 Quellenangaben

Diese Regel hat myranische Kultur nur angerissen. Wer sich stärker für die Hintergründe und Geschichte Myras interessiert, der sei auf folgende Texte verwiesen:

Überblick über Myra

Als Ganzes und alle Reiche:

Religionen:

MBM 17

MBM 2, S. 30-32 (Genealogie der Götter; alternativ auch MBM 20, S. 107); MBM 3, S. 15-17 (Chnum); MBM 7, S. 48-55 (Druiden und Priester); MBM 8, S. 112-114; , MBM 9; MBM 13; MBM 16; MBM 19, S. 113-121; MBM 20; S. 102-107 (Tondur, Kyras Schwestern); Weltboten 2 (Alte Götter), 10 (Priester und Götter), 23 (Manjuan), 25 (Thagoth; GEM Religion A), 26 (GEM Religion B-C), 27/28 (GEM Religion D-E), Runenrolle 1, S. 3-6 (Eichengott)

Lichtwelt:

MBM 2, S. 4-5; Weltboten 1, 14

Finsternis:

MBM 7, S. 30-33 (Untote); MBM 13 (u.a. Dämonen, Zardos, Wergols); MBM 17, S. 70 (Zardos); MBM 19, S. 113-123 (Pottundy, Dämonen); Weltbote 27/28 (Dämonen)

Neutrale Bündnisse:

MBM 7, S. 28-29

Sonnensystem / Sternenkunde:	MBM 17, S. 10-15 (alternativ Weltbote 2 oder MBM 2, S. 27)
Geographie:	MBM 3, S. 45
Zeitrechnung / Geschichte:	MBM 1, S. 16 (Die Legende von Pondaron); MBM 10, S. 105-134 (Dunkles Zeitalter); MBM 12, S. 4-5; MBM 17, S. 7-9 (alternativ MBM 10, 91-93)
Allgemeine Sprache und Schrift:	Weltbote 2
Mythor:	MBM 10, S. 94-101; MBM 11; MBM 12, S. 9-20; MBM 15, S. 117-136; MBM 17, S. 106-108; Mythors Welt; Mythor-Hefte
Rassen Myras:	MBM 11 (Elfen); MBM 17, S. 16-21 (unvollständige Übersicht)
Wichtige Institutionen Myras:	MBM 17, S. 22-24 (Bank von Myra; alternativ auch Weltbote 2); MBM 17, S. 25 (Botendienst von Yslannad)
Wichtige Monster Myras:	MBM 3, S. 44 (Der Schlinger)

Vom VFM veröffentlichte Schriften:

"MBM" steht für "Mitteilungsblatt von Myra". Die MBMs sind Taschenbücher, in denen die Kultur, die die Spieler geschrieben haben, gesammelt werden. Es erscheinen im Schnitt zwei MBMs im Jahr. Die "Weltboten" erscheinen derzeit etwa alle zwei Monate. Sie enthalten Vereinsnachrichten, Überblicke über das Spielgeschehen auf der gesamten Welt sowie wichtige Hintergrundinformationen über das Spiel. Des Weiteren gibt es die "Runenrollen". Das sind Sammlungen von längeren Geschichten, die in unregelmäßigen Abständen herausgegeben werden. Schließlich ist eine Enzyklopädie von Myra in Arbeit. Auszüge der KEM (Kleine Enzyklopädie Myras) finden sich in MBM 15, S. 137-147 sowie in den Weltboten 25, 35/36 41/42 und 43. Die KEM wird auch in den Weltboten fortgesetzt. Die GEM (Große Enzyklopädie Myras) existiert derzeit nur für den Buchstaben A, weitere Buchstaben sind in Arbeit. Die MBMs, Weltboten, die Runenrollen sowie die GEM-A können beim Zuständigen für Drucksachenversand des VFM e.V. bezogen werden, sofern sie nicht vergriffen sind. Darüber hinaus gibt es noch die Segmentsboten. Diese beschränken sich auf die Spieler auf einem Segment und sind Bestandteil der Auswertung. Sie enthalten ebenfalls Kultur, die die Spieler des jeweiligen Segmentes geschrieben haben.

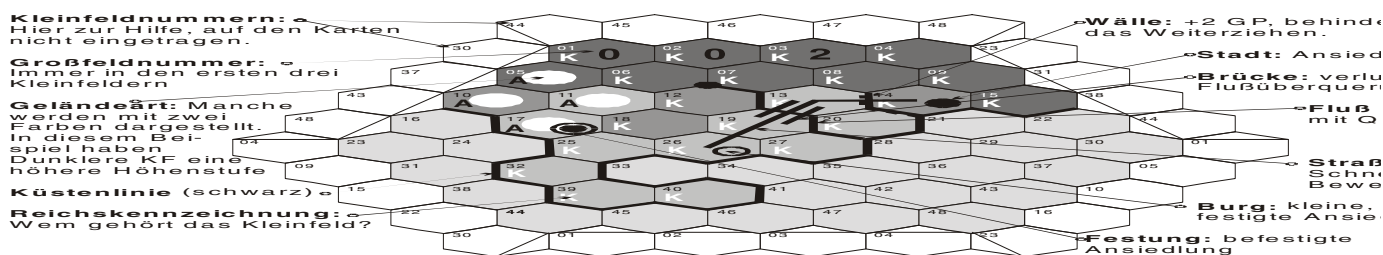
Kapitel 4 Die Karte

4.1 Eintragungen auf der Karte: ein Beispiel

Karte und Welt:

Die Karte, die ein Spieler erhält, stellt einen Ausschnitt der Karte ganz Myras dar. Übersichtskarten einzelner Segmente informieren über die ungefähre Lage des eigenen Gebiets auf dem Segment, und großflächige Ausschnitte der Weltoberfläche, die in unregelmäßigen Abständen in den MBMs oder Weltboten auftauchen, informieren über die Lage des Segments auf der Welt. Die Oberfläche Myras (→ **Kapitel 1**) ist zu Spielzwecken auf einen Ikosaeder projiziert und mit einem Sechseckraster in zwei Größen überzogen. Die Grundeinheit ist das **Kleinfeld (KF)**, ein sechseckiges Feld mit einer Fläche von ca. 10.000 km² und einem Durchmesser von ca. 100 km zwischen gegenüberliegenden Seiten. Jeweils 48 Kleinfelder sind zu einem **Großfeld (GF)** zusammengefaßt. Ein Kleinfeld wird auch *Gemark* genannt, und kann für Detailkarten weiter in 48 Kleinstfelder unterteilt werden. **Abbildung 4.1-1** zeigt die Anordnung der Kleinfelder innerhalb eines Großfelds, und wie Gelände und Objekte auf der Karte eingetragen werden. Auf den Reichskarten sind die Geländearten zur deutlicheren Unterscheidung in verschiedenen Farben gehalten. Zur Bedeutung der einzelnen Geländearten und Objekte → **4.4** und **Kapitel 11**.

Abbildung 4.1-1: Ein Großfeld mit Eintragungen



Positionsangaben:

Positionen werden in der Form ggg/kk angegeben (ggg=Großfeldnummer, kk=Kleinfeldnummer). In bestimmten Fällen ist die Angabe von **Kleinfeldseiten** nötig. Das kann entweder durch die Angabe einer Ziffer von 1 bis 6 geschehen ("789/12(5)") oder durch die Nummern beider benachbarter Felder ("789/12|11"), je nachdem was im Einzelfall verständlicher ist. Die Nummern von Kleinfeldseiten sind 1-6 im Uhrzeigersinn, beginnend rechts oben (Stauros → **4.3**).

4.2 Erstellung und Aktualisierung

Im Regelfall gehört die Erstellung und Aktualisierung der Karte zu den Aufgaben des Spielleiters. Abhängig von der Präferenz des Spielleiters und der Auswertungsart des Segments (Hand oder Computer) sind verschiedene Arten der Kartenerstellung und -aktualisierung üblich – farbig oder schwarzweiß, mit Symbolen oder Abkürzungen oder einfach als Listen. Der Spieler ist aufgefordert, für die Koordination der eigenen Aktivitäten eine Kopie nach seinen eigenen Vorstellungen zu führen. In jedem Fall enthält die Karte alle Geländemerkmale mit spieltechnischer Bedeutung, d.h. Geländearten, Flüsse, Quellen und Küstenlinien, sowie Bauwerke und Reichszugehörigkeiten, soweit diese im Sichtbereich von Einheiten des eigenen Reiches liegen. Nicht enthalten sind Standorte und Eigenschaften von Einheiten sowie kulturelle Details.

Jede vom Spielleiter erstellte Sechseckkrasterkarte ist Eigentum des Vereins der Freunde Myras und darf bei Aussteigen des Spielers von diesem **nicht** behalten werden.

4.3 Himmelsrichtungen

Kartenprojektion und Richtungen:

Aufgrund der Einteilung in Großfelder und Kleinfelder und durch die sechs Hauptwindrichtungen und zwölf Sternzeichen sind die Karten auf Myra nicht von der irdischen Aufteilung in Nord und Süd, West und Ost bestimmt, sondern von den sechs Großfeldrichtungen, oder von den zwölf Groß- und Kleinfeldrichtungen - wie in der Abbildung rechts. Norden (Machairas) und Süden (Ophis) sind wichtig, weil damit die Zweiteilung der Welt Myra ausgedrückt wird; Westen (Peristera) und Osten (Phialae) spielen dagegen keine besondere Rolle. Weil wir auf ebenen Karten eine runde Welt bespielen, wird nur in den seltensten Fällen Machairas oben auf der Reichskarte sein. Genaues weißt der Spielleiter.

Abbildung 4.3-1: Himmelsrichtungen

4.4 Das Gelände

Die Methode der Geländekennzeichnung:

Die verschiedenen **Geländearten** werden als eine Kombination aus **Höhenstufe** und **Geländetyp** aufgefaßt. Die **Höhenstufe** gibt die durchschnittliche Höhe über dem Meeresspiegel an, wobei Höhenstufe 1 Gelände bis zu 1500m ü.d.M. entspricht, Höhenstufe 2 bis zu 3000m usw.. Der **Geländetyp** gibt Geländebesonderheiten an, etwa Wüste, Eiswüste oder Dschungel. Wenn ein Kleinfeld in einer Geländeart

gekennzeichnet ist, bedeutet das, daß auf dem Kleinfeld diese Geländeart **vorherrscht** - es kann demnach Gebiete innerhalb des Kleinfelds geben, die anders aussehen. Diese sind in der Regel nur kulturell von Bedeutung.

Die verschiedenen Geländearten werden nach unterschiedlichen Methoden gekennzeichnet. Standard ist die Farbkennzeichnung durch einen Ring in einer **Außenfarbe**, die meist die Höhenstufe angibt, und einen kleineren Kreis einer **Innenfarbe**, die meist den Geländetyp angibt. Sind beide gleich, ergibt sich ein gleichmäßig gefülltes Kleinfeld - meist das "normale" Gelände, also **Tiefland, Hochland etc. ohne einen besonderen Geländetyp**. Alternative Kennzeichnungsmethoden sind Symbole und Abkürzungen.

Tabelle 4.4-1 listet die vorkommenden Geländearten. Steht "HS-Farbe" in der Farbspalte, ist dafür die Farbe der entsprechenden Höhenstufe aus den ersten fünf Tabellenreihen einzusetzen. Für den * in der Abkürzungsspalte ist die Abkürzung der entsprechenden Höhenstufe einzusetzen. So hat Wald der Höhenstufe 2 ("Hochland-Wald") Hellbraun als Außenfarbe für die Höhenstufe 2 und Dunkelgrün als Innenfarbe für Wald. Die Abkürzung lautet "hwa". Folgende Abweichungen gelten bei den Bezeichnungen: Eiswüste der Höhenstufe 0 heißt einfach "Eiswüste", Vulkan der Höhenstufe 4 heißt einfach "Vulkan". Tiefsee heißt immer genau "Tiefsee".

Tabelle 4.4-1: Höhenstufen und Geländetypen

Geländetyp/Höhe	HS	Farbe Außen/Innen	Abk	Besonderheiten
HS 0 (Wasser) 0		hellblau/hellblau	w	kann gefrieren zu Eiswüste
HS 1 (Tiefland) 1		hellgrün/hellgrün	t	
HS 2 (Hochland)	2	hellbraun/hellbraun	h	
HS 3 (Bergland)	3	dunkelbraun/dunkelbraun	b	
HS 4 (Gebirge) 4		dunkelgrau/dunkelgrau	g	
Wald 1	dunkelgrün/dunkelgrün	twa	-	1 KF Sichtweite in manchen Wäldern
Wald 2-4	HS-Farbe/dunkelgrün	*wa	-	1 KF Sichtweite in manchen Wäldern
Seengebiet	1-4	HS-Farbe/hellblau	*se	kann gefrieren zu Eiswüste
Steppe 1	hellgrün/gelb	st		
Sumpf 1	violett/violett	tsu	-	1 KF Sichtweite in manchen Sümpfen
Sumpf 2-3	HS-Farbe/violett	*su	-	1 KF Sichtweite in manchen Sümpfen
Dschungel	1	oliv/oliv	tds	- 1 KF Sichtweite
Dschungel	2-3	HS-Farbe/oliv	*ds	- 1 KF Sichtweite
Wüste 1	gelb/gelb	twü		
Wüste 2-3	HS-Farbe/gelb	*wü		
Eiswüste	0	weiß/weiß	ew	kann auftauen zu Wasser
Eiswüste	1-4	HS-Farbe/weiß	*ew	kann auftauen zu anderem Geländetyp
Vulkan 1-3	HS-Farbe/rot	*vu		
Vulkan 4	rot/rot	vul		
Tiefsee 0	dunkelblau/dunkelblau	tw		kann gefrieren zu Eiswüste. -1 KF Sichtweite

Besonderheiten:

Küstenlinien werden als schwarze Linien an Kleinfeldgrenzen dargestellt. Zu beachten: Küstenlinien sind Übergänge zwischen Höhenstufen.

Flüsse werden als blaue Linie zwischen Kleinfeldern dargestellt und werden wie Übergänge zwischen Höhenstufen behandelt. Das hat Einfluß auf die Bewegung von Einheiten und die Wirkung mancher Bauwerke.

Quellen werden als blaue Punkte an Kleinfelddecken dargestellt und haben keine spieltechnische Bedeutung.

4.5 Schwieriges Gelände

Die Geländetypen sind in **Schwierigkeitsstufen** eingeteilt. Die Geländetypen Eiswüste, Wüste, Tiefsee, Sumpf und Vulkan, alles Gelände der Höhenstufe 4, sowie Flüsse in Höhenstufen über 1 werden allgemein als **Schwieriges Gelände** bezeichnet. Nicht schwieriges Gelände hat Schwierigkeitsstufe 0. Geländearten der Schwierigkeit 1 heißen **schweres Gelände**, Geländearten der Schwierigkeitsstufe 2 **extremes Gelände**. Schwierigkeitsgrade addieren sich nicht – wenn mehr als eine Eigenschaft das Gelände schwierig macht, gilt der höhere Wert. Die Schwierigkeitsstufe beeinflusst die Bewegung von Einheiten, die durch dieses Gelände ziehen. Welche Schwierigkeitsstufe einzelne Geländearten haben, zeigt **Tabelle 4.5-1**. Einheiten, die sich in schwierigem Gelände aufhalten oder bewegen, können Verluste erleiden. Die Höhe der Verluste ist nicht von der Schwierigkeitsstufe abhängig. In der Regel sind die Verluste bei Bewegung höher, überschreiten aber 30% der Einheiten pro Mond nicht. Ausnahmen gibt es bei Vulkan und Tiefsee, wo Verluste bis zu 100% auftreten können. Verluste gibt es weiterhin beim Überqueren von Flüssen und bei Aufenthalt von Einheiten mit der Eigenschaft "Beritten" (→ **Kapitel 7**) in Höhenstufe 4. Gelände der Höhenstufe 4 zählt unabhängig vom Geländetyp als schwierig. **Tabelle 4.5-1** gibt die Verlustursachen in schwierigem Gelände an. Sowohl die Schwierigkeit als auch ihre Ursache können im Einzelfall abweichen.

Tabelle 4.5-1: Schwieriges Gelände

Gelände	Höhe	Ursache	Schwierigkeitsstufe
Dschungel	1-3	Krankheit, Tiere	1
Eiswüste	0-4	Frost	1
Flüsse	2-4	Stromschnellen, Wasserfälle	1
Gebirge	4	Absturz, Frost	1
Sumpf	1-3	Versinken, Krankheit, Monster	2
Tiefsee	0	Stürme, Monster	1
Vulkan	1-4	Feuer, Rauch, Giftige Dämpfe	2
Wüste	1-3	Verdursten, Verirren	1

Besonderheiten:

Gebirge: Hat Gelände der Höhenstufe 4 gleichzeitig einen weiteren schwierigen Geländetyp, werden die Verluste addiert.

Tiefsee ("Tiefe Wasser sind nicht still..."): Myranische Tiefsee ist nicht einfach tiefes Wasser, sondern die Bezeichnung für Meergebiete, die von Monstern vielfältiger Art verseucht sind. Viele davon sind sehr schwierig zu bekämpfen. Stürme und Strudel, die nicht immer natürliche Ursachen haben, sind ein weiteres Risiko. Deshalb ist Tiefsee mit großem Abstand die gefährlichste Geländeart, die man auf der Karte findet. Verlustquoten von 100% sind eher die Regel als die Ausnahme.

Abweichungen: Diese Angaben sind der Normalfall. In verschiedenen Regionen der Welt kann es aber Gebiete geben, die anders aussehen: Es ist z.B. ein Sumpfgebiet in kalten Regionen vorstellbar, in dem weniger Krieger versinken, in dem es aber Monster gibt. Die genauen Eigenschaften eines Gebiets können von Spielern beschrieben werden, die Verlustquote bleibt jedoch immer gleich.

Befreiung von geländebedingten Verlusten:

Unter bestimmten Bedingungen sind Einheiten von geländebedingten Verlusten befreit:

- Einheiten, die in Schwierigem Gelände eines bestimmten Typs aufgestellt wurden, sind befreit von geländetypabhängigen Verlusten in diesem Geländetyp in jeder Höhenstufe.
- Nicht berittene Einheiten, die in Höhenstufe 4 aufgestellt wurden, sind befreit von allen Verlusten durch die Höhenstufe "Gebirge".
- Einheiten in Garnisonen oder anderen Ansiedlungen mit Kasernen (→ **Kapitel 11**) erleiden in der Regel keine geländebedingten Verluste.
- Einheiten können gegen geländebedingte Verluste immunisiert werden.

4.6 Provinzen

Ein Spieler kann sein Reich in Provinzen aufteilen. Diese Aufteilung sollte eher kulturellen und geographischen Grenzen als strategischen Überlegungen folgen und muß vom Spielleiter genehmigt werden. Ist das Reich einmal in Provinzen aufgeteilt, können Einheiten mit der Eigenschaft "Heimatverteidigung" (zu Eigenschaften → 7.3) ausgestattet werden. Solche Einheiten werden Provinzeinheiten genannt.

Provinzeinheiten haben Angriffsstärke +2 innerhalb der eigenen Provinz. Existieren Provinzeinheiten, werden alle anderen **Reichseinheiten** oder **Reichsheere** genannt.

4.7 Sonstiges

Atolle:

In den Weiten des Meeres gibt es nicht nur Inseln mit mehr oder weniger großen Landmassen, d.h. mit mindestens 5.000 km² Fläche, sondern auch kleinere Inseln. Diese werden **Atolle** genannt. Es gibt sie nicht überall, aber wo es sie gibt, können sie für den Spielverlauf wichtig werden.

Wegen ihrer geringen Größe bieten Atolle keinen Lebensraum für Einwohner auf Dauer. Deshalb bringen dort gebaute Ansiedlungen keine Einnahmen, sondern verursachen nur Unterhaltskosten durch den Antransport von Lebensmitteln etc.. Für alle Baumaßnahmen gelten Atolle als entlegenes Gelände, es sei denn, sie liegen direkt an der eigenen Küste.

Atolle bieten vielfältige Möglichkeiten: Magier mögen ein lange gesuchtes Artefakt finden, Piraten ihre Schätze verstecken, und sich selbst für kurze Zeit, Herrscher können dorthin glücklose Putschisten verbannen oder erfolgreiche Putschisten die glücklosen Herrscher, usw. usw.

Atolle werden nicht automatisch gesichtet, sondern nur bei genauerer Untersuchung der durchfahrenen Wasser-Kleinfelder oder durch großes Glück. Sie werden dann durch ein oder mehrere kleine schwarze Punkte innerhalb des KF gekennzeichnet. Auf einem KF können sich mehrere Atolle befinden.

Handelsrouten:

Der Spielleiter kann auf seinem Segment Handelsrouten einrichten und im Segmentsboten veröffentlichen. Die Handelsrouten werden den Spielern in Form einer Reihe von Positionsangaben (GF/KF) bekannt gemacht. Dabei ist für den Wasserweg garantiert, daß es sich um Wasserkleinfelder ohne Tiefsee mit höchstens 3KF Abstand zu einer Küste handelt, für den Landweg um Kleinfelder der Höhenstufe 1 oder 2, wobei längere Wege in schwierigem Gelände vermieden werden. Auf Handelsrouten können Einheiten ohne hohes Verlustrisiko beliebig ziehen, auch über den Rand ihres Sichtbereichs hinaus, ohne daß deshalb Verluste anfallen (siehe auch 7.4). Heere auf Handelsrouten erhalten keinen Sichtbereich, sondern nur die Standorte der angrenzenden Orte.

Für die Sicherheit der Wege wird natürlich nicht garantiert, und es liegt an den Herrschern der angrenzenden Gebiete, hier Zolleinnehmer einzusetzen oder Piraten und Banditen zu aktivieren und zu Überfällen auf die Handelsroute einzuladen.

Auf der Handelsroute sind finanzielle Gewinne möglich: für Händler, die seltene Pflanzen, Gewürze und kostbare Gegenstände transportieren, für Söldner, die solchen Händlern als Geleitschutz dienen; und für Piraten und Banditen, die sich immer wieder durch Überfälle auf diese Routen bereichern. Wohlwollende Herrscher werden auf dem Landweg der Handelsroute entlang Straßen bauen, und vielleicht für die Straßenbenutzung Gebühren verlangen; weniger wohlwollende Herrscher werden dort Garnisonen und Burgen aufstellen, überhöhte Zölle verlangen oder sich direkt mit den schützenden Söldnern prügeln - es gibt viele Möglichkeiten. Eine davon ist, die Handelsroute für den Handel zu nutzen (siehe dazu die Zusatzregel über den Handel)

Kapitel 5 Die Zeitrechnung

5.1 Das Myranische Jahr

Ursprung der Zeitrechnung:

Die myranischen Jahre werden "nach Pondaron" gezählt (→ **Kapitel 1**). Das myranische Jahr erhält man, indem man von der irdischen Jahreszahl AD 1580 subtrahiert. Das Jahr 1999 AD entspricht also 419 n.P. Es ist verbreitet, den einzelnen Jahren zusätzlich Namen zu geben wie "Jahr des Feuers (407)", "Jahr der Spinne (413)" usw..

Myranisches Jahr und irdisches Jahr:

Als eigene Welt hat Myra auch eine eigene Zeitrechnung. Das myranische Jahr läuft parallel zum irdischen Jahr und ist aufgeteilt in 12 Monde zu je entweder 29 oder 30 Tagen. Die Länge eines Monats orientiert sich an der Umlaufzeit des Lichtmonds, dem Gestirn der Göttin Dena. Als Angleichung an das Sonnenjahr wird an die so entstehenden Mondjahre zu 354 Tagen eine Periode von 11 Schalttagen angefügt, die unter dem Namen "Traumtage" bekannt sind. Die Jahreszeiten einschließlich wichtiger Ereignisse wie Sonnenwenden und Tag- und Nachtgleichen folgen dem Verlauf des irdischen Sonnenjahrs.

Der in **Tabelle 5.1-1** vorgestellte Schwertwelt-Standard (die Ophiswelt hat eine eigene Zeitrechnung), mit dem das Jahr in zwölf den Tieren der wichtigsten Gottheiten gewidmete Monde unterteilt wird, ist keineswegs die einzige Zeitrechnung auf Myra. Viele Reiche haben eine eigene, die von dieser abweicht. Daß Spieler für ihre Reiche eigene Zeitrechnungen erfinden und in Diplomatie und Kultur auch benutzen, ist ausdrücklich erwünscht.

Tabelle 5.1-1: Das Myranische Jahr, Schwertwelt-Standard

Realzeit	Name des Mondes	Besonderes
17.03.-15.04.	Widdermond	Einnahmen
16.04.-14.05.	Falkenmond	Rüstung
15.05.-13.06.	Eulenmond	
14.06.-12.07.	Jaguarmond	
13.07.-11.08.	Rabenmond	
12.08.-09.09.	Löwen-/Tigermond	
10.09.-09.10.	Dachsmond	Einnahmen
10.10.-07.11.	Adlermond	Rüstung
08.11.-07.12.	Katzenmond	
08.12.-05.01.	Drachenmond	
06.01.-04.02.	Einhornmond	
05.02.-05.03.	Wolfsmond	
06.03.-16.03.	Traumtage	

Zeitrechnung und Spielrhythmus:

Unabhängig von eigenen Zeitrechnungen bleibt **Tabelle 5.1-1** für den Spielrhythmus verbindlich: Spielzüge müssen am Anfang jedes Monats oder jedes zweiten Monats, je nach Spielrhythmus, beim Spielleiter eingetroffen sein; die Auswertung kommt im Regelfall zwischen zwei und sechs Wochen später beim Spieler an. Zweimal im Jahr erhalten die Herrscher Myras Steuereinnahmen, gefolgt von den Rüstmonden, in denen neue Einheiten rekrutiert werden können. Außerhalb der Rüstmonde ist das Rekrutieren von Einheiten nicht möglich.

Kapitel 6 Einnahmen und Ausgaben

6.1 Bevölkerungszahlen und Steuern

Das Steuersystem:

Einnahmen und Ausgaben werden in Goldstücken (GS) berechnet. Ein Goldstück entspricht dem jährlichen Verdienst eines durchschnittlichen Myraners - ist also im Wert deutlich höher als ein Goldstück in den meisten Rollenspielsystemen. Von diesem Verdienst zahlt ein Myraner etwa 12% Steuern an seinen Herrscher. Daraus ergeben sich die Einnahmen für verschieden bevölkertes Gelände. **Tabelle 6.1-1** gibt für ein Kleinfeld jeder Geländeart die **Bevölkerung** und die **Einnahmen** (fettgedruckt, negative Zahlen sind Kosten) in GS pro Halbjahr an. Die Einnahmen aus Ansiedlungen gelten für Bauwerke in normalem Gelände der entsprechenden Höhenstufen. Aufgeführt sind die Standardtypen (siehe **Kapitel 11**) mit ihren Nettoeinnahmen, d.h. Unterhaltskosten sind bereits abgezogen. Individuelle Bauwerkstypen, die Folgen abweichender Standorte und die Methode der Einnahmenberechnung für Ansiedlungen werden in **Kapitel 11** detailliert erklärt. Herrscher können die Steuern erhöhen, haben dann jedoch mit deutlichen Unmutsäußerungen der Bevölkerung zu rechnen. Dies schlägt sich im Bürgerkriegsanzeiger (BükAz – siehe **10.4 Mora!**) nieder - Steuererhöhungen sind mit die beste Methode, schnell für einen Aufstand zu sorgen..

Tabelle 6.1-1: Bevölkerung und Einnahmen in GS pro Rüsttermin nach Geländeart und Bauwerk

Höhenstufe	<i>Wasser (0)</i>		<i>Tiefland (1)</i>		<i>Hochland (2)</i>		<i>Bergland (3)</i>		<i>Gebirge (4)</i>	
Geländetyp:	Einw.	GS	Einw.	GS	Einw.	GS	Einw.	GS	Einw.	GS
Normal	50.000	3.000	25.000	1.500	12.500	750	6.250	375		
Wald	30.000	1.800	15.000	900	7.500	450	3.750	225		
See	30.000	1.800	15.000	900	7.500	450	3.750	225		
Steppe	15.000	900								
Sumpf	10.000	600	5.000	300	2.500	150				
Dschungel		10.000	600	5.000	300	2.500	150			
Wüste	10.000	600	5.000	300	2.500	150				
Eiswüste	1.000	60	10.000	600	5.000	300	2.500	150	1.250	75
Vulkan -	5.000	300	2.500	150	1.250	75	625	38		
Garnison		0	-600	0	-600	0	-600	0	-1200	
Burg	10.000	300	10.000	300	10.000	300	10.000	-900		
Stadt	50.000	5.100	50.000	5.100	50.000	5.100	50.000	2.700		
Festung		50.000	3.900	50.000	3.900	50.000	3.900	50.000	300	
Metropole		100.000	10.200	100.000	10.200	100.000	10.200	100.000	5.400	

Weiteres zur Bevölkerung:

Die Bevölkerungszahl hat einen wesentlichen Einfluß auf bestimmte Begrenzungen eines Reiches: Etwa die Rüstbegrenzung (siehe unten) oder die Baubegrenzung (siehe **11.2**).

6.2 Einnahmen aus Plünderungen

Landheere (siehe **Kapitel 7: Einheiten**) können Kleinfelder ausplündern, um zusätzliche Einnahmen zu erhalten.. Details zur Plünderung von Gebiet siehe **Kapitel 9 Befehle**.

6.3 Rüstung, Bauen und Unterhalt

Einen Teil seiner halbjährlichen Einnahmen wird ein Reich im "Rüstmond", normalerweise der Mond nach dem Einnahmemond, für den Ankauf von Einheiten verbrauchen. Die gesamten Ausgaben eines Reiches verteilen sich grob auf die folgenden Bereiche:

Aufstellung und Unterhalt von Einheiten:

Das Rekrutieren von Einheiten wird allgemein als "Rüsten" bezeichnet. Wie Einheiten gerüstet werden, wieviel Aufstellung und Unterhalt kosten und welche Arten von Einheiten verfügbar sind, steht in **Kapitel 7: Einheiten**.

Neubau und Unterhalt von Bauwerken:

Bauwerke bilden die Infrastruktur eines Reiches und haben wesentlichen Anteil an Wohlstand und Macht. Unterhaltskosten für Bauwerke betragen 2% der Baukosten pro Halbjahr. Details zu Bauwerken siehe **Kapitel 11**.

Ausgaben für die Entwicklung von Fähigkeiten:

Will ein Reich Fähigkeiten weiterentwickeln, werden z.T. erhebliche GS-Beträge fällig. Details siehe **Kapitel 13**.

Sonstige Ausgaben:

Hierunter fällt alles andere, etwa Tributzahlungen an andere Reiche oder Unterstützung von bedrängten Verbündeten, Unterhaltszahlungen für Spezialisten, Einkauf von wichtigen Gütern, Bestechung von interessanten Personen etc., was immer man mit Gold machen kann.

Ein Spieler muß in jedem Spielzug eine Tabelle mit seinen Ausgaben für diesen Spielzug erstellen. Aus dieser Tabelle muß der alte und neue Stand des Reichsschatzes klar erkennbar sein. Wenn Einnahmen Minen oder Handel anfallen, müssen diese in der Aufstellung enthalten sein.

6.4 Handel

Einnahmen aus dem Handel mit Gütern unterliegen den Regeln für die Handelsrouten (siehe **Kapitel 4: Die Karte**) sowie einer separat erhältlichen Handelsregel.

6.5 Minen

Minen geben Reichen zusätzliche Ressourcen. Der Begriff "Mine" bezieht sich zwar in erster Linie auf den Abbau von Bodenschätzen, die Regel läßt sich aber auf fast jede Art von zusätzlichen Ressourcen anwenden. Beispielsweise könnte ein Alchemist oder Geologe herausfinden, daß sich ein bestimmtes Gebiet für den Anbau von bestimmten Pflanzen so gut eignet, daß ein zusätzlicher Ertrag zu erwarten ist.

Art der Minen:

Es gibt zehn verschiedene Minenstufen, die angeben, wie schnell man eine Mine abbauen kann, d.h. wieviel Gold man pro Mond einnehmen kann. Höhere Minenstufen sind seltener als niedrigere. Gelände höherer Höhenstufen enthält sowohl häufiger Minen als auch bessere Minen. Ausnahmen für Ressourcen anderer Art liegen im Ermessen des Spielleiters.

Auffinden von Minen:

Für das Auffinden von Minen wird eine Arbeitseinheit benötigt. Je größer diese ist, um so größer ist die Wahrscheinlichkeit, daß eine vorhandene Mine auch gefunden wird. Arbeitseinheiten, die Minen suchen, können so lange suchen, wie der Herrscher will – dadurch erhöht sich aber die Erfolgswahrscheinlichkeit nicht. Unabhängig davon kann natürlich nur dort etwas gefunden werden, wo etwas vorhanden ist. Jede Suchaktion dauert mindestens einen Mond.

Abbau und Verkauf:

Minen kommen in den Stufen 1 bis 10 vor. Eine Arbeitseinheit der Stärke 1000 kann 100 GS pro Mond und Minenstufe fördern, bis die Mine leer ist. Die maximale Anzahl von Arbeitern pro Mine beträgt 20.000. Der Gewinn kann sofort dem Reichsschatz zugeschrieben werden. Alternative Vorgehensweisen regelt die Handelsregel.

Minenarbeiter müssen in einem Bauwerk mit ausreichender Stationierungskapazität auf dem gleichen Kleinfeld untergebracht werden. Während des Abbaus können unter den Arbeitern Verluste auftreten. Minen können irgendwann erschöpft sein. Wann das der Fall ist, kann der Spieler in der Regel nicht im Voraus feststellen.

Besondere Materialien:

Durch Minen können einem Reich besondere Materialien zugänglich werden. In vielen Fällen wird dieses Material zunächst nicht erkannt und muß von einem geeigneten Spezialisten oder in einem geeigneten Bauwerk untersucht werden.

6.6 Die Reichsbilanz

Zu jedem Rüsttermin muß ein Spieler eine sogenannte Reichsbilanz erstellen. Darin werden aufgelistet:

- alle Einnahmen aus Steuern und anderen Quellen aus dem Einnahmemond mit ihren jeweiligen Ursachen. Das beinhaltet eine Auflistung aller im Reich vorhandenen Geländearten mit Anzahl der Kleinfelder und Einnahmen.
- alle Ausgaben, die für den Rüsttermin geplant sind. Unterhaltskosten sind nach Einheiten und Bauwerken aufzuschlüsseln.
- als Resultat den aktuellen Reichsschatz. Es sollte angegeben werden, wieviel davon in welcher Ansiedlung gelagert ist. Ist nichts angegeben, lagert der gesamte Reichsschatz in der Hauptstadt.

Die Bilanz muß klar und übersichtlich und für den Spielleiter nachvollziehbar sein. Ein Beispiel einer ausführlichen Reichsbilanz ist in **12.5 Ein Beispiel-Spielzug** zu finden.

Kapitel 7 Einheiten

7.1 Allgemeines

Anmerkungen zu Kultur und Spielregel:

Die hier präsentierte Regel für Einheiten definiert ihre spieltechnischen Eigenschaften. Wie im einzelnen die Einheiten eines Reiches wirklich aussehen, und durch welche Details sie ihre Eigenschaften erlangen, bleibt der Kulturhoheit des Spielers überlassen. Um mehr Vielfalt zu ermöglichen, bleibt die Spielregel in diesem Bereich absichtlich vage. Ein Beispiel: zwei benachbarte Reiche haben berittene Einheiten der Angriffsstärke 3. Während ein Reich diese Einheiten als schwergewaperte Ritter beschreibt, handelt es sich im anderen Fall um schnelle und leichte Einheiten, die ihre Kampfstärke durch hohe Präzision und Wendigkeit erreichen. Solche kulturellen Details werden von der Regel nicht berücksichtigt.

Die **Größe von Rüstgütern** ist ebenfalls ein kulturelles Detail. Als Spieler ist es möglich, etwa eine Flotte der Stärke 50, die als Standardschiffe gerüstet wurden, als "5 Großkampfschiffe" zu beschreiben. In den Auswertungstexten wird das so auch auftauchen, aber in der Spielmechanik unterscheidet nichts diese Flotte von 50 Standardschiffen – und sie erhält auch keinen Erkunderbonus (siehe unten). Anteilige Verluste werden als Beschädigungen verbucht und die Kampfstärke bis zum Ersatz ("Reparatur") entsprechend reduziert.

"Heere" und Einheiten:

Eine Einheit wird auch als ein "Heer" bezeichnet, unabhängig davon, ob es sich tatsächlich um landgebundenes Militär handelt oder nicht. Wenn also hier von "Heeren" die Rede ist, dann sind Flotten, Handelskarawanen etc. eingeschlossen. Ein Heer besteht aus einer Gruppe gleichartiger Rüstgüter und mindestens einem Heerführer oder vergleichbaren Anführer. Manche Spielleiter erlauben die Zusammenfassung unterschiedlicher Rüstgüter zu einem Heer. Das ist jedoch eine Ausnahmeregelung. Eine **Kampfereinheit** ist jede Einheit mit einer Angriffsstärke. Ein **Arbeitereinheit** ist jede Einheit mit einer Arbeitsstärke. Eine **Belagerungseinheit** ist jede Einheit mit der Eigenschaft "Belagerung". Eine **Transportereinheit** ist jede Einheit mit einer Transportkapazität. Einheiten können in mehrere dieser Kategorien fallen.

Einheiten werden durch ihre **Nummer** identifiziert. Jede Einheit hat eine eindeutige Nummer zwischen 100 und 999, grob unterschieden nach Einheitentypen: 100-199 für nicht berittene Kampfereinheiten zu Land, 200-299 für berittene Kampfereinheiten zu Land, 300-399 für Flotten jeder Art, 400-499 für Arbeitereinheiten und 500-599 für Einzelcharaktere. Innerhalb dieser Regeln muß der Spieler jeder neu aufgestellten Einheit eine Nummer geben.

Die Fähigkeiten einer Einheit werden durch ihre **Eigenschaften** beschrieben. Für den schnellen Einstieg ins Spiel existieren einige Standardtypen mit vorgegebenen Eigenschaften (siehe **7.2**). **7.3** beschreibt, auf welche Art und Weise Einheiten mit davon abweichenden Eigenschaften aufgestellt werden können.

Mindestgrößen und Erkunder:

Die Mindestgröße einer Einheit gibt die Größe an, ab der sie auf Gebiet in der Größe von Kleinfeldern Einfluß nehmen kann. Solche Aktionen sind etwa Erobern für kampffähige Landeinheiten und Minen suchen für Arbeitereinheiten. Die Größe eines landgebundenen Heeres ist die Anzahl gleichartiger Elemente im Heer unabhängig von deren Kampf-, Arbeits- oder sonstigen Stärke. Die Mindestgröße für nicht berittene Landeinheiten beträgt 1000. Die Größe einer Flotte entspricht der Anzahl Schiffe. Für Flotten ist die Mindestgröße 10. Einheiten aus Einzelcharakteren und Spezialisten haben keine Mindestgrößen (d.h. sie ist 1).

Einheiten unter Mindestgröße können als **Erkunder** eingesetzt werden. Erkunder erhalten zu Land 5 und zur See 10 Bewegungspunkte zusätzlich. Auf den meisten Segmenten ist die Anzahl der Erkundungseinheiten auf 5 zu Land und 5 zu Wasser begrenzt.

Aufstellung ("Rüsten"), Ausbildung und Auflösung :

Das Rekrutieren von Einheiten ist nur in Ansiedlungen zu den Rüstterminen möglich (siehe **Kapitel 5: Die Zeitrechnung**). Für wieviel GS in jeder Ansiedlung pro Rüsttermin gerüstet werden kann, hängt von der Rüstkapazität der Ansiedlung ab (siehe **11.2 Ansiedlungen**).

Einheiten werden aufgestellt, indem der Spieler sie in seiner Reichsbilanz auflistet, die entsprechenden Goldstücke bezahlt, und sie in die Einheitenliste seines Zugbefehls mit dem Vermerk "neu" einfügt. Details hierzu in **Kapitel 12**. Einige Einheiten sind u.U. erst später verfügbar, weil sie ausgebildet werden müssen (siehe unten).

Das Auflösen von Einheiten ist überall möglich. Wird eine Einheit in einer eigenen Ansiedlung aufgelöst, wird die Hälfte der Rüstkosten erstattet.

Gerüstet werden können zunächst nur Einheiten der Rüststufe 1. Einheiten mit höheren Rüststufen beginnen als Einheiten der Rüststufe 1 und müssen nach der Regel für die Ausbildung unten ausgebildet werden. Die Rüstkapazität einer Ansiedlung begrenzt nur die Rüstkosten. Es kann an einem Ort beliebig viel Gold für die Ausbildung ausgegeben werden. Beispiel: Ein Reich rüstet in einer Standard-Festung 10.000 Standard-Krieger (Rüststufe 1, 50.000 GS), gibt aber sofort weitere 100.000 GS für die Ausbildung aus. Die 100.000 GS zählen nicht gegen die Rüstbegrenzung der Festung. Vereinfacht gesagt: Willst Du Einheiten höherer Rüststufe rüsten, dann kosten sie das normale Gold. Davon zählt aber nur der Anteil gegen die Rüstbegrenzung, der für eine Einheit der Rüststufe 1 anfallen würde.

Bewegung:

Die Bewegung von Einheiten wird durch eine Bewegungstabelle bestimmt. Reichweiten sind von Geländegegebenheiten abhängig und können also nicht für einen Einheitentyp angegeben werden. Stattdessen werden die der Einheit verfügbaren **Bewegungspunkte** angegeben. Details zur Bewegung in **7.4**.

Transport:

Manche Einheiten können andere Einheiten transportieren. Für den Transport von 50 Fußsoldaten oder Arbeitern oder 25 Berittenen benötigt man 5 Tonnen Transportkapazität. Für 1 GS benötigt man 1kg, für einen Fußsoldaten 100 kg Transportkapazität.

Rüststufen, Ausbildungszeit und Kosten für die Aufstellung und den Unterhalt von Einheiten:

Die Rüststufe ist ein Maß für den allgemeinen Ausbildungsgrad eines Einheitentyps. Höhere Rüststufen erhöhen die Kosten und den Zeitaufwand für die Aufstellung beträchtlich, die Unterhaltskosten bleiben jedoch gleich. Die **Unterhaltskosten** betragen 40% der Aufstellungskosten für die Rüststufe 1 pro Jahr. D.h. ein Heer von 2000 irgendwie gearteten Kämpfern (oder Arbeitern) zu Land kostet immer 2000 GS Unterhalt pro Halbjahr. Keinen oder zuwenig Unterhalt zu bezahlen führt im günstigsten Fall zu Verlusten bei der Heeresmoral, in extremeren Fällen zu Desertion und Auflösung der Einheit.

Tabelle 7.1-1 gibt die Ausbildungszeit in Monden und die Aufstellungskosten in Goldstücken für Land- und Seeeinheiten an. Rüststufen sind nach oben offen. In der Tabelle nicht enthaltene Rüststufen können berechnet werden, indem der Faktor mit den Basiskosten (RS 1) multipliziert wird. Der Faktor ergibt sich zu $(RS \cdot (RS + 1) / 2)$. Die Weiterbildung von bereits vorhandenen Einheiten ist möglich – in diesem Fall ist die Differenz zwischen den Kosten der neuen und der alten Rüststufe zu bezahlen (sowohl das Gold als auch die Zeit).

Tabelle 7.1-1: Rüststufen und ihre Kosten:

Rüststufe	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Ausbildungszeit	0	3	6	9	12	15	18	21	24	27	27
Kosten Land	5	15	30	50	75	105	140	180	225	275	
Kosten See	100	300	600	1000	1.500	2.100	2.800	3.600	4.500	5.500	
Kosten Charakter		1.000	3.000	6.000	10.000	15.000	21.000	28.000	36.000	45.000	55.000
Faktor	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	

7.2 Standardtypen

Tabelle 7.2-1 enthält die für die meisten Reiche verfügbaren Standard-Einheitentypen. Es sei darauf hingewiesen, daß die Rüststufen, die Reiche üblicherweise zu rüsten pflegen, je nach Segment und Reich verschieden sind. Es kann passieren, daß man mit den Standardtypen nicht weit kommt. Details über Rüststufen und Eigenschaften von Einheiten siehe **7.3**. Die Unterhaltskosten sind pro Jahr angegeben. Standardtypen können zu Einheiten mit verbesserten Fähigkeiten weitergebildet werden (siehe oben unter **Rüststufen**).

Tabelle 7.2-1: Standard-Einheitentypen

<i>Einheitentyp</i>	<i>Rüststufe</i>	<i>Rüstkosten</i>	<i>GS</i>	<i>Unterhalt</i>	<i>GS / Jahr</i>	<i>Abk.</i>	<i>Beweg.-punkte</i>
<i>Eigenschaften</i>							
Krieger 1	5	2	K	15		Angriff (Nahkampf) 1	
Reiter* 2	15	2	R	30		Angriff (Nahkampf) 1, Beritten	
Schiff, Transport-	2	300	40	TS	30	Transport zur See 2 (10t)	
Schiff, Mehrzweck- 1 (5t)	2	300	40	S	30	Angriff (Nahkampf) 1, Transport zur See	
Schiff, Kriegs- Angriff (Fernkampf) 1	3	600	40	KS	30	Angriff (Nahkampf) 1, Transport zur See 1 (5t),	

Arbeiter 1	5	2	A	15	Arbeitsstärke 1
Belagerer*	1	5	2	B	15 Belagerung 1
Lasttier*	1	5	2	LT	15 Transport zu Land 1 (100kg)
Heerführer*	1	1000	400	HF	(40)* Heerführer
Spion 1	1000	400	SP	40	Spion

Besonderheiten:

Reiter: die Mindestgröße ist für alle berittenen Einheiten auf die Hälfte reduziert. Die Bewegungspunkte berittener Einheiten sind verdoppelt gegenüber Kriegern, und die Einheit erhält einen Gutpunkt zusätzlich im Kampf. Reiter nehmen als Transportlast und bei der Stationierung den doppelten Raum ein und zählen auch doppelt gegen die Höchstzahl, die durch einen Heerführer geführt werden kann. Sie haben außerdem erhöhte Verluste in Höhenstufe 4.

Lasttiere: können nicht als Reittiere benutzt werden. Auf diesen Tieren sitzende "Reiter" zählen als Transportlast. Menschliche Träger benutzen dieselben Regeln – sind also nach 7.1, erster Absatz, eine kulturelle Ausprägung von Lasttieren.

Belagerer: können als einzige Befestigungen zerstören, bevor das Bauwerk erobert ist.

Heerführer: Hiermit wird nicht nur der Heerführer selbst bezahlt, sondern die gesamte Kommando-Infrastruktur einer Einheit. Ein Heerführer ist entweder für Land oder See ausgebildet. Er kann eine Einheit von maximal fünf Mindestgrößen führen (siehe 7.1 unter **Mindestgrößen**). Heere mit zuwenig Heerführern agieren nur mit der Anzahl, für die die Heerführer ausreichen. Überschüssige Krieger, Schiffe etc. können als taktische Reserve dienen. Ein Heerführer zieht mit der Geschwindigkeit wie die Einheit, die er führt, und kann so, wie er ist, Einheiten jeder Rüststufe führen. Nur wenn er allein zieht, hat er die Bewegungspunkte für Charaktere. Heerführer können für die entsprechenden Rüststufen eine zusätzliche Spezialistenausbildung erhalten (siehe **Kapitel 8**). Heerführer für Flotten und Landeinheiten bzw. Kampf- und Arbeitseinheiten werden unterschieden und sind nicht austauschbar. Siehe auch **Kapitel 8**.

7.3 Eigenschaften von Einheiten

Es gibt vielfältige Gründe dafür, Einheiten mit zusätzlichen Eigenschaften auszustatten. Einheiten mit verbesserter Kampfstärke kosten weniger Unterhalt für den gleichen Effekt und nehmen weniger Transportraum ein, manche Standardeigenschaften werden für manche Aufgaben nicht benötigt, so daß das Gold besser für andere Eigenschaften ausgegeben wird, und schließlich sind manche Aufgaben von den Standardeinheiten gar nicht zu erledigen, etwa die Belagerung eines Bauwerks von See aus oder ein Fernangriff auf Einheiten hinter Wällen.

Einheiten mit zusätzlichen Eigenschaften werden manchmal auch "Eliteeinheiten" genannt. In Kämpfen, in denen ihre zusätzlichen Eigenschaften zum Tragen kommen, haben Eliteeinheiten eine verbesserte Kampfmoral.

Ausbildung und Kosten:

Wer Einheiten mit zusätzlichen Eigenschaften rüstet, erschafft effektiv neue Einheitentypen für das eigene Reich. Die Kosten für Einheiten dieser Typen richten sich nach der Rüststufe in **Tabelle 7.1-1** oben. Jede zusätzliche Eigenschaft kostet eine oder mehrere Rüststufen nach der Liste unten. Einheiten mit höheren Rüststufen müssen in einer Ansiedlung ausgebildet werden und zählen für diese Zeit als dort stationiert (siehe Stationierungsgrenzen in **Kapitel 11**). Die Ausbildungszeit richtet sich ebenfalls nach der Rüststufe gemäß **Tabelle 7.1-1**.

Basiswerte für Einheiten der Rüststufe 1, ausgestattet mit einer einzigen Eigenschaft, gibt **Tabelle 7.3-1**. Einheiten der Rüststufe 1 sind sofort verfügbar – eine Ausbildung ist nicht nötig. Einheiten niedriger Rüststufen können zu Einheiten höherer Rüststufen weitergebildet werden. Details siehe 7.1 unter **Rüststufen**.

Tabelle 7.3-1: Basiswerte für Einheiten der Rüststufe 1

Einheitenklasse	Kosten	Sofort verfügbare Eigenschaft	Beweg.-punkte
Landeinheit	5 GS	entweder Angriff (Nahkampf) 1, Arbeitsstärke 1, Belagerung 1, Heimatverteidigung, Fernkampf 1 oder Transport zu Land 1 (100 kg)	15
Seeinheit	100 GS	entweder Angriff (Nahkampf) 1 oder Transport zur See 1 (5t)	30
Charakter	1000 GS	eine Spezialistenausbildung nach Tabelle 8.1-1 .	40

Es sei noch einmal erwähnt, daß es dem Spieler überlassen ist, zu beschreiben, wie seine Einheiten aussehen. Eine Land-Transporteinheit kann beispielsweise eine Lasttier- oder Wagenkarawane oder auch ein Zug aus menschlichen Trägern sein. Die Spielregel regelt nur die Wirkung, nicht das Aussehen. Bei der Beschreibung durch die Spieler ist Vielfalt und Kreativität ausdrücklich erwünscht.

Verfügbarkeit von Eigenschaften für Einheiten:

Die meisten der hier beschriebenen Eigenschaften sind für normale Reiche verfügbar. Je nachdem, wie und in welche Richtung ein Reich entwickelt ist, kann das im Einzelfall jedoch anders sein. Welche Voraussetzungen ein Reich erfüllen muß, damit Eigenschaften verfügbar werden, regelt **Kapitel 13**.

Liste der Eigenschaften:

Im folgenden sind alle für ein normal entwickeltes Reich verfügbaren Eigenschaften beschrieben. Manche Eigenschaften sind in verschiedenen Stufen verfügbar, das ist dann durch ein (1...n) in der Beschreibung angegeben. Höhere Stufen bedeuten höhere Effektivität: eine Einheit mit Angriffsstärke 3 kämpft etwa dreimal so gut wie mit Angriffsstärke 1, eine Einheit mit Arbeitsstärke 2 arbeitet doppelt so effektiv wie mit Arbeitsstärke 1, und eine Einheit mit Transport 5 transportiert fünfmal so viel wie mit Transport 1. Soweit nicht anders angegeben, kostet jede Stufe einer Fähigkeit eine Rüststufe.

Angriff (Nahkampf) (1..n): Die Basisfähigkeit für Militär jeder Art. Angriffsstärke 1 zu Land entspricht einem Rekruten. Angriffsstärke 1 zur See entspricht einem leichtbewaffneten Handelsschiff. In den seltenen Fällen, wenn Landeinheiten direkt Schiffe bekämpfen, entspricht ein Schiff mit Nahkampf 1 zur See einer Nahkampfstärke zu Land von 50. Höhere Stärken bedeuten linear erhöhte Kampfkraft. Die Angriffsstärke hat – über die Tatsache hinaus, daß am Ende jeder Kampfunde weniger Feinde übrigbleiben, die Schaden anrichten können – keinen Einfluß auf Verluste im Kampf. Siehe dazu die Eigenschaft "Verteidigung".

Angriff (Fernkampf) (1..n): Diese Eigenschaft ermöglicht es einer Einheit, Feinden Verluste zuzufügen, ohne daß sie diesen nahekommt. Wenn eine angegriffene feindliche Einheit nicht ebenfalls Fernkampffähigkeiten besitzt, hat die angreifende Einheit weniger Verluste im folgenden Nahkampf, weil ein Teil der feindlichen Einheit bereits vor dem Nahkampf ausgeschaltet ist. Fernkampf ist ebenfalls sinnvoll beim Bekämpfen von feindlichen Einheiten hinter Wällen u.dgl.. Die Stufe gibt die Kampfstärke an. Die Kampfstärken entsprechen denen unter Angriff (Nahkampf).

Arbeiterstärke (1..n): Arbeitsfähigkeit wird zum Bau von Bauwerken, bei der Reparatur beschädigter Festungsmauern, zum Abbauen von Minen und für manches andere gebraucht. Höhere Stärken bedeuten, daß weniger Arbeiter gebraucht werden oder die Vorhandenen mit ihrer Arbeit schneller fertig werden.

Belagerung (1..n): Diese Eigenschaft befähigt Einheiten, Festungsmauern und Wälle von außen zu beschädigen, um eine Eroberung zu erleichtern. Stehen noch Festungsmauern oder Wälle, sind angreifende Heere u.U. stark behindert (→ **10.3**) Höhere Stärken bedeuten, daß weniger Belagerer pro Bauwertpunkt der Festungsmauer gebraucht werden oder die Vorhandenen eine Mauer schneller zerstören.

Transport zu Land (1..n): Jede Rüststufe Transportkapazität zu Land ermöglicht den Transport von 100kg pro Einzelement der Einheit. Das entspricht einem Fußsoldaten oder Gold oder anderem Edelmetall (je nach Währung) im Wert von 100 GS.

Transport zur See (1..n): Jede Rüststufe Transportkapazität zur See ermöglicht den Transport von 5t pro Schiff. Das entspricht 50 Fußsoldaten, 25 Berittenen oder Gold oder anderem Edelmetall (je nach Währung) im Wert von 5.000 GS.

Beritten (nur für Landeinheiten) Dies fügt der Einheit Reittiere oder etwas Vergleichbares hinzu. Die Eigenschaft "Beritten" verdoppelt die Bewegungspunkte (nach (!) Anrechnung aller sonstigen Bewegungsboni, siehe 7.4) und halbiert die Mindestgröße, verdoppelt aber den nötigen Transportraum, etwa auf Schiffen, und den Platzbedarf in Kasernen. Berittene Einheiten haben erhöhte Verluste in Höhenstufe 4 und einen Gutpunkt zusätzlich im Kampf (siehe 10.2).

Geschwindigkeit zu Land (1..n): Für jede Stufe dieser Eigenschaft erhält die Landeinheit 5 zusätzliche Bewegungspunkte. Erhöhte Geschwindigkeit kann mehrere Rüststufen kosten. Siehe Tabelle unten.

Geschwindigkeit zur See (1..n): Für Jede Stufe dieser Eigenschaft erhält die Flotte 10 zusätzliche Bewegungspunkte. Erhöhte Geschwindigkeit kann mehrere Rüststufen kosten, entsprechend der folgenden Tabelle:

Zusätzl. Bewegungspunkte Land n*5 (Stufe n)	5 (Stufe 1)	10 (Stufe 2)	15 (Stufe 3)	20 (Stufe 4)
Zusätzl. Bewegungspunkte See n*10 (Stufe n)	10 (Stufe 1)	20 (Stufe 2)	30 (Stufe 3)	40 (Stufe 4)

kostet so viele Rüststufen 1 3 6 10 1+2+...+n

Verteidigung (1..n): vermindert die Verluste im Kampf. Diese Eigenschaft ist insbesondere für Einheiten interessant, die bereits höhere Rüststufen haben und bei denen der Ersatz der Verluste mehr kosten würde als die zusätzliche Rüststufe.

Geländeimmunität: diese Eigenschaft befreit von geländebedingten Verlusten in einem Geländetyp (siehe 4.5 **Schwieriges Gelände**) oder von Verlusten bei Flußübergängen. Immunität gegen einen Geländetyp bedeutet, daß die Einheit im entsprechenden Geländetyp aller Höhenstufen keine Verluste erleidet.

Immunität gegen extremes Gelände (Sumpf, Vulkan) und Sturm- und Strudelfestigkeit kostet immer eine komplette Rüststufe. Immunität gegen anderes Schwieriges Gelände und gegen Verluste bei Flußübergängen kann zu jeder anderen Eigenschaft nach der ersten kostenlos hinzugefügt werden (siehe dazu "**automatische Eigenschaften**" unten). Berittene Einheiten können nicht gegen die zusätzlichen Verluste in Höhenstufe 4 immunisiert werden.

Zu beachten bei Tiefsee: Sturm- und Strudelfestigkeit bedeutet Immunität gegen die geländebedingten Verluste der Tiefsee - das reicht jedoch für eine komplette Tiefseeimmunität nicht annähernd aus (siehe auch **Monsterimmunität**).

Monsterimmunität: Macht eine Einheit besonders fähig im Kampf gegen Monster eines definierten Typs (d.h. multiple Monsterimmunitäten kosten auch mehrfach Gold und Ausbildungszeit). Manche Monsterarten haben besondere Eigenschaften, die nur mit dieser Monsterimmunität effektiv neutralisiert werden können. Monsterimmunität bedeutet nicht, daß die Monsterart gegen die immunisierte Einheit gar nichts mehr ausrichten kann. Der Kampf ist nur in gewissem Sinn ausgeglichener, weil besondere Vorteile relativiert werden. Monsterimmunität kann in Einzelfällen mehr als eine Rüststufe kosten und ist nicht gegen alle Monsterarten überhaupt möglich. Eine Monsterimmunität kann erst dann gerüstet werden, wenn eine Begegnung mit der entsprechenden Monsterart stattgefunden hat und es Überlebende gibt.

Zu beachten bei Tiefsee: komplette Tiefseeimmunität bedeutet Immunität gegen jede Monstergattung der Tiefsee – und es gibt viele – sowie gegen Stürme und Strudel (siehe **Geländeimmunität**)– eine teure Angelegenheit, die von kaum jemandem erreicht werden dürfte.

Marineinfanterie: diese Eigenschaft gibt einen besonderen Bonus im Enterkampf. Marineinfanteristen haben im Enterkampf zwischen Schiffen Angriffsstärke +3.

Heimatverteidigung: diese Eigenschaft macht eine Einheit zur Provinzeinheit. Wenn das Reich in Provinzen aufgeteilt wurde, haben Provinzeinheiten innerhalb der Provinz, in der sie diese Eigenschaft erhalten haben, einen Kampfstärkebonus von +2. Eine Einheit kann mehrere Rüststufen in "Heimatverteidigung" haben, je eine für eine Provinz, aber nur eine pro Provinz. Zu Provinzen siehe auch 4.6 **Provinzen**.

Automatische (kostenlose) Eigenschaften:

Unter bestimmten Bedingungen haben Einheiten bestimmte Eigenschaften automatisch und kostenlos, sofern der Spieler das wünscht:

Einheiten, die in Kleinfeldern eines bestimmten Typs schwierigen Geländes gerüstet werden, haben automatisch Geländeimmunität gegen diesen Geländetyp. Berittene Einheiten können nicht gegen die zusätzlichen Verluste in Höhenstufe 4 immunisiert werden.

Pro Rüststufe über 1 kann einer Einheit die Immunität gegen einen Typ Schwierigen Geländes (ausgenommen extremes Gelände wie Sumpf, Vulkan und Tiefsee) oder gegen das Überqueren von Flüssen kostenlos zusätzlich und ohne Mehrkosten verliehen werden, sofern dieser Geländetyp bzw. ein Fluß im eigenen Reich vorkommt.

7.4 Bewegung

Zugbefehl und Bewegungsschritte:

Die Bewegung von Einheiten wird im **Zugbefehl** angegeben (siehe **Kapitel 12**). Der Zugbefehl für eine Einheit besteht aus der Angabe des Standorts der Einheit zu Beginn des Spielzugs (in GGG/KK, GGG=Großfeldnummer, KK=Kleinfeldnummer) gefolgt von den Nummern der Kleinfelder, die die Einheit durchziehen soll.

Beispiel: Ein Zugbefehl lautet 711/25-24-23-710/04-03. Die Einheit startet im Kleinfeld 711/25, soll zunächst die Kleinfelder 24 und 23 desselben Großfelds betreten, dann das Kleinfeld 04 eines links neben 711 liegenden Großfelds mit der Nummer 710 betreten und schließlich auf 710/03 seine Bewegung beenden.

Ein **Bewegungsschritt** ist dabei die Bewegung von einem Kleinfeld in ein benachbartes Kleinfeld. Die Anzahl Bewegungsschritte, die eine Einheit in einem Mond ausführen kann, hängt von ihren Bewegungspunkten und von Geländegegebenheiten ab. Die Anzahl möglicher Bewegungsschritte wird auch als **Reichweite** einer Einheit bezeichnet. Es ist nicht möglich, benachbarte Kleinfelder zu betreten, die mehr als eine Höhenstufe höher oder tiefer liegen.

Bewegungspunkte:

Jede Einheit hat eine Anzahl Bewegungspunkte pro Mond. Jeder Bewegungsschritt verbraucht von diesen eine Anzahl, die von Geländeeigenschaften abhängt.

Eine Landeinheit hat 15 Bewegungspunkte, eine Flotte 30 Bewegungspunkte pro Mond. Erkunder haben zu Land 5, zur See 10 Bewegungspunkte zusätzlich. Jede gerüstete Stufe der Eigenschaft "Geschwindigkeit" gibt einer Landeinheit 5, einer Flotte 10 Bewegungspunkte zusätzlich. Die Eigenschaft "Beritten" verdoppelt die Bewegungspunkte einer Landeinheit. Diese (und nur diese) Verdoppelung erfolgt nach Anwendung aller anderen Boni aus diesem Abschnitt.

Die Schwierigkeit eines Bewegungsschritts:

Jeder Bewegungsschritt hat eine Schwierigkeit zwischen 0 und 9. Basiswert ist die Höhenstufe +3 des Zielfelds. Günstige Bedingungen wie Straßen, eigenes Gebiet etc. verringern die Schwierigkeit, ungünstige Bedingungen wie Schwieriges Gelände, unbekanntes Gebiet etc. erhöhen sie. Ändert sich das Gelände, ändert sich u.U. auch die Schwierigkeit. Diese muß also gegebenenfalls mehrmals pro Zug neu berechnet werden. Auf den Basiswert addiert bzw. von ihm subtrahiert werden die Werte aus **Tabelle 7.4-1**. Soweit nicht anders angegeben, sind die Werte kumulativ, d.h. wenn mehrere Bedingungen zutreffen, müssen auch mehrere Werte addiert oder subtrahiert werden. Schweres Gelände ist Wüste, Eiswüste und Dschungel sowie manche Seen und Wälder, extremes Gelände ist etwa Sumpf und Vulkan.

Geländeschwierigkeiten stehen auch in **Tabelle 4.5-1**.

Tabelle 7.4-1: Schwierigkeit des Schritts

Ursache	Schwierigkeit	Anmerkungen
Grundwert	Höhenstufe des Zielfelds	

Straße vom Standort zum Zielfeld	-1	Landeinheiten
Zielfeld ist eigenes Gebiet	-1	für Landeinheiten, und Flotten in 1-Kleinfeld-Abstand zu eigener Küste
Zielfeld ist Küsten-Kleinfeld	-1	für Flotten
Zielfeld ist schweres Gelände	+1	nicht kumulativ mit extremem Gelände
Zielfeld ist extremes Gelände	+2	nicht kumulativ mit schwerem Gelände
Höhenstufen- oder Flußübergang	+1	für Landeinheiten. Zu beachten: Küstenlinien sind ebenfalls Höhenstufen – das bedeutet, daß beim Ein- und Ausladen von Einheiten von bzw. auf Schiffe die zusätzliche Schwierigkeit für Höhenstufen zum Tragen kommt.
Mit Betreten des Zielfelds wird neuer Sichtbereich erlangt	+1	
Zielfeld ist nicht im Sichtbereich	+3	auf manchen Segmenten ist "ins Weiße ziehen" nicht erlaubt

Verbrauchte Bewegungspunkte:

Die Bewegungspunkte, die eine Einheit braucht, um ein Kleinfeld zu betreten, hängen ausschließlich von der Schwierigkeit des Schritts ab:

Tabelle 7.4-1: Bewegungspunkte für einen Schritt

<i>Schwierigkeit</i>	<i>Verbrauchte Bewegungspunkte</i>
0	3
1	4
2	5
3	6
4	8
5	11
6	15
7	15
8	alle
9	alle

Beispiel:

Wir nehmen den im Beispiel am Anfang dieses Abschnitts angegebenen Zugbefehl und nehmen an, daß er einem Standard-Reiterheer der Größe 100 gegeben wurde, das als Erkunder eingesetzt wird. Wir nehmen weiterhin an, daß die Einheit in Tieflandschungel (711/25) startet, im ersten Schritt über einen Fluß mit einer Brücke auf einer Straße ins eigene Tiefland (711/24) zieht, um danach zwei Kleinfelder Hochlandwald eines fremden Reiches (711/23 und 710/04) zu betreten, zu denen keine Straße führt, und schließlich die Bewegung im Hochlandlandsumpf zu beenden, der wieder zum eigenen Gebiet gehört (710/03).

Die Reitereinheit hat insgesamt 40 Bewegungspunkte pro Mond (Basiswert 15, +5 für Erkunder, verdoppelt wegen "Beritten"). Die Schwierigkeit für den ersten Schritt ist 2 (Höhenstufe 1 = Schwierigkeit 4, -1 wg. Straße, -1 wg. eigenem Gebiet. BP-Verbrauch 5 nach der Tabelle oben. Es bleiben 35 BP. Die Schwierigkeit für das erste Hochlandwaldfeld ist 6 (Höhenstufe 2 = Schwierigkeit 5, +1 wg. Höhenstufe), dafür werden 15 BP verbraucht. Beim nächsten Schritt in dasselbe Gelände ist die Schwierigkeit um 1 vermindert, weil keine Höhenstufe überschritten wird, das macht Schwierigkeit 5 und 11 BP. Dem Heer bleiben noch $40 - 5 - 15 - 11 = 9$ BP übrig. Das Hochlandsumpfeld hat Schwierigkeit 6 (Höhenstufe 2 = Schwierigkeit 5, +2 wg. extremem Gelände, -1 wg. eigenem Gebiet). Das Heer würde 15 BP verbrauchen, um dorthinzuziehen, die es aber nicht mehr hat. Das Heer bleibt also im Wald stehen.

Einflüsse durch Kämpfe:

Ein Kampf dauert vier Tage, also für eine Einheit mit N Bewegungspunkten $4 * N / 30$ Bewegungspunkte (Standardkrieger 2, Reiter und Flotten 4). Daraus ergibt sich, daß während eines Monats bis zu vier Kampfrunden stattfinden können. Hat eine Einheit alle Bewegungspunkte verbraucht, kann sie im selben Mond nicht mehr (weiter-)kämpfen.

Überschreiten des Sichtbereichs:

Einheiten können über den Rand ihres Sichtbereichs hinaus "ins Weiße" ziehen. Dabei können jedoch zum Teil erhebliche zusätzliche Verluste anfallen.

Zur Bewegung von Einheiten auf dem/im Wasser:

Die Angaben für Flotten gelten entsprechend für alle Einheiten, deren primärer Bewegungsmodus das Schwimmen bzw. Tauchen ist. Die Anzahl der Bewegungspunkte kann aber je nach Einheitentyp unterschiedlich sein.

Flußschiffahrt:

Wenn eine Einheit einen Fluß entlang fährt, gelten die Angaben in den Tabellen für jede Kleinfeldseite, die befahren wird, anstatt für das Kleinfeld selbst. Auf einem Fluß im Tiefland kann ein Schiff also drei **Kleinfeldseiten** in einem Mond hinter sich bringen. Für die Schwierigkeit ist das schwierigere der angrenzenden Kleinfelder maßgeblich. Im Spielzug müssen die Kleinfeldseiten angegeben werden (z.B. 009/33-(6), siehe auch **Kapitel 4: Die Karte**).

Kapitel 8 Charaktere

8.1 Einfluß auf das Spiel

Charaktere im Spiel:

Charaktere haben vielfältige Einflüsse auf das Spiel – nicht nur geben sie begleitenden Heeren Gutpunkte oder unterstützen das eigene Reiches mit besonderen Fähigkeiten, oft sind sie auch Fokus von Geschichten und besonderen Aktionen, oder illustrieren Bedingungen der Kultur. Die Vorteile, die es bringt, insbesondere bespielte Charaktere ins Spiel zu bringen, sind häufig nicht offensichtlich. Spieler, die sich mit ihren Charakteren identifizieren, geben der gespielten Geschichte einen Fokus und handeln deshalb oft konsequenter, durchdachter und erfolgreicher. Es ist ein Erfahrungswert, daß Reiche, in denen die Charaktere von Spielern auch spieltechnisch eine große Rolle spielen, dazu tendieren, einen stärkeren Einfluß auf das Segmentgeschehen zu haben als andere.

Reichsunabhängige Charaktere als Spielercharaktere:

Spieler, denen ein Reich zuviel Verwaltungsarbeit ist oder die "Welt der Waben" mehr als Rollenspiel betreiben wollen, können einen nicht reichsgebundenen Einzelcharakter spielen, oft auch **Wanderer** genannt. Der Begriff besagt nicht, daß der Charakter sich ständig bewegen muß, sondern nur, daß er nicht als Teil eines Reiches betrachtet wird. Wanderer können mit Reichen interagieren. Sie können sich anstellen lassen oder ihnen sonstwie zu Diensten sein, oder können eine aktive Rolle in der Politik und Diplomatie des Reiches spielen, ohne ihm aber letztendlich verbunden zu sein. Der berühmte Heerführer, den man in das eigene Reich holt, um das Militär zu organisieren, ist dafür ebenso ein Beispiel wie der unabhängige Spion, der gegen genug Gold für jeden arbeitet. Für den Wanderercharakter eines Spielers faßt dieser eigenständige Spielzüge ab, und erhält Auswertungen. Spieler und Mitspieler eines Reiches können Wanderer werden, wenn sie ihre Position als Funktionsträger in einem Reich aufgeben. Wanderer können durch Spielaktivitäten eine wichtige Rolle in einem Reich erlangen, und damit wieder Spieler oder Mitspieler in einem Reich werden. Jeder Wanderer beginnt das Spiel mit zu seinem Typ passenden Ressourcen im Wert von 5000 GS oder nach Ermessen des Spielleiters.

- *Viele der hier beschriebenen Einzelcharaktere sind nicht einfach einzelne Personen. So wie ein Heerführer die gesamte Kommandostruktur einer Einheit repräsentiert, so kann ein Architekt im Sinne dieser Regel eine einzelne Person, eben den Architekten, und einen kleinen Berater- und Organisatorenstab repräsentieren. Wann das der Fall ist und wann nicht, kann in vielen Fällen der Spieler durch seine Kultur bestimmen.*

Spezialisten:

Charaktere mit einer bestimmten Ausbildung, unabhängig davon, ob sie NSC oder REP sind, werden mit Bezug auf ihre Fähigkeiten **Spezialisten** genannt. Reiche können Spezialisten anstellen, wenn sie welche der gesuchten Art finden. Für die Anstellung von reichsfremden Spezialisten sind die Kosten für seine Anstellung, Weiterbildung etc. Verhandlungssache.

Reiche mit entsprechenden Reichsfähigkeiten können Spezialisten selbst ausbilden (siehe **Kapitel 13**). Der Basispreis für die Ausbildung eines Spezialisten im eigenen Reich ist 1000 GS, und jede zusätzliche Spezialistenausbildung kostet eine Rüststufe zusätzlich. Ein Heerführer, der zusätzlich zum Spion ausgebildet wird, kostet also 3000, usw. mit einer Progression entsprechend **Tabelle 7.1-1**. Viele der Spezialisten können von einem normalen Reich überhaupt nicht ausgebildet werden – um so interessanter ist es, wenn einmal einer das eigene Reich durchzieht.

Die "generischen" Heerführer und Spione aus **Kapitel 7** sind eigentlich Spezialisten. Es besteht jedoch keine Verpflichtung, diese alle als Charaktere zu beschreiben – damit wären sowohl Spieler als auch Spielleiter überfordert. Es ist besser, sich auf wenige bedeutende Charaktere zu beschränken.

Tabelle 8.1-1 gibt einen Überblick über die häufiger vorkommenden Arten von Spezialisten und einige mögliche Aufgabengebiete.

Tabelle 8.1-1: Einige Charaktertypen für Spezialisten

<i>Charaktertyp</i>	<i>Mögliche Aufgabengebiete</i>
Admiral / Heerführer	Besondere militärische Aufgaben, zusätzliche Gutpunkte
Alchemist	Identifizierung von Materialien, Züchtung von Wesen
Architekt	Bauen in schwierigem Gelände, Absichern von Minen
Astrologe	Orakel, Prophezeiungen
Barde	Heben der Heeresmoral, Propaganda, Wissen um Sagen und Legenden
Druide	Magie und Religion, meist landbezogen
Geologe	Finden von Minen und seltenen Materialien
Händler	Zusätzliche Handelseinnahmen und –informationen
Magier	Magie jeglicher Art, Wissen um magische Materialien und Wesen
Priester	Magie, Mission, Wissen über Religion
Spion	Spionage, Sabotage, Spionageabwehr

8.2 Herkunft und Fähigkeiten

Ein Charakter, der Teil eines Reiches ist, kommt in der Regel aus diesem Reich. In Ausnahmefällen und insbesondere bei reichsunabhängigen Charakteren können die Spieler ihre Herkunft frei bestimmen. Ihre Ausbildung müssen sie jedoch in einem Reich bekommen haben, das eine solche Ausbildung anbietet. Die Ausbildung muß bei beginnenden Wanderer-Spielern nicht ausgespielt werden, sollte aber als kultureller Hintergrund präsent sein. Die Bestimmung der Herkunft eines Charakters, und somit der für ihn möglichen Fähigkeiten, geschieht in Absprache mit dem Spielleiter. Es gibt auf Myra Orte, die für Ausbildungen bestimmter Art myraweit berühmt (oder berüchtigt) geworden sind. Die folgende Tabelle enthält einige solcher Orte.

Tabelle 8.2-1: Spezialisten und bekannte Ausbildungsorte

Spezialist	Bekanntere Ausbildungsorte
Alchemist	Gra-Tha N' My (Ys), Dirhael, Athanesia (Kz)
Architekt	Karalo-Floran (Kc), Gra-Tha N' My (Ys)
Astrologe	Esoteria (Kz), Dyvenloon (Gw), Muscae (Kc)
Barde	Aurinia, Rhyandi (Ys), Aldaron (Co), Athanesia (Kz)

Druide Taphanac (Co), Aurinia (Ys)
Geologe Al' Chatanir (Co), Athanesia, Taron don Umn (Kz)
Heerführer Land Wu Ya Shan, Elay (Co), Karanador, Borgon-Dyl, Bakanasan (Kc), Art-Creole (Ys)
Heerführer See Purpurne Bruderschaft (Kc), Artakakima (Kn), Pauran (Co)
Händler Buganda, Bakanasan (Kc), Danamere (Kn), Ranimara, Sylphonien (Co), Karo (Ys),
 Dasslavron (Er)
Magier Rhyandi, Kayra Matra (Ys), Esoteria (Kz), Bakanasan (Kc), Zirkelmagier (Er)
Priester alle (großen) Tempel
Spion Krondor, Z' ar, Karanador (Kc), Rhyandi, Gra-Tha N' My (Ys), Tektoloi (Er)
Sondergruppen:
Pfader Cao-lulum
Seher Orakel von Esmaryll, Kalampe (Kc), Anqorat (Ys), Tanur (Yh)
Traumritter Asataron (Yh), Ash-Caron (??), Astragon (??), Aurinia (Ys)

Diese Liste ist natürlich keineswegs vollständig. Sie gibt berühmte oder besonders geeignete Ausbildungsorte an. Wer einen anderen als einen der genannten Orte als Herkunft seines Charakters festlegen will, kann das normalerweise tun - es sei denn, er verfügt über bestimmte Fähigkeiten, die nur an einem der bekannten Orte gelehrt werden. Die Segmentkürzel bedeuten: Kc=Karcanon, Kz=Kezunsea, Ys=Ysatinga, Kn=Karnikon, Gw=Gwynddor, Co=Corigani, Yh=Yhllgord. Nicht alle Segmente sind zu jeder Zeit bespielt.

Im folgenden werden die möglichen Spezialisten einzeln beschrieben. Natürlich ist auch diese Liste nicht vollständig – aber diese Spezialisten gibt es am häufigsten.

Alchemist:

Der Alchemist ist eine bedeutende Ergänzung zu den verschiedenen Weisen, sei es als Chemiker zum Herstellen von wichtigen Getränken und Giften, sei es als "Gentechniker" für die Züchtung neuer Rassen, als Pyrotechniker in der Entwicklung wehrtechnisch interessanter Stoffe oder als Materialkundler, der den Wert einer Gesteinsprobe abschätzen kann (siehe **6.5 Minen**). Höhere Rüststufen können neue Fähigkeiten verfügbar machen.

Architekt

Der Architekt ist in der Lage, die Bauprobleme mancher Reiche zu lösen. Er ermöglicht den Bau auch dort, wo es sonst nicht oder nur mit erheblich erhöhtem Aufwand möglich wäre. Seine Mitarbeit verbessert die Statik bei Großbauwerken, macht Verteidigung gegen Belagerungseinheiten stabiler und macht Tunnelbau erst möglich. Seine Mithilfe bei der Einrichtung von Minen senkt durch verbesserte Statik die Verluste unter den Arbeitern. Diese Fähigkeiten erfordern Rüststufen entsprechend der Stufe der Fähigkeit "Allgemeine Bautechnik" (d.h. 3 Rüststufen für den Bau in schwerem Gelände, 7 für verlustfreie Minen etc., siehe **Kapitel 13**). Ein Architekt kann keine Fähigkeiten haben, die das ausbildende Reich nicht hat. Als Ausnahme zur Regel kann ein REP-Architekt anderen Reichen die automatischen (d.h. mit keinen Mehrkosten verbundenen) Fähigkeiten "Bau in schwerem Gelände" und "Bau in extremem Gelände" zur Verfügung stellen, wenn das ausbildende Reich sie hat. Ein Architekt kann als "Heerführer" für Arbeitseinheiten dienen.

Astrologe

Der Astrologe ist ein umfassend Sternenkundiger, zu dessen Gebiet ebenso die Astronomie wie auch die Astrologie im engeren Sinne, also die Sterndeutung gehört. Er verhindert den Verlust der Orientierung auf See und ist zugleich eine interessante Gattung des nichtmagischen Sehers. Er kann weltumspannende Ereignisse aus den Sternen ebenso ablesen wie das persönliche Schicksal Einzelner. Sein Rat wird an vielen Höfen gefragt sein, etwa wenn es darum geht, einen günstigen Zeitpunkt für ein bestimmtes Unternehmen herauszufinden. Eine Sternwarte kostet je nach Größe und Bedeutung zwischen 1.000 und 50.000 GS (wie ein Tempel oder Labor).

Barde:

Der Barde ist ein stets wandernder Weiser, der nicht in die herkömmlichen Kategorien der magisch Begabten paßt, mit ganz eigenen magischen Effekten, die nach der Weisenregel gewirkt werden können, mit denen er im wesentlichen, aber nicht nur, die Moral von Heeren und die Disposition von wichtigen Personen beeinflussen kann. Diese Zauber nehmen stets die Form von Liedern an. Große Barden entwickeln eigene magische Lieder, manche magische Wirkungen sind auch mit bestimmten Instrumenten verknüpft. Erhöhte Rüststufen machen mehr Lieder verfügbar, können einen Moralbonus geben o.ä.

Druide:

Der Druide ist ein Weiser im Sinne der Weisenregel. Druiden verehren die Natur als eine Art nicht-personifizierte Gottheit, den Einen Gott, Aene, oder handeln im Dienst einer der naturbezogenen Gottheiten Myras - etwa Parana wegen des Heilens, oder Anur unter dem Aspekt des Kreislaufs des Lebens, Dondra als Gott des Wetters und des Windes, Jaffna als Göttin der Baumblüte oder Chnum wegen der von ihm verliehenen Fruchtbarkeit. Die Ausbildung von Druiden unterliegt der Weisenregel und ist in der Regel mit Gold allein nicht zu bezahlen.

Geologe

Der Geologe ist ein Minenspezialist, der mit dem Zauber Peilen (Material) oder einem speziellen Gerät (Skarfalorn) Minen entdecken kann. Er kann den Wert einer Mine ungefähr beurteilen und senkt als Arbeiterführer den Aufwand in einer Mine, indem er Arbeiter im Laufe seiner Berufserfahrung immer besser und mit besseren Techniken einsetzen kann. Höhere Rüststufen können die Erfolgswahrscheinlichkeit beim Minensuchen erhöhen oder den Arbeitern von Reichen ohne die Fähigkeit "Minenbau" das Ausbeuten von Minen ermöglichen. Ein Geologe kann als "Heerführer" für Arbeitseinheiten dienen.

Heerführer Land:

Für den Heerführer zu Land gelten die Regeln für Heerführer und Kampfeinheiten aus **Kapitel 7**. Ein solcher Heerführer weiß nicht nur über Kampfaktiken Bescheid und welche Befehle man einem Heer aus Kriegeren bzw. Reitern gibt, sondern kann auch selbst kämpfen. Dementsprechend kann er auch als Söldner oder als Wegelagerer an Handelsrouten anfangen. Ein Heerführer kann fünf Mindestgrößen führen. Höhere Rüststufen können die Führungskapazität erhöhen, einen zusätzlichen Gutpunkt in bestimmten Situationen geben o.ä., je nach der Vorgeschichte des Heerführers.

Heerführer See:

Für den Heerführer zur See, den Befehlshaber einer Flotte, gelten die Regeln für Heerführer und Schiffe aus **Kapitel 7**. Dieser Heerführer weiß nicht nur, welche Befehle man zur See gibt, sondern kann auch im Zweifelsfall selbst ein Schiff steuern, d.h. er ist zugleich oder zuerst als Kapitän ausgebildet worden. Dementsprechend kann er auch als Pirat mit einem eigenen Schiff und Kämpfern anfangen. Für die Führungskapazität und zusätzliche Rüststufen gilt entsprechend das unter "Heerführer (Land)" gesagte.

Händler

Händler sind eine besondere Gruppe der Wanderer, auf die die separat erhältliche Handelsregel anzuwenden ist. Die Chancen freier (wandernder) Händler sind sehr unterschiedlich. Es gibt viele Reiche, in denen allein der Staat den Außenhandel betreibt.

Händler können auch unerwünscht sein, dementsprechend kann der Wandererhändler auch gleich als Sklavenhändler oder Schmuggler einsteigen. Für Sklavenhändler gelten normale Kampfregeln, wenn sie sich ihr Handelsgut selbst besorgen, für Schmuggler gelten anwendbare Teile der Regeln für Spione.

Magier

Der Magier ist ein Weiser im Sinne der Zusatzregel "Magie", die entsprechend anzuwenden ist. Seine Religion spielt für ihn nur eine untergeordnete Rolle gegenüber seinen eigenen Fähigkeiten, da er seine magische Energie nicht aus seinem Verhältnis zu einer Gottheit oder einem Dämon, sondern aus seiner eigenen Kraft, mit der Welt umzugehen, bezieht. Die Ausbildung von Magiern unterliegt der Weisenregel und ist in der Regel mit Gold allein nicht zu bezahlen.

Priester:

Der Priester ist ein Weiser im Sinne der Zusatzregel "Magie", die entsprechend anzuwenden ist. Er bezieht seine magische Energie und einen Großteil seiner Fähigkeiten aus seinem persönlichen Verhältnis zu einer Gottheit oder einem Dämon. Die wichtigsten Orte für Priester sind die seiner Gottheit geweihten Tempel, und Wanderpriester, die sich im Dienste eines Reiches niederlassen, werden als erstes darauf drängen, eine solche Stätte ihres Wirkens eingerichtet zu bekommen. Die Ausbildung von Priestern unterliegt der Weisenregel und ist in der Regel mit Gold allein nicht zu bezahlen.

Spion

Der Spion führt geheime Aktionen (siehe **Kapitel 9**) aus. Ein Wanderer-Spion ist im Normalfall ein gut ausgebildeter Späher, der zusätzlich nach bestem Wissen seines Herkunftsreiches über ein Nachbarreich und seine grundlegenden Gebräuche unterrichtet ist. Verschiedene Reiche haben Spione und bilden sie mehr oder weniger gut aus. Höhere Rüststufen können einen Infiltrationsbonus oder erhöhte Erfolgchancen bei bestimmten Unternehmungen geben.

Pfader

Pfader sind eine eigene Rasse. Als Wanderer sind sie interessant, da sie Gruppen von Leuten und Heere durch unbekanntes und Schwieriges Gelände oder zu unbekanntem Zielen führen können. Pfader haben besondere Zufluchtsorte, Stelen genannt, an denen sie vor Verfolgung sicher sind, und lassen sich aus Gründen ihrer speziellen Eigenheiten meist statt mit Gold mit Salz bezahlen. Pfader sind ausgezeichnete Kartographen, verkaufen jedoch nie ihre Karten, sondern nur ihre Ortskenntnis als Führer. Ihr gemeinsamer Herkunftsort ist Cao-Lulum, der Hort der Pfadergilde, die, obwohl neutral, den Traumrittern nahesteht.

Seher

Seher sind in ihrer Funktion sowohl den Astrologen als auch den Magiern ähnlich, da auch diese beiden Gruppen in gewissem Umfang Dinge vorhersehen können. Zum Seher braucht es aber sowohl eine natürliche Begabung als auch eine gründliche Ausbildung und Erfahrung, um das Gesehene deuten zu können. Die Begabung des Sehers ist eine eigene Fähigkeit und hat nichts mit Zaubern und Sternenweisheit und nichts mit Geistern zu tun. Seher können wandern im Dienst ihrer Orakel oder sich von Herrschern anstellen lassen. Das natürliche Augenlicht büßen Seher oft ein, um mit dem Inneren Auge besser sehen zu können.

Traumritter

Traumritter, die Nachfolger der Alptraumritter, sind selten Ritter im Sinne von schwer gerüsteten Kriegern zu Pferd, die ihr Vergnügen im Lanzenstechen finden, sondern vielmehr eine bestimmte Gruppe von Abenteurern. Ihr völlig verschiedenen Fähigkeiten widmen sie in einem gemeinsamen Orden (Hauptsitz in Aurinia (Ys)) den Zielen der Lichtwelt, und setzen sich dabei ein für die Verwirklichung von Träumen und gegen die Alpträume, die die Finsternis sendet. Traumritter haben eine besondere Fähigkeit - wenn sie gerufen bzw. beschworen werden, können sie sich im Traum teleportieren und als körperliche Manifestation eines Traumes Abenteuer bestehen, während ihr Körper am Ort des Schlafes liegt. Wird dieses Traumbild getötet, wacht der Ritter nie mehr auf; auch sein schlafender Körper kann ganz normal getötet werden. Traumritter kann man durch Weihe auch werden, wenn man es zu Spielbeginn nicht war.

Kapitel 9 Befehle

9.1 Der Aufbau von Befehlen

Befehlsklassen, Befehle und Befehlsweiterungen:

Im Spielzug können den einzelnen Einheiten Befehle gegeben werden. Um das kurz zu halten, sind für die häufiger vorkommenden Aktionen Kürzel definiert – die Standardbefehle. In den Spielzügen ist die Verwendung der Kürzel vorgeschrieben. Jede Einheit **muß** einen Hauptbefehl erhalten. Befehlsweiterungen sind optional.

Standardbefehle bestehen aus mehreren Zeichen. Das erste Zeichen gibt die **Befehlsklasse** an. Derzeit existieren die Befehlsklassen K (Kampf), A (Arbeit), G (Geheimdienstaktivität) und S (Sonderbefehl). In der Handelsregel ist weiterhin die Befehlsklasse H definiert. Das zweite Zeichen gibt den **Befehl** (auch **Hauptbefehl**) an. Listen der Befehle sind in den nächsten Abschnitten zu finden. Weitere Zeichen können für **Befehlserweiterungen** und sonstige Angaben, je nach Befehl, nötig werden.

Befehlsklasse S: der Sonderbefehl:

Der S-Befehl oder Sonderbefehl wird immer dann benutzt, wenn eine Aktion durch die Standardbefehle nicht ausgeführt werden kann. Der Spieler schreibt dann einen Text, der erläutert, was genau geschehen soll. Mehrere Sonderbefehle in einem Spielzug werden durch S1, S2 usw. angegeben. Der Spielleiter kann die Anzahl der pro Spielzug möglichen Sonderbefehle begrenzen, damit Auswertungen nicht zu aufwendig werden. Sonderbefehle müssen so formuliert sein, daß der Spielleiter sie versteht - sonst versteht sie der Heerführer auch nicht.

9.2 Kampfbefehle

Die Hauptbefehle der Klasse K bestimmen, wie sich Einheiten bei einer **Begegnung** mit fremden Einheiten verhalten. Eine Begegnung findet statt, wenn zwei oder mehr Einheiten auf einem Kleinfeld aufeinandertreffen. Das Abfangen von Einheiten – also das Reagieren auf **Sichtungen** – ist über Befehlserweiterungen möglich.

Für Kampfbefehle gibt es zwei Gruppen von Befehlserweiterungen: **Gebietsbefehle** wirken auf stationäre Ziele, sie lassen die Einheit etwas mit dem Gebiet tun, durch das sie ziehen (Erobern, Plündern, Durchsuchen, Belagern); **Abfangbefehle** wirken auf Sichtungen, sie lassen die Einheit fremde Einheiten, die sie auf benachbarten Kleinfeldern sehen, verfolgen und abfangen. Ein Befehl kann maximal eine Befehlserweiterung pro Mond erhalten.

Tabelle 9.2-1 listet die Befehle der Klasse K in der Reihenfolge absteigender Aggressivität, **Tabelle 9.2-1** die Gebietsbefehle und **Tabelle 9.2-2** die Abfangbefehle.

Beispiele zur Zusammenstellung von Kampfbefehlen:

- Ein entlegenes Inselreich will verhindern, daß Kunde von seiner Lage nach draußen dringt. Die Flotten des Reiches, die in mittlerem Abstand von der Küste fahren, sollen alle fremden Einheiten angreifen und möglichst keine Überlebenden entkommen lassen. Der Herrscher gibt seinen Flotten den KN-Befehl (angreifen, um zu vernichten) mit der Befehlserweiterung F (verfolgen), die dafür sorgt, daß, sofern die Geschwindigkeit der Angreifer ausreicht, auch sich zurückziehende Einheiten noch erwischt werden. Der Befehl lautet KNF.
- Es ist kurz vor dem Einnahmetermin. Ein Reich will schnell vor dem Eintreiben der Steuern möglichst viele ertragreiche Tieflandfelder von seinem Nachbarn erobern. Dabei sollen Kämpfe vermieden werden, da seine Militärmacht gerade keine Verluste verkraften kann. Der Herrscher schickt eine Reihe kleiner Reiterheere in das Gebiet seines Nachbarn, denen er den KI-Befehl (Ignorieren fremder Einheiten) mit der Befehlserweiterung E (Erobern) gibt. Die Reiter dringen in das Nachbarreich ein und erobern, was sie können. Bei Begegnungen mit feindlichen Einheiten, ziehen sie sich zurück. Der Befehl lautet KIE.

Bündnisse: "feindliche" und "fremde" Einheiten:

Der Spieler kann bestimmen, daß Befehle gegen Einheiten bestimmter Reiche (etwa von Verbündeten) nicht gelten sollen.

Im folgenden wird jede Einheit eines Reiches, mit dem der Spieler nicht verbündet ist, unabhängig von ihren Intentionen als **feindliche** Einheit bezeichnet. Wenn in einer Befehlsbeschreibung von feindlichen Einheiten die Rede ist, wirkt der Befehl nicht auf Verbündete. Ist nur von **fremden** Einheiten die Rede, wirkt der Befehl bei allen Begegnungen.

Eine Einheit entgegen anderswo im Spielzug erwähnter Bündnisse anzugreifen, ist ein Sonderbefehl. Einheiten verbündeter Reiche haben, sofern nicht durch einen Sonderbefehl anders geregelt, innerhalb des Gebiets eines Bündnispartners KV-Befehl und außerhalb KI-Befehl gegeneinander.

Tabelle 9.2-1: Kampfbefehle in absteigender Aggressivität

Befehl Abk. Eine Einheit mit diesem Befehl...

Vernichten KN ...greift eine feindliche Einheit an mit dem Ziel der Vernichtung. Sofern der Feind sich nicht zurückzieht, kämpft sie weiter, bis entweder die Feindeinheit oder sie selbst vernichtet ist. Zieht die Feindeinheit sich zurück und die angreifende Einheit hat einen Abfangbefehl, wird der Kampf wiederaufgenommen, sobald die Feindeinheit wieder erreicht ist.

Angreifen KA ...greift eine feindliche Einheit an mit dem Ziel der Vertreibung. Wenn ein Kampf stattfindet und die Einheit verliert, zieht sie sich zurück.

Taktischer Angriff KT ...greift eine feindliche Einheit an, sofern sie schwächer erscheint als sie selbst. Anderenfalls zieht sie sich zurück. . Wenn ein Kampf stattfindet und die Einheit verliert, zieht sie sich ebenfalls zurück.

Stellung Halten KH ...greift fremde Einheiten nicht selbst an, aber verteidigt sich selbst und die eigene Position. Wird sie angegriffen, hält die Einheit die Stellung bis zum letzten Mann. Durchziehende feindliche Einheiten werden auf dem Standort-Kleinfeld aufgehalten.

Verteidigen KV ...greift fremde Einheiten nicht selbst an, aber verteidigt sich selbst und die eigene Position. Wird sie angegriffen und verliert, zieht sie sich zurück. Durchziehende feindliche Einheiten werden auf dem Standort-Kleinfeld aufgehalten.

Ignorieren KI ...versucht, ihre Bewegung möglichst unbeeinflusst von Begegnungen mit fremden Einheiten zu machen. Wird sie angegriffen, zieht die Einheit sich zurück. Jeder aggressivere Befehl hält Einheiten mit KI-Befehl auf.

Verstecken KX ...versucht, eine Entdeckung durch fremde Einheiten zu vermeiden. Wird sie entdeckt und angegriffen, zieht die Einheit sich zurück. Verstecken verdoppelt den Zeitbedarf für jeden Bewegungsschritt. Ob eine sich versteckende Einheit entdeckt wird, hängt u.a. von ihrer Größe und dem durchzogenen Geländetyp ab.

Rückzug KR ...zieht sich vor jeder Begegnung zurück.

Rückzug von Einheiten:

Eine sich zurückziehende Einheit (egal ob durch Befehl oder nach einem verlorenen Kampf) zieht sich immer auf das letzte Kleinfeld ihres Zugs zurück. Ist dieses durch eine feindliche Einheit versperrt oder nicht mehr zu ermitteln, zieht sie sich auf ein zufälliges Feld zurück. Sind alle möglichen Felder versperrt, kann sich die Einheit nicht zurückziehen und wird sich gegebenenfalls ergeben. Der Rückzug auf eine eigene Flotte in einem benachbarten Kleinfeld ist möglich, wenn die Flotte dort *wartet* (Vorbeifahren reicht nicht).

Geschwindigkeiten: Jäger und Gejagte:

Schnellere Einheiten haben größere Chancen, ausweichende Feindeinheiten abzufangen (siehe **Tabelle 9.2-2**). oder verfolgenden Feindeinheiten zu entkommen.

Tabelle 9.2-1: Gebietsbefehle (Befehlsenerweiterungen)

Aktion Abk. Beschreibung

Durchsuchen S Alle durchzogenen Kleinfelder werden nach fremden Einheiten oder vom Spieler anzugebenden Objekten durchsucht. Werden feindliche Einheiten gefunden, hängt, was weiter passiert, vom Hauptbefehl ab. Durchsuchen verdoppelt den Zeitbedarf für jeden Bewegungsschritt. Minen können nur von arbeitsfähigen Einheiten gefunden werden. Geht mit: allen Hauptbefehlen.

Erobern (nur Kampfeinheiten über Mindestgröße) E Jedes durchzogene Kleinfeld wird erobert. Erobern ist nur möglich, wenn sich keine feindlichen Einheiten und keine Einheiten des Besitzers des Kleinfelds dort befinden. Ist diese Bedingung nach einem Kampf erfüllt, kann das Kleinfeld noch im selben Zug erobert werden! Erobern kostet keine zusätzliche Zeit. Geht mit: allen außer KX.

Plündern (nur Kampfeinheiten) P1, P2, P3 Jedes durchzogene Kleinfeld wird ausgeplündert.

Plündern resultiert in zusätzlichen Einnahmen, und mindert die Steuereinnahmen des Besitzers. Es gibt beim Plündern eines Kleinfelds drei Intensitätsstufen: die Einfache Plünderung (Stufe 1), die Gründliche Plünderung (Stufe 2) und Plündern und Brandschatzen (Stufe 3). Stufe 1 und 2 unterscheiden sich durch den Ertrag, bei Stufe 3 wird nicht nur alles geraubt, was brauchbar ist, sondern auch alles zerstört, was man nicht mitnehmen kann. Eine Kampfeinheit der Stärke 1000 plündert ein Kleinfeld in 30 Tagen *einfach*. Höhere Stufen brauchen mehr Zeit und/oder Stärke. Eine plündernde Einheit verläßt das Kleinfeld nicht, bevor sie zu Ende geplündert hat. Geht mit: allen außer KX

Belagern (nur Belagerungseinheiten) B, B1-6 Beschädigt bzw. zerstört ein Bauwerk im Ziel-Kleinfeld. Die Einheit zieht unter Anwendung des Hauptbefehls ins Ziel-Kleinfeld. Ist sie dort angekommen, beginnt sie mit der Zerstörung von Strukturen. Ist keine Ziffer angegeben, greift sie eine Ansiedlung an, ist eine Ziffer von 1-6 angegeben, wird ein Bauwerk an der entsprechenden Kleinfeldseite angegriffen. Dabei werden im Falle einer Ansiedlung zuerst Festungsmauern, dann die Stadtverteidigung und dann andere Strukturen angegriffen, im Fall einer Kleinfeldseite zuerst gegen den eigenen Standort gerichtete Wälle. Von dieser Reihenfolge abzuweichen, ist ein Sonderbefehl. Wird die Einheit auf ihrem Weg unvermutet von einem besetzten Wall aufgehalten, greift sie diesen an anstatt des ursprünglichen Ziels. Schiffe mit Fernkampf- und Belagerungsfähigkeit benutzen B1-6, um Wälle und Ansiedlungen an Küsten anzugreifen. Siehe auch **10.3 Kämpfe um Bauwerke** Geht mit: allen Hauptbefehlen.

Tabelle 9.2-2: Abfangbefehle (Befehlsweiterungen)

Aktion Abk. Beschreibung

Verfolgen F Verfolgt feindliche Einheiten. Sobald eine feindliche Einheit im Sichtbereich dieser Einheit auftaucht, ändert sie ihren nächsten Bewegungsschritt, sofern nötig, um der gesichteten Einheit zu folgen. Was dann passiert, hängt vom (Haupt-)Befehl ab. Die verfolgte Einheit wird so lange weiterverfolgt, bis die Bewegungspunkte aufgebraucht sind oder die verfolgte Einheit sich nicht mehr im Sichtbereich befindet. Landeinheiten mit dieser Befehlsweiterung folgen feindlichen Einheiten auch in fremdes Reichsgebiet. Geht mit: allen Hauptbefehlen außer KR.

Bewachen W Bewacht durchzogene Kleinfelder und den Sichtbereich von einem Kleinfeld Radius darum herum. Sobald eine feindliche Einheit in diesem Bereich auftaucht, ändert die bewachende Einheit ihren nächsten Bewegungsschritt, sofern nötig, um der gesichteten Einheit zu folgen. Was dann passiert, hängt vom (Haupt-)Befehl ab. Die Einheit folgt der feindlichen Einheit maximal ein Kleinfeld weit. Hat sie ihren Befehl ausgeführt und sind noch Bewegungspunkte übrig, zieht sie sich in das Kleinfeld zurück, von dem aus sie die feindliche Einheit gesichtet hatte. Sind dann immer noch Bewegungspunkte übrig, folgt sie weiter dem Weg, der im Zugbefehl angegeben ist. Landeinheiten mit dieser Befehlsweiterung folgen feindlichen Einheiten nicht in fremdes Reichsgebiet. Geht mit: allen Hauptbefehlen außer KR.

9.3 Arbeitsbefehle

Diese Befehle bestimmen, was arbeitsfähige Einheiten tun. Befehle der Befehlsklasse A können allen Einheiten mit mindestens Arbeiterstärke 1 gegeben werden.

Arbeitsfähige Einheiten im Kampf:

Manche arbeitsfähigen Einheiten können auch kämpfen (siehe **7.3**). Wie eine arbeitende Einheit sich im Falle eines Angriffs verhält, bestimmt eine Befehlsweiterung. Ist *keine* angegeben, zieht sie sich vor eventuellen Angriffen zurück. Eine arbeitende Einheit kann nie selbst angreifen. Es *ist* möglich, einer nicht kampffähigen Arbeitseinheit eine Befehlsweiterung zu geben, die sie veranlaßt, etwa die Stellung zu halten. Dann verteidigen die Arbeiter sich, so gut sie können, mit Hämmern, Zangen und Fäusten.

Tabelle 9.3-1: Arbeitsbefehle

Befehl Abk. Beschreibung

Bauen AB Baut an einem spezifizierten Bauwerk am eigenen Standort. Ist ein Bewegungsbefehl angegeben und sind bei Ankunft am Ziel noch mehr als 30 Tage übrig, baut die Einheit dort.

Arbeitseinheiten in einer belagerten Ansiedlung reparieren mit diesem Befehl (auch während der Belagerung) die Befestigungen.

Minenarbeit AM Einheiten mit diesem Befehl bauen eine existierende Mine im Zielkleinfeld ab. Details siehe **6.5 Minen**.

Durchsuchen AS Durchsucht die durchzogenen Kleinfelder nach schwer erkennbaren Objekten wie etwa Minen oder feindlichen Einheiten. Nur arbeitsfähige Einheiten mit diesem Befehl können Minen finden.

Alle Befehlsweiterungen in **Tabelle 9.3-2** können mit allen Arbeitsbefehlen kombiniert werden.

Tabelle 9.3-2: Befehlsweiterungen für Arbeitsbefehle

Befehl Abk. Beschreibung

Stellung HaltenH Führt den Arbeitsbefehl aus, solange kein Angriff erfolgt. Im Falle eines Angriffs verteidigt die Einheit den eigenen Standort bis zum letzten Mann.

Verteidigen V Führt den Arbeitsbefehl aus, solange kein Angriff erfolgt. Im Falle eines Angriffs verteidigt die Einheit den eigenen Standort, zieht sich aber nach einem verlorenen Kampf zurück.

Ignorieren I Versucht mit allen Mitteln den Arbeitsauftrag auszuführen. Verluste durch Angreifer werden ignoriert.

Rückzug R Führt den Arbeitsbefehl aus, solange kein Angriff erfolgt. Im Falle eines Angriffs zieht die Einheit sich zurück. Falls das Herkunfts-Kleinfeld nicht mehr zu ermitteln ist, zieht die Einheit sich in ein zufällig bestimmtes Kleinfeld zurück

9.4 Geheimdienstaktivitäten

Die Befehle der Klasse G (siehe **Tabelle 9.4-2**) bilden das Spionagesystem. Sie können Spionen und anderen Einzelcharakteren und Spezialisten mit Spionageausbildung gegeben werden.

Kultur kann einen wesentlichen Einfluß auf Spionage haben! Der Spielleiter kann bestimmen, daß für ausgedehnte und schwierige Operationen geeignete Kulturberichte Voraussetzung sind.

- *Spione erhalten in der Regel keinen Sichtbereich, weil sie nicht dazu geeignet sind, großflächige Gebiete zu kartographieren. Spione erhalten Sichtungen von Einheiten in dem Kleinfeld, in dem sie operieren.*

Befehlsweiterungen für die Befehlsklasse G:

1-5: Risikofaktor: Der Risikofaktor gibt an, welches Risiko der Spion einzugehen bereit ist, um seinen Auftrag zu erfüllen. Hohe Risikofaktoren erhöhen die Erfolgswahrscheinlichkeit, aber auch die Chance, daß der Spion auffliegt. Wird kein Risikofaktor angegeben, wird 3 angenommen.

Die Begriffe "Gebiet" und "Ziel":

Gebiet im Sinne dieses Abschnitts ist z. B. eine Ansiedlung, ein Kleinfeld oder eine Kleinfeldergruppe, die der Spieler festlegt und über die sich die entsprechende Spionageaktivität erstreckt. Das **Ziel** einer Aktion umfaßt ein Gebiet oder eine Personengruppe (z. B. Heer), die der Spieler festlegt und über die sich die entsprechende Spionageaktivität erstreckt.

Infiltration:

Infiltration bedeutet, daß der Spion unauffällig eine Position nahe seines Ziels erreicht. Jeder Spion hat einen **Infiltrationsgrad (IG)**, beginnend mit 1, der angibt, wie weit er dabei vorgedrungen ist. Der **Infiltrieren**-Befehl (siehe unten) erhöht den Infiltrationsgrad. Unterschiedliche Ziele erfordern unterschiedliche Infiltrationsgrade, bevor eine Chance auf einen Erfolg einer anderen Aktion besteht. Wird ein Spion entdeckt, wird der Infiltrationsgrad auf 0 gesetzt. Die Infiltrationsgrade für häufige Ziele gibt

Tabelle 9.4-1. Die Werte können je nach Kultur abweichen.

Anmerkung: Die Tabelle ist richtig! Kleine Ansiedlungen sind schwieriger zu infiltrieren als große.

Tabelle 9.4-1: Mindest-Infiltrationsgrade (IG) nach Zieltyp

Zieltyp Mindest-IG

Offenes Gelände	1
Ansiedlung bis 10.000 Einwohner	20
Ansiedlung von 10.001 bis 50.000 Einwohner	15
Ansiedlung ab 50.001 Einwohner	10
<i>die folgenden Werte werden addiert, falls die Bedingung zutrifft</i>	
Provinzhauptort	+5
Heer	+5
Heerführer oder anderer Spezialist (Spion ausgenommen)	+10
Hauptstadt	+10
Residenz einer Ansiedlung	+10
Nähe eines Fürsten	+20
Spion	+20

Zu beachten: Es wird immer nur eine Spezialistenausbildung angerechnet. Für einen Heerführer, der gleichzeitig Spion ist, wird also 20 addiert, nicht 30. Entsprechendes gilt für "Hauptstadt" und "Provinzhauptort".

Beispiel: Um in die Nähe eines Reichsherrschers in seinem Palast in seiner Hauptstadt-Metropole vorzudringen, wird demnach gebraucht: 10 (Metropole) + 10 (Hauptstadt) + 10 (Residenz) + 20 (Umgebung des Fürsten) = 50. Ist der Herrscher mit einem Heer unterwegs, fallen "Hauptstadt", "Metropole" und "Residenz" weg, aber "Umgebung eines Fürsten" trifft immer noch zu, und "Heer" und "Offenes Gelände" kommen hinzu. Das Ergebnis ist 26. Zu beachten: der Mindestgrad gibt eine Chance – das heißt nicht, daß sie groß sein muß!

Tabelle 9.4-2: Liste der Geheimdienstaktivitäten

Aktion Abk. Beschreibung

Zielschutz GZ Der Schutz wichtiger Ziele, etwa des Herrschers, vor Aktivitäten feindlicher Spione. Dies schützt nicht nur vor Attentaten, sondern auch vor anderen schädlichen Aktivitäten (siehe etwa "Rufmord").

Gegenspionage GG Die Entdeckung feindlicher Spione im Zielgebiet, entweder als Spionageabwehr im eigenen Reich oder um Behinderungen durch die feindliche Spionageabwehr in einem Gebiet, in dem eigene Spionageaktivitäten geplant sind, zu entdecken.

Infiltrieren GI Dies ist der Basisbefehl für Spione. Wenn Spione keinen anderen Befehl bekommen, infiltrieren sie automatisch. Die meisten Aktionen setzen für eine einigermaßen vernünftige Erfolgswahrscheinlichkeit eine vorherige Infiltration voraus. Erfolgreiche Infiltration feindlicher Strukturen erhöht die Erfolgswahrscheinlichkeit risikoreicher Aktionen und reduziert die Entdeckungswahrscheinlichkeit. Die Geduldigen werden belohnt! Erfolgreiche Infiltration macht es auch leichter, mit weiteren Spionen dasselbe Ziel zu infiltrieren. Erfolgreiche Infiltration erhöht den Infiltrationsgrad in 30 Tagen um den Risikofaktor.

Ortsspionage/ Gebiets-spionage GO Dies bedeutet das Auskundschaften eines als Ziel definierten Gebietes. Je nach Größe des Zielgebiets werden Vermögen, Truppenstärken, Kulturaspekte oder kartographiertes Gebiet eines Reiches, Angaben über Bauwerke, dort stationierte Truppen und detaillierte Kultur eines Gebiets, Befestigungen und deren Eigenschaften und die Anwesenheit wichtiger Personen etc. bekannt. Ergebnisse und die Dauer der Erkundungen hängen von der Größe des Gebiets und der Anzahl Spione ab. Im Falle eines Angriffs durch das spionierende Reich kann ein ausspionierter Rüstort einen Teil seiner Gutpunkte verlieren.

Verhör GV Befragung, evtl. unter Folter, von feindlichen Spionen, die durch die Gegenspionage entdeckt und durch "Diebstahl" entführt wurden, oder auch von entführten Charakteren.

Hofspionage GH Versucht, die Pläne des Herrschers und die Verhältnisse an seinem Hof einschließlich eventueller Feind- oder Freundschaften zu erkunden, etwa als Vorbereitung für Attentate.

Propaganda GP Beeinflußt den BükAz (siehe **10.4 Moral**).

Attentat GA Ermordung wichtiger Charaktere oder der Funktionsträger der Gegenspionage.

Sabotage GS Beschädigung oder Zerstörung des Ziels, etwa von Bauwerken oder Einheiten mit besonders unangenehmen Eigenschaften.

Einheiten-spionage GE Auskundschaften der detaillierten Fähigkeiten einer Einheit und ihrer Kommandostrukturen.

Lesen von Botschaften GL Die Spione lesen Botschaften mit, die im Ziel auftauchen, leiten sie aber normal weiter.

Botschaften abfangen GB Die Spione fangen Botschaften ab, die im Ziel auftauchen. Diese Botschaften erreichen ihren Empfänger nicht mehr.

Rufmord GR Schädigt den Ruf eines Einzelcharakters, z. B. "zufälliges Ausleeren eines Mülleimers über den Kopf aus einem Fenster". Der Rufmord-Begleittext, der vom Spieler zu erstellen ist, erscheint nach erfolgreichem Rufmord im allgemeinen Segmentsüberblick.

Diebstahl GD Diebstahl wichtiger Gegenstände / die Entführung von Personen

Unterschieben GU Das Abliefern und Plazieren von Dingen bzw. Personen an interessanten Zielen, z. B. einer Hure im Schlafzimmer des Herrschers (oder eines Dolches auf seinem Kopfkissen). Hierunter fällt auch das Installieren von Fallen.

Kapitel 10 Begegnung und Kampf

10.1 Sichtungen und Begegnungen

Sichtungen:

Jede Einheit hat einen Sichtbereich von einem Kleinfeld Radius um den eigenen Standort, in dem Geländemerkmale, Bauwerke, fremdes Reichsgebiet und die Präsenz fremder Einheiten entdeckt werden, und einen Sichtbereich von zwei Kleinfeldern Radius, in dem nur Geländemerkmale gesehen werden. Eine Einheit erhält keine Kenntnis von einem entfernten Kleinfeld, wenn zwischen ihm und dem entfernten Kleinfeld ein weiteres liegt, das höher liegt als beide angrenzenden Kleinfelder.

Eine **Sichtung** erfolgt in der Regel, wenn eine Einheit den 1-Kleinfeld-Sichtradius einer anderen Einheit betritt. Bestimmte Geländetypen und der Verstecken-Befehl können Sichtungen mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit verhindern.

Abfangen von Einheiten:

Einheiten, die als Befehlsweiterung einen Abfangbefehl (siehe **Tabelle 9.2-2**) erhalten haben, können gesichtete Einheiten abfangen, indem sie das Kleinfeld betreten, auf dem die fremde Einheit gesehen wurde. Erreicht die abfangende Einheit das Zielfeld, während die gesehene Einheit noch dort ist, kommt es zu einer **Begegnung**.

Begegnungen:

Eine **Begegnung** findet statt, wenn zwei Einheiten auf demselben Kleinfeld aufeinandertreffen, egal ob durch Zufall, Vorherwissen oder Abfangbefehle. Was jetzt passiert, wird durch den Hauptbefehl der

beteiligten Einheiten bestimmt (siehe **Kapitel 9: Befehle**). Die Einheiten können entweder gegeneinander kämpfen, miteinander verhandeln, sich zurückziehen oder sich ignorieren, abhängig von ihren Eigenschaften und den gegebenen Befehlen nach **Tabelle 10.1-1**. Details zum Kampfablauf siehe **10.2 Kämpfe zwischen Heeren**. Andere mögliche Ergebnisse im folgenden.

Aufhalten von Einheiten:

Einheiten mit den Hauptbefehlen KV und KH initiieren selbst keine Kampfhandlungen, halten aber feindliche Einheiten auf. Je nach Befehl der anderen Einheit kann es trotzdem zum Kampf kommen. Kommt es dazu nicht, wird davon ausgegangen, daß die Einheiten verhandeln. Sie bleiben dann so lange dort, bis sie neue Befehle erhalten.

Rückzug vor dem Kampf:

Einheiten mit KR-Befehl ziehen sich vor jeder Begegnung zurück, entdeckte Einheiten mit KX-Befehl und Einheiten mit KI-Befehl ziehen sich im Falle eines Angriffs zurück. Einheiten ziehen sich immer auf das letzte Kleinfeld des Zuges zurück -- ist dieses durch eine feindliche Einheit versperrt oder nicht mehr zu ermitteln, auf ein zufälliges Feld. Sind alle möglichen Felder versperrt, kann sich die Einheit nicht zurückziehen und wird sich gegebenenfalls ergeben. Der Rückzug auf eine eigene Flotte in einem benachbarten Kleinfeld ist möglich, wenn die Flotte dort *wartet* (Vorbeifahren reicht nicht).

Ergebnisse von Begegnungen zusammengefaßt:

In **Tabelle 10.1-1** sind die möglichen Ergebnisse von Begegnungen zusammengefaßt. Weitere Details in den nächsten Abschnitten dieses Kapitels.

Tabelle 10.1-1: Ergebnisse von Begegnungen nach Befehlen geordnet

Einh. A Einheit B Ergebnis

KN	KN, KH	Kampf bis zur völligen Vernichtung
KN	KA, KV	Kampf. Falls A gewinnt, Rückzug B, sonst Kampf bis zur völligen Vernichtung
KN	KT	Wenn A überlegen erscheint, Rückzug B (A zieht weiter). Sonst wie KN ↔ KA.
KN	KI, KR, KX	Rückzug von B (A zieht weiter).
KA	KA, KV	Kampf. Rückzug des Verlierers.
KA	KH	Kampf. Falls A verliert, Rückzug A, sonst Kampf bis zur völligen Vernichtung
KA	KT	Wenn A überlegen erscheint, Rückzug B (A zieht weiter). Sonst wie KA ↔ KA.
KA	KI, KR, KX	Rückzug von B (A zieht weiter).
KT	KT	Wenn A (für B) überlegen erscheint, Rückzug B (A zieht weiter), und umgekehrt. Sehen beide sich selbst als überlegen, wie KA ↔ KA.
KT	KV	Wenn A unterlegen erscheint, Rückzug A (B zieht weiter). Sonst wie KA ↔ KV
KT	KI, KX	Wenn A unterlegen erscheint, Rückzug A (B zieht weiter). Sonst Rückzug B (A zieht weiter)
KT	KR	Rückzug B (A zieht weiter).
KH	KH, KV, KI, KX	A und B bleiben stehen. Kein Kampf.
KH	KR	Rückzug B (A zieht weiter).
KV	KV, KI, KX	A und B bleiben stehen. Kein Kampf.
KV	KR	Rückzug B (A zieht weiter)
KI	KI, KX	Beide Einheiten ziehen aneinander vorbei. Kein Kampf.
KI	KR	Rückzug B (A zieht weiter)
KX	KX	Beide Einheiten ziehen aneinander vorbei. Kein Kampf.
KR	KR	Rückzug beider Seiten.

Charaktere im Kampf:

Wenn Charaktere Heerführer sind, gelten sie als Bestandteil eines Heeres und geben u.U. Gutpunkte (siehe **10.2 Kämpfe zwischen Heeren**). Andere Charaktere, die gegeneinander kämpfen, werden vom Spielleiter gesondert ausgewertet, wobei ihre besonderen Fähigkeiten berücksichtigt werden.

10.2 Kämpfe zwischen Heeren

Die Kampfstärke:

Im Kampf wird jede Einheit mit ihrer **Stärke** (Größe * Kampfstärke) berücksichtigt. Für kampffähige Standardeinheiten ist die Kampfstärke 1. Ein Heer aus 2000 Kriegeren der Kampfstärke 1 hat also eine Stärke von 2000, bevor Gutpunkte angerechnet werden. Die effektive **Kampfkraft** eines Heeres errechnet sich aus der Stärke, den Gutpunkten nach **Tabelle 10.2-1** und eventuellen besonderen Umständen wie besonders effektiven Sonderbefehlen, unbekanntem Gefahren etc..

Dauer von Kämpfen:

Ein Kampf kann aus mehreren Kampfunden pro Spielzug bestehen, die nacheinander vom Spielleiter ausgewertet werden. Bestimmte Befehle veranlassen die Einheiten, entweder nach einer Kampfunde aufzuhören oder weiterzukämpfen, solange es geht. Für eine Liste der Standardbefehle und ihre Bedeutung siehe **Kapitel 9**. Für eine Kampfunde werden vier Tage im Sinne der Bewegungsregel gerechnet.

Gutpunkte (GP):

Gutpunkte haben oft einen entscheidenden Anteil am Kampfergebnis. Gutpunkte erhält ein Heer durch Rüstorte und Befestigungen, Anwesenheit von oder Führung durch wichtige Charaktere (REP oder NSC gleichermaßen), durch einen hohen BkAz (siehe **10.4 Moral**), durch begleitende Magier oder andere Faktoren. Jeder Gutpunkt erhöht die Kampfkraft eines Heeres um 20% der Stärke. Häufige Ursachen für Gutpunkte finden sich in **Tabelle 10.2-1**:

Tabelle 10.2-1: Gutpunkte und ihre Ursachen

Anzahl GP	Ursache
+1	eine Höhenstufe hinab
+1	aus einem Wald heraus
+1	wenn die Einheit (mehrheitlich) in der Geländeart gerüstet wurde, in der der Kampf stattfindet.
+1	Als Verteidiger aus einer Ansiedlung für jeden Bauwertpunkt Stadtverteidigung der Ansiedlung
+1	Als Angreifer aus einer Ansiedlung für je 1,5 Bauwertpunkte Stadtverteidigung der Ansiedlung
+1	Falls beritten.
+1	Für einen einer Ansiedlung zugeordneten Charakter beim Heer, für je 10 volle Bauwertpunkte der Ansiedlung (nur 1 Charakter pro Ansiedlung).
+2	Als Angreifer aus der Hauptstadt heraus, zusätzlich zu den GP durch Stadtverteidigung
+2	Als Verteidiger über einen Fluß oder Wall
+3	als Verteidiger aus der Hauptstadt heraus, zusätzlich zu den GP durch Stadtverteidigung <i>Von den folgenden Bedingungen zählt maximal eine pro Charakter, d.h. wenn eine REP Herrscher und Heerführer ist, gibt sie nur den +3 REP-Bonus</i>
+2	für eine REP beim Heer, +1 GP pro Jahr Spielerfahrung
+3	für eine REP als Heerführer, +1 GP pro Jahr Spielerfahrung

Anmerkungen:

Charaktere und Gutpunkte: Weil Ansiedlungen dort herrschenden Charakteren Gutpunkte geben können, erscheint es sinnvoll, eine Charakterliste zu führen, damit man eine Übersicht über ihre Standorte und Gutpunkte hat. Gutpunkte gibt es für sie nur, wenn sie kulturell definiert sind. Für jede Ansiedlung kann nur eine Person (REP oder NSC) angegeben werden.

Gutpunkte sind kumulativ: Ein REP, der gleichzeitig eine Ansiedlung mit Bauwert 10+ führt, erhält sowohl die GP aus seinem REP-Status als auch die aus der Führung der Ansiedlung. Ein bespielter Herrscher, der ein Heer anführt und gleichzeitig Stadtherr der Hauptstadt-Metropole ist, erhält nach fünf Jahren Spielerfahrung 3 (REP als Heerführer) +5 (Spielerfahrung) +4 (Stadtherr einer Metropole mit 48 BWP) = 12 GP!! Also, Ihr Herrscher, verkriecht Euch nicht in Euren Festungen!

Wann gibt es Spielerfahrungs-Gutpunkte: Eine REP erhält – siehe Tabelle – pro Jahr einen Gutpunkt hinzu – aber nur, wenn sie keine anderweitige Verbesserung erhalten hat – etwa einen Grad der Magie oder eine Spezialistenausbildung.

Die Anzahl Gutpunkt-gebender Charaktere für eine Einheit ist begrenzt. In der Regel addieren sich REP-Gutpunkte beliebig, während maximal ein NSC zählt. Im Zweifelsfall entscheidet der Spielleiter.

Besonderheiten beim Kampf zwischen Flotten:

Nahkämpfe zwischen Flotten bestehen in der Regel aus Enterversuchen etc.. Dabei kämpfen geladene Kampfeinheiten mit.

Kampfablauf und Ergebnisse:

Jeder Kampf wird vom Spielleiter ausgewertet, unter Berücksichtigung aller Gutpunkte, Sonderbefehle und sonstigen Einflüsse und nach einer ausschließlich den Spielleitern vorliegenden Tabelle. Das Ergebnis des Kampfes wird dem Spieler in Form eines Kampfberichts mehr oder weniger detailliert als Teil der Auswertung mitgeteilt. Der Sieger erhält in vielen Fällen, abhängig vom Kampfausgang, dem Gelände, auf dem gekämpft wurde, und anderen Faktoren, einen Prozentsatz der Rüstkosten der Verluste des Verlierers als Kampfeinnahmen - die den Gefallenen abgenommenen Wertgegenstände und Ausrüstungsteile und die Reste zerstörten Geräts.

Rückzug nach verlorenem Kampf:

Einheiten, die nicht mit KN- oder KH-Befehl ziehen, ziehen sich nach einem verlorenen Kampf zurück. Der Rückzug unterliegt denselben Regeln wie der Rückzug vor dem Kampf (siehe oben).

10.3 Kämpfe um Bauwerke

Angriff auf Bauwerke:

Bauwerke der Infrastruktur können von jedem an sie angrenzenden Kleinfeld aus angegriffen werden. Um Ansiedlungen von Land aus anzugreifen, muß das Kleinfeld erst betreten werden. Schiffe mit Fernkampffähigkeit können an Flüssen oder an einer Küste gelegene Ansiedlungen von der Seite aus, an der sie einen Hafen haben, sowie Wälle an der Küste oder an Flüssen direkt angreifen. Dabei werden sie 1:50 umgerechnet (siehe auch **7.3** unter ***Nahkampf zu Land oder See***).

Belagerung von Wällen und befestigten Ansiedlungen:

Die Stärke der **Befestigung** einer Ansiedlung wird durch die Bauwertpunkte für die Festungsmauern, falls solche vorhanden sind, ausgedrückt. Ein Wall hat in der Regel fünf Bauwertpunkte. Solange die Festungsmauern noch nicht komplett zerstört sind, kann die Ansiedlung nur durch einen (besonders schwierigen) **Sturmangriff** erobert werden. Für einen erfolgreichen Sturmangriff wird üblicherweise eine große Übermacht gebraucht. Eine Festungsmauer wirkt nur, wenn die Ansiedlung von einer Kampfeinheit besetzt ist.

Verteidigte Festungsmauern und Wälle können nur durch belagerungsfähige Einheiten zerstört werden: Eine Einheit der Belagerungsstärke 2500 zerstört dann einen Bauwertpunkt einer Festungsmauer oder eines Walls pro Mond.

Belagerungseinheiten können nicht kämpfen, während sie Befestigungsanlagen zerstören. Man sollte daher stets daran denken, diese Einheiten durch ausreichend große andere Heere vor Ausfällen aus der belagerten Ansiedlung zu schützen (kampffähige Belagerungseinheiten können sich zwar im Falle eines Angriffs effektiv verteidigen, aber nicht gleichzeitig Befestigungen zerstören).

Verteidigung von Wällen:

Ein Wall ist eine Festungsmauer an einer Kleinfeldseite – d.h. auch ein besetzter Wall kann nur durch belagerungsfähige Einheiten zerstört werden. Ein unbesetzter Wall hat keine Wirkung – das Kleinfeld dahinter kann normal betreten werden, auch über eine Höhenstufe hinweg. Wenn Verteidiger vor einem Wall stehen statt dahinter, hat er ebenfalls keine Wirkung.

Ein Heer kann nicht mehrere gleichzeitig angegriffene Wälle, die vom gleichen Kleinfeld ausgehen, verteidigen, ohne sich aufzuteilen. Ein Heer kann sich maximal in eine Anzahl kleinerer Heere aufteilen, die der Gesamtanzahl Heerführer beim Heer entspricht. Welcher der vom gleichen Kleinfeld ausgehenden Wälle gerade besetzt ist, muß nicht angegeben werden. Bei Angriff auf einen Wall verteidigt das Heer im Kleinfeld dahinter automatisch dort, wo es gebraucht wird. Bei Angriff auf mehrere Wälle erfolgt die Aufteilung automatisch (sofern die Anzahl Heerführer das erlaubt), es sei denn, ein Sonderbefehl gibt etwas anderes an.

Eroberung von Bauwerken:

Eine Ansiedlung ist eingenommen, wenn alle Verteidiger besiegt und eine Besatzungstruppe in die Ansiedlung eingerückt ist. Ein Bauwerk der Infrastruktur ist erobert, wenn beide angrenzenden Kleinfelder erobert sind. Ausnahme: ein Wall ist erobert, wenn das Kleinfeld dahinter erobert ist.

Zerstörung von Bauwerken:

Die Größe eines Bauwerks und damit der Gesamtaufwand, der zu seiner Zerstörung betrieben werden muß, wird durch die **Summe seiner Bauwertpunkte** ausgedrückt (siehe Kapitel 8 Bauwerke).

Unterschiedliche Einheiten sind in unterschiedlichem Maß fähig, die Strukturen von Bauwerken zu zerstören.

Festungsmauern können nur von **belagerungsfähigen Einheiten** zerstört werden. Eine Einheit der Belagerungsstärke 2500 zerstört einen Bauwertpunkt einer Festungsmauer pro Mond. Besitzt eine Ansiedlung Festungsmauern, können die Stadtverteidigung und andere Strukturen erst dann gezielt angegriffen werden, wenn die Festungsmauern komplett zerstört sind, alle Verteidiger durch einen Sturmangriff getötet worden sind oder die (übriggebliebenen) Verteidiger sich ergeben haben.

Stadtverteidigungs-Strukturen können von **belagerungsfähigen Einheiten** und von **Arbeitseinheiten** zerstört werden. Eine belagerungsfähige bzw. Arbeitseinheit der Stärke 1000 zerstört einen Bauwertpunkt pro Mond. Eine Arbeitseinheit kann nur zerstören, wenn keine feindlichen Kampfeinheiten mehr im Kleinfeld stehen.

Andere Strukturen innerhalb der Ansiedlung können von **belagerungsfähigen Einheiten**, **Arbeitseinheiten** und **Kampfeinheiten** zerstört werden. Eine belagerungsfähige bzw. Arbeitseinheit der Stärke 1000 oder eine Kampfeinheit der Stärke 2500 zerstört einen Bauwertpunkt pro Mond. Eine Kampfeinheit kann, während sie zerstört, nicht am Kampf gegen feindliche Einheiten teilnehmen. Eine belagerungsfähige Einheit kann (andere Strukturen als Festungsmauern und Stadtverteidigung) nur zerstören, wenn entweder keine feindlichen Kampfeinheiten mehr im Kleinfeld stehen oder die Einheit über einen Fernangriff verfügt. Eine Arbeitseinheit kann nur zerstören, wenn keine feindlichen Kampfeinheiten mehr im Kleinfeld stehen.

Reparatur von beschädigten Bauwerken:

Schäden, die Belagerungen an einem Bauwerk angerichtet haben, können repariert werden – auch schon während der Belagerung. Zum Zweck der Reparatur wird der von einer Belagerung angerichtete Schaden in Bauwertpunkten gemessen. Die Reparatur von Strukturen kann von Einwohnern und/oder Arbeitseinheiten vorgenommen werden. 10.000 Einwohner bzw. Arbeitseinheiten der Stärke 5.000 reparieren einen Bauwertpunkt pro Mond. Die Reparatur eines Bauwertpunktes kostet 5.000 GS. Im Falle einer Belagerung muß dieses Gold in der Ansiedlung lagern oder dorthin gebracht werden. Zusätzliches Gold kann von anderen Einheiten in die Ansiedlung gebracht werden – diese müssen jedoch zuerst gegen die Belagerer kämpfen, und gehen dabei das Risiko ein, das Gold an diese zu verlieren. Schiffe können beliebig Gold (und Einheiten) in Küstenbauwerke hineinbringen, solange keine feindlichen Flotten auf den angrenzenden Wasser-Kleinfeldern stehen.

10.4 Moral

Der Bürgerkriegs-Anzeiger (BükAz)

Der Bürgerkriegsanzeiger, kurz BükAz, ist der Wert, der die durchschnittliche Zufriedenheit eines Volkes mit seiner Regierung ausdrückt. Die Skala geht von -100 bis +100 und wird zu Spielbeginn auf Null gesetzt. Einfluß auf den BükAz haben fehlerhafte oder verspätete Spielzüge ebenso wie gute Kulturberichte, Zeichnungen und Geschichten, gewonnene und verlorene Schlachten ebenso wie Friedensverträge oder gegen die bisherige Kultur bzw. eine Volksgruppe darin gerichtete Aktivitäten. Die beiden Haupthebel zur Veränderung des BükAz sind Propaganda und Intrige - das eine von Herrscherseite, das andere etwa von künftigen Putschisten oder Spionen fremder Reiche.

Wird der BükAz negativ, kann es zu Unruhen kommen. Bei einem Stand von -100 bricht automatisch ein Bürgerkrieg aus, bei dem ein gewisser Prozentsatz der Heere und eventuell auch die Herrschaft der Regierung verloren gehen. Der BükAz hat auch Auswirkungen auf die Moral der Truppen - pro 25 Punkte im Plus gibt es einen Gutpunkt, also maximal vier Gutpunkte, während Gutpunkte etwa für begleitende Charaktere ab -50 nur noch zur Hälfte und ab -75 nicht mehr zum Tragen kommen. Der genaue Katalog, wofür es Plus- und Minuspunkte gibt, liegt dem Spielleiter vor und kann von diesem veröffentlicht werden. Der Spielleiter teilt dem Spieler den aktuellen BükAz mit jeder Auswertung mit, muß dies aber nicht unbedingt in Form des genauen Werts tun, sondern kann ungefähre Angaben machen, etwa "gut" oder "schlecht".

Manche Reiche, in denen es kulturell erforderlich ist, haben einen geteilten BükAz, jeweils getrennt für die Volks- und Heeresmoral.

Die Laus im Pelz:

Ab einem BükAz von -75 kann der Spielleiter einen Nichtspieler-Charakter (NSC) des Reiches mit einem dem Spieler unbekanntem REP besetzen, die der Regierung des Reiches feindlich gesinnt sein kann. Eine solche "Laus im Pelz" ist in jeder Hinsicht ein unabhängiger Spieler.

Kapitel 11 Bauwerke

11.1 Allgemeines

- **Wichtig:** Ein Reich kann Bauwerke bzw. Strukturen eines bestimmten Typs nur dann bauen, wenn es die erforderlichen Fähigkeiten im Bereich "Wissen und Fortschritt" hat. Details hierzu siehe **Kapitel 13**.

Anmerkungen zu Kultur und Spielregel:

Ebenso wie bei den Einheiten definiert diese Regel die spieltechnischen Eigenschaften von Bauwerken. Wie im einzelnen die Bauwerke eines Reiches aussehen, und durch welche Details sie ihre Eigenschaften erlangen, bleibt der Kulturhoheit des Spielers überlassen. Stadtbewohner können etwa in Zelten statt in Häusern wohnen und als "Stadtmauer" ist ein elaboriertes System von Fallen statt einer echten Mauer vorstellbar. Ob eine Tempelanlage eine Art Haus ist oder aus besonders gepflegten Gärten mit einem Schrein zur Ehre der Gottheit besteht – all das macht in der Spielmechanik keinen Unterschied. Der Spielleiter kann – und wird im allgemeinen – solche Details in seiner Auswertung berücksichtigen, sie haben aber in jedem Fall nur sehr begrenzte Auswirkungen.

Wie wird gebaut - der Bauwert und die Baukosten:

Der **Bauwert (BW)** eines Bauwerkes ist ein Maß für den Aufwand, der zu seinem Bau betrieben werden muß. Ansiedlungen kosten 5.000 GS pro Bauwertpunkt (BWP), Bauwerke der Infrastruktur 1.000 GS pro Bauwertpunkt (zur weiteren Unterscheidung siehe unten). Bauwerke müssen nicht auf einmal bei Baubeginn bezahlt werden; zu jedem Einnahmetermin muß aber jeweils der Bauabschnitt bis zum nächsten Einnahmetermin bezahlt werden. Der Bau eines Bauwerkes kann zu jeder Zeit ohne Nachteile unterbrochen werden. **Schwieriges Gelände** erhöht den Bauwert um 100% für jede Stufe Geländeschwierigkeit (Sumpf und Vulkan haben Schwierigkeit 2, alle anderen Formen schwierigen Geländes Schwierigkeit 1).

- *Mit dem Begriff Bauwert wird auch die Größe einer fertigen Struktur beschrieben. Wenn die Größe einer Struktur durch einen Bauwert angegeben ist, ist das immer der Nennwert – erhöhter Bauaufwand durch Schwieriges Gelände schlägt sich nicht in erhöhten Strukturgrößen nieder. Bei den Unterhaltskosten hingegen wird der erhöhte Bauwert berücksichtigt. **Beispiel:** Eine Festungsmauer einer Ansiedlung im Sumpf hat eine Größe von 3 BWP. Das Reich, das sie erbaut hat, mußte dafür zwar 9 BWP aufwenden und auch für 9 BWP Unterhalt zahlen, aber deshalb ist die Mauer nicht größer oder stärker. Belagerer zerstören diese Mauer genauso wie eine entsprechende Mauer im Tiefland.*

Arbeitsleistungen und die Dauer von Bauarbeiten:

Normalerweise stehen in einem Kleinfeld Arbeitsleistungen von einem Punkt Bauwert pro Mond zur Verfügung, ausgeführt durch die dort ansässige Bevölkerung - der Bauwert gibt in diesem Fall die Anzahl Monde an, die der Bau dauert. Schnelleres Bauen ist mit Arbeitern möglich: Arbeitseinheiten der Stärke 5.000 erbringen einen Bauwertpunkt Arbeitsleistungen zusätzlich. Maximal dürfen bis zu 20.000 Arbeiter in einem Kleinfeld arbeiten. Der Einsatz von Arbeitern hat – abgesehen von den Kosten der Arbeiter selbst - keinen Einfluß auf die Baukosten.

In **entlegenem Gebiet** und in **gering bevölkertem Gebiet** sind keine Arbeitsleistungen verfügbar - alle müssen als Arbeiter herangeschafft werden. D.h. man kann dort nicht ohne Arbeiter bauen, und die ersten 5.000 Arbeiter reduzieren die Bauzeit noch nicht. Als entlegen gelten alle Teile eines Reiches, die mindestens 10 KF vom nächsten eigenen Rüstort entfernt sind. Höhenstufen zählen als je ein zusätzliches Kleinfeld Entfernung. Als gering bevölkert gelten Gebiete mit einer Bevölkerungszahl von weniger als 10.000 pro Kleinfeld.

Unterhaltskosten:

Halbjährlich zum Einnahmetermin sind Unterhaltskosten in Höhe von 2% der Baukosten für den Erhalt und das reibungslose Funktionieren von Bauwerken aufzubringen. Damit werden Ausbesserungen an Baustrukturen ebenso abgedeckt wie Gehälter für Verwaltungsbeamte etc..

Anmerkung: Das macht Bauwerke in schwierigem Gelände u.U. zu einem andauernden Kostenfaktor.

Arten von Bauwerken:

Burgen, Städte, Festungen und sonstige Orte mit eigenen Einwohnern bilden die Basis der zivilen und militärischen Organisation der meisten Reiche. Sie werden unter dem Begriff **Ansiedlungen** (siehe **11.2**) zusammengefaßt (eine Sonderform bilden Garnisonen und Tempel als ausschließlich militärische bzw. religiöse Ansiedlungen ohne eigene (Zivil-) Bevölkerung). Ansiedlungen stehen jeweils innerhalb eines Kleinfelds. Von diesen zu unterscheiden sind die **Bauwerke der Infrastruktur** (siehe **11.3**), die Gebiete des Reiches verbinden oder beschützen und an Kleinfeldseiten stehen oder Kleinfelder verbinden.

11.2 Ansiedlungen

Bezeichnungen:

Ansiedlungen können eine Anzahl verschiedenartiger Strukturen enthalten, die Bauwertpunkte kosten (siehe **Tabelle 11.2-1**). Meist beginnen sie klein und werden von den bauenden Reichen im Laufe der Zeit zu einflußreichen Großstädten, Festungen, Tempelanlagen oder anderem ausgebaut. Die Bezeichnung **Burg (BRG)** führt im allgemeinen eine kleine Ansiedlung bis 10.000 Einwohnern mit starken Befestigungen und überwiegend militärischem Charakter, eine **Stadt (STD)** ist jede Ansiedlung mit 10.001-50.000 Bevölkerung und weniger militärischem Charakter, und eine **Festung (FST)** verbindet beides. Ansiedlungen jeglicher Art mit mehr als 50.000 Bevölkerung heißen **Metropolen (MET)**. Unbefestigte Bauwerke, die im wesentlichen der Stationierung von Militär dienen, heißen **Garnisonen (GAR)**. Ein **Tempel (TMP)** ist ein Bauwerk von religiöser Signifikanz und hat i.d.R. weder Verteidigungsanlagen noch eine nennenswerte

Zivilbevölkerung.

Die Hauptstadt:

Jede Ansiedlung eines Reiches kann zur **Hauptstadt (HST)** deklariert werden. Eine Hauptstadt ist nicht automatisch größer als eine normale Ansiedlung ihrer Art, erlangt aber durch ihre besondere Symbolkraft die Möglichkeit, unabhängig von der Lage bis zu 100.000 Einwohner aufzunehmen (Ausbau und Unterhalt nach den normalen Regeln) und erhält ohne Mehrkosten +3 Gutpunkte in der Verteidigung. Die Verlegung einer Hauptstadt ist möglich und kostet kein Gold, dauert jedoch ein Jahr, währenddessen weder die alte noch die neue Hauptstadt diese Vorteile haben. Sofern die Bevölkerung der alten Hauptstadt durch das Entfernen des Hauptstadt-Status für ihre Lage zu hoch sein sollte, vermindert sich die Bevölkerung und alle anderen von ihr abhängigen Parameter um einen Punkt pro Mond, bis die kleineren Maximalwerte erreicht sind.

Wichtige Persönlichkeiten in Ansiedlungen:

Für jede Ansiedlung kann ein **Charakter** namentlich benannt und beschrieben werden, der als Heerführer einen Gutpunkt pro 10 BWP der Ansiedlung erhält. Ist die Person ein REP, werden die Werte aus **Tabelle 10.2-1** addiert. Dabei zählt nur die Größe der Ansiedlung. Erhöhte BWP durch schwieriges Gelände bleiben unberücksichtigt.

Häfen:

Ein Spieler, der an einem Fluß oder an einer Küste eine Ansiedlung baut, muß angeben, an welchen Kleinfeldseiten sich Häfen befinden. Häfen sind mit keinen zusätzlichen Kosten verbunden. An Kleinfeldseiten mit Häfen dürfen neu gerüstete Schiffe plaziert werden, jedoch ist die Ansiedlung dort von See aus angreifbar.

Baubeschränkung bei Ansiedlungen:

Ansiedlungen müssen versorgt werden. Etwa 7-8 Personen Landbevölkerung können 1 Person Stadtbevölkerung mit Lebensmitteln versorgen. Deshalb darf der Prozentsatz der in Städten und vergleichbaren Orten lebenden Bevölkerung 15% nicht überschreiten. Wird das Limit überschritten, können die Ansiedlungen nicht mehr vom Umland versorgt werden, und die überzähligen Ansiedlungen verwenden ihre Steuereinnahmen zur Versorgung der Bevölkerung (ja, das bedeutet, daß diese Bauwerke ziemlich viel Unterhalt kosten; es bedeutet auch, daß Handelsstädte ohne Hinterland keine Einnahmen haben, wenn sie nicht handeln). Es darf nur eine Ansiedlung in einem Kleinfeld stehen, und diese darf außer in Küstenkleinfeldern der Höhenstufe 1 oder an schiffbaren Flüssen eine Bevölkerungszahl von 50.000 nicht überschreiten.

Standardtypen:

Ansiedlungen unterhalb des Maximums von 100.000 Einwohnern können eine beliebig große Bevölkerung haben und eine sehr unterschiedliche Anzahl und Art von Strukturen aufweisen (Details siehe weiter unten). Traditionell sind auf Myra jedoch einige Standardtypen verbreitet. Diese stehen in **Tabelle 11.2-1**:

Tabelle 11.2-1: Standardtypen von Ansiedlungen

Bauwerk	BW	Kosten	Bev.	Rüs.	Mil.	Stv.	Bef.	Lab.	Tmp.	Einnahmen
Garnison	6	30.000	-	-	5	1	-	-	-	-600
Burg	12	60.000	10.000	10.000	5	3	2	-	-	+300
Stadt	24	120.000	50.000	50.000	5	7	-	-	2	+5.100
Festung	36	180.000	50.000	50.000	10	7	7	-	2	+3.900
Metropole	48	240.000	100.000	100.000	10	12	-	2	4	+10.200

Die Spalten nach den Baukosten geben die vorhandenen Strukturen an: **Einwohner (Bev.)**, **Rüstkapazität (Rüs.)** pro Halbjahr, **Stationierungsgrenzen (Mil.)**, die Stärke der **Stadtverteidigung (Stv.)** - d.h. die Anzahl der Gutpunkte, die Einheiten erhalten, wenn sie sich aus einem Bauwerk dieses Typs verteidigen -, die Stärke der **Befestigungen (Bef.)**, um Belagerungen zu widerstehen und eventuell vorhandene **Tempel**

(*Tmp.*) zum Reich passender Gottheiten und **Labore (Lab.)** eines zum Reich passenden Typs. Details über die einzelnen Strukturen siehe unten.

Einnahmen netto: Die Werte ergeben sich, indem von den Einnahmen (aus der Bevölkerung) die Unterhaltskosten aller Strukturen (2% der Baukosten pro Halbjahr) abgezogen werden. Negative Werte bedeuten, daß die Ansiedlung mehr kostet als sie einbringt. Die Werte in **Tabelle 11.2-1** gelten für Ansiedlungen in nicht-schwierigem Gelände. Für schwieriges Gelände sind die Werte nach den Regeln im nächsten Abschnitt selbst zu berechnen.

Individueller Aufbau von Ansiedlungen:

Für viele Bedürfnisse reichen die Standardtypen aus. Wenn ein Reich knapp an Gold ist oder seine Bauwerke an bestimmte Bedürfnisse besser anpassen will, kann es eine Ansiedlung auch aus den folgenden Strukturen individuell zusammenstellen. Die Strukturen in der Tabelle sind in der angegebenen Größe für je einen Punkt Bauwert (5.000 GS) erhältlich, bzw. für zwei oder drei Bauwertpunkte in schwierigerem Gelände (siehe 8.1 oben). Größere Strukturen kosten entsprechend mehr. Ein späterer Ausbau kleiner Strukturen ist möglich.

Beispiel: eine Standard-Stadt würde sich aus den Komponenten in der Tabelle wie folgt zusammensetzen: Bevölkerung: 5 Einheiten (für 50.000 Einwohner); Rüstkapazität: 5 Einheiten (für 50.000 GS pro Einnahmetermin); Kasernen: 5 Einheiten (für 10 Mindestgrößen); Stadtverteidigung: 7 Einheiten (für 7 GP in der Verteidigung und 4 im Angriff); Tempelanlagen: 2 Einheiten. Oder ganz kurz: Bev. 50.000, Rüs. 50.000, Mil 5, Stv. 7/4, Tmp 2.

Tabelle 11.2-1: Verfügbare Strukturen für Ansiedlungen

Struktur	Abk.	Wirkung pro BWP, kurz beschrieben (Details siehe unten)
Bevölkerung	Bev	10.000 Einwohner und 1.500 GS Steuern pro Halbjahr
Rüstkapazität	Rüs	10.000 GS Rüstkapazität pro Halbjahr
Kasernen	Mil	2 Mindestgrößen Stationierungskapazität
Stadtverteidigung	Stv	1 Gutpunkt für verteidigende Einheiten in diesem Bauwerk
Festungsmauern	Bef	Widerstand gegen Belagerungen
Laborkomplex	Lab	Verbesserte Forschung (entweder magisch oder alchemistisch)
Tempelanlagen	Tmp	Erhöhte Macht von Priestern

Aufbau von Ansiedlungen - Beschreibung der verfügbaren Strukturen:

Bevölkerung: die Basis einer erfolgreichen Ansiedlung. Natürlich baut das Reich nicht die Häuser der Bewohner, sondern stellt öffentliche Anlagen, ein Straßensystem und andere Elemente zur Verfügung, die Bevölkerung zum Zuzug motiviert. Strukturen für 10.000 Einwohner kosten einen Bauwertpunkt und bringen Einnahmen von 1.500 GS pro Einnahmetermin. Darin enthalten sind Grundelemente des Handels und Hafenanlagen bei Ansiedlungen an der Küste oder an Flüssen in Höhenstufe 1 oder weniger. Maximalwert: 5. Ausnahme: in Küstengebieten der Höhenstufe 1 oder an schiffbaren Flüssen ist der Maximalwert 10.

Kasernen: hierunter fallen alle Gebäude, die der Stationierung von Einheiten dienen. Kasernen für die dauerhafte Unterbringung von 2000 Fußsoldaten oder einer entsprechend kleineren Anzahl Elemente mit größerem Transportvolumen kosten einen Bauwertpunkt. Maximalwert: keiner.

Rüstkapazität: Anlagen der militärischen Infrastruktur, die die Rekrutierung von (nicht nur militärischen) Einheiten ermöglichen. Dabei handelt es sich nicht zwangsläufig nur um Gebäude, sondern um Ausgaben für Verwaltung, Werbung usw.. Anlagen für eine Rüstkapazität von 10.000 GS pro Einnahmetermin kosten einen Bauwertpunkt. Maximalwert: Bauwert für die Bevölkerung.

Stadtverteidigung: Strukturen, die einen Gutpunkt für in der Ansiedlung befindliche Heere geben, wenn sie sich aus dem Bauwerk heraus verteidigen, kosten einen Bauwertpunkt. Gutpunkte für einen Angriff aus der Ansiedlung betragen 2/3 der Verteidigungs-GP. Eine Ansiedlung mit Stadtverteidigung, aber ohne Festungsmauern kann auch ohne Belagerungseinheiten erobert werden. Maximalwert: keiner.

Festungsmauern (Voraussetzung: Stadtverteidigung): Fortgeschrittene Befestigungsanlagen ermöglichen

der Ansiedlung eine wesentlich verbesserte Verteidigung. Diese Befestigungen geben der Ansiedlung das Attribut "befestigt", was bedeutet, daß diese Ansiedlung nur mit Belagerungseinheiten oder in einem (schwierigen) Sturmangriff zu erobern ist. Befestigungen, die Belagerungseinheiten der Stärke 2500 einen Mond standhalten können, kosten einen Bauwertpunkt. Maximalwert: Bauwert für Stadtverteidigung.

Laborkomplex: dabei handelt es sich um einen Gebäudekomplex oder ganzen Stadtteil, der der Forschung dient. Laborkomplexe haben nichts mit der Erforschung von Fähigkeiten nach **Kapitel 13** zu tun. Die Labore in einer Standardmetropole dienen der magischen Forschung. Für welche Art der Forschung Labore möglich sind und wie sie genau wirken, steht in einer separat erhältlichen Zusatzregel.

Tempelanlagen: verstärken die Präsenz von Gottheiten und damit die Macht anwesender Priester. Tempelanlagen für die Bedürfnisse eines Oberpriesters von einem Grad der Meisterschaft kosten einen Bauwertpunkt. Ab einem Bauwert von 5 dehnt sich die Wirkung auf die umgebenden Kleinfelder aus, sofern das Reich ausreichende *Tempelmacht* (siehe **3.3 Wissen und Fortschritt**) besitzt. Maximalwert: keiner, aber ab einer Größe von 25 verstärkt sich die Wirkung nicht mehr, nur noch das Prestige.

11.3 Bauwerke der Infrastruktur

Tabelle 11.3-1 faßt die verfügbaren Bauwerke der Infrastruktur zusammen. Bauwerke der Infrastruktur kosten 1000 GS pro Bauwertpunkt. Sie können nicht gestapelt werden, d.h. man kann nicht zwei Wälle an derselben Kleinfeldseite für mehr Gutpunkte, zwei Straßen für noch höhere Geschwindigkeit etc. bauen. Zwei Wälle können einander an derselben Seite gegenüberstehen, aber jedes andere Bauwerk der Infrastruktur kann nur einmal pro Kleinfeldseite vorkommen.

Tabelle 11.3-1: Bauwerke der Infrastruktur

Bauwerkstyp	BW	Wirkung, kurz beschrieben	Symbol
Straße	5	Beschleunigte Bewegung (+2)	Linie, schwarz
Brücke	5	Verlustfreie Überquerung von Flüssen	Doppellinie, schwarz
Wall	5	Behindert Übersteigen, 2 GP für Verteidiger	Linie mit Querstrichen, schwarz
Kanal	100	Künstlicher Fluß, ermöglicht Schifffahrt	Doppellinie, blau

Bauwerke der Infrastruktur – Beschreibung der einzelnen Typen:

Straßen: Straßen reduzieren die Schwierigkeit der Bewegung für landgebundene Einheiten um 1. Straßen können zwischen reichseigenen sowie auf Absprache zwischen Kleinfeldern benachbarter Reiche gebaut werden. Die Kleinfelder dürfen maximal eine Höhenstufe Höhenunterschied haben. (siehe auch **7.4**).

Brücken: Brücken ermöglichen die Überquerung von Flüssen ohne Verluste oder Bewegungsreduktion. Brücken können zwischen reichseigenen Kleinfeldern oder auf Absprache zwischen Kleinfeldern benachbarter Reiche gebaut werden. Die Kleinfelder müssen die gleiche Höhenstufe haben. Eine Straße kann nur dann über einen Fluß gebaut werden, wenn eine Brücke vorhanden ist.

Wälle: Ein Wall ist eine Festungsmauer zwischen Kleinfeldern. Wenn hinter dem Wall ein Heer steht, das diesen verteidigt, kann er nur durch einen Sturmangriff überwunden oder durch Belagerungseinheiten zerstört werden. Besetzte Wälle an Höhenstufen verhindern Sturmangriffe komplett. Auch ein Fluß oder eine Küste zählt als eine Höhenstufe. Ein Wall gibt dem verteidigenden Heer außerdem zwei Gutpunkte (siehe **10.2 Kämpfe zwischen Heeren**).

Kanal: Ein Kanal ermöglicht Schifffahrt nach den Regeln für Flußschifffahrt.

Kapitel 12 Der Spielzug

12.1 Allgemeines

Termine:

Der Spielleiter bestimmt auf seinem Segment den Auswertrhythmus, d.h. ob monatlich, alle zwei Monate oder in anderen Abständen Spielzüge fällig werden. Die Spielzüge müssen zu dem vom Spielleiter vorgegebenen Termin bei diesem eintreffen. Sofern dieser nichts anderes angibt, ist das der Erste des jeweiligen Myra-Monds (siehe **Kapitel 5: Die Zeitrechnung**). Dies gilt auch, wenn keine Auswertung da ist. Notfalls können bedingte Spielzüge erstellt werden.

Es kommt natürlich vor, daß ein Spieler keine Zeit hat oder sonstwie verhindert ist. Solange das selten bleibt und der Spielleiter vorher davon weiß, führt das nicht zu Problemen. Wenn aber drei oder mehr aufeinanderfolgende Spielzüge eines Spielers fehlen, kann der Spielleiter das Reich neu vergeben. Wenn das Reich an einen anderen Spieler vergeben wurde, bevor der alte Spieler oder seine Mitspieler sich wieder gemeldet haben, erlischt ihr Anspruch darauf, dasselbe Reich weiterhin zu führen.

Bestandteile eines Spielzugs:

Ein normaler Spielzug besteht aus mehreren Teilen: dem **Anschreiben**, der **Reichsaufstellung**, dem **Zugbefehl** einschließlich **besonderer Aktionen**, den **Kulturberichten** sowie den **Nachrichten und Botschaften**. Die einzelnen Teile und die jeweils nötigen Angaben sind im folgenden beschrieben. Bei Unklarheiten gilt allgemein die folgende Regel:

Ein Spielzug muß alle spieltechnisch relevanten Angaben zum eigenen Reich enthalten, von denen der Spieler weiß! Das gilt insbesondere bei von Hand ausgewerteten Segmenten, da ansonsten der Spielleiter viel Zeit mit dem Nachschlagen regeltechnischer Details wie Heereseigenschaften etc. verschwenden muß.

12.2 Das Anschreiben

Jedem Spielzug muß ein Anschreiben vorangehen, in dem die wichtigsten Informationen des Spielzugs enthalten sind. Dazu gehören im Einzelnen:

- die aktuelle **Adresse** des Spielers (evtl. mit Email und Telefon)
- die **Nummer** des Spielzugs und die Myra-Monde, für die er abgefaßt wird.
- eine **Aufstellung** aller anderen Teile des Spielzugs, einschließlich der Angabe, welche Teile von Berichten geheim bzw. öffentlich sind, und einschließlich besonderer Aktionen.
- eventuelle **Fragen** an den Spielleiter zu Regeln, Kultur oder sonstigen Dingen.

Wenn der Spieler sein Spielerkonto aufgefüllt hat, muß er dem Anschreiben eine Kopie des Überweisungsformulars beilegen.

12.3 Die Reichsaufstellung

Hier sind **in jedem Spielzug** aufzuführen:

- Alle REP mit Realname, Charaktername und Funktion und Adresse.
- Alle Vorräte an GS (Reichsschatz) und deren Lagerort, Einnahmen und Ausgaben
- Alle Bauwerke im Reichsgebiet mit Name, Standort und einer Kurzfassung der Strukturen. Für im Bau befindliche Bauwerke ist der Baufortschritt anzugeben. Neue Bauwerke müssen mit "neu" gekennzeichnet werden.
- Alle Einnahmen und Ausgaben in diesem Spielzug mit ihren Ursachen, zusammengefaßt.

In jedem **Einnahmemond** ist zusätzlich eine Aufstellung der Steuereinnahmen beizufügen, aufgeschlüsselt nach Geländearten, Bauwerken etc., sowie eine Aufstellung besonderer Einnahmen wie Tributzahlungen anderer Reiche u. ä.

In jedem **Rüstmond** ist zusätzlich eine Aufstellung aller neu aufgestellten Rüstgüter und in Ausbildung befindlicher Rüstgüter mit Stand- bzw. Aufstellungsort beizufügen.

Wenn Einnahmemond und Rüstmond zusammenfallen, müssen auch beide Aufstellungen da sein. In diesem Fall spricht man von der **Reichsbilanz** (siehe **6.6 Die Reichsbilanz**).

12.4 Der Zugbefehl

Hier sind alle Heere, Flotten und Charaktere des Reiches aufzuführen, und zwar mit folgenden Daten:

- Der **Standort** nach dem letzten Spielzug. **Bitte Änderungen durch die letzte Auswertung oder durch per Telefon oder Email vereinbarte Korrekturen berücksichtigen! In letzterem Fall mit Hinweis an den SL!**
- Entweder: welche KFs sie überziehen wollen und welches KF sie erreichen wollen, oder: in welche Kleinfeldrichtungen gezogen werden soll, oder: welches Zielfeld erreicht werden soll (dann führt der SL den Zug aus). Der SL bestimmt verbindlich, auf welche Art die Spieler auf seinem Segment ziehen sollen. Kleinfeldrichtungen sind 1 bis 6 im Uhrzeigersinn, beginnend an der Kleinfeldseite rechts oben (Stauros - siehe **4.3 Himmelsrichtungen**).
- Anzahl und Art der Rüstgüter des Heeres
- Angabe aller zusätzlichen Eigenschaften des Heeres
- Befehlskürzel und besondere Bemerkungen, insbesondere bei Aufteilung oder beim Zusammenlegen von Heeren.
- Hinweis falls neu gerüstet, abgerüstet oder sonstwie verändert.

Anmerkung: Wird der Zugbefehl auf einem Segment über ein Computerprogramm ausgewertet, können manche der Angaben entfallen, da der Computer die Arbeit des Nachschlagens besser beherrscht als Spielleiter und Spieler. Besonders wichtig sind vollständige Angaben bei von Hand ausgewerteten Segmenten.

12.5 Ein Beispiel-Spielzug

Die folgenden Seiten enthalten beispielhaft den "technischen" Teil des Spielzugs, d.h. eine Reichsbilanz und einen Zugbefehl, aber ohne die Erläuterung von Sonderbefehlen. Alle anderen Spielzugteile sind frei im Format. Hier einige Anmerkungen zu den Dingen, die vielleicht nicht unmittelbar einleuchten.

Zum Zugbefehl (jeder Spielzug):

- **Abkürzungen für Einheitentypen:** können von Spielern selbst vergeben werden.
- **Positionen auf Transporteinheiten:** werden durch Einheitennummern in Klammern angegeben ("301").
- **Positionen an Kleinfeldseiten:** sind hier durch Ziffern in Klammern angegeben. Die Angabe des Zugbefehls "210/01(1)-(2)-02(4)-(3)" mit der Endposition 210/02(3) würde etwa bedeuten, daß eine Flotte einen Fluß entlangfährt, der an den Seiten 1 und 2 von Kleinfeld 01 und 4 und 3 von Kleinfeld 02 entlangfließt.
- **Ein- und Ausladen:** einfach auf die Position der Transporteinheit ziehen und als Zielposition die Transporteinheit angeben.
- **Spezialisten:** Spezialisten mit demselben Befehl können auch als Gruppe angegeben werden ("520-4").

Zur Bauwerksaufstellung (jeder Spielzug):

- **Bauwerte:** wie zu sehen, in schwierigerem Gelände u.U. erhöht.
- **Häfen:** sind an den angegebenen Kleinfeldseiten. Die Metropole hat an fünf Seiten Seezugang.
- **Ausbau:** In der Metropole steht eine Arbeitseinheit der Stärke 5000. Deshalb kann hier schneller gebaut werden. Für den Ausbau der Tempelanlagen in der Stadt um einen Punkt werden drei Bauwertpunkte gebraucht wegen des Schwierigen Geländes. Deshalb steht hier "1/3" für einen Mond von drei Monden Bauzeit insgesamt.

Zur Aufstellung der Eigenschaften von Einheiten und Charakteren (jeder Spielzug):

- **Einheiteneigenschaften:** gehören eigentlich im Querformat neben den Zugbefehl, so daß der Spielleiter den Überblick hat. Das war hier aus technischen Gründen nicht sinnvoll.
- **Charaktere:** für die Gutpunkte zählen die Ansiedlungen nur mit ihrem Nennwert (nicht mit dem durch Schwieriges Gelände erhöhten Wert). Die Gutpunkte aus dem REP-Status sind an dieser Stelle unnötig.

Zur Aufstellung der Einnahmen und Ausgaben (jeden Rüst- oder Einnahmemond):

- **Steuern aus Land:** die Aufschlüsselung nach Geländearten gibt dem SL einen Hinweis, ob irgendwo – entweder bei sich selbst oder beim Spieler – falsche Daten stehen.
- **Bauwerke:** müssen hier noch einmal aufgeschlüsselt stehen. Der Eintrag unter GS* steht für den Multiplikator aus der Geländeschwierigkeit. Erträge und Kosten für Bauwerke getrennt zu führen, gibt einen guten Eindruck von den Unterhaltskosten einer einzelnen Ansiedlung.
- **Unterhalt von Infrastruktur-Bauwerken:** Die Angaben sind nach Geländeschwierigkeit aufgeschlüsselt. In der Summenzeile ist die jeweilige Anzahl bereits mit dem Faktor aus der Geländeschwierigkeit multipliziert.
- **Unterhalt von Einheiten:** die Berechnung ist recht einfach, da es nur drei verschiedene Typen gibt. Zu beachten: neu aufgestellte Einheiten verursachen noch keinen Unterhalt, im aktuellen Spielzug aufzulösende aber sehr wohl.

Der Zugbefehl:

<i>Nr.</i>	<i>Größe</i>	<i>Abk</i>	<i>#</i>	<i>Abk</i>	<i>Position</i>	<i>Zugbefehl</i>	<i>Position</i>	<i>Befehl mit</i>	
	<i>Sonstiges</i>	<i>Typ</i>	<i>Hf</i>	<i>Hf</i>	<i>alt</i>	<i>neu</i>	<i>Char</i>		
101	8.000	K	2	Hf	210/19	-20-21	210/21	KVE	neu 2000K
102	5.000	BK	2	Hf	210/37	-30-001/01	001/01	KAE	501
103	4.000	K	1	Hf	210/30	-001/01	001/01	KAE	
104	2.000	K	1	Hf	(300)	-210/19	210/19	KVW	
105	2.500	K	2	Hf	210/01	-(303)	(303)	KR	502
106	3.000	K	1	Hf	210/04		210/04	KH	neu
201	750	R	1	Hf	210/37	-001/05-06-07	001/07	KIE	
202	750	R	1	Hf	002/46	001/02-03	001/03	KIE	
203	430	R	1	Hf	210/30	-22-21-20-19	210/19	KR	auflösen in
					210/19				
204	50	R	1	Hf	210/37	001/10-17-25-26-27	001/27	KR	
301	100	KS	3	Hf	002/23	-31-38-44	002/44	KA	001/01 belagern
302	50	KS	2	Hf	002/23		002/23	KR	
303	50	KS	2	Hf	002/23		002/23	KR	
304	10	KS	1	Hf	002/09	-08-07-06-11-17-24-23	002/23	KV	
305	10	TS	1	Hf	002/09	-08-07-06-11-17-24-23	002/23	KV	
401	5.000	A	1	Hf	210/04		210/04	AB	Bef. bauen

402 1.000 AK 1 Hf 210/03 210/03 AM

Charaktere und Spezialisten:

501			1	Ma	(102)	(102)	S1	siehe Aktionsteil
502			1	Hf	(105)	(105)	KR	
510-9			10	Sp	001/01	001/01	GO	siehe Aktionsteil
511			1	Sp	001/01	001/01	GA	siehe Aktionsteil
520-4			5	Sp	210/19	001/01	GA	neu

Die Aufstellung der Ansiedlungen

Ansiedlung		Strukturen		Standortfaktoren			Ausbau					
Typ	Ort	Name	Bev	Rüs	Mil	Stv	Bef	Lab	Tmp	GS*	auf	BW
	Häfen	BW	Struktur									
MET+	210/04	Tharos	10	10	10	12			6	1	twa	48
	12345	2	Bef.									
FST	210/19	Elystria	5	5	10	7	7		2	1	t	36
	1											
STD	210/01	Trakan	5	5	5	7			2	3	tsu	72
	2	1/3	Tmp.									
			3	(Sum)								

Die Reichsaufstellung (Ein Beispiel):

Aufstellung der Einheiten mit ihren Eigenschaften:

Nr.	Größe	Abk	Hf	Abk	Standort							
		Immunitäten	Ausb									
101	8.000	K	2	Hf	210/19	1	1	0	10	0	twa	
	1											
102	5.000	BK	2	Hf	210/37	1	1	0/1	15	0	t	
	3	ew,su										
103	4.000	K	1	Hf	210/30	3	1	0	10	0	t	
	3	ew,su										
104	2.000	K	1	Hf	(300)	1	2	0	10	0	twa	X
	2											
105	2.500	K	2	Hf	210/01	1*	1	0	10	0	t	
	2		1/3									
106	3.000	K	1	Hf	210/04	1	1	0	10	0	t	
	1											
201	750	R	1	Hf	210/37	2	1	0	20B	0	tsu	
	3	ew										
202	750	R	1	Hf	002/46	2	1	0	20B	0	tsu	
	2	ew										
203	430	R	1	Hf	210/30	1	1	0	20B	0	t	
	2											
204	50	R	1	Hf	210/37	1	1	0	20B	0	t	
	2											
301	100	KS	3	Hf	002/23	1/1	1	0/1	40	0		
	3											
302	50	KS	2	Hf	002/23	2/2	1	0	50	0		
	5		10/12									
303	50	KS	2	Hf	002/23	1/3	1	0	40	1		

	5		10/12								
304	10	KS	1	Hf	002/09	1/1	1	0	50	0	
	3										
305	10	TS	1	Hf	002/09	1	2	0	40	2	
	4										
401	5.000	A	1	Hf	210/04	1/1	1	0	40	1	
	3										
402	1.000	AK	1	Hf	210/03	0	1	1	10	0	t
	2										
Charaktere und Spezialisten											
Ausgebildet als											
501			1	Ma	(102)	Ma					5
	1										
502			1	Hf	(105)	Hf	(Sp)				5
	2		1/3								
510-9			10	Sp	001/01	Sp					5
	1										
511			1	Sp	001/01	Hf	Ma	Sp			5
	3										
520-4			5	Sp	210/19	Hf	Ma	Sp			5
	1										

Die Symbole bedeuten:

- **Streitaxt:** Angriffsstärke Nah/Fern. Ein * hinter der Nahkampfstärke steht für Marineinfanterie.
- **Schild:** Verteidigungsstärke.
- **Hammer:** Arbeitskraft/Belagerungsstärke.
- **Pfeil:** Bewegungspunkte, B = beritten
- **Wagen:** Transportlevel. Ein Level bedeutet 100kg zu Land, 5t zur Seem jeweils pro Einzelelement.
- **Sechseck:** Geländeart, in der die Einheit gerüstet wurde.
- **"P":** Einheit hat die Eigenschaft "Heimatverteidigung" (ist eine Provinzeinheit).
- **Ordenskrenz:** Rüststufe.

Aufstellung der Charaktere mit ihren Herkunftsorten und Gutpunkten

Nr.	Status	Ansiedlung	BWP	Gutpunkte	Charaktername
501	REP	210/19	48	4+2	Traska Dagon II.
502	REP	210/04	36	3+2	Illyra
511	NSC	210/01	24	2	Meriac

Einnahmen für das Reichsgebiet

Höhenstufe Geländetyp	WasserTiefland		Hochland		Bergland		Gebirge		
	KF	Steuern	KF	Steuern	KF	Steuern	KF	Steuern	
Normal		25	75.000	13	19.500	8	6.000	5	1.875
Wald		5	9.000	2	1.800	1	450		0
See		2	3.600	4	3.600		0		0
Steppe			0						
Sumpf		37	22.200	12	3.600	9	1.350		
Dschungel				0		0			0

Wüste			0		0						
Eiswüste	40	60	5	3.000	7	2.100	1	150	4	300	
Vulkan			0		0			0	1	38	
<i>Zw. Summen</i>	40	60	74	112.800	38	30.600	19	7.950	10	2.213	

Summen: KF Steuern Land
181 153.623GS

Einnahmen und Ausgaben aus Ansiedlungen

Ort und Name		Strukturen			Standortfaktoren			Erträge Kosten				
Typ	Ort	Name	Bev	Rüs	Mil	Stv	Bef	Lab	Tmp	GS*	auf	BW
	Einw.	GS	GS									
MET+	210/04	Tharos	10	10	10	12			6	1	twa	48
	100.000	15.000	4.800									
FST	210/19	Elystria	5	5	10	7	7		2	1	t	36
	50.000	7.500	3.600									
STD	210/01	Trakan	5	5	5	7			2	3	tsu	72
	50.000	7.500	7.200									

30.000 -15.600

Ausgaben für Neurüstung und Auflösung von Einheiten

Einheit	Stärke	RS	Hf	RS	wo	Kosten
101 (aufr.)		+ 3000K		1	1	210/19 -11.000
106	+ 3000K		1	1	1	210/04 -16.000
203 (aufl.)		- 430R	2	1	1	210/19 +3.725
520-4	+5Sp	1				210/19 -5.000

Ausgaben für den Unterhalt der Infrastruktur

	GSw 0	GSw 1	GSw 2	Kosten
WL Wälle	23	2		
STR Straßen	5	1	4	
BRÜ Brücken		2		
Summe	30	6	12	-4.800

Ausgaben für den Unterhalt von Einheiten

	Anzahl pro Element	Kosten
Bestand Land	26.480	1 -27.480
Bestand See	220	20 -4.400
Charaktere / Hf etc..	35	200 -7.000

12.6 Kulturberichte

Alles, was zur Kultur des Landes gehört, Beschreibungen, Darstellungen, Zeichnungen von Lebensverhältnissen der Bevölkerung und Aussehen von Land, Leuten, Bauwerken, Gesellschaftsform, religiöse und magische Praxis, aber auch die Entwicklung einer eigenen Sprache oder Gedichte, Geschichten und Legenden. Details zu Kulturberichten siehe **3.1 Kulturberichte**.

12.7 Diplomatie

Zu den Mitteln der Diplomatie gehören Botschaften, Direktkontakte, Nachrichten und Verträge:

Botschaften an andere Charaktere oder Reiche sind nicht öffentliche Briefe und werden vom Spielleiter, falls sie nicht verlorengehen, mit der nächsten Auswertung an den Empfänger weitergeleitet. Botschaften an entferntere Reiche können auf ihrem Weg verlorengehen. Der Spielleiter kann auf seinem Segment Eilbotschaften zulassen. Diese können zu einem beliebigen Zeitpunkt verschickt werden und werden vom Spielleiter sofort nach Erhalt an den Empfänger weitergeleitet. Der Spieler hat die zusätzlichen Kosten jeder Eilbotschaft zu tragen. Erlaubt der Spielleiter Eilbotschaften, können auch Mitspieler unabhängig voneinander und unabhängig von ihrem Spieler Botschaften versenden.

Direktkontakte entstehen durch Austausch von Realadressen zwischen offenen Spielern (siehe **2.2**). Spieler können auf diese Weise Absprachen treffen, müssen dann aber erklären, wie diese Absprachen auf Myra zustandegekommen sind. Der Spielleiter muß über alle Absprachen aus solchen Direktkontakten informiert werden.

Nachrichten enthalten Informationen aus den Reichen, die allen anderen Spielern eines Segments zugänglich gemacht werden sollen. Nachrichten werden vom Spielleiter im Segmentsboten veröffentlicht und können einen beliebigen Inhalt haben.

Verträge können zwischen Reichen und Charakteren geschlossen werden, nachdem sie auf irgendeine Art miteinander in Kontakt gekommen sind. Von jedem Vertrag muß der Spielleiter und jeder der Vertragspartner eine Abschrift erhalten. Über die Einhaltung von Verträgen zu wachen, ist Sache der Vertragspartner.

12.8 Die Auswertung

Der Spielleiter wertet die Züge der Spieler aus. Die Auswertung enthält die Sichtungen, Begegnungen, Kampfresultate und den neuen Sichtbereich. Der Auswertung liegt der Segmentsbote bei, der unter anderem einen Überblick über das Segmentsgeschehen enthält. Die Zeit zwischen Eintreffschluß und Auswertung hängt vom Spielrhythmus ab und beträgt zur Zeit zwei bis sechs Wochen. Kann der Spielleiter seinen geplanten Auswertrhythmus nicht durchhalten, läuft die Zeit auf Myra trotzdem weiter. Bauwerke werden weitergebaut und es sollen auch weitere Spielzüge eingereicht werden.

Ist jemand mit seiner Auswertung nicht zufrieden, weil er meint, ungerecht oder fehlerhaft behandelt worden zu sein, sollte er erst einmal versuchen das Problem mit seinem SL im Einvernehmen zu lösen, denn eine gute Kooperation zwischen Spieler und Spielleiter ist Voraussetzung für einen guten Spielverlauf. Er hat aber auch die Möglichkeit, sich an den gewählten Spielervertreter zu wenden, der dann schlichtend und klärend eingreifen kann. Liegt jemand jedoch ständig im Streit mit seinem SL, sollte er besser auf ein anderes Segment wechseln - zu einem anderen SL - oder im Falle extrem falscher Erwartungen zu einem anderen Spiel.

Kapitel 13 Wissen und Fortschritt

Das Wissen eines Reiches wird durch eine Sammlung von Fähigkeiten definiert. Jede Fähigkeit macht einem Reich eine Eigenschaft für Bauwerke, Einheiten, Charaktere etc. verfügbar. Die Fähigkeiten sind also als **Vorausbedingung** für die Verwendung der spieltechnischen Eigenschaften zu sehen. Die normalen Kosten (siehe dazu die Kapitel 7 bis 11) fallen trotzdem an.

Die unten angegebene Liste der Fähigkeiten ist nicht vollständig. Spieler können eigene Errungenschaften

definieren und deren Erforschung anstreben.

13.1 Fähigkeiten eines Reiches

Standardfähigkeiten und Sonderfähigkeiten

Jede Kultur hat einen Satz von Standardfähigkeiten. Diese sind im gesamten Reich zu normalen Preisen verfügbar.

Sonderfähigkeiten sind neue Errungenschaften, die noch nicht überall im Reich verbreitet sind. Sie sind verfügbar, jedoch zu erhöhten Preisen. Das bedeutet für Einheitenfähigkeiten und Charakterfähigkeiten, daß sie eine Rüststufe mehr kosten als normalerweise (bei Fähigkeiten, die mehr als eine Rüststufe kosten, werden die Rüststufen verdoppelt), bei Strukturen von Bauwerken, daß ihr Endausbau doppelt soviel kostet etc.. Außerdem gelten mit Sonderfähigkeiten ausgestattete Elemente als höher entwickelt als das Reich, d.h. die Vorteile aus der Fähigkeit können ihnen wieder verlorengehen, solange die Fähigkeit keine Standardfähigkeit ist (siehe unten unter Verlust von Fähigkeiten). Fähigkeiten, auf die diese Regelung nicht anwendbar ist, können als Sonderfähigkeit reduzierte Wirkung haben oder mit anderweitigen Nachteilen verbunden sein. Details wissen die Spielleiter.

Beispiel: Ein Reich baut eine Stadtmauer der Stärke 6 in der Eiswüste. Das würde normalerweise 12 Bauwertpunkte kosten. "Stadtverteidigung 3", die Fähigkeit, die für die angegebene Größe nötig ist, ist jedoch nur Sonderfähigkeit, also kosten die letzten zwei Stufen der Mauer (die, die von der Sonderfähigkeit abhängen) je 4 Bauwertpunkte statt 2, die Gesamtmauer also 16 BWP. Außerdem besteht eine Chance, daß die Mauer zu irgendeinem Zeitpunkt in sich zusammenfällt und auf Stärke 4 reduziert wird, wenn die Fähigkeit nicht zur Standardfähigkeit gemacht wird.

Sonderfähigkeiten können durch Aufwand von GS in Höhe der Steuereinnahmen eines Halbjahres in Standardfähigkeiten umgewandelt werden. Die Zahlung muß nicht auf einmal erfolgen. Standardfähigkeiten dürfen nicht von Sonderfähigkeiten abhängen. Die Buchführung liegt beim Spieler.

Organisation der Fähigkeiten: Der Wissensbaum

Fähigkeiten hängen in vielfältiger Art und Weise voneinander ab. Deshalb sind sie in drei Ebenen in einer Art Baum organisiert. Die unterste Ebene sind die **Grundlagenfähigkeiten** (Beispiel: Wissen). Sie umfassen jeweils große Bereiche, und ihre Stufe ist ein Zeichen für Schwerpunkte in der gesamten Kultur des Reiches. Auf der zweiten Ebene sind die **intermediären Fähigkeiten** (Beispiel: Konstruktion). Diese kennzeichnen einen immer noch großen Anwendungsbereich einer Grundlagenfähigkeit. Je mehrere intermediäre Fähigkeiten hängen von einer Grundlagenfähigkeit ab (siehe **Tabelle 13.1-1**). Die dritte Ebene stellen die direkt **spieltechnisch wirksamen Fähigkeiten** dar (Beispiel: Brückenbau). Diese sind in ihrer spieltechnischen Wirkung genau definierte Anwendungen und können über mehrere verschiedene Wege aus den intermediären Fähigkeiten entwickelt werden.

Die jeweils höhere Ebene hängt von der niedrigeren ab. Sofern die Grundlagen- und intermediären Fähigkeiten nicht hoch genug entwickelt sind, können spieltechnisch wirksame Fähigkeiten nur dann hinzugewonnen werden, wenn man zuerst die Grundlagen weiterentwickelt. In Klammern stehen die Standardwerte

Tabelle 13.1-1: Grundlagenfähigkeiten und intermediäre Fähigkeiten:

Grundlagenfähigkeit Intermediäre Fähigkeiten (Standardwert in Klammern)

Organisation (3) Information/Kommunikation (3), Strategie/Taktik (3), Versorgung (3)

Wissen (4) Waffentechnik (3), Baukunst (4), Konstruktion (3), Materialien (4), Lebensformen (3)

Glaube (3) Leidenschaft (3), Loyalität (3), Kontemplation (3)

Geistesmacht (3) Wahrnehmung (3), Transformation (3), Evokation (3), Kontrolle (3), Metamagie (3)

Natur Natürliche Fähigkeiten (unterliegen besonderen Regeln)

Die Grundlagenbereiche sind möglichst allgemein zu verstehen. Glaube ist nicht gleichbedeutend mit

Religion, sondern bedeutet, daß an irgendetwas, sei es ein Prinzip, eine Gottheit oder eine Ideologie, so geglaubt wird, daß eine gewisse Gestaltungsmacht davon ausgeht. Worum es sich dabei im einzelnen handelt, beschreiben Spieler mit ihrer Kultur.

Beschreibung von spieltechnisch wirksamen Fähigkeiten, ein Beispiel:

Fähigkeit* *Beschreibung* *Einflüsse

Angriff (Nahkampf) (**n**) Erreichbare Angriffsstärke *Strategie/Taktik, *Leidenschaft, Waffentechnik, Evokation, Kontrolle

Verteidigung (Land) (**n**) Beeinflußt, wie weit Verluste im Kampf verringert werden können.

*Strategie/Taktik, *Materialien, Transformation

Die **Stufe (n)** einer Fähigkeit gibt an, wie entwickelt das Reich in diesem Bereich ist. Beispiel: Ein Reich mit *Angriff (Nahkampf)* 5 kann Landeinheiten mit einer Nahkampfstärke von bis zu 5 aufstellen.

Die **Einflußfaktoren** sind in der Regel intermediäre Fähigkeiten. Sie bestimmen, welche maximale Stufe ein Reich in einer spieltechnisch wirksamen Fähigkeit erreichen kann. Jede Fähigkeit hat mindestens einen Einflußfaktor. Die maximal erreichbare Stufe von Fähigkeiten mit mehreren Einflußfaktoren ist der abgerundete Schnitt der beiden Einflußfaktoren mit der höchsten Stufe. Das bedeutet, hohe Stufen in einem Einflußfaktor können niedrigere in einem anderen unter Umständen kompensieren.

Beispiel: Ein religiös orientiertes Reich hat fanatische Glaubenskämpfer, aber nur minimale Kenntnisse in militärischer Taktik. Die Kampfstärke seiner Heere kann trotzdem beträchtlich sein. Die Fähigkeit "Leidenschaft" aus dem Grundlagenbereich "Glaube" ist also ein Einflußfaktor auf die spieltechnische Fähigkeit *Angriff (Nahkampf)*.

Obligatorische Einflußfaktoren: Manchmal **muß** ein Einflußfaktor in die Berechnung eingehen – auch wenn sein Wert niedrig ist. Solche Einflußfaktoren erscheinen in den Beschreibungen mit einem Stern ("*"). Sind mehrere Einflußfaktoren mit einem Stern versehen, ist eine von diesen obligatorisch.

Beispiel: Einflußfaktoren auf *Angriff (Nahkampf)* sind (Strategie/Taktik, Leidenschaft), Waffentechnik, Evokation und Kontrolle. Das heißt, entweder *Strategie/Taktik* oder *Leidenschaft* geht auf jeden Fall in die Berechnung ein. Das eben erwähnte Reich hat Strategie/Taktik 3, Waffentechnik 6, Leidenschaft 2, Evokation 0 und Kontrolle 4. Die Fähigkeit *Angriff (Nahkampf)* kann also von diesem Reich bis zur Stufe 4 (Schnitt aus *Strategie/Taktik* (obligatorisch!) und *Waffentechnik*) entwickelt werden, ohne daß Grundlagen- bzw. intermediäre Fähigkeiten weiterentwickelt werden müssen.

Manche Fähigkeiten haben zusätzliche Voraussetzungen. Das ist dann bei der Fähigkeit angegeben. Die Voraussetzungen müssen in jedem Fall erfüllt sein.

Entwicklung neuer Fähigkeiten

Eine Grundlagenfähigkeit weiterzuentwickeln, ist immer möglich. Eine andere Fähigkeit zu entwickeln setzt voraus, daß die Einflußfaktoren eine Erhöhung der Stufe der Fähigkeit zulassen. Für intermediäre Fähigkeiten gilt die Grundlagenfähigkeit, auf der sie basiert, als einziger Einflußfaktor (siehe **Tabelle 13.1-1**). Niedere Stufen müssen vor höheren entwickelt werden. Manche Fähigkeiten können unabhängig von den Regelungen in diesem Abschnitt nur bis zu einer Obergrenze entwickelt werden. Details weiß der Spielleiter.

Die Entwicklung kostet mindestens ein Jahr Zeit. Jedes Reich hat drei Entwicklungspunkte pro Jahr. Eine Grundlagenfähigkeit weiterzuentwickeln, kostet drei Punkte, eine intermediäre zwei und eine spieltechnisch wirksame Fähigkeit einen Punkt. Für jeden benutzten Einflußfaktor, der nur Sonderfähigkeit ist, kostet die Entwicklung einen Punkt mehr. Es ist nicht möglich, eine Fähigkeit um mehr als eine Stufe pro Jahr weiterzuentwickeln. Es gibt keine Garantie für das erfolgreiche Gelingen eines Entwicklungsprojekts.

Automatische Fähigkeiten:

Manche Fähigkeiten, die die Ausstattung von Einheiten, Charakteren und Bauwerken mit zusätzlichen Eigenschaften bzw. Strukturen ermöglichen, können von Standardfähigkeiten zu automatischen Fähigkeiten weiterentwickelt werden. Es gibt zwei Stufen (der "Automatisierung"). In der ersten Stufe entfällt entweder die zusätzliche Ausbildungs- bzw. Bauzeit für die entsprechende Fähigkeit oder die zusätzlichen Kosten, in

der zweiten entfällt auch das jeweils Andere. Die Weiterentwicklung um eine Stufe kann, abhängig von der Fähigkeit, bis zu einer Jahreseinnahme in Gold kosten und dauert mindestens ein Jahr. Automatisierung kostet alle Entwicklungspunkte.

Beispiel 1: Hat ein Reich "Stadtverteidigung 1" als automatische Fähigkeit, hat jede Ansiedlung automatisch mindestens einen Gutpunkt Verteidigungswert – weitere können zu normalen Kosten hinzugebaut werden.

Beispiel 2: Hat ein Reich "Angriff (Nahkampf) 1" als automatische Fähigkeit, kann einem Einheitentyp eine Angriffsstärke ohne zusätzliche Ausbildungszeit und (in Stufe 2) ohne zusätzliche Kosten hinzugefügt werden.

Startfähigkeiten:

Die Startfähigkeiten für völlig neue Reiche werden von Spieler und Spielleiter zusammen festgelegt. Die Anzahl der Startfähigkeiten wird vom Spielleiter festgelegt. Mit existierenden Reichen werden auch deren Fähigkeiten übernommen.

13.2 Liste der Fähigkeiten

Die folgende Tabelle der Fähigkeiten ist in verschiedene Gruppen aufgeteilt: Mit **Einheitenfähigkeiten** können Einheiten nach den Regeln in **7.3** ausgestattet werden. Taucht eine Fähigkeit dort in der Liste nicht auf, haben sie alle passenden Einheiten automatisch (wenn Schiffbau 2 entwickelt ist, können alle Schiffe Flüsse befahren), ansonsten müssen die in **7.3** angegebenen Rüststufen bezahlt werden.

Bauwerksfähigkeiten ermöglichen den Bau der entsprechenden Struktur oder den Bau in entsprechenden Geländetypen nach den Bauregeln in **Kapitel 11**. Geistige Disziplinen, Magie- und Priesterfähigkeiten haben eine besondere Bedeutung im Rahmen der entsprechenden Kulturbereiche (siehe separate Regeln), und Spionagefähigkeiten ermöglichen die Nutzung des Spionagesystems in Abschnitt **Kapitel 9**. In Klammern steht jeweils der Standardwert.

Tabelle 13.2-1: Liste der Fähigkeiten mit Einflußfaktoren

Fähigkeit Beschreibung Einflußfaktoren

Einheitenfähigkeiten:

Angriff (Fernkampf) (1) Erreichbare Angriffsstärke Waffentechnik*, Evokation*, Strategie/Taktik, Materialien

Angriff (Nahkampf) (3) Erreichbare Angriffsstärke 4:ermöglicht in Verbindung mit Schiffbau 1 zusätzlich die Ausbildung von Marineinfanterie Strategie/Taktik*, Leidenschaft*, Waffentechnik, Evokation, Kontrolle

Arbeitskraft (3) Erreichbare Arbeitskraft Versorgung*, Konstruktion, Leidenschaft, Transformation

Belagerung (3) Erreichbare Belagerungsstärke Konstruktion, Waffentechnik, Transformation

Geländeimmunität (1) Bestimmt die maximale Anzahl der auf eine Einheit kommenden

Geländeimmunitäten (extremes Gelände zählt doppelt) Information/Kommunikation*, Versorgung, Materialien, Lebensformen, Transformation

Geschwindigkeit Land (1) Ermöglicht das Rüsten von schnelleren Landeinheiten. 1: ermöglicht in Verbindung mit Lebensformen 1 (intermediäre Fähigkeit) zusätzlich berittene Einheiten Versorgung, Leidenschaft.

Geschwindigkeit See (2) Ermöglicht das Rüsten von schnelleren Schiffen. Konstruktion, Kontrolle

Heimatverteidigung (1) Bestimmt die maximale Anzahl der Provinzen, für die eine Einheit die Eigenschaft "Heimatverteidigung" haben kann. Strategie/Taktik, Leidenschaft

Heldenverehrung (3) Beeinflußt die maximalen Gutpunkte, die eine Einheit aus der Präsenz von Charakteren erhält (1 GP pro Stufe für NSC plus 5 GP pro Stufe für REP). Leidenschaft, Loyalität

Monsterimmunität (2) Bestimmt die maximale Anzahl der auf eine Einheit kommenden

Monsterimmunitäten (Manche Monster erfordern mehrere Stufen) Lebensformen*, Strategie/Taktik, Waffentechnik, Evokation, Kontrolle

Schiffbau (3) 1: Küstenschiffahrt 2: Flußschiffahrt 3: Hochseeschiffahrt 4: Sturm- und Strudelfestigkeit
Konstruktion*, Materialien, Transformation

Transport Land (2) Bestimmt die erreichbare Kapazität pro Einzelement einer Einheit (100 kg pro Stufe). Versorgung, Konstruktion, Leidenschaft, Kontrolle, Lebensformen

Transport See (3) Bestimmt die erreichbare Kapazität pro Einzelement einer Einheit (5t pro Stufe)
Konstruktion*, Versorgung, Kontrolle

Verteidigung (Land) (1) Beeinflußt, wie weit Verluste im Kampf verringert werden können.
Strategie/Taktik*, Materialien*, Transformation

Verteidigung (See) (1) Beeinflußt, wie weit Verluste im Kampf verringert werden können. Materialien*, Konstruktion*, Strategie/Taktik, Transformation

Bauwerksfähigkeiten: Details siehe *Kapitel 11*

Allgemeine Bautechnik (4) 1: Straßenbau 2: Brückenbau, 3: Bau in schwerem Gelände
4: Kanalbau 5: Bau in extremem Gelände 7: Minen sind automatisch verlustfrei Baukunst*, Materialien, Transformation

Bevölkerung (3) Beeinflußt die maximale Größe einer Ansiedlung (2 BWP pro Stufe). Versorgung*

Rüstkapazität (3) Beeinflußt die maximal erreichbare Rüstkapazität einer Ansiedlung (2 BWP pro Stufe) Versorgung*, Leidenschaft, Strategie/Taktik

Kasernen (3) Beeinflußt die maximale Stationierungskapazität (2 BWP pro Stufe) Versorgung

Stadtverteidigung (4) Beeinflußt die maximale Stärke der Stadtverteidigung (2 BWP pro Stufe)
Baukunst*, Materialien, Transformation

Festungmauern (4) Beeinflußt die maximale Stärke der Festungmauern (2 BWP pro Stufe). Stufe 2 ermöglicht außerdem den Bau von Wällen Baukunst*, Materialien, Transformation

Spionagefähigkeiten:

Infiltration (3) Beeinflußt den maximal erreichbaren Infiltrationsgrad (15 Punkte pro Stufe).
Loyalität*, Information, Transformation

Hofspionage (3) Beeinflußt die erreichbare Erfolgchance Loyalität*, Information, Transformation

Einheitenspionage (3) Beeinflußt die erreichbare Erfolgchance Strategie/Taktik

Gebietsspionage (3) Beeinflußt die Größe des Gebiets, das ein einzelner Spion bearbeiten kann (in BWP für Ansiedlungen, in Kleinfeldern für Gebiet) Information/Kommunikation

Sabotage (3) Beeinflußt die erreichbare Erfolgchance Konstruktion*, Transformation*, Strategie/Taktik

Spionageabwehr (3) Beeinflußt die erreichbare Erfolgchance Loyalität*, Wahrnehmung, Information/Kommunikation, .

Geistige Disziplinen: Die Stufe gibt den maximal erreichbaren Basisgrad für Effekte an (→ Weisenregel)

Zerstören (3) Effekte zum Zerstören von Objekten und Lebewesen. Metamagie*, Kontemplation*.
Evokation, Strategie/Taktik

Wandeln (3) Das Umwandeln bzw. Verwandeln von Material und Lebensformen Metamagie*,
Kontemplation*, Transformation, Kontrolle

Erkennen (3) Effekte, die der Information und deren Verschleierung dienen. Metamagie*,
Kontemplation*, Wahrnehmung, Information

Bewegen (3) Die physische Beeinflussung der Bewegung von Einheiten und Charakteren
Metamagie*, Kontemplation*, Kontrolle

Kontrollieren (3) Der Einfluß auf Willen und Handlungen anderer Wesen. Metamagie*,

Kontemplation*, Kontrolle, Lebensformen

Schützen (3) Der Schutz vor natürlichen und übernatürlichen Effekten Metamagie*, Kontemplation*, Evokation, Transformation

Beschwören (3) Das Herbeirufen anderer Wesen. Kontrolle ist nicht automatisch. Metamagie*, Kontemplation*, Evokation, Lebensformen

Kontakt (3) Die Kontaktaufnahme mit anderen Wesen und das Zusammenfügen von Getrenntem. Metamagie*, Kontemplation*, Wahrnehmung, Information

Magiefähigkeiten:

Landherrschaft (1) zusätzliche Voraussetzung: 15 Stufen in Geistigen Disziplinen pro Landherrschaftsstufe Metamagie/2

Magietheorie (3) bestimmt den maximalen Basisgrad erforschbarer Effekte Metamagie

Magielabor (3) bestimmt die maximale Größe des für einen Effekt nutzbaren Labors Metamagie

Forschungsgeschwindigkeit (1) Beschleunigt die magische Forschung um den Faktor (n) (d.h. der Standardwert beschleunigt nichts). zusätzliche Voraussetzung: Magietheorie (2*n) Metamagie

Priesterfähigkeiten:

Avatar (1) zusätzliche Voraussetzung: 15 Stufen in Geistigen Disziplinen pro Avatar-Stufe Kontemplation/2

Tempelmacht (3) 1: Tempel wirken maximal auf dem eigenen Kleinfeld. 2: ...maximal in einem Kleinfeld Radius 3: ...maximal in fünf Kleinfeldern Radius. 4-n: Erhöhte Präsenz der Gottheit. Priester erhalten einen Bonus auf die ihnen verfügbare Energie für geistige Disziplinen. Kontemplation, Leidenschaft

Tempelbau (3) bestimmt die maximale Größe von Tempeln, 10 BWP pro Stufe Loyalität*, Versorgung, Konstruktion

Priestermacht (Religion) (3) Bestimmt die Verfügbarkeit von besonderen Priesterfähigkeiten. Diese sind nicht von "Geistesmacht" abhängig und je nach Religion, Ideologie u.dgl. verschieden. Höhere Stufen geben (natürlich) bessere Fähigkeiten. Kontemplation, Leidenschaft

Charakterfähigkeiten:

Reiche, die bestimmte Charaktere ausbilden wollen, müssen die Vorteile, die diese Charaktere bringen, als Fähigkeiten besitzen. Wenn also z.B. ein Architekt das Bauen von Kanälen ermöglicht, muß das Reich, das ihn ausgebildet hat, *Allgemeine Bautechnik 4* als Fähigkeit haben. Jedes Reich kann seine ausgebildeten Spezialisten Architekten, Geologen oder sogar Magier nennen – aber was die tatsächlich können, hängt von den Reichsfähigkeiten ab. Unabhängig von den Fähigkeiten des Charakters gelten für das Reich außerdem die Regeln für die Übertragung von Fähigkeiten (siehe unten).

Handel:

Dieser Bereich wird von der separat erhältlichen Handelsregel geregelt. Die primären Einflußfaktoren für Handelsfähigkeiten sind Versorgung und Information.

13.3 Übertragung, Änderung und Verlust

Handel mit Wissen, Diebstahl von Wissen:

Die Übertragung von Fähigkeiten, egal ob durch Handel oder Diebstahl, an andere Reiche ist nur dann möglich, wenn alle Voraussetzungen für die selbständige Entwicklung dieser Fähigkeiten durch das Empfängerreich erfüllt sind. Anderenfalls versteht das Empfängerreich nicht, was es da bekommen hat. Fähigkeiten werden dem Empfängerreich durch Übertragung von Plänen oder Charakteren bekannt.

- Die Automatisierung von Fähigkeiten kann nicht übertragen werden.

Übertragene Fähigkeiten sind verfügbar, jedoch zu erhöhten Preisen. Das bedeutet für Einheitenfähigkeiten, daß sie zwei Rüststufen mehr kosten als normalerweise (bei Fähigkeiten, die mehr als eine Rüststufe kosten, werden die Rüststufen verdreifacht), bei Strukturen von Bauwerken, daß ihr Endausbau dreimal soviel kostet etc.. Außerdem gelten Elemente mit übertragenen Fähigkeiten als höher entwickelt als das Reich, d.h. die Vorteile aus der Fähigkeit können ihnen wieder verlorengehen, solange die Fähigkeit keine Standardfähigkeit ist (siehe unten unter Verlust von Fähigkeiten). Der Spielleiter kann bestimmen, daß übertragene Fähigkeiten die Weiterentwicklung zu Sonder- und Standardfähigkeiten erleichtern.

Beispiel: Ein Reich stiehlt die Fähigkeit "Allgemeine Bautechnik 5". Es kann jetzt Kanäle bauen, aber zu dreifachen Kosten. Außerdem besteht die Gefahr, daß der Kanal allmählich versandet oder austrocknet, solange die gestohlene Fähigkeit nicht zu einer Standardfähigkeit weiterentwickelt wird.

Folgen der Eroberung von Ansiedlungen:

Bei der Eroberung von Ansiedlungen können dem erobernden Reich auf einer Fähigkeit basierende Objekte, Unterlagen über eine bestimmte Fähigkeit oder Charaktere mit einer solchen in die Hände fallen. Diese zählen auf die gleiche Art und Weise wie erhandelte oder gestohlene Fähigkeiten.

Verlust von Fähigkeiten und Wissen:

Wird eine Fähigkeit von einem Reich lange nicht genutzt, kann das Wissen um diese Fähigkeit verlorengehen. Halten sich Einheiten länger in (im Vergleich mit ihren Fähigkeiten) unterentwickelten Gebieten auf, können sie mit der Zeit Rüststufen und mit ihnen assoziierte Fähigkeiten verlieren. Eroberte (im Vergleich zum eigenen Stand) fortgeschrittene Bauwerkstrukturen können mit der Zeit verfallen.

Änderung der Gesamtkultur eines Reiches:

Wer seinem Reich eine "Generalüberholung" verpassen will und am liebsten einen Satz Fähigkeiten durch einen anderen austauschen würde, dem kann der Spielleiter erlauben, eine Anzahl vorhandener Fähigkeiten pro Jahr gegen neue Fähigkeiten zu tauschen. Die ausgetauschten Fähigkeiten gehen verloren, die eingetauschten kommen neu hinzu. Die genauen Bedingungen einer solchen Änderung bestimmt der Spielleiter.

Anhänge

Anhang A: Die wichtigsten Tabellen

Zeitrechnung

Tabelle A.1: Das myranische Jahr, Schwertwelt-Standard

<i>Realzeit</i>	<i>Name des Mondes</i>	<i>Besonderes</i>	<i>Realzeit</i>	<i>Name des Mondes</i>	<i>Besonderes</i>
17.03.-15.04.	Widdermond	Einnahmen	10.09.-09.10.	Dachsmond	Einnahmen
16.04.-14.05.	Falkenmond	Rüstung	10.10.-07.11.	Adlermond	Rüstung
15.05.-13.06.	Eulenmond	08.11.-07.12		Katzenmond	
14.06.-12.07.	Jaguarmond	08.12.-05.01.		Drachenmond	
13.07.-11.08.	Rabenmond	06.01.-04.02.		Einhornmond	
12.08.-09.09.	Löwen-/Tigermond	05.02.-05.03.		Wolfsmond	
	06.03.-16.03.	Traumtage			

Geländetypen

Tabelle A.2: Geländetypen (Ersetze * durch Abkürzung der Höhenstufe, z.B. hwü=Hochlandwüste)

<i>Geländetyp/Höhe</i>	<i>HS</i>	<i>Farbe Außen/Innen</i>	<i>Abk</i>	<i>Schw. Besonderheiten</i>
------------------------	-----------	--------------------------	------------	-----------------------------

HS 0 (Wasser)	0	hellblau/hellblau	w	0	kann gefrieren zu Eiswüste
HS 1 (Tiefland)	1	hellgrün/hellgrün	t	0	
HS 2 (Hochland)	2	hellbraun/hellbraun	h	0	
HS 3 (Bergland)	3	dunkelbraun/dunkelbraun	b	0	
HS 4 (Gebirge)	4	dunkelgrau/dunkelgrau	g	1	
Wald	1	dunkelgrün/dunkelgrün	twa	0	- 1 KF Sichtweite in manchen Wäldern
Wald	2-4	HS-Farbe/dunkelgrün	*wa	0	- 1 KF Sichtweite in manchen Wäldern
Seengebiet	1-4	HS-Farbe/hellblau	*se	0	kann gefrieren zu Eiswüste
Steppe	1	hellgrün/gelb	st	0	
Sumpf	1	violett/violett	tsu	2	- 1 KF Sichtweite in manchen Sümpfen
Sumpf	2-3	HS-Farbe/violett	*su	2	- 1 KF Sichtweite in manchen Sümpfen
Dschungel	1	oliv/oliv	tds	1	- 1 KF Sichtweite
Dschungel	2-3	HS-Farbe/oliv	*ds	1	- 1 KF Sichtweite
Wüste	1	gelb/gelb	twü	1	
Wüste	2-3	HS-Farbe/gelb	*wü	1	
Eiswüste	0	weiß/weiß	ew	1	kann auftauen zu Wasser
Eiswüste	1-4	HS-Farbe/weiß	*ew	1	kann auftauen zu anderem Geländetyp
Vulkan	1-3	HS-Farbe/rot	*vu	2	
Vulkan	4	rot/rot	vul	2	
Tiefsee	0	dunkelblau/dunkelblau	tw	0	kann gefrieren. -1 KF Sichtweite

Steuereinnahmen

Tabelle A.3: Bevölkerung und Einnahmen in GS für Geländearten und Standard-Ansiedlungen

Höhenstufe	Wasser (0)		Tiefland (1)		Hochland (2)		Bergland (3)		Gebirge (4)	
Geländetyp:	Einw.	GS	Einw.	GS	Einw.	GS	Einw.	GS	Einw.	GS
Normal	50.000	3.000	25.000	1.500	12.500	750	6.250	375		
Wald	30.000	1.800	15.000	900	7.500	450	3.750	225		
See	30.000	1.800	15.000	900	7.500	450	3.750	225		
Steppe	15.000	900								
Sumpf	10.000	600	5.000	300	2.500	150				
Dschungel		10.000	600	5.000	300	2.500	150			
Wüste	10.000	600	5.000	300	2.500	150				
Eiswüste	1.000	60	10.000	600	5.000	300	2.500	150	1.250	75
Vulkan -	5.000	300	2.500	150	1.250	75	625	38		
Garnison	0	-600	0	-600	0	-600	0	-600	0	-1200
Burg	10.000	300	10.000	300	10.000	300	10.000	-900		
Stadt	50.000	5.100	50.000	5.100	50.000	5.100	50.000	2.700		
Festung		50.000	3.900	50.000	3.900	50.000	3.900	50.000	300	
Metropole		100.000	10.200	100.000	10.200	100.000	10.200	100.000	5.400	

negative Zahlen bedeuten, daß die Ansiedlung regelmäßig Gold *kostet*, nicht einbringt.

Einheiten

Tabelle A.4: Einheiten - Standardtypen

Einheitentyp	Rüststufe	Kosten	GS	Unterhalt	GS / Jahr	Abk.	Mind.* Größe	Beweg.-
punkte Eigenschaften								
Krieger	1	5	2	K	1000	15	Angriff (Nahkampf) 1	
Reiter	2	15	2	R	500	30	Angriff (Nahkampf) 1, Beritten	
Schiff, Transport-		2	300	40	40	TS	10 30	Transport zur See 2 (10t)

Schiff, Mehrzweck- zur See 2 (10t)	3	600	40	S	10	30	Angriff (Nahkampf) 1, Transport
Schiff, Kriegs- 1 (5t), Angriff (Fernkampf) 1	3	600	40	KS	10	30	Angriff (Nahkampf) 1, Transport zur See
Arbeiter 1	5	2	A	1000	15		Arbeitsstärke 1
Belagerer	1	5	2	B	1000	15	Belagerung 1
Lasttier 1	5	2	LT	1000	15		Transport zu Land 1 (100kg)
Heerführer	1	1000	400	HF	1	(40)**	Heerführer
Spion 1	1000	400	Sp	1	40		Spion

*Einheiten unter Mindestgröße können als Erkunder eingesetzt werden. +5 Bewegungspunkte für unberittene Landeinheiten, +10 Bewegungspunkte für Schiffe und Reiter, keine Eroberung.

**Zieht normalerweise mit der geführten Einheit. Nur allein zählt der Heerführer als Charakter und erhält die entsprechenden Bewegungspunkte.

Befehle

Tabelle A.5: Kampfbefehle – Hauptbefehle (Befehl = 1 Hauptbefehl + 1 Befehlsenerweiterung, z.B. "KNF")

Befehl Abk. Kurzbeschreibung

Vernichten	KN	Kampf bis zur Vernichtung.
Angreifen	KA	Kampf, bei Niederlage Rückzug.
Taktischer Angriff	KT	Erscheint der Feind schwächer, wie KA, sonst Rückzug.
Stellung Halten	KH	Verteidigt sich und die eigene Position bis zur Vernichtung.
Verteidigen	KV	Verteidigt sich und die eigene Position, bei Niederlage Rückzug.
Ignorieren	KI	Ignoriert fremde Einheiten, bei Angriff Rückzug.
Verstecken	KX	Versucht, Entdeckung zu vermeiden. Bei Angriff Rückzug. Zieht langsamer.
Rückzug	KR	Rückzug vor jeglicher Begegnung.

Tabelle A.6: Kampfbefehle – Befehlsenerweiterungen (Gebietsbefehle)

Befehl Abk. Kurzbeschreibung

Durchsuchen	S	Suche nach Einheiten/Objekten. Zieht langsamer.
Erobern	E	Erobert betretene Kleinfelder. Nur Kampfeinheiten von Mindestgröße oder mehr.
Plündern	P1-3	Plündert betretene Kleinfelder (Stufe 1-3). Nur Kampfeinheiten.
Belagern	B(1-6)	Beschädigt ein Bauwerk im Ziel-KF. Ziffer=Wall an KF-Seite, sonst Ansiedlung.

Tabelle A.7: Kampfbefehle – Befehlsenerweiterungen (Abfangbefehle)

Befehl Abk. Kurzbeschreibung

Verfolgen	F	Verfolgt fremde Einheiten.
Bewachen	W	Bewacht durchzogene Kleinfelder und alle im 1-KF-Radius. Folgt feindlicher Einheit maximal 1 Kleinfeld weit.

Tabelle A.8: Arbeitsbefehle (Befehl = 1 Hauptbefehl + 1 Befehlsenerweiterung, z.B. "AMV")

Befehl Abk. Kurzbeschreibung

Durchsuchen	AS	Suche nach Einheiten, Objekten oder Minen. Zieht langsamer.
Minenarbeit	AM	Baut eine existierende Mine ab.
Bauen	AB	Baut an einem spezifizierten Bauwerk.

Tabelle A.9: Arbeitsbefehle – Befehlsenerweiterungen

Befehl Abk. Kurzbeschreibung

Stellung halten	H	Führt den Arbeitsbefehl aus. Bei Angriff Verteidigung bis zur Vernichtung.
Verteidigen	V	Führt den Arbeitsbefehl aus. Bei Angriff Kampf, bei Niederlage Rückzug.
Ignorieren	I	Führt den Arbeitsbefehl aus. Verteidigt sich bei Angriff nicht, sondern arbeitet weiter.

Rückzug R Führt den Arbeitsbefehl aus. Bei Angriff Rückzug.

Tabelle A.10: Konvertierung alter Befehle

Befehl (alt) neu Kurzbeschreibung

N KNF KNE Kampf bis zur Vernichtung, verfolgen (Kombination mit Erobern geht nicht mehr).
 Kampf bis zur Vernichtung, erobern (Kombination mit Verfolgen geht nicht mehr).
A KAE Kampf, bei Niederlage Rückzug. Erobern betretener, nicht verteidigter Kleinfelder
V KH KV In Bauwerken: Verteidigen bis zum letzten Mann. Außerhalb von Bauwerken: Verteidigen, nach Niederlage Rückzug.
R KR Bei jeglicher Begegnung Rückzug.

Tabelle A.11: Geheimdienstaktivitäten

Aktion Abk. Beschreibung

Zielschutz GZ Der Schutz wichtiger Ziele, etwa des Herrschers, vor Aktivitäten feindlicher Spione.

Gegenspionage GG Die Entdeckung feindlicher Spione im Zielgebiet (im eigenen Reich = Abwehr).
Infiltrieren GI Basisbefehl für Spione. Die meisten Aktivitäten setzen vorherige Infiltration voraus.
Orts-/Gebietssp. GO Auskundschaften eines als Ziel definierten Gebietes.
Verhör GV Befragung von feindlichen Spionen oder entführten Charakteren.
Hofspionage GH Auskundschaften der Pläne des Herrschers und der Verhältnisse an seinem Hof.
Propaganda GP Beeinflußt den BükAz
Attentat GA Ermordung wichtiger Charaktere oder der Funktionsträger der Gegenspionage.
Sabotage GS Beschädigung oder Zerstörung von Bauwerken und Einheiten.
Einheitenspionage GE Auskundschaften der Fähigkeiten einer Einheit und ihrer Kommandostrukturen.
Lesen v. Botsch. GL Mitlesen von Botschaften. Anschließende Weiterleitung.
Abfang v. Botsch. GB Abfangen von Botschaften. Keine Weiterleitung.
Rufmord GR Schädigt den Ruf eines Einzelcharakters.
Diebstahl GD Diebstahl wichtiger Gegenstände / die Entführung von Personen
Unterschieben GU Plazieren von Objekten / Personen / Fallen an interessanten Zielen.
 Befehlsenerweiterung für Geheimdienstaktivitäten: Risikofaktor 1-5: erhöht Erfolgchance, aber auch Risiko der Entdeckung. Standard 3.

Bauwerke

Tabelle A.12: Ansiedlungen - Standardtypen

Bauwerk	BW	Kosten	Bev.	Rüs.	Mil.	Stv.	Bef.	Lab.	Tmp.	Einnahmen netto
Garnison	6	30.000	-	-	5	1	-	-	-	-600
Burg	12	60.000	10.000	10.000	5	3	2	-	-	+300
Stadt	24	120.000	50.000	50.000	5	7	-	-	2	+5.100
Festung	36	180.000	50.000	50.000	10	7	7	-	2	+3.900
Metropole	48	240.000	100.000	100.000	10	12	-	2	4	+10.200

Tabelle A.13: Bauwerke der Infrastruktur

Bauwerkstyp	BW	Wirkung, kurz beschrieben	Symbol
Straße	5	Beschleunigte Bewegung (+2)	Linie, schwarz
Brücke	5	Verlustfreie Überquerung von Flüssen	Doppellinie, schwarz
Wall	5	Behindert Übersteigen, 2 GP für Verteidiger	Linie mit Querstrichen, schwarz
Kanal	100	Künstlicher Fluß, ermöglicht Schifffahrt	Doppellinie, blau

Bewegung

Tabelle A.14: Schwierigkeit eines Bewegungsschritts

<i>Ursache</i>	<i>Schwierigkeit</i>	<i>Anmerkungen</i>
Grundwert	Höhenstufe des Zielfelds	
Straße vom Standort zum Zielfeld	-1	Landeinheiten
Zielfeld ist eigenes Gebiet	-1	für Landeinheiten, und Flotten in 1-Kleinfeld-Abstand zu eigener Küste
Zielfeld ist Küsten-Kleinfeld	-1	für Flotten
Zielfeld ist schweres Gelände	+1	nicht kumulativ mit extremem Gelände
Zielfeld ist extremes Gelände	+2	nicht kumulativ mit schwerem Gelände
Höhenstufen- oder Flußübergang	+1	für Landeinheiten. Zu beachten: Küstenlinien sind ebenfalls Höhenstufen – das bedeutet, daß beim Verladen von Einheiten auf Schiffe bzw. beim Ausladen von Einheiten auf Land die zusätzliche Schwierigkeit für Höhenstufen zum Tragen kommt.
Mit Betreten des Zielfelds wird neuer Sichtbereich erlangt	+1	
Zielfeld ist nicht im Sichtbereich	+3	auf manchen Segmenten ist "ins Weiße ziehen" nicht erlaubt

Tabelle A.15: Schwierigkeit eines Bewegungsschritts

<i>Schwierigkeit</i>	<i>Verbrauchte Bewegungspunkte</i>
0	3
1	4
2	5
3	6
4	8
5	11
6	15
7	15
8	alle
9	alle

Anhang B: Abkürzungsverzeichnis

Allgemeine Abkürzungen:

A	Arbeiter
Bef	Befestigungen
Bev	Bevölkerung
BG	Belagerungsgerät
BP	Bewegungspunkte
BR	Brücke
BRG	Burg
BükAz	Bürgerkriegsanzeiger
BW	Bauwert
BWP	Bauwertpunkt(e)
Co	Corigani (Segment)
Er	Erendyra (Segment)
FST	Festung
GAR	Garnison
GEM	Große Enzyklopädie Myra

GF	Großfeld
GP	Gutpunkt
GS	(Myra-)Goldstück
Gw	Gwynddor (Segment)
HF	Heerführer
HR	Handelsroute
HS	Höhenstufe
HST	Hauptstadt
IG	Infiltrationsgrad
K	Krieger
K1	Karcanon (Kc) (Segment)
K2	Karnikon (Kn) (Segment)
KF	Kleinfeld
Ki	Kiombael (Segment)
KKF	Kleinstfeld
KN	Kanal
KS	Kriegsschiff
Kz	Kezunsea (Subsegment)
Lab	Laborkomplex
LT	Lasttier
MB	Mörderbienen
MBM	Mitteilungsblatt von Myra (Kulturtaschenbuch)
MET	Metropole
Mil	Kasernen
n.P.	nach Pondaron (Zeitrechnung)
NSC	Nichtspielercharakter(e)
R	Reiter
REP	Real existierende Person(en)
RS	Rüststufe
RSL	Reichsspielleiter
Rüs	Rüstkapazität
S	Schiff (Mehrzweck-)
S	Sonderbefehl
Sh	Shanatan (Segment)
SL	Spielleiter
SLV	Spielleiterversammlung
Sp	Spion
ST	Straße
STD	Stadt
Stv	Stadtverteidigung
SV	Spielervertreter
SZ	Spielzug
tem	kleiner Tempel
TEM	Großer Tempel

Tmp	Tempel
TS	Transportschiff
VFM	Verein der Freunde Myras e.V.
WB	Weltbote
WdW	Welt der Waben
WL	Wall
Yh	Yhllgord (Segment)
Ys	Ysatinga (Segment)
Zh	Zhaketia (Segment)

Abkürzungen für Geländearten:

b	Bergland
bds	Berglanddschungel
bew	Berglandeiswüste
bse	Berglandseengebiet
bsu	Berglandsumpf
bvu	Berglandvulkan
bwa	Berglandwald
bwü	Berglandwüste
ew	Eiswüste
g	Gebirge
gds	Gebirgsdschungel
gew	Gebirgsseiswüste
gse	Gebirgsseengebiet
gwa	Gebirgswald
h	Hochland
hds	Hochlanddschungel
hew	Hochlandeiswüste
hse	Hochlandseengebiet

hsu	Hochlandsumpf
hvu	Hochlandvulkan
hwa	Hochlandwald
hwü	Hochlandwüste
st	Steppe
t	Tiefland
tds	Tieflanddschungel
tew	Tieflandeiswüste
tse	Tieflandseengebiet
tsu	Tieflandsumpf
tvu	Tieflandvulkan
tw	Tiefsee
twa	Tieflandwald
twü	Tieflandwüste
vul	Vulkan
w	Wasser

Anhang C: Tabellenverzeichnis

Tabellen:

Tabelle 3.2-1: Bekanntere Gottheiten und größere Dämonen Myras	30
Tabelle 4.4-1: Höhenstufen und Geländetypen	39
Tabelle 4.5-1: Schwieriges Gelände	40
Tabelle 5.1-1: Das Myranische Jahr, Schwertwelt-Standard	43
Tabelle 6.1-1: Bevölkerung und Einnahmen in GS pro Rüsttermin nach Geländeart und Bauwerk	45
Tabelle 7.1-1: Rüststufen und ihre Kosten:	51
Tabelle 7.2-1: Standard-Einheitentypen	52
Tabelle 7.3-1: Basiswerte für Einheiten der Rüststufe 1	53
Tabelle 7.4-1: Schwierigkeit des Schritts	57
Tabelle 7.4-2: Bewegungspunkte für einen Schritt	1
Tabelle 8.1-1: Einige Charaktertypen für Spezialisten	60
Tabelle 8.2-1: Spezialisten und bekannte Ausbildungsorte	61
Tabelle 9.2-1: Kampfbefehle in absteigender Aggressivität	66
Tabelle 9.2-2: Gebietsbefehle (Befehlserweiterungen)	67
Tabelle 9.2-3: Abfangbefehle (Befehlserweiterungen)	68
Tabelle 9.3-1: Arbeitsbefehle	68
Tabelle 9.3-2: Befehlserweiterungen für Arbeitsbefehle	69
Tabelle 9.4-1: Mindest-Infiltrationsgrade (IG) nach Zieltyp	70
Tabelle 9.4-2: Liste der Geheimdienstaktivitäten	70
Tabelle 10.1-1: Ergebnisse von Begegnungen nach Befehlen geordnet	74
Tabelle 10.2-1: Gutpunkte und ihre Ursachen	75
Tabelle 11.2-1: Standardtypen von Ansiedlungen	81
Tabelle 11.2-2: Verfügbare Strukturen für Ansiedlungen	82
Tabelle 11.3-1: Bauwerke der Infrastruktur	83
Tabelle 13.1-1: Grundlagenfähigkeiten und intermediäre Fähigkeiten:	94
Tabelle 13.2-1: Liste der Fähigkeiten mit Einflußfaktoren	96

Anhang D: Abbildungsverzeichnis

Abbildungen:

Abbildung 4.1-1: Ein Großfeld mit Eintragungen	37
Abbildung 4.3-1: Himmelsrichtungen	38

Anhang E: Index

Abfangen	68
Ansiedlungen	
Befestigung	81, 82
Belagerung von	77
Beschränkung	81
Bevölkerung	82
Bezeichnungen	80
Charaktere aus	80
Festungsmauern	82
Gutpunkte für	81, 82
individueller Aufbau	81

Kasernen	82
Labore	82
mögliche Strukturen	82
Rüstkapazität	81, 82
Stadtverteidigung	82
Standardtypen	81
Tempelanlagen	83
Arbeiterstärke (Eigenschaft)	54
Atolle	41
Ausbildungszeit	
für Einheiten	51
Ausgaben	45
Auswertung	21
nachträgliche Änderungen	37, 86
Auswertung	91
Bauwerke	
Zerstörung	77
Bauwerke	79
Angriffe auf	76
Ansiedlungen	80
der Infrastruktur	80, 83
Eroberung	77
Klassifizierung	80
Reparatur	77
Schäden an	77
und Kultur	79
Unterhalt	46, 80
Befehle	65, 86
Abfang-	68
Angriff	66, 103
Arbeits-	65, 68
Aufbau von	65
Bauen	68
Befehlserweiterungen	65
Befehlsklassen	65
Einflüsse auf Begegnungen	73
Ignorieren	66, 103
Kampf-	65, 67
Minenarbeit	68
Rückzug	66, 103
Sonder-	65
Spionage-	65
Stellung Halten	66, 103
Suchen	68
Taktischer Angriff	66
Vernichtung	66, 103
Verstecken	66, 103
Verteidigen	66, 103
Befehlserweiterung	
Belagern	67
Bewachen	68
Durchsuchen	67
Ignorieren	69
Plündern	67
Rückzug	69
Stellung halten	69
Verfolgen	68

Verteidigen	69
Befehlsklassen	65
Arbeit	68
Kampf	65, 67
Befestigung	77
Befestigungen	82, 83
Begegnungen	73
Ergebnisse	73
und Befehle	73
Belagern (Befehlserweiterung)	67
Belagerung	52, 76
Belagerung (Eigenschaft)	54
Bel-Arad	14
Beritten	40, 52
Beritten (Eigenschaft)	54
Bevölkerung	45
Bewachen (Befehlserweiterung)	68
Bewegung	56
auf dem Wasser	58
auf Straßen	83
Beispiel	57
Bewegungspunkte	56
Einfluß durch Kämpfe	58
Flußschiffahrt	58
Schwierigkeit	56
-sschritt	56, 57, 105
-stabelle	57, 105
Überschreitung des Sichtbereichs	58
Zugbefehl	56
Bewegungspunkte	
Verbrauch	57
Botschaften	<i>Siehe auch Spionage</i>
Botschaften	91
Burg	81
Charakter	22
Charaktere	59
einzelne Typen	61
Herkunft	60
Kampf	74
mit Spezialistenausbildung	60
unabhängige	59
Dämonen	30, 31
Diebstahl	71, 104
Diplomatie	91 <i>Siehe auch Spionage</i>
Dunkles Zeitalter	13
Durchsuchen (Befehlserweiterung)	67
Eigenschaften	<i>Siehe auch Fähigkeiten, Einheiten</i>
automatische	55 <i>Siehe auch Fähigkeiten</i>
-liste	53
Verfügbarkeit	53
Einheiten	49
Abfangen	68
Aufstellung von	50
Ausbildung	51, 53
Basistypen	53
Befehle	86 <i>Siehe Befehle</i>
Begegnungen	73

Belagerungs-	77
Bewegung	<i>Siehe</i> Bewegung
Eigenschaften	53
Elite	53
im Kampf	73, 75
in Ansiedlungen	41
in Ansiedlungen	82
in der Kultur	49
Kosten	53
kulturelle Ausprägungen	49, 53
Numerierung	50
Provinz-	41
Reichs-	41
Standardtypen	52
Stationierung	81
Transport	51
-typen	53
Unterhalt	46, 51, 52
Zugbefehl	86
Einheitentypen	52
Einnahmen	45
aus Ansiedlungen	45
aus Gelände	45
Termine	43, 86
Einstieg in das Spiel	24
Entwicklung	95
Enzyklopädie Myras, Große	35
Enzyklopädie Myras, Kleine	35
Erkunder	50
Erobern	50
Erobern (Befehlsweiterung)	67
Eroberung	
von Bauwerken	77
extremes Gelände	40
Fähigkeiten	
Automatische	95
eines Reiches)	93
Erforschung von	95
Erobern von	100
Handel mit	99
Sonder-	93
Standard-	93
Stehlen von	99
Verlust	100
Fernkampf (Eigenschaft)	54
Festung	81
Fluß	40, 83
Flußschiffahrt	58
Fortschritt	95 <i>Siehe</i> Fähigkeiten
Garnison	81
Geheim spielen	23
Gelände	37, 39
Geländearten	39
Tabelle mit	39
Geländeimmunität	41, 55
kostenlos	55
Geländeimmunität (Eigenschaft)	54

Geländetyp	39
Geschichte	8
Geschwindigkeit (Eigenschaft)	54
Goldstück	45
Gottheiten	30, 31
Alte Götter	30
Großfeld	37
Gutpunkte	75
aus Spielerfahrung	76
Ursachen	75
Wirkung	75
Handel	46
Handelsroute	42
Heer	<i>Siehe Einheiten</i>
Heerführer	52
Heimatverteidigung (Eigenschaft)	55
Herr der Mörderbienen	7
Hexenwelt	7
Himmelsrichtungen	38
Höchstpriester	31
Höhenstufe	39
Hüter	23
Ignorieren (Befehlsweiterung)	69
Infiltration	70, 104
Innenwelt	7
Kampf	
um Bauwerke	76
Kampf	73, 75
Charaktere im	74
Dauer	75
Ergebnisse	76
Gutpunkte	75
Kampfstärke	75
Sturmangriff	77
zwischen Einheiten	75
Kampfeinnahmen	76
Kampfstärke Land (Eigenschaft)	54
Karte	37, 38
Erstellung	38
Kezunsea	17
Kleinfeld	37
-seiten	38
Kleinstfeld	37
Kosten des Spiels	25
Kultur	32
-hoheit	28
kopierte	28, 29
Kulturbericht	27, 91
Religion	30
Themen	32
Wirkung	27
Kulturbericht	32
Küstenlinien	40
Lebensformen	28
Magische Tore	7
Marineinfanterie (Eigenschaft)	55
MBM	5

Metropole	81
Mindestgröße	50, 52
Minen	46
Abbau	47
Suche nach	47, 50, 68
Mitspieler	22
Mitteilungsblatt von Myra	24, 35
Monsterimmunität (Eigenschaft)	55
Moral	78
Mörderbienen	7
Myra	5
Nachrichten	91
Nicht-Spieler-Charakter	22
Offen spielen	23
Organisation (auf Myra)	22
Plündern	46
Plündern (Befehlserweiterung)	67
Pondaron	13, 14, 43
Positionsangaben	37, 38
Prämyra	24
Priester	30, 31, 83
Projekt Myra	5
Provinz	55
Provinzeinheit	55
Provinzen	41
Quelle	40
<u>Real Existierende Person</u>	22
Reich	5, 22
Reichsaufstellung	86
Reichsbilanz	47, 86
Reichskarte	<i>Siehe Karte</i>
Reichsspielleiter	22
Reiter	52, 54
Religion	30
Rückzug (Befehlserweiterung)	69
Rufmord	71
Runenrolle	35
Rüstbegrenzung	82
Rüstgüter	49
Größe	49
Rüststufe	53
Rüststufen	51, 52
Rüstung	46
Termine	43, 47, 86
schweres Gelände	40
Schwertwelt	7
Schwieriges Gelände	40, 42
Rüstung	41, 55
Stufe	40
Segment	24
Segmente	6, 7, 15
Corigani	15
Erendyra	15
Gwynddor	16
Karcanon	17
Karnikon	17
Kiombael	17

Shanatan	19
Yhllgord	19
Ysatinga	20
Zhaketia	20
Segmentsbote	6, 21, 25, 91
Sichtbereich	73
Sichtungen	73
Simulation	21
Sonderfähigkeit	93
Sonnensystem	7
Spezialisten	25, 59
Ausbildung	60
Spielbeginn	25
Spieler	22
Spielergruppe	22, 23
Spielerkonto	85
Spielervertretung	24
Spielleiter	6, 23, 24
Spielleiterversammlung	24
Spielpositionen	21
Spielrhythmus	5, 43
Spielzug	21, 85
Botschaften	91
Diplomatie	91
Komponenten	85
Kultur	91
Reichsaufstellung	86
Zugbefehl	86
Spionage	
Attentat	71, 104
Diebstahl	71, 104
Einheitenspionage	71, 104
Gegenspionage	70, 104
Hofspionage	71, 104
Ortsspionage	71, 104
Propaganda	71, 104
Rufmord	71
Sabotage	71, 104
und Botschaften	71, 104
Verhör	71, 104
Zielschutz	70, 104
Stadt	81
Standardbefehle	<i>Siehe Befehle</i>
Standardfähigkeit	93
Stellung Halten (Befehlserweiterung)	69
Steuern	45
Strukturen	82
Sturmangriff	77
technische Entwicklung	7
Tempel	81
Tempel	30, 83
Tiefsee	7, 40, 55 <i>Siehe auch</i> Monsterimmunität <i>Siehe auch</i> Geländeimmunität
Transport	51, 52
Transport (Eigenschaft)	54
Traumtage	43
Unterhalt	
für Bauwerke	80

für Einheiten	51
Urheberrecht	29
Vangor	7
Verein der Freunde Myras	5, 24
Verfolgen (Befehlsweiterung)	68
Verluste	
durch Gelände	40
im Kampf	76
Verteidigen (Befehlsweiterung)	69
Verteidigung (Eigenschaft)	54
Wabenwelt	5
Wälle	
Belagerung	77
Verteidigung	77
Wanderer	22, 23, 59
Welt	37
Welt der Waben	5
Weltbote	6, 24, 35
Wissen	<i>Siehe Fähigkeiten</i>
Zeitrechnung	43
eigene für Reiche	43
Pondaron	43
Ziel des Spieles	22