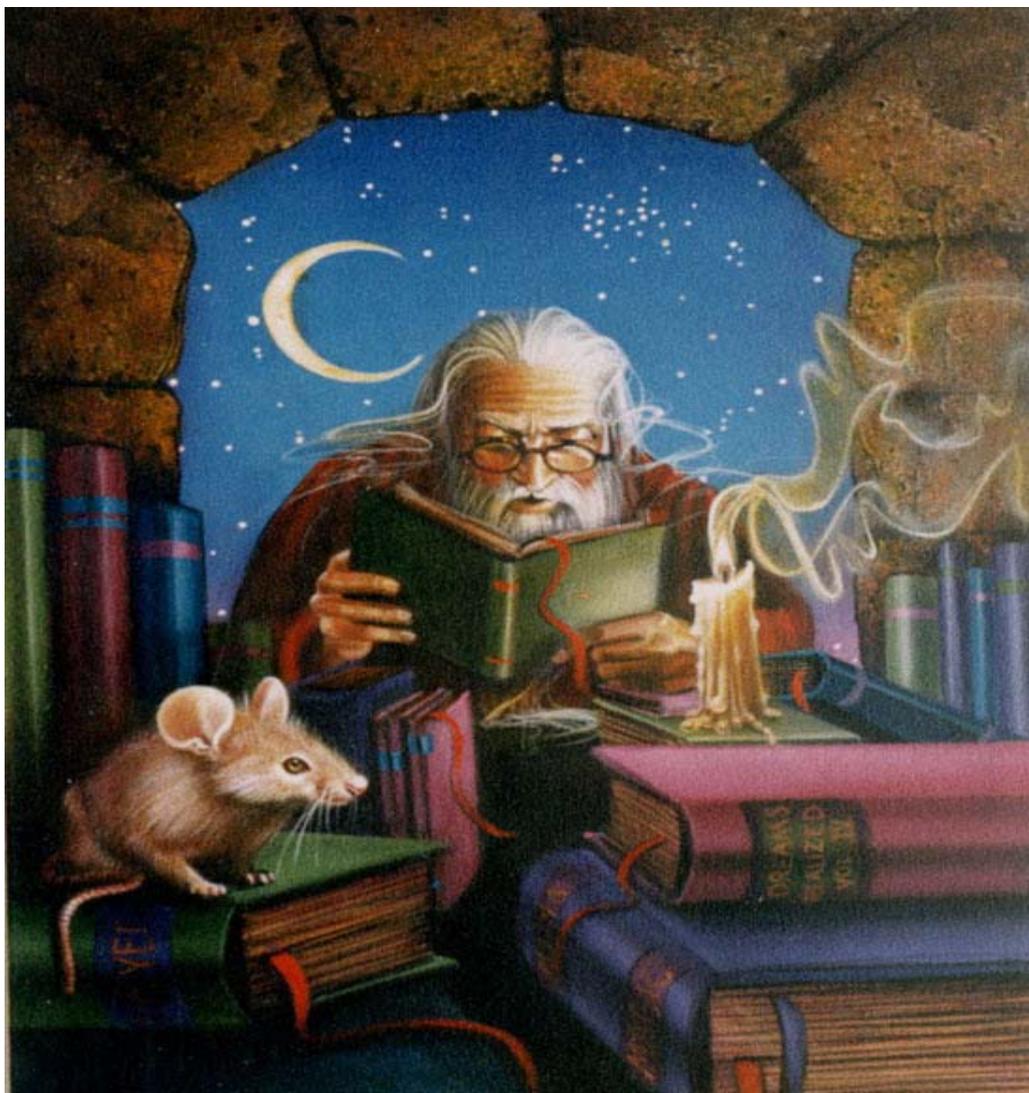


Welt der Waben – WdW

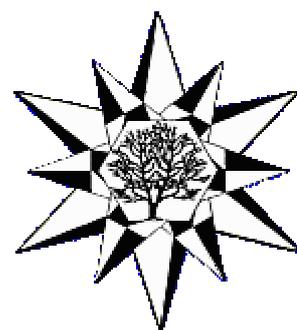
Das Fantasy-Briefspiel der Welt MYRA



Images © Carol Heyer www.carolheyer.com, used with permission

WdW-Spielregel – Wanderregel
Zauberregel – Zusatzregeln

Verein der Freunde Myras VFM e.V.
Postfach 2747 – D-72017 Tübingen
<http://www.projektmyra.de>
September 2005



Welt der Waben Das Fantasy-Briefspiel der Welt Myra

*Spielregel für die Segmente Karcanon, Karnicon und Ysatinga - und alle die sie übernehmen möchten.
Version 1.01*

Stand: Tischri 422 nP

Vorwort

Diese Spielregel soll keine Neuversion der üblichen alten Spielregel darstellen. Sie soll lediglich den Spielern Karnikons und Ysatinga eine einheitliche Regel zur Verfügung stellen, die teilweise fehlerhaften Exemplare ersetzen, und die verwendeten Sonderregeln Karnikons und Ysatingas zusammenfassen.

Vorwort 1

- 0. Das Spiel 3
- 1. Die Welt 3
 - 1.1. Die Welt gestern 3
 - 1.2. Die Welt bis heute 4
- 2. Die Spieler 5
 - 2.1. Die Mitspieler 5
 - 2.2. Wanderer 5
 - 2.3. Invasoren 6
 - 2.4. Geheim spielen 6
- 3. Aufnahme in das Spiel 6
 - 3.1. Beginn des Spiels 6
- 4. Die Organe des Spiels 6
 - 4.1. Die Spielleiter (SL) 6
 - 4.1.1. Die Spielleiterversammlung 6
 - 4.2. Die Spielervertretung (SV) 7
 - 4.2.1. Die Spielerversammlung (SPV) 7
- 5. Die Kultur 7
- 6. Die Karte 7
 - 6.1. Die Geländeeinteilung 9
 - 6.2. Eintragungen 9
- 7. Das Gelände 10
 - 7.1. Das Wasser 10
 - 7.2. Das Tiefland 10
 - 7.3. Das Hochland 10
 - 7.4. Das Bergland 10
 - 7.5. Schwieriges Gelände 10
 - 7.5.1. Die Tiefsee 10
 - 7.5.2. Die Eiswüste 11
 - 7.5.3. Der Dschungel 11
 - 7.5.4. Der Sumpf 11
 - 7.5.5. Die Wüste 11
 - 7.5.6. Das Gebirge 11
 - 7.5.7. Der Gletscher 12
 - 7.5.8. Vulkangelände 12
 - 7.6. Weitere Geländearten 12
 - 7.6.1. Die Steppe 12
 - 7.6.2. Seengebiete 12
 - 7.6.3. Der Wald 12
 - 7.9. Verschonung vom Verlust 13
- 8. Die Zeitrechnung 13
- 9. Die Einnahmen 13
- 10. Das Rüsten 14
 - 10.1. Kriegerheere 15
 - 10.2. Reiterheere 15
 - 10.3. Pferde 15
 - 10.4. Heerführer 16

10.5. Schiffe und Flotten	16
10.6. Arbeiter	16
10.7. Belagerungsgeräte	16
10.8. Fernwaffen	17
10.9 Eliteheere	17
10.10. Die Heerestypen	18
10.10.1. Provinzheere	18
10.10.2. Reichsheere	18
10.10.3. Erkundungsheere	18
10.10.4. Umwandlung	19
10.11. Rüstbegrenzung	19
11. Bauwerke	19
11.1. Brücken (BR)	20
11.2. Straßen (STR)	20
11.3. Wälle (WL)	20
11.4. Die Garnison (GAR)	20
11.5. Die Burg (BRG)	20
11.6. Die Stadt (STA)	21
11.7. Die Festung (FST)	21
11.8. Der Tempel (TEM)	21
11.9. Die Metropole (MET)	22
11.10. Kanäle (KN)	22
11.11. Baubegrenzung	22
12. Das Spähen	22
13. Der Kampf	23
13.1. Der Kampf zwischen Heeren	23
13.2. Der Charakterkampf	24
14. Gutpunkte	24
14.1. Adel und Gutpunkte	25
15. Verhandlungen und Verträge	26
16. Der Putsch	26
16.1. Der Kleine Putsch	26
16.2. Der Große Putsch	26
17. Neue Lebensformen	26
18. Religionen	27
18.1. Die Priester	28
19. Der Spielzug	29
19.1. Der Zugbefehl	29
19.2. Die Aufstellung	30
19.3. Kulturberichte	30
19.4. Diplomatie	30
19.5. Das Spielerkonto	30
19.6. Die Auswertung	30
20. Ein Großfeld	31
Wander-Regel	32
W1. Vorkommen	32
W2. Berufe	32
W2.1. Admiral	32
W2.2. Alchemist	33
W2.3. Architekt	33
W2.4. Astrologe	33
W2.5. Barde	33
W2.6. Druide	34
W2.7. Geologe	34
W2.8. Heerführer für Krieger	34
W2.9. Heerführer für Reiter	34
W2.10. Händler	35
W2.11. Magier	35
W2.12. Priester	36
W2.13. Spion	36

W3. Sondergruppen	36
W3.1. Pfader	36
W3.2. Seher	37
W3.3. Traumritter	37
Zusatzregeln	37
X0. Allgemeines	37
X1. Der Bürgerkriegsanzeiger	38
X1.1. Laus im Pelz	38
X2. Die Übersichtskarte	38
X3. Atolle	38
X4. Stammsitze	39
X5. Handel	39
X6. Minen und Steinbrüche	40
X7. Spione	41
X8. Kampftaktiken	42
X9. Realismusregel	42
Zauberregel	43
Z1. Vorkommen	43
Z2. Allgemeines	43
Z3. Ränge und Titel	44
Z4. Das Aufsteigen	44
Z4.1. Aufstiegen - Studium alter Schriften	44
Z4.2. Aufsteigen durch AIM	44
Z4.3. Aufsteigen durch Kämpfe	45
Z4.4. Aufsteigen durch Gottesgnade	45
Z4.5. Aufstiege aus höheren Rängen	45
Z4.6. Aufstiegs-Verkündung	45
Z5. Beherrschen von Zaubersprüchen	45
Z6. Grundfähigkeiten	46
Z7. Magische Energie	47
Z8. Das Erlernen von Zaubersprüchen	47
Z8.1. Unterweisung	47
Z8.2. Gabe einer Gottheit	48
Z8.3. Studium alter Schriften	48
Z8.4. Sieg im Zauberduell	48
Z9. Die Zaubersprüche	48
Z9.1. Spezialsprüche	49
Z10. Reduzierte Zauber	49
Z11. Magische Gegenstände	49
Z12. Das Zauberduell	50
Abkürzungen	51

0. Das Spiel

Dieses Spiel ist entstanden aus der Idee der Verknüpfung verschiedener Fantasy-Spiele, von denen viele der an der Entstehung dieses Spieles Beteiligten das eine oder andere heute noch spielen.

WELT DER WABEN simuliert den Ablauf von Kultur- und Reichsentwicklungen auf der fiktiven Welt Myra, deren Schicksal von den Spielern und Mitspielern durch regelmäßige (zugegeben zuweilen auch unregelmäßige) Spielzüge maßgeblich beeinflusst wird.

Nicht auf allen Teilen der Welt wird gespielt. Jeder bespielte Teil der Welt, Segment genannt, wird von einem, oder mehreren Spielleitern geleitet, der über die Einhaltung der Spielregel und eventueller Zusatzregeln, die für das einzelne Segment gelten, wacht und mit der Auswertung der Spielzüge ein Mitteilungsblatt, Segmentsbote genannt, versendet.

1. Die Welt

Die Welt der Waben ist ein erdähnlicher Planet namens Myra irgendwo im phantastischen Universum, in dessen verschiedenen Gegenden ganz unterschiedliche Gesetze von Natur und Magie gelten. Hier auf der dritten Welt in dem Sonnensystem, das von seinen intelligenten Bewohnern „Felder Aros“ genannt wird, dominiert das Symbol des Hexagons, der Wabe. Sechs Winde und zwölf Gestirne bestimmen die Himmelsrichtungen auf dieser Welt (also z.B.

Machairas und Ophis statt Nord und Süd).

Myra ist, zumindest was die Kontinente GORGAN und VANGA betrifft, eine Parallelwelt zum Planeten VANGOR und hat mit diesem die Geschichte gemeinsam, die sich auf einen sagenumwobenen Helden namens MYTHOR und seine Gefährten bezieht. Es gibt und gab magische Tore zwischen beiden Welten, die sie früher eng verbanden.

Myra ist eine Welt mit vielen Gesichtern - weil von hier aus Tore in viele andere Welten und Zeiten führen, die aber nur die Besten finden, öffnen und durchschreiten können, wird sie auch ZWISCHENWELT genannt.

Nur Teile der Welt sind in unserer Zeit bewohnbar für Menschen, Humanoide oder Tiere, weil MÖRDERBIENEN in unvorstellbarer Menge den Planeten bevölkern, die für die meisten Lebensformen den Tod bedeuten. Die Gebiete, von denen sie größtenteils - wenn auch nicht für immer - zurückgedrängt sind, werden Segmente genannt. Das älteste Segment, auf dem sich bereits Kulturen gebildet und Reiche formiert haben, ist KARCANON; anderswo wird mit dem Aufbau erst begonnen. Für jedes dieser Segmente gibt es einen Hüter, der die Einhaltung der Ewigen und der Magischen Gesetze überwacht und so den Aufbau von Reichen und Kulturen überhaupt erst möglich macht.

Wie erwähnt ist die Wabe das dominierende Symbol auf Myra. Die Umkehrung des magischen Sechsecksymbols ins Finstere ist am deutlichsten verwirklicht in der MÖRDERWABE, dem Hort des ZARDOS, der Herr der Mörderbienen. Die Mörderwabe ist das Symbol der Finsternmächte auf Myra.

1.1. Die Welt gestern

Aus der Vorzeit ist wenig bekannt und die Vergangenheitsgelehrten müssen sich, was die Frühgeschichte betrifft, auf Sagen und Legenden verlassen. Das meiste Material liefert noch der Sagenzyklus um den Helden Mythor, den man den "Sohn des Kometen" nannte. Davon ausgehend läßt sich Folgendes sagen:

"Am Anfang war das Chaos, und aus dem Chaos wurden Segmente, deren Hüter, die Erhabenen, sich der Ordnung verschrieben. In der "Alten Welt", Gorgan, war das Leben bestimmt vom ewigen Kampf der Kräfte des Lichtes gegen die Finsternis. Große und gewaltige Schlachten wurden geschlagen und von einigen wissen wir durch die Lieder Lamirs des Sängers, eines der größten Barden jener Zeit, daß sie ohne die Hilfe des Helden Mythor sicherlich verloren gewesen wären.

Wahrlich groß war jene Zeit: Groß war die Zahl der Helden und stark die Magie, vor allem der Finsternmächte. Alte Götter, Riesen, Aasen, Schrate und Trolle wandelten im Lichte Aros auf der Oberfläche dieser Welt und die Frauen beherrschten eine Hälfte Myras mit Schwert und Magie. Uralte Orden und Bünde, wie etwa die Alptraumritter, deren Letzter vor langer Zeit Myra verließ, um Vangor zu retten, existierten auf beiden Welten, um die Sicherheit der Lichtwelt zu gewährleisten. Jedoch waren sie nicht stark genug, den Finsternmächten Einhalt zu gebieten. Der Neid, die Neutralität und die Dekadenz, die in vielen Teilen der Welt herrschten, garantierten den scheinbar unaufhaltsamen Aufstieg des Bösen unter dem damaligen Herrn der Finsternis, dem Darkon von Gorgan. Nur mit all ihrer Kraft gelang es den Helden der Lichtwelt - Mythor, Arruf, Nottr, Necron, Leif, Luxon und wie sie alle heißen mochten - den absoluten Sieg der Finsternis zu verhindern, den Darkon zu töten und den Fortbestand beider Welten zu sichern.

Aber ihre Kraft war geschwächt, die Lichtwelt zwar nicht der Finsternis, aber der Neutralität des allgemeinen Chaos unterworfen. Lange noch währte der nie endende Kampf mit großem Aufwand, und immer wieder war alle Kraft nötig, um den Sieg der Finsternmächte zu verhindern und im Chaos Inseln des Lichtes zu schaffen. In anderen Teilen der Welt waren es andere, als die oben erwähnten, die Kräfte des Guten denen des Bösen entgegenstellten, etwa der Magier Rudan Tandarra, der in der Schlacht der einundzwanzig Tage und Nächte das Hexenreich Hängstir zurückdrängte, das von ganz Karcanon Besitz ergreifen wollte. Von dieser und anderen Taten wird noch zu berichten sein - doch zu anderer Zeit und an anderem Orte. Eines Tages dann, vor langer Zeit, öffneten sich erneut alle jene Tore nach Vangor, die lange Zeit geschlossen gewesen waren, und ein unübersehbarer Flüchtlingsstrom zog einundzwanzig Tage und Nächte lang hindurch und ergoß sich über alle Teile Myras, vor allem in den Bereich des Nordens (Literaria), der fortan "Asyilia-Archipel" genannt wurde. Das Unglaubliche war geschehen: Das Schicksalsrad Puras, der Göttin des Glückes, hatte sich gelöst und die Schicksale der beiden Welten, Myra und Vangor, über Jahrhunderte gleich verlaufen, hatten sich getrennt!

Die Entscheidungsschlacht des Lichtes gegen die Finsternis, ALLUMEDDON, war in den beiden

Welten unterschiedlich gut verlaufen, wofür die elenden Flüchtlingsscharen, die nun durch die Weltentore zogen, ein beredtes Zeugnis darstellten. In ihren Nachkommen jedoch ist die Vergangenheit Vangors, wie auch zum Beispiel das Vermächtnis der Alptraumritter oder des Shalladad noch nach Myriarden von Generationen lebendig.

Ich schließe mit der Frühgeschichte Myras, denn der Exodus der alten Völker von Vangor nach Myra markiert den Anfang einer neuen Zeit, da sich aus dem Chaos neue Inseln der Ordnung, neue Lichtreiche bildeten.

gez. Aengwyll von Llarn, Chronist von Dunster"

1.2. Die Welt bis heute

Was seit der Zeit von Allumeddon geschah klingt nach in der folgenden Chronik der Lichtwelt, die aus der Gegenwart der Welt der Waben kommt. Sie erschien zuerst im MBM 2 und wurde leicht gekürzt:

"O ihr Götter des Lichts! Unermeßlich sind die Opfer, die wir bringen mußten, zu retten die Lichtwelt vor den bösen Mächten der Finsternis. Doch kein Leid war vergebens, denn heute hat sich die Lichtwelt wieder gefestigt. Bezwungen sind die größten Gefahren der Schattenzone und gebrochen ist die Macht der Dämonenheere. 403 Jahre sind nun schon ins Land gezogen, seit in der letzten großen Schlacht des Lichts gegen die Finsternis die Dunkelmächte von der Oberfläche der Welt verbannt wurden. Doch dieser Sieg verzehrte auch alle Kräfte des Guten. Zerschlagen und zerstreut waren die Reiche der Lichtwelt, als eine gewaltige Naturkatastrophe von neuem den gorganischen Kontinent in seinen Grundfesten erbeben ließ.

Nur nebelhaft sind Berichte von diesem Ereignis überliefert. Die Einen erzählen von einem riesigen Himmelsstein, der von Süden kommend in Gorgan einschlug, dort, wo die Wasser des Berusinischen Meeres strömen. Andere sagen, die Erde habe sich plötzlich geöffnet und unzählige Feuerberge verdunkelten den Himmel mit ihrer emporgeschleuderten Asche. Feuerrot glühende Lavabäche ergossen sich unter ohrenbetäubendem Brodeln über Jahre hinweg in das zischende Wasser des Fulmar-Meeres. Das rote Leuchten gab den Nächten weithin sichtbar eine gespenstische Helligkeit.

Heute verwehren ungebändigte Naturgewalten und unbekannte Wesen der Tiefen See jeden Kontakt nach Westen zum gorganischen Kontinent. Im Osten desselben aber liegt der zu Zeiten der Vorväter meist wenig beachtete Kontinent Karcanon mit den dazugehörigen Inseln. Das geistige Erbe Gorgans ging jedoch keineswegs verloren. Es lebt fort in den Legenden und Taten vieler Völker der Welt Myra. Auch heute noch gibt es genug zu tun für die Streiter des Lichtes, da die Finsternis, in Gestalt von drei Schülern des Darkon, mit neuer Kraft versucht, ihren Hauch des Bösen in der Lichtwelt zu manifestieren. Dies sind der Großherzog der Schatten, Dularothomae, die Sumpfhexe und Beherrscherin des Feuers, Hecate, und besonders der Hochlord der Finsternis, Zardos, Herr der Mörderbienen. Aber auch Genaueres zu erfahren über das Schicksal Vangors, Licht in jenes Dunkel zu bringen, wird die Aufgabe der kommenden Generationen sein.

Nun wollen wir den Göttern Dank sagen, die uns im Kampf gegen die Finsternis unterstützt haben, und voller Tatendrang sehen wir kommenden Zeiten entgegen. Dank dafür, daß es an uns ist zu erleben, wie sich aus dem Chaos alter Zeiten und auf den Ruinen alter Macht neue Reiche und Mächte formieren und festigen. Mögen die Götter des Lichts mit all ihrer Kraft auf unserer Seite stehen und so uns Menschen den Weg ebnen, um das große Werk zu vollbringen: Zu schaffen die Lichtwelt auf unserem Planeten, zu wandeln die bösen Kräfte zum Guten, zu entreißen der Finsternis die Macht des Hasses, zu erschaffen eine Harmonie zwischen Licht und Schatten im Sinne der göttlichen Liebe für eine Zukunft in Menschenwürde, Frieden, Glück und sprühender Freude alles Lebendigen. Mit zuversichtlichem Herzen kann ich heute die Chronik der Lichtwelt beschließen. Das Licht sei mit uns!

Agape n`Or - n`Or Lunar

gez. Ritter ArThorn, Reichsfürst von Aldodwereiya
20. Adar 403 nach Pondaron"

2. Die Spieler

Die Spieler von WdW werden allgemein als Real Existierende Personen (REP) bezeichnet. Andere, von den Spielern erfundene oder vom Spielleiter geführte Figuren, als Nicht-Spieler-Charaktere (NSC). Ein Spieler, der eine Gruppe von Mitspielern betreut, wird Reichsspielleiter (RSL) genannt.

Die Spieler haben die Aufgabe, unter Betreuung einer Realpolitik und durch Kooperation untereinander ihr jeweiliges Land aufzubauen und kulturell zu bereichern, wie es ihren Vorstellungen und eventuell schon vorhandenen kulturellen Vorgaben entspricht. Wie groß und wie mächtig das von einem Spieler geführte Land ist, kann sehr unterschiedlich sein und wird durch die Wahl des Spielers zu Beginn beeinflusst. Die jeweils zu besetzenden Reiche sind einer Liste freier Positionen für Spieler und Mitspieler, den ‚Stellenangeboten‘ zu entnehmen, wo kleine und große Reiche zu finden sind.

Spielen mehrere REPen in einem Reich, was bei WdW üblich ist, so haben sie die Form ihrer Kooperation selbst zu regeln. Es hat sich als sinnvoll erwiesen, diese Form der Kooperation dem Spielleiter als Verfassung oder festgeschriebene Bräuche mitzuteilen. Eine REP muß dabei jedoch zweifelsfrei als Ansprechpartner definiert werden. Im Normalfall ist dies der Spieler, der in der Simulation den Herrscher des Reiches, oder Leiter der Amtsgeschäfte darstellt. Wenn diese Person zugleich Verantwortung als Reichsspielleiter hat, bedeutet dies, daß dieser Spieler die Spielzüge der Mitspieler sammelt und ordnet, er wertet innenpolitische Aktionen einzelner Mitspieler selbst aus, nur an ihn geht in der Regel die Auswertung des Spielleiters, nur von ihm erhalten die Mitspieler ihre Nachrichten. Doch Vorsicht, die Mitspieler haben im Falle eines Putsches durchaus die Möglichkeit, sich direkt an den Spielleiter zu wenden! Der Ansprechpartner für den Spielleiter wird als Reichsspielleiter bezeichnet, die anderen REPen des Reiches als Mitspieler. Der Reichsspielleiter ist für den Fluß des Geschehens in seinem Land allen REPen dieses Landes gegenüber verantwortlich. Zwischen dem Spieler und dem Spielleiter kursiert die Reichskarte, werden Spielzug und Auswertung versandt.

2.1. Die Mitspieler

Jeder Spieler kann unabhängig von Regel 3 nach Belieben Mitspieler in sein Reich aufnehmen, die am Aufbau der Kultur teilnehmen und/oder Heere ins Feld führen. Mitspieler ist man nach Mitteilung des Spielers an den Spielleiter (mit Name, Adresse, Geburtsdatum, Spielernamen und Mitteilung, ob Geheimspieler oder nicht) und nur durch Bezug des Segmentsboten. Dadurch soll verhindert werden, daß ein Spieler, um Gutpunkte zu erhalten, Dutzende von Mitspielern erfindet.

Wer für bestimmte Funktionen in seinem Reich, oder überhaupt, Mitspieler sucht, kann solche vermittelt bekommen. Reichen, deren Bürgerkriegsanzeiger einen schlechteren Wert als -66 annimmt, kann es passieren, daß sie bald eine "Laus im Pelz" haben - einen bisherigen Nichtspielercharakter als Mitspieler, mit dem sie sich arrangieren müssen und der eventuell putscht (siehe dazu auch Regel X1 und X1.1.).

2.2. Wanderer

Spieler, die kein eigenes Reich wollen, oder auf einem Kontinent beginnen, der schon länger bespielt wird, ohne Mitspieler eines anderen Spielers zu sein, können Wanderer werden. Eine eigene Wanderer-Regel befaßt sich mit den Fähigkeiten der einzelnen Charaktere, was auch für Spieler und Mitspieler interessant ist.

Ein Wanderer zieht durch die Lande, lernt Kulturen kennen und kann sich quasi als Söldner bei einzelnen Herrschern oder Adligen bewerben. Mit dort gerüsteten Truppen oder Schiffen könnte man sich anderswo bewerben, zu nun günstigeren Bedingungen, oder natürlich irgendwann anfangen, auf eigene Rechnung zu arbeiten, eigenes Gebiet zu erobern und ein eigenes Reich zu gründen. Natürlich ist es auch möglich, in Absprache mit dem Herrscher oder Spieler eines Reiches, in dem es dem Wanderer gefällt, sesshaft, also Mitspieler zu werden.

2.3. Invasoren

Spieler, die sich auf einem neuen, oder, was noch häufiger ist, alten Segment ein Reich erkämpfen wollen, können als Invasor von einem anderen Teil der Welt kommen. Invasoren, die aus einem bisher nicht bespielten Bereich kommen, beginnen dann mit Kriegern und, sofern sie über das Meer kommen, mit Schiffen, genaueres wird mit dem zuständigen Spielleiter vereinbart. Ansonsten werden sie wie normale Spieler behandelt, nur haben sie zu Anfang keinen Rüstort und kein Gold.

2.4. Geheim spielen

Es wird im Spielbetrieb unterschieden zwischen offenen und Geheimspielern. Geheimspieler sind solche, die nicht wollen, daß andere REPen erfahren, welche Figur sie führen., oder solche, die der Spielleiter dazu verpflichtet, geheim zu spielen.

3. Aufnahme in das Spiel

Aufgenommen werden als Herrscher Personen, die üblicherweise 16, mindestens aber 14 Jahre alt sind. Interessenten können einen Platz als Wanderer, als Mitspieler eines Reiches oder als Herrscher eines Reiches, dessen kultureller Rahmen bereits festgelegt wurde, auf einem schon bespielten Segment vermittelt bekommen. Hierfür steht die bereits erwähnte Liste mit den freien Positionen zur Verfügung.

3.1. Beginn des Spiels

Bei Spielbeginn erhält jeder Spieler und Mitspieler mit eigener Auswertung, den aktuellen Boten des Segmentes, eine Karte seines Gebietes (bei Wanderern und Invasoren ein Kleinfeld) und darum herum Sichtbereich, sowie möglichst das gesamte zur Verfügung stehende Material zu diesem Gebiet, oder Reich. Hierbei ist leider eine finanzielle Beteiligung nicht auszuschließen. Auch ist je nach Umfang der Materialien mit Verzögerungen zu rechnen, oder der Spielleiter wird den neuen Spieler um Unterstützung bei den Kopierarbeiten bitten.

4. Die Organe des Spiels

4.1. Die Spielleiter (SL)

Die Spielleiter von Welt der Waben bezeichnen sich nicht als "Götter". Ihr Titel ist "Hüter des Segments". Sie sind Magier einer sehr hohen Stufe, jedoch theoretisch zu besiegen und zu töten. Während die Spielleiter neutral sein müssen, können die Segmentshüter sich zu einer Richtung bekennen, der sie nahestehen, sei es Licht oder Finsternis, Ordnung oder Chaos - oder die Neutralität.

Spielleiter kann jede Person werden, die auf Myra Spieler war und sich durch Kulturfülle und Einfallsreichtum in Kultur und Spielweise so ausgezeichnet hat, daß ihr Spielleiter sie als möglichen neuen Spielleiter empfiehlt und die anderen Spielleiter der Nominierung zustimmen.

4.1.1. Die Spielleiterversammlung (SL-Versammlung)

Der Spielleiterversammlung von Welt der Waben gehören alle Spielleiter und Co-Spielleiter, sowie die Spielervertreter von WdW an. Sie ergänzt sich selbst durch Berufung neuer Spielleiter. Die Spielleiterversammlung von WdW entscheidet als höchstes Organ über alle Belange des Spieles in letzter Instanz. Ohne die Zustimmung der Mehrheit der SL-Versammlung gibt es keine neuen Spielleiter und keine Änderung der Regeln dieses Spiels. Die Spielleiterversammlung tritt mindestens einmal im Jahr zusammen, um über Belange der Simulation zu beraten und zu entscheiden. Sie informiert den Vorstand des VFM e.V. schriftlich über ihre Beratungen und Beschlüsse. Die SL-Versammlung ist durch je einen gewählten Vertreter pro fünf angefangene Segmente auch selbst im Erweiterten Vorstand des VFM e.V. vertreten.

4.2. Die Spielervertretung (SV)

Die Spielerversammlung eines Myra-Treffens (oder die Spielergemeinschaft) kann einmal jährlich pro volles Hundert Mitspieler einen Vertreter ihrer Interessen wählen, der als Spielervertreter Mitglied mit Rederecht in der SL-Versammlung, sowie Mitglied des Erweiterten Vorstandes des VFM e.V. ist. Es gilt, daß in der SL-Versammlung keine Entscheidung gegen sein ausdrückliches Votum gefällt werden soll. Die SV kann außerdem in Streitfällen zwischen Spieler und Spielleiter offiziell vermitteln, wenn sie vom Spieler angerufen wird.

4.2.1. Die Spielerversammlung (SPV)

Die Spielerversammlung berät über viele Dinge der Simulation, etwa die Spielregel und Vorschläge zur Änderung derselben. Jeder Spieler mit eigener Auswertung kann Regeländerungsvorschläge in die SPV einbringen und sich mit Wortbeiträgen an der Beschlußfassung der SPV beteiligen. Die Spielerversammlung findet regelmäßig einmal im Jahr, auf dem Myra-Treffen im Rahmen der Mitgliedsversammlung des VFM e.V. statt. Stimmberechtigt sind dabei alle Mitglieder des VFM e.V..

5. Die Kultur

Als Teil der Kultur – und damit als Teil unserer eigenen Welt Myra – können nur Bilder und Texte akzeptiert werden, über die der Spieler oder Mitspieler das alleinige Verfügungsrecht besitzt und womit keine Ansprüche Dritter berührt sind. Der Spieler stellt den Spielleiter und die Spielergemeinschaft von den Ansprüchen Dritter frei (das heißt, wenn Ihr etwas klaut, haftet Ihr als Einsender persönlich gegenüber den Klägern, nicht der Verein der Freunde Myras, der sie Spielergemeinschaft rechtlich vertritt). Mit der Einsendung eines Textes oder Bildes als Teil

der Myra-Kultur geht das Recht daran an die Spielgemeinschaft von Welt der Waben, vertreten durch den Verein, über. Der Verein behält auch bei einem Ausstieg des Spielers das Recht, das Material nichtkommerziell zu veröffentlichen. Der Spieler muß den Verein bei weiteren nichtkommerziellen Veröffentlichungen des Materials informieren. Beide Seiten müssen vor einer kommerziellen Veröffentlichung eines Teils der Myra-Kultur eine schriftliche Genehmigung der jeweils anderen Seite einholen. Der Verein kann eine solche Genehmigung nur in Ausnahmefällen verweigern und muß dies dann schriftlich begründen, kann aber verlangen, daß Hinweise in Texten auf „Myra“, „Welt der Waben“, oder andere myranische Namen vor Veröffentlichung gestrichen, oder durch fremde ersetzt werden. Der Spieler kann eine solche Genehmigung jederzeit ohne Begründung verweigern. Es gibt Spieler, die etwa Gedichte, oder Prosa-Passagen bekannter Autoren als Teil ihrer Kultur sehen, oder dem Spielleiter einreichen. Dies darf nur mit einem Hinweis an den SL auf den Urheber des Textes geschehen, solche Texte dürfen ebenso wie übernommene Bilder nur als „Anlage zur Kultur“, wie man sich etwas vorstellt, eingereicht und, sofern das Urheberrecht betroffen ist, nicht veröffentlicht werden. Die rechtliche Verantwortung liegt beim Spieler.

6. Die Karte

Die Welt Myra hat einen eigenen Globus, einen Weltball, der durch das Blutige Band, eine Äquator-Kette von Vulkanen, in zwei Hälften geteilt ist: Die Schwertwelt der Krieger im Machairas, und die Hexenwelt der Frauen im Ophis. Die Karte ist zu Spielzwecken auf einen Ikosaeder projiziert und mit einem Sechseckraster überzogen. Sie ist eingeteilt in Kleinfelder (KF) und Großfelder (GF). Ein Großfeld besteht aus 48 Kleinfeldern. Die Anzahl der Großfelder eines Segmentes ist nur der Spielleitung bekannt. Ein Kleinfeld hat etwa die Ausmaße von 100 mal 100 Kilometern, also einen Flächeninhalt von ca. 10.000 Quadratkilometern. Aufgrund der Einteilung in Großfelder und Kleinfelder – und durch die sechs Hauptwindrichtungen und zwölf Sternzeichen – sind die Karten auf Myra nicht von der irdischen Vierer-Aufteilung in Nord und Süd, West und Ost bestimmt, sondern von den sechs Großfeldrichtungen, oder von den zwölf Groß- und Kleinfeldrichtungen. Norden (Machairas) und Süden (Ophis) sind wichtig, weil damit die Zweiteilung der Welt Myra ausgedrückt wird. Die Karte eines Spielers ist bei jedem Spielzug mitzusenden. Sie wird dann vom Spielleiter um den neuen Sichtbereich ergänzt. Es ist den Spielern verboten, ihre Karte Spielern oder Mitspielern anderer Reiche zu zeigen oder zur Kenntnis zu bringen; ein Verstoß kann mit dem Myra-Tod bestraft werden. Ein Kartentausch ist nur ohne Angabe der Großfeldnummern, nur mit Reichen, mit denen man bereits im Spielverlauf zusammengetroffen ist und nur über den Spielleiter zulässig. Empfohlen wird ein Austausch von handgezeichneten Karten ohne Sechseckraster, mit kleinen, aber entscheidenden Fehlern. Solche Karten können zwischen Reichen, die eine gemeinsame Grenze besitzen oder per Botschaften in Verbindung bestehen, frei ausgetauscht werden - z.B. ebenfalls per Botschaft.

Die Großfeldrichtungen Die Bedeutungen
Die Richtungen

Machairas (Norden) Das Zeichen des Schwertes
Machairisch, schwertwärts

Thysias (Ostnordost) Das Zeichen des Altars
Thysisch, altarwärts

Oklis (Ostsüdost) Das Zeichen des Auges
Oklisch, augenwärts

Ophis (Süden) Das Zeichen der Schlange
Ophisch, schlangenwärts

Lychnos (West südwest) Das Zeichen der Leuchte
Lychnisch, leuchtenwärts

Klados (Westnordwest) Das Zeichen des Zweiges
Kladisch, zweigwärts

Die Kleinfeldrichtungen Die Bedeutungen
Die Richtungen

Stauros (Nordnordost) Das Zeichen des Feuerkreuzes
Staurisch, kreuzwärts

Phialae (Osten) Das Zeichen des Kelches
Phialisch, kelchwärts

Diktyon (Südsüdost) Das Zeichen des Netzes
Dyktisch, netzwärts

Anthos (Südsüdwest) Das Zeichen der Blüte
Anthisch, blütenwärts

Peristera (Westen) Das Zeichen der Taube
Peristerisch, taubenwärts

Bathron (Nordnordwest) Das Zeichen des Schemels
Bathrisch, schemelwärts

Wenn jemand von weiten Entfernungen spricht, wird er die Großfeldrichtungen verwenden (z.B. „Das Reich der Magier liegt im Oklis von uns“). In kleineren Bewegungen ist die Bewegung von Gemark zu Gemark wichtiger („Eine Monatsreise anthisch von hier liegt die Handelsstadt, dort können wir rasten“).

6.1. Die Geländeeinteilung

Die verschiedenen auf Myra auftretenden Geländearten werden auf der Karte durch Farben oder auf besonderen Wunsch durch Symbole dargestellt. Die bekannten Geländearten sind im folgenden aufgeführt:

Geländeart Farbe-innen/Farbe-außen Höhenst Abk.

Wasser Hellblau/- 0 w
Tiefsee Dunkelblau/- 0 tw
Eiswüste Weiß/- 0 ew
Dschungel Olivgrün/- 1 ds
Steppe Gelb/Hellgrün 1 ste
Sumpf Violett/- 1 ts
Tiefland Hellgrün/- 1 t
Wald Dunkelgrün/- 1 twa
Wüste Gelb/- 1 twü
Tieflandeiswüste Weiß/Hellgrün 1 tew
Tieflandsee Hellblau/Hellgrün 1 tse
Hochland Hellbraun/- 2 h
Hochlanddschungel Olivgrün/Hellbraun 2 hds
Hochlandsumpf Violett/Hellbraun 2 hs
Hochlandwald Dunkelgrün/Hellbraun 2 hwa
Hochlandwüste Gelb/Hellbraun 2 hwü
Hochlandeiswüste Weiß/Hellbraun 2 hew
Hochlandsee Hellblau/Hellbraun 2 hse
Bergland Dunkelbraun/- 3 b
Berglanddschungel Olivgrün/Dunkelbraun 3 bds
Berglandsumpf Violett/Dunkelbraun 3 bs
Berglandwald Dunkelgrün/Dunkelbraun 3 bwa
Berglandwüste Gelb/Dunkelbraun 3 bwü
Berglandeiswüste Weiß/Dunkelbraun 3 bew
Berglandsee Hellblau/Dunkelbraun 3 bse
Gebirge Dunkelgrau/- 4 g
Gletscher Weiß/Dunkelgrau 4 gew
Vulkan Rot/- 4 vul

6.2. Eintragungen

Manchmal wird es notwendig sein, auf der Karte oder der Folie zusätzliche Eintragungen zu machen, etwa nach der Fertigstellung von Bauwerken o.ä. Diese Eintragungen werden ausschließlich vom SL vorgenommen!

Gegenstand Darstellung Farbe HS

Metropole/HST Gefülltes Quadrat Rot oder Schwarz -

Festung/FST Punkt im Kreis Rot oder Schwarz -

Stadt/ST Punkt Rot oder Schwarz -

Burg/BRG Kreis Rot oder Schwarz -

Garnison/GAR Leeres Quadrat Rot oder Schwarz -

Tempel/TEM Dreieck Rot oder Schwarz -

Brücke/BR Doppellinie über Fluß Schwarz -1

Straße/STR Linie zwischen zwei KF Schwarz -

Wall/WL Striche an KF-Seite Schwarz +1

Tunnel/TUN Doppellinie zw 2 KF Schwarz ng

Kanal/KAN Doppellinie KF-Kante Schwarz blau

Fluß/f Linie entlang KF-Kante Blau +1

Küstenlinie/kl Linie entlang KF-Kante Schwarz -

Quelle/qu Punkt an KF-Ecke Blau -

Verbrannt/ver Schraffur Schwarz -

7. Das Gelände

Die erwähnten Geländearten werden auf der Karte durch das Ausmalen der Kleinfelder mit den jeweils angegebenen Farben dargestellt. Das ist eine spieltechnische Vereinfachung und bedeutet nicht, daß zum Beispiel auf 10.000 Quadratkilometern nicht eine große Lichtung im Wald oder ein Hügel bzw. ein kleiner Berg im Tiefland vorkommen kann. Die Farben zeigen lediglich die Geländeart an, die das Kleinfeld dominiert, d.h. die entweder zu mindestens 51% in dem Kleinfeld vertreten ist, oder beispielweise ein Seengebiet, das zwar nicht mehr als die Hälfte des Kleinfelds ausmacht, aber dort für Fruchtbarkeit sorgt, wo sonst nur Wüste ist.

7.1. Das Wasser

Ungefähr 60% der Oberfläche Myras sind Wasser. Wasser hat - ebenso wie Eiswüste - die Höhenstufe 0. In Wasserkleinfeldern können sich Krieger, Reiter und Pferde nur auf Schiffen aufhalten und bewegen. Wird ein Schiff versenkt und der Gegner kümmert sich nicht um Schiffbrüchige, so versinken alle, die sich auf dem Schiff befanden - in der Tiefsee sofort, in Wasser, Fluß oder See spätestens nach einer Runde. Beim Sinken eines Schiffes treten also Verluste zwischen 33% und 100% auf.

7.2. Das Tiefland

Tiefland hat die Höhenstufe 1. Im Tiefland gibt es hauptsächlich weite, ausgedehnte Ebenen und sanfte Hügel mit einer Höhe von bis zu 500 Metern über dem Meeresspiegel.

7.3. Das Hochland

Das Hochland hat die Höhenstufe 2. Erhebungen können hier eine Höhe von bis zu 2.000 Meter über dem Meeresspiegel erreichen.

7.4. Das Bergland

Das Bergland ist mit der Höhenstufe 3 bereits eine Vorstufe zum Gebirge. Es weist einzelne Bergspitzen mit einer Höhe von bis zu 4.000 Metern auf. Infolgedessen können sich Reiter im Bergland nur mit einer Geschwindigkeit von 2 Kleinfeldern pro Runde bewegen, Reitererkundungsheere mit einer Geschwindigkeit von 3 Kleinfeldern pro Runde.

7.5. Schwieriges Gelände

Die Geländeformen Tiefsee, Eiswüste, Dschungel, Sumpf, Wüste, Gebirge, Gletscher und Vulkan, sowie eingeschränkt auch Steppe, Wald und Seengebiete, zählen zum Schwierigen Gelände. Hier sind Bewegung und Kampf zum Teil erheblich erschwert, und es kann geländebedingt zu Verlusten kommen. Im Kampf haben hier Verteidiger, denen das Land seit mindestens 4 Runden oder als Stammland gehört, grundsätzlich einen Heimvorteil, der sich in Gutpunkten niederschlägt. Im Allgemeinen können Bauwerke in Schwierigem Gelände nur mit erhöhtem Aufwand oder mit Arbeiterheeren gebaut werden.

7.5.1. Die Tiefsee

Tiefe Wasser sind nicht still, lehrt uns die Tiefsee. Nicht nur, daß es hier stürmischer ist als woanders - die Wesen, die hier leben, und die von durchfahrenden Schiffen magisch angezogen werden, sind den meisten Völkern Myras feindlich gesinnt. Xnum oder Ygorl, der Vater der Schlinger, läßt hier seine Sprößlinge weiden, deren bevorzugte Nahrung ganze Schiffe oder, je nach Größe, ganze Flotten sind, und gegen die Magie die einzig wirksame Waffe ist. Aus diesen Gründen haben Flotten, die Tiefsee durchfahren, Verluste von bis zu 100%. Wegen des unbeständigen, oft stürmischen Wetters, das die Manövrierfähigkeit von Schiffen stark einschränkt, sehen Flotten in der Tiefsee nur 1 KF weit (statt der normalen 2 KF).

7.5.2. Die Eiswüste

In der Land-Eiswüste (Tundra) ist der Boden fast das ganze Jahr gefroren. In der Zeit, wo dies nicht der Fall ist (dies können, je nach Lage und Höhe, einige Wochen bis einige Monate sein) ist der Boden feucht, teilweise steht das Wasser, wenn es nicht ablaufen kann. Schnee- und eisbedeckte Böden, Schnee- und Hagelstürme im Winter, und ganze Schlammseen im Sommer behindern Kampf und Bewegung. Heere, die sich hier aufhalten, können bis zu 10% Verluste erleiden, bei Bewegung bis zu 30% Die Geschwindigkeit von Reiterheeren ist um Eins vermindert.

Für Eiswüste der Höhenstufe 0, wenn sie im Sommer nicht auftaut, gilt das oben gesagte. In bestimmten, vom Spieleiter angegebenen Großfeldern nahe des Schwertstern kann in den Wintermonaten (oder, je nach Lage, auch von Herbst bis Frühjahr) das Wasser zu Eiswüste gefrieren. Zu den Sskat (oder später) taut es dann wieder auf. Demzufolge haben Schiffe, die sich während der Wintermonate in diesem Gebiet aufhalten, fern der Küste bis zu 50% Verluste und können sich in diesem Zeitraum nicht bewegen, während die Wasserfelder für Krieger und Reiter begehbar sind. Krieger und Reiter, die sich Ende Adar noch auf solchen Kleinfeldern aufhalten, gehen in Küstennähe zu 50% und fern der Küste zu 100% verloren.

7.5.3. Der Dschungel

In tropischem Klima, nahe am Blutigen Band, dem Rand der Welt, gibt es ausgedehnte Dschungelgebiete, deren urwaldartige Vegetation Kampf und Bewegung stark behindert, und deren Bewohner und feucht-heißes Klima Heeren oft das Leben zur Qual machen und verkürzen. Heere, die sich in Dschungel aufhalten, erleiden bis zu 10% Verluste, bei Bewegung bis zu 30%.

7.5.4. Der Sumpf

Im Sumpf herrscht trügerisches Gelände vor. Durch Einsinken in den Boden werden Kampf und Bewegung der Nichteinheimischen behindert. In den meisten Fällen wird das Absitzen für Reiter zwingend erforderlich sein, so daß sich Reiter in Sumpf wie Krieger bewegen. Auch sind in Sumpf Irrlichter, große Echsen und viele Arten von Stechmücken zu finden, die zum Teil tödliche Krankheiten übertragen, was eine zusätzliche Behinderung darstellt. In jedem Monat besteht für jedes Heer, das sich im Sumpf befindet, die Gefahr, daß bis zu 10% der Reiter, Krieger, Pferde und mitgeführten Geräte unrettbar im Sumpf versinken. Bei Bewegungen können diese Verluste bis zu 20% betragen. Für jede Art der oben angegebenen Wesen erhöht sich die Verlusthöhe um 10 bis 15%.

7.5.5. Die Wüste

In der Wüste herrschen extreme Temperaturen, tagsüber üblicherweise heiß, nachts sehr kalt, die jedem Organismus zu schaffen machen. Wasser ist nur selten und in geringen Mengen zu finden, so daß Kampf und Bewegung vor allem bei größerem Heeren stark behindert werden. Spätestens ab der dritten Runde nach Betreten der Wüste können bei einem vorher mit Wasser etc. gut ausgerüsteten Heer bis zu 10% der Menschen und Tiere durch Verdursten, Hitzschlag oder Sandsturm sterben (jede Runde!). Bei anderen Heeren treten diese Verluste von Anfang an auf, bei Bewegung in der Wüste bis zu 30%.

7.5.6. Das Gebirge

Das Gebirge zählt zur Höhenstufe 4. Dort findet man überwiegend Berge mit eine Höhe von über 5.000 Meter über dem Meeresspiegel. Schroffe Felsspitzen und unzugängliche Täler behindern die Bewegung erheblich und machen Angriff und Kampf fast unmöglich. Reiter und Pferde können sich im Gebirge nicht bewegen, ohne Verluste von bis zu 100% zu riskieren. In jeder Runde besteht für jedes Kriegerheer, das sich in Gebirge aufhält, die Gefahr von

Verlusten bis zu 10%, bei Bewegungen bis zu 20%. REPen zu Fuß sind von Verlusten in Gebirge verschont.

7.5.7. Der Gletscher

Wie das Gebirge, zählen Gletscher zur Höhenstufe 4, daher gelten die gleichen Regeln für Reiter und Pferde wie unter 7.5.6. Gletscher sind Gebirgseiswüsten, so daß zusätzlich zur Behinderung durch das Gelände als Erschwernis das Wetter und das ewige Eis hinzukommt. Bewegung und Kampf sind daher für Ortsfremde nicht nur stark behindert, sondern sehr gefährlich. Für jedes Kriegerheer, das sich auf oder zwischen Gletschern aufhält, besteht daher die Gefahr von Verlusten von bis zu 20%, bei Bewegung bis zu 50%.

7.5.8. Vulkangelände

In Vulkangelände kommen Vulkane des öfteren zum Ausbruch, sind gerade ausgebrochen oder noch aktiv, permanent ausbruchsgefährdet oder mit den Folgen von Ausbrüchen belastet. Die von Vulkanen hochgeschleuderten Geröllmassen und Aschewolken fliegen oft viele Kilometer weit und begraben alles Leben unter sich, so daß der Aufenthalt am und um den Vulkan sehr gefährlich ist.

Vulkangelände zählt, wenn nicht anders angegeben, zur Höhenstufe 4. Wegen der besonders schwierigen Bedingungen zählt auch das Betreten eines Vulkankleinfelds von Gebirge aus als Überschreiten einer Höhenstufe. Das Betreten von Bergland aus ist möglich, erfordert jedoch allein einen Zug, so daß eine weitere Runde erforderlich ist, um das Kleinfeld zu durchschreiten, bevor ein weiteres Kleinfeld gleich welcher Art betreten werden kann. Reiter und Pferde können sich in Vulkangelände nicht aufhalten, ohne Verluste von 90-100% zu riskieren. In jeder Runde besteht für jedes Heer, das sich im Vulkangelände oder in angrenzenden Kleinfeldern aufhält, die Gefahr von Verlusten bis zu 20%, bei Bewegung im Vulkangelände selbst bis zu 50%.

Es ist nicht möglich, im Vulkangelände Bauwerke zu errichten. Bauwerke in anderen Geländearten, die an der Kleinfeldgrenze zum Vulkangebiet stehen, werden mit einer Wahrscheinlichkeit von 10% pro Runde durch Geröll- und Lavamassen beschädigt, beim zweitenmal zerstört.

7.6. Weitere Geländearten

7.6.1. Die Steppe

Tiefland, das an Dürre leidet (natürlich oder magisch verursacht), abgeholzte Waldgebiete und die Randgebiete von Wüste werden oft zu Steppen. Diese Steppen, weite, trockene Ebenen, bieten nur wenigen, meist nomadenartig in Stämmen organisierten Menschen Nahrung und Lebensraum. Wer solches Leben nicht gewohnt ist, wird das Leben und Überleben dort schwierig finden. Heere haben in der Steppe im ersten Monat bis zu 10% Verluste, in jedem weiteren Monat bis zu 15%. Die Bewegung von Reiterheeren ist in der Steppe um ein Kleinfeld pro Runde erhöht. Straßen haben keine weitere Wirkung.

7.6.2. Seengebiete

In Seengebiet ist ein Teil des Landes von Seen bedeckt. Dies kann ein großer See sein oder viele kleinere, die so etwas wie eine Seenplatte bilden. Da Seen zwar befahren, aber in den seltensten Fällen von Menschen bewohnt werden, leben hier weniger Menschen als in vergleichbarem Gelände ohne Seen. In manchen Gebieten mit vielen kleinen, durch Flüsse verbundenen Seen kann die Bewegung von Heeren um ein Kleinfeld pro Runde vermindert sein.

7.6.3. Der Wald

Die Wälder Myras sind von sehr unterschiedlicher Gestalt, Zusammensetzung und Gastlichkeit. Während es im einen Wald schattige Kühle und Beeren und Pilze in Fülle geben mag, kann ein anderer so unwirtlich und dicht sein, daß einem bei jeder schnellen Bewegung die Zweige ins Gesicht peitschen und die Bäume direkt nach den Kriegern oder Reitern zu greifen scheinen. In vom Spielleiter angegebenen Waldgebieten kann daher die Bewegung um 1 Kleinfeld vermindert und/oder die Sicht auf ein Kleinfeld beschränkt sein, so wie es im Dschungel stets der Fall ist. Wälder können Urwälder sein.

7.9. Verschonung vom Verlust

Von den jeweils angegebene Verlusten sind verschont:

REPs in Eiswüste, Sumpf und Wüste, sowie zu Fuß im Gebirge.

Krieger und Reiter, die in artgleichen Kleinfeldern gerüstet wurden, außer Reitern im Gebirge.

Krieger und Reiter eines Landes, in dessen Urreichsgebiet sich mindestens ein Kleinfeld der Art befindet, außer am Vulkan oder bei Reitern im Gebirge oder Gletscher.

Verschonung vom Verlust bedeutet nicht Verschonung vom Verlust durch geländeabhängige Monster oder durch Kampf.

8. Die Zeitrechnung

Als eigene Welt hat Myra auch eine eigene Zeitrechnung. Diese bedingt, daß Welt der Waben etwas schneller gespielt wird, als andere bekannte Fantasy-Briefspiele: Das Jahr auf Myra hat 12 Monate zu jeweils abwechselnd 29 und 30 Tagen. Eine Woche hat sieben Tage. Das Jahr hat also 354 Tage oder 50 Wochen. Zur Angleichung an das allgemeine Kalenderjahr wurden die 11 Tage zur Feier des herannahenden Frühlings eingeführt, die quasi Schalttage sind.

Monat Realzeit von/bis Besonderes Jahreszeit Tieraspekt Name

- 1 17.03. - 15.04. Einnahmen Frühling Widdermond Nisan
- 2 16.04. - 14.05. Rüstmonat Frühling Falkenmond Jijar
- 3 15.05. - 13.06. -- Frühling Eulenmond Siwan
- 4 14.06. - 12.07. -- Sommer Jaguarmond Tammus
- 5 13.07. - 11.08. -- Sommer Rabenmond Aw
- 6 12.08. - 09.09. -- Sommer Löwen-/Tigermond Elul
- 7 10.09. - 09.10. Einnahmen Herbst Dachsmond Tischri
- 8 10.10. - 07.11. Rüstmonat Herbst Adlermond Marschäschwan
- 9 08.11. - 07.12. -- Herbst Katzenmond Kislew
- 10 08.12. - 05.01. -- Winter Drachenmond Tewet
- 11 06.01. - 04.02. -- Winter Einhornmond Schewat
- 12 05.02. - 05.03. -- Winter Wolfsmond Adar
- 06.03. - 16.03. -- Jahreswechsel Traumtage Die Ssakat

Die Ssakat sind auch oft die Zeit, in die die MYRA-Treffen der Spieler und Mitspieler von WdW fallen, die in den Segmentsboten angekündigt werden. Entgegen der ursprünglichen Idee schaffen wir es zumindest auf Karnikon/Ysatinga nicht, einen monatlichen Spielrhythmus durchzuführen. Der jeweils letzte Segementsbote gibt daher an, wann der nächste Zugabgabetermin (ZAT) ist, und welche Monate er umfaßt.

9. Die Einnahmen

Ein Einwohner von Myra verdient im Jahr ein bis zwei Goldstücke (GS). Davon zahlt er etwa den zehnten Teil an seinen Herrscher, verteilt auf die Einnahmemonate. Die Tabelle enthält die Angaben Geländeart, Einwohnerzahl, sowie Einnahmen pro Einnahmetermin.

Wenn auch spieltechnisch Goldstücke (GS) die einzig gültige Währung auf Myra sind, können Spieler als Teil ihrer Kultur eine eigene Subwährung einführen, die in ihrem Lande gilt.

Geländeart Einwohner Einnahmen

Wasser 0 0

Tiefsee 0 0

Eiswüste 1.000 50

Tiefeland 50.000 3.000

Tiefelandwald 25.000 1.500

Tiefelandsee 25.000 1.500

Steppe 15.000 900

Tiefelandwüste 10.000 600

Tieflandsumpf 10.000 600

Tieflandeiswüste 10.000 600

Dschungel 10.000 600

Hochland 25.000 1.500

Hochlandwald 15.000 900

Hochlandsee 15.000 900

Hochlandwüste 5.000 300

Hochlandsumpf 5.000 300

Geländeart Einwohner Einnahmen

Hochlandeiswüste 5.000 300
 Hochlanddschungel 5.000 300
 Bergland 15.000 900
 Berglandwald 5.000 300
 Berglandsee 5.000 300
 Berglandwüste 2.000 150
 Berglandsumpf 2.000 150
 Berglandeiswüste 2.000 150
 Berglanddschungel 2.000 150
 Gebirge 5.000 250
 Gletscher bis 1.000 10-50
 Vulkan 0 0
 Metropole 100.000 8.000
 Stadt 150.000 4.000
 Festung 150.000 4.000
 Burg 1.000 100

10. Das Rüsten

Spieler können von dem ihnen zur Verfügung stehenden Gold (Reichsschatz genannt) in den Rüstmonaten Krieger, Reiter, Pferde und manchmal auch Schiffe rüsten. Krieger, Reiter und Pferde können nur in Rüstorten wie Burg, Stadt, Festung und Metropole, die auf eigenem Reichsgebiet stehen müssen, gerüstet werden. Wenn der zuständige Spieler in übereinstimmung mit seinem Spielleiter die genehmigung zum Rüsten gibt, sind auch Ausnahmen möglich. Reiter sind aufgesessene Krieger. Schiffe können nur gerüstet werden, wenn der Spieler neben einem Wasser-Kleinfeld einen Rüstort auf einem Tiefland-Kleinfeld hat. Die Schiffe werden dann auf dem Wasser-Kleinfeld gerüstet.

Jedes Heer erhält eine dreistellige Heeresnummer:

Heeresart x Heeresnummer .
 Arbeiterheere Arbeiterheere 001 bis 049
 Arbeiterkriegerheere 050 bis 089
 Sklavenheere 090 bis 099
 Kriegerheere Reichsheere 101 bis 149
 Provinzheere 151 bis 189
 Erkundungsheere 191 bis 199
 Reiterheere Reichsheere 201 bis 249
 Provinzheere 251 bis 289
 Erkundungsheere 291 bis 299
 Schiffsheere Schiffe 300 bis 329
 Handelsschiffe 331 bis 359
 Kriegsschiffe 361 bis 389
 Erkundungsheere 391 bis 399
 REPen 501 bis 519
 NSCe 521 bis 599
 Verfügung, Sonderrüstgüter, etc. 601 bis 999

Für jedes Heer und jede Flotte muß ein Heerführer gerüstet werden. die angegebenen Mindestzahlen beziehen sich auf die zur Besetzung eines Kleinfeldes erforderliche Anzahl. Pro Reich sind fünf Heere unter Mindeststärke gestattet, diese Heere werden auch Erkundungsheere genannt. Die für sein Segment notwendige untere Grenze von der Auflösung gibt der Spielleiter im ersten Segmentsboten bekannt. Die unter den Heeresbeschreibungen angegebenen Entfernungen sind jeweils die in einer Runde maximal zurückgelegten Entfernungen.

Rüstgut Abk Preis in GS Mindestanzahl pro Heer Transportkapazität.

Arbeiter
 Sklaven AS 1 500 (+ 100 K oder 100 AK) 10 HE
 Arbeiter A 5 500 10 HE
 Arbeitskrieger AK 10 500 10 HE
 Krieger

Provinzkrieger KP 5 1.000
Reichskrieger K 5 1.000
Elitekrieger KE siehe Liste Abhängig von Kampfstärke (KS)
Reiter
Provinzreiter RP 10 500
Reichsreiter R 10 500
Elitereiter RE siehe Liste Abhängig von Kampfstärke (KS)
Pferde
Lasttiere PL 1 500 50 HE
Pferde P 5 500 100 HE
Renner PR 10 500 50 HE
Wagen W 100 50 1.000 HE
Schiffe
Handelsschiffe SH 400 10 20.000 HE
Schiffe S 500 10 10.000 HE
Kriegsschiffe SK 600 10 100 Seesoldaten
Heerführer
Kriegerführer HK 1.000 1 (für 1-5 Mindeststärken)
Reiterführer HR 1.000 1 (für 1-5 Mindeststärken)
Admiral HS 1.000 1 (für 1-5 Mindeststärken)
Belagerungsgerät BG 250 1 (+100K+100P+1Hf pro BG)
Fernwaffen FW 250 1 (+100K+1Hf pro FW)

10.1. Kriegerheere

Ein Kriegerheer besteht aus Fußsoldaten, die sich pro Runde ein Kleinfeld weit bewegen (Ausnahmen: Gletscher, Vulkane und einzelne Gebirge). Ein Kriegerheer kann sich nicht auf Wasser- oder Tiefsee-Kleinfeldern aufhalten, wenn es nicht auf einer Flotte eingeschifft ist. Auf je 5.000 Krieger eines Kriegerheeres sollte mindestens ein Heerführer kommen.

10.2. Reiterheere

Ein Reiterheer besteht aus aufgesessenen Kriegern und einem Heerführer zu Pferde, die sich drei Kleinfelder weit bewegen, solange sie keine Höhenstufe überwinden. Müssen sie eine Höhenstufe überwinden oder reiten sie durch Hochland, so ist ihre Bewegung auf ein Kleinfeld pro Runde beschränkt; überqueren sie einen Fluß, oder gehen sie abgesessen durch Sumpf, oder Bergland, so kommen sie nur ein Kleinfeld im Monat voran. Reiterheere können sich nicht in Höhenstufe 4 aufhalten oder bewegen, ohne Verlußte von 100% zu riskieren. Reiterheere können sich - außer auf Flotten - nicht auf Wasser- oder Tiefsee-Kleinfeldern aufhalten oder bewegen. Auf je 2.500 Reiter eines Reiterheeres sollte mindestens ein Heerführer kommen.

10.3. Pferde

Pferde bleiben nur unter Kontrolle des Spielers, wenn sie geritten oder am Zügel geführt werden. Frei herumlaufende Herden können von der gleichen Anzahl, mindestens aber 500 Kriegern wieder eingefangen werden. Am Zügel geführte Pferde bewegen sich nur noch ein Kleinfeld pro Runde, können aber Lasten tragen. Ein Pferd kann wahlweise transportieren: Einen Krieger oder 100 Goldstücke oder ein entsprechendes Gewicht (=100 HE). Einhundert am Zügel geführte Pferde können ein Belagerungsgerät transportieren. Alle Angaben für Pferde gelten auch für vergleichbare Reittiere anderer Rassen, die andere Namen tragen. Wagen können nicht von Schiffen transportiert werden.

10.4. Heerführer

Jedes Heer und jede Flotte wird von einem Heerführer geleitet. Nur Handelsflotten (nur Handelsschiffe), oder Handelskarawanen (nur Arbeiter, Pferde, Lasttiere und Wagen) können auch von Händlern geleitet werden. Ein Heerführer bewegt sich ohne ein Heer neun Kleinfelder beritten und fünf Kleinfelder zu Fuß (diese Regel gilt für alle kleinen Gruppen, mit bis zu vier Personen, also auch für Wanderer!), ansonsten bewegen sie sich immer so schnell, wie das Heer, bei dem sie sich befinden. Heerführer können REPen sein, müssen aber in jedem Fall gerüstet werden. NSC-Heerführer können sich nur bei Heeren und Flotten aufhalten und mit diesen bewegen.

10.5. Schiffe und Flotten

Eine Flotte besteht aus mindestens zehn Schiffen und einem Heerführer, der in diesem Falle Admiral genannt wird. Eine Flotte (wenig stilvoll auch als Schiffsheer bezeichnet) bewegt sich bis zu 4 Kleinfelder pro Runde. Auch Flußschifffahrt ist für Schiffe begrenzt möglich: Zwischen zwei Kleinfeldern der Höhenstufe 1 (Tiefeland) bewegen sich Flotten und Erkundungsflotten mit bis zu 4 Kleinfeldseiten pro Runde flußabwärts und mit bis zu 2 Kleinfeldseiten pro Runde flußaufwärts. Dies bezieht sich nur auf in der regulären Reichskarte eingezeichnete Flüsse. Unter anderen Bedingungen als zwischen Kleinfeldern der Höhenstufe 1 ist Schifffahrt auf Flüssen nicht oder nur unter sehr hohen Verlusten möglich.

Ist eine Flotte mehr als vier Monate unterwegs, ohne einmal gelandet zu sein, so besteht die Gefahr, daß in der Tiefsee bis zu 10% der Schiffe und bis zu 20% der beförderten Truppen verloren gehen. In Wasserkleinfeldern besteht die Gefahr, daß bis zu 10% der Schiffe und bis zu 10% der beförderten Truppen verloren gehen, wenn nicht durch eine besondere Ausrüstung den auf See häufig auftretenden Mangelkrankheiten vorgebeugt wurde. Die Kosten dieser Ausrüstung belaufen sich auf 5 Goldstücke je Krieger, oder Pferd und weitere 100 Goldstücke je Schiff. Sterben mehr als 10% der Besatzung, so geht das Schiff samt Ladung verloren. Ein normales Schiff kann bis zu 100 Krieger oder 50 Reiter oder 100 Pferde oder ein Belagerungsgerät oder das Gewicht von 10.000 HE, sowie beliebig viele Heerführer transportieren. Ein Handelsschiff kann entsprechend 200 Krieger, oder 100 Reiter, etc. transportieren. Ein Kriegsschiff kann nur Elitekrieger mit der Elitestufe Seesoldaten transportieren.

Beim Auflaufen an Land - nicht beim Landen - geht immer eine gewisse Anzahl Schiffe verloren.

10.6. Arbeiter

Arbeiterheere werden benötigt zur Errichtung von Bauwerken in schwierigem, oder entlegenem Gelände oder erleichtern es zumindest sehr. Auch werden sie eingesetzt zur Ausbeutung von Minen (siehe Regel X6.). Ein Arbeiterheer besteht aus mindestens 500 Arbeitern und einem Heerführer. Arbeiterheere bewegen sich wie Kriegerheere.

10.7. Belagerungsgeräte

Zum Zerstören von Wällen, die eine Höhenstufe entfernt liegen und beim Angriff auf Burgen, Festungen und Hauptstädte brauchen Spieler Belagerungsgeräte. 100 Pferde ziehen, 100 Krieger und 1 Heerführer bedienen ein Belagerungsgerät. Sowohl bei einem Heer, als auch in einem Kleinfeld dürfen höchstens 20 Belagerungsgeräte stehen. In der Höhenstufe 4 können keine Belagerungsgeräte bewegt werden. Belagerungsgeräte wirken nur auf Rüstorte, Tempel, Wälle und gegnerische Fernwaffen. Zehn Belagerungsgeräte zerstören einen Wall in zwei Runden. Krieger und Heerführer können die Belagerungsgeräte nur dann bedienen, wenn sie nicht gleichzeitig kämpfen.

10.8. Fernwaffen

Zum Verteidigen von Landrüstorten gegen Angriffe von Land- und vor allem von Seeseite sind Fernwaffen (FW) geeignet. Am günstigsten angewandt sind sie jedoch zum Sperren einer Meerenge, deren beide Seiten man dafür besetzt halten muß. Fernwaffen müssen in Rüstorten (zumindest aber in einer Garnison) untergebracht sein. Zu ihrem Transport von einem Ort zum anderen sind 100 Pferde notwendig, zu ihrer Bedienung 100 Krieger und ein Heerführer. Ein Transport von Fernwaffen durch Gelände der Höhenstufe 4 ist nicht möglich.

Die spieltechnische Reichweite von Fernwaffen ist zwischen Kleinfeldern gleicher Höhenstufe 1 Kleinfeld, zwischen Kleinfeldern verschiedener Höhenstufe ein halbes Kleinfeld. Damit wird eine Teilmobilität - gezielt dem Gegner entgegen - simuliert. In einer Garnison können maximal 10 Fernwaffen stehen, in einer Burg bis zu 25 Fernwaffen, für eine Stadt oder Festung liegt die Grenze bei 50 Fernwaffen und eine Metropole kann mit bis zu 100 Fernwaffen ausgerüstet werden.

10.9 Eliteheere

Mit einem jeweils verdoppelten (beim ersten Mal zweieinhalb- bis dreifachen) Aufwand ist bei der Rüstung von Eliteheeren jeweils ein Punkt mehr Kampfstärke zu erlangen. Die Ausbildung eines solchen Eliteheeres dauert sechs Monate für die erste Elitestufe und drei Monate für jede weitere Elitestufe, in denen das Eliteheer das Reichsgebiet nicht verlassen darf. Während einer solchen Eliteausbildung ist es möglich, die Kampfstärke des Heeres um jeweils +1 zu steigern, oder in reichseigenen Geländearten verlustfrei zu machen (=> Verschonung vom Verlust). Statt den Schwerpunkt auf Kampfstärke zu legen, ist es auch möglich, jeweils einen der

folgenden anderen Punkte statt einem Punkt Kampfstärke zu wählen:

- Relative Immunität gegen große Mörderbienen
- Relative Immunität gegen eine zu benennende andere Monsterart
- Verringerte Verluste in Tiefsee (für Schiffe)
- Verringerte Verluste bei Flußdurchquerungen (für Landheere)
- Ausbildung zu Seesoldaten (oder anderen Geländespezialisten), mit Kampfstärke von + 2 in dem jeweiligen Gelände
- Eine jeweils um ein Kleinfeld pro Monat erhöhte Geschwindigkeit.

Eigentlich sind der Phantasie und den Möglichkeiten keine Grenze gesetzt, nur Euer Spielleiter muß sich damit einverstanden erklären, bzw. rückt die nötigen Elitestufen ins rechte Licht.

Die entsprechende Tabelle sieht folgendermaßen aus:

Typ Ausbildungszeit(en) .

normal 6 Monate 9 Monate 12 Monate 18 Monate 24 Monate .

Krieger GS/KS 5/1 15/2 30/3 60/4 120/5 ...

Reiter GS/KS 10/1 25/2 50/3 100/4 200/5 ...

Schiffe GS/KS 500/1 1.500/2 3.000/3 6.000/4 12.000/5 ...

Hf GS/KS 1.000/1 3.000/2 6.000/3 12.000/4 24.000/5 ...

Selbstverständlich können auch Arbeiter zu den gleichen Kosten wie Krieger zu Elitearbeitern ausgerüstet werden (Elitesklaven gibt es nicht!). Oder Arbeiterkrieger können zu den gleichen Kosten wie normale Krieger Elitestufen erwerben, die Fähigkeit zu Arbeiten ist davon unabhängig – will jemand jedoch eine Elitestufe in Arbeiten (relative Verlußtfreiheit in Minen) und eine Elitestufe von Kriegern (kämpfen im Gebirge +2 KS) erwerben, so wird er wie ein Krieger behandelt, der zwei Elitestufen erwerben möchte. Auch können Spione (Zusatzregel X7) ebenso wie Händler(Zusatzregel X7) Elitestufen erwerben, die Kosten und Dauer sind denen der Heerführer zu entnehmen.

Eliteheere sind vor allem dann sinnvoll, wenn es um den Transport von Kampfstärken und das Überraschen des Gegners geht, außerdem um bei Unterbringung die Unterhaltskosten niedrig zu halten (bei gleicher Kampfstärke) und für spezielle Einsätze. Auch Provinzheere können Eliteheere sein.

Ein extremes Beispiel:

ArThorn von Aldodwereiya verwendet zwei Jahre Zeit und insgesamt etwa 200.000 Goldstücke für die Ausbildung von 512 Elite-Rittern der Goldenen Sonnendrachen. Diese haben doppelte Kampfkraft, bewegen sich 4 Kleinfelder pro Runde, haben im Kampf relative Immunität sowohl gegen Buka-Boos als auch gegen Mörderbienen des Zardos und sind in Wüste, Sumpf, Gebirge (abgesehen) und im Wald zuhause (=verlustfrei), haben außerdem im Hochland, wo sie gerüstet wurden 20% Kampfbonus. Werden Sie in der Grenzburg Arvaldors als Provinzheer unter die Leitung der Gräfin Ragnarya Eldsman gestellt, so können sie es wohl ohne weiteres nacheinander mit 5.000 Mörderbienen und 2.000 Buka-Boos aufnehmen und sind hinterher im günstigsten Fall noch mehr als 500 Eliteritter. Unter der Leitung Ragnarya Eldsman's könnten sie anschließend noch relativ ungefährdet ganz Kiomba der Länge und Breite nach durchstreifen, in irgendeiner Mission.

10.10. Die Heerestypen

Je nach ihrem Einsatzziel sind die Heere eines Reiches normalerweise aufgeteilt in Provinzheere, Reichsheere und Erkundungsheere. Die Mindeststärken für Reichs- wie auch für Provinzheere sind 1.000 Krieger oder 500 Reiter oder 10 Schiffe; dies gilt nicht unbedingt auch für Eliteheere. Sofern nicht anders angegeben, beziehen sich alle Passagen in dieser Regel, bei denen von Heeren die Rede ist, auf Reichsheere.

10.10.1. Provinzheere

Diese Heere sind zur Verteidigung einer einer bestimmten Gruppe von Gemarken bestimmt, die innerhalb des Reiches eine eigene politische und/oder geographische Einheit darstellen ("Provinz" genannt). Provinzheere unterstehen dem Leiter dieser Provinz und müssen normalerweise in einer Garnison untergebracht sein.

Provinzheere haben außerhalb ihrer Provinz und innerhalb des Reichsgebietes V-Befehl und verlassen das eigene Reichsgebiet nicht, außer sie werden vom Leiter der Provinz, oder von mindestens einem Reichsheer angeführt.

Provinzheere haben in der Provinz, in der sie gerüstet wurden, keine geländebedingten Verluste und eine um 10% höhere Kampfkraft, pro Ssakat in Reihe. In einer Provinz, in der sie nicht gerüstet wurden, aber seit einem Jahr oder mehr als Provinzheer eingesetzt sind, haben sie nur halbe Geländeverluste und 10% (plus 10% pro Ssakat in Reihe) höhere Kampfkraft. Außerhalb ihrer eigenen Provinz, aber im eigenen Reichsgebiet, haben sie normale Kampfkraft. Außerhalb des eigenen Reiches haben Provinzheere nur die Hälfte der normalen Kampfkraft. Gutpunkte durch begleitende Adlige kommen bei diesem Heerestyp nur zum Tragen, wenn der/die betreffende Adlige aus der gleichen Provinz stammt.

10.10.2. Reichsheere

Reichsheere haben innerhalb und außerhalb des eigenen Reichsgebietes normale Kampfkraft, sind innerhalb der Geländeform, in der sie gerüstet wurden, weitgehend vom Verlust befreit und kämpfen in solchem Gelände 20% besser (= 1 Gutpunkt). Nur Reichsheere erhalten pro gewonnener Schlacht gegen ein gleichstarkes oder stärkeres Heer 10% Kampfbonus. Adelsgutpunkte gelten bei Reichsheeren grundsätzlich voll.

10.10.3. Erkundungsheere

Heere, die in der Summe ihrer Kampfkraft unter einer Kampfstärke bleiben (ohne Gutpunkte), sind Erkundungsheere. Dies sind Flotten mit weniger als 10 Schiffen, Kriegerheere mit weniger als 1000 Kriegern und Reiterheere mit weniger als 500 Reitern. Zugelassen sind im allgemeinen pro Reich fünf Erkundungsheere, bei manchen SLn auch fünf pro Heeresgattung (Flotten, Krieger, Reiter), also insgesamt fünfzehn. Mindeststärken gelten für Erkundungsheere insofern, als sie sich von Abenteurergruppen unterscheiden sollten, sie liegen bei einem Zehntel der normalen Mindeststärken (also 1 Schiff, 100 Krieger, 50 Reiter). Der Zweck der Erkundungsheere liegt darin, den Sichtbereich eines Reiches schneller, als sonst möglich zu erweitern. Es ist auch möglich, von einem Erkundungsheer aus einzelne Späher zu entsenden, solange das Erkundungsheer seine Bewegungsweite für diesen Monat nicht ohnehin schon ausgeschöpft hat. Da Erkundungsheere die Eroberungen meiden und ebenso längere Aufenthalte zur Proviantierung des Heeres nicht nötig haben, bewegen sie sich 2 KF schneller als andere Heere. Dieser Bewegungsvorteil entfällt, wenn mehrere Erkundungsheere zusammen den selben Weg fahren/gehen und ihre Gesamtstärke über die Mindeststärke eines normalen Heeres geht.

10.10.4. Umwandlung

Es ist möglich, Provinzheere in Reichsheere umzuwandeln und umgekehrt. Bis die vollen Vorteile des jeweils anderen Heerestyps in Wirkung gehen können, vergeht ein Jahr. Während der Umwandlung in Provinzheere können Reichsheere die Provinz, die sie schützen wollen nicht verlassen, außer vom Leiter der Provinz geführt. Während der Umwandlung in Reichsheere müssen Provinzheere die Provinz irgendwann verlassen, entweder unter der Leitung des Leiters der Provinz oder von einem Reichsheer geführt. Gleichzeitig verfallen die bisherigen Vor- und Nachteile.

Es ist auch möglich, aus normalen Heeren Erkundungsheere zu machen, wenn der Vorrat an Heerführern ausreicht. Auch wird ein Heer, das nach einem Kampf oder nach anderen Verlusten unter die Mindeststärke gerät, automatisch zum Erkundungsheer, sofern die Höchstzahl der Erkundungsheere noch nicht erreicht ist. Ist diese Höchstzahl erreicht, so warten die Reste des Heeres drei Monate auf ein vorüberziehendes anderes Heer ihres Reiches, um sich diesem anzuschließen. Ist auch dies nicht möglich, so löst sich das Heer auf. Heere, die unter die Mindeststärke geraten, und Erkundungsheere erhalten im Kampf über ihren Kampfbonus hinaus keinerlei Gutpunkte - etwa durch Geländevorteil, etc.

10.11. Rüstbegrenzung

Es darf in den Rüstmonaten in einer Metropole für 100.000 GS, in jeder eigenen Stadt oder Festung für 50.000 GS, sowie in jeder eigenen Burg für 15.000 GS gerüstet werden. Garnisonen sind keine Rüstorte, sie dienen lediglich zur Unterbringung der Heere. Es dürfen nicht mehr als 10% der Bevölkerung zu Kriegern, Reitern oder Arbeitern gemacht werden. Im Falle eines Volkssturms liegt die Grenze bei 20%, der Spieler erhält jedoch dann in der nächsten Einnahmerunde und solange, bis die Grenze wieder erreicht ist, keine Einnahmen.

11. Bauwerke

Die Spieler können das ganze Jahr über Bauwerke bauen, pro Runde jedoch nur jeweils soviel,

daß der Bauwert ihres Reiches nicht überschritten wird. Zu den Bauwerken zählen Brücken, Straßen, Wälle, Garnisonen, Burgen, Städte, Festungen und Tempel. Besondere Bauwerke sind noch Kanäle und Metropolen. Eine Burg, Stadt, Festung, oder Metropole kann zum Hauptort, oder zur „Hauptstadt“ erklärt werden, eine Hauptstadt muß also keine Metropole sein. Es dauert ein Jahr und kostet 1.000 GS pro KF Reichsgebiet, den Regierungssitz von einem Ort zum anderen zu verlegen. Ist der Hauptort oder die Hauptstadt (HST) eines Reiches verloren, kann kein neuer HER eingesetzt werden, bzw. nur einer mit den GP des höchsten eigenen Rüstorts – mindestens aber mit 1 GP. Der Wunsch nach Bau einer HST kann nach einem kleinen Putsch, oder Verlust der HST entstehen. Neudefinition eines Hauptortes gilt als Verlegung des Regierungssitzes. Es kann nur eine HST pro Reich geben.

In entlegenem oder sehr schwierigem Gelände ist die Errichtung von Bauwerken nur mit Hilfe von zusätzlich (nach 10. und 10.6) gerüsteten Arbeiterheeren möglich. Entlegenes Gelände bedeutet Land, das mehr als 10 KF vom nächsten zum eigenen Reich gehörigen Rüstort entfernt ist. Höhenunterschiede zählen dabei pro HS als 1 KF Entfernung; die Segmentsgrenze zählt als 20 KF Entfernung. Zum sehr schwierigen Gelände gehören nach Regel 7. Gletscher, Gebirge und Vulkan - also das gesamte Gelände der HS 4, sowie Gebiete vom Schwierigen Gelände nach Regel 7.5, sofern der SL diese ausdrücklich als solche definiert. Bauwert mal Bauzeit mal Tausend Arbeiter werden in diesem Gelände benötigt, um die Bauwerke unter diesen Bedingungen zu bauen

11.1. Brücken (BR)

Brücken erleichtern die Flußüberquerung für Heere und machen sie für Belagerungsgeräte erst möglich. Die Spieler können eine Brücke bauen, wenn beide Uferkleinfelder eines Flusses zum eigenem Reich gehören und auf der selben Höhenstufe liegen. Wird ein Fluß auf einer Brücke überquert, so brauchen die Heere den Fluß nicht zu beachten. Auch wenn über einen Fluß Brücken gebaut werden, können sich Schiffe darauf immer noch bewegen.

Wird ein Fluß ohne Brücke überquert, gehen bis zu 10% der Heere verloren. Eine Flußüberquerung ist unmöglich, wenn dazu auch noch die Überwindung einer Höhenstufe erforderlich wäre, denn kein Heer kann mehr als eine HS auf einmal überwinden. Daher ist eine Flußüberquerung ohne Brücke auch unmöglich, wenn dahinter ein Wall mit Soldaten oder eine bemannte Festung steht. Es können Straßen über Brücken gebaut bzw. an beiden Seiten direkt an sie herangeführt werden. Bei einer Kombination Brücke-Straße bleiben also die Geschwindigkeitsvorteile der Straße auch über einen Fluß hinweg erhalten.

Kosten: 3.000 GS, Bauzeit: 1 Monat, Bauwert: 1.

11.2. Straßen (STR)

Straßen können nur zwischen KF des eigenen Reichsgebiets gebaut werden. Straßen sind Verbindungen zweier KF und erhöhen die Geschwindigkeit von Fußheeren (Kh, Ah) um 1 KF/Runde und von Reiterheeren (Rh) um 2 KF/Runde. Straßen überwuchern und verkommen, wenn sie nicht genutzt und alle 5 bis 10 Jahre in Stand gesetzt werden, was 1/3 bis 1/2 Aufwand des Neubaus erfordert.

Kosten: 3.000 GS, Bauzeit: 1 Monat, Bauwert: 1.

11.3. Wälle (WL)

Ein Wall ist eine Befestigungsanlage von der Länge einer KF-Seite. Die einfache Überschreitung eines Walles ist nicht möglich, solange sich fremde Krieger hinter ihm befinden. Es muß erst versucht werden, die Kämpfer hinter dem Wall bei einem Angriff zu vertreiben, gefangen zu nehmen oder zu töten. Mißlingt dieser Versuch, müssen die angreifenden Kämpfer wieder vor den Wall zurückweichen.

Reiter können auch einen unbesetzten Wall nicht einfach überwinden, da Wälle oft mit Speerphälen und Gräben verbunden sind. Sie müssen erst absitzen und können dann einen Wall wie Krieger überwinden. Ist zur Überwindung eines bemannten Walles auch die Überwindung einer HS notwendig, so läßt er sich nur mit Belagerungsgeräten angreifen und zerstören.

Kosten: 3.000 GS, Bauzeit: 1 Monat, Bauwert: 1.

11.4. Die Garnison (GAR)

Garnisonen sind zur Unterbringung stationärer Heere im Reichsinneren und in entlegeneren Gebieten bestimmt, also vor allem für Provinzheere. Eine Garnison ist kein Rüstort. Schon zum Wohle der Landbevölkerung aber sollte man stationäre Heere in Garnisonen unterbringen. Im Gegensatz zu Rüstorten kann man mehrere Garnisonen in einer Gemark unterbringen, oder in

Gemarken bauen, in denen sich schon Rüstorte befinden. Platz ist für 10.000 K oder 5.000 R.
Kosten: 10.000 GS, Bauzeit: 2 Monate, Bauwert: 1/Monat, Unterhalt: 5.000 GS/Jahr

11.5. Die Burg (BRG)

Eine Burg ist der Stammsitz eines niederen Adligen. Sie ist ein Rüstort und dient zur Überwachung eines bestimmten Geländeabschnitts. Typischerweise dient darum eine Burg, befehligt von einem Baron oder Graf, zur Überwachung eines bestimmten Gelände- oder See-Abschnitts und Unterbringung des dazugehörigen Provinzheeres. Eine bemannte Burg ist nur wie ein Wall zu erobern, also mit Belagerungsgeräten oder im (schwierigen) Sturmangriff. Ohne besondere Garnison dazu können in einer Burg auf Dauer bis zu 10.000 K oder 5.000 R untergebracht werden. Üblich ist es daher, bei stärkeren Stammbesetzungen diese außerhalb der Burg in Garnisonen zu stationieren und im Ernstfall in die Burg zu holen.

Kosten: 30.000 GS, Bauzeit: 3 Monate, Bauwert: 2/Monat

Der Ausbau einer Garnison zur Burg ist möglich:

Kosten: 20.000 GS, Bauzeit: 2 Monate, Bauwert: 2/Monat

11.6. Die Stadt (STA)

Eine Stadt ist eine große Zusammenballung von Menschen, ein Rüstort der nicht in erster Linie militärischen Zwecken dient und typischerweise von einem Fürst oder einem anderen mittleren Adligen befehligt wird. Sie kann errichtet werden auf KF, die zu den HS 1-3 gehören und mindestens vier KF Abstand zum nächsten vergleichbaren Rüstort (STA, FST, HST) haben. HS, fl und kl zählen im Sinne dieser Regel jeweils als 1 KF Abstand. Auch in den HS 0 und 4 sowie in zentraler gelegenen KF ist die Errichtung einer Stadt möglich, jedoch nur mit doppeltem normalen Aufwand, weil es dort schwieriger ist, die Stammbevölkerung einer Stadt zusammenzubekommen. Es braucht viele Bauern, das Stadtvolk zu ernähren, zehn Bauern für jeden Kopf der Stadt. Zu bedenken ist auch, daß in HS 0 und 4 sowie in sehr schwierigem Gelände größere Summen Geld für die Versorgung der den natürlichen Lebensbedingungen unangemessenen Bevölkerung aufgewendet werden müssen.

Heeresunterbringung: Platz ist für 10.000 K oder 5.000 R.

Kosten: 50.000 GS, Bauzeit: 4 Monate, Bauwert: 2/Runde

Der Ausbau einer Burg zur Stadt ist möglich:

Kosten: 20.000 GS, Bauzeit: 3 Monate, Bauwert: 2/Runde

11.7. Die Festung (FST)

Eine Festung ist eine stark befestigte Stadt mit vorgelagerten Befestigungen, als Hauptsitz und Regierungszentrum einer oder mehrerer Provinzen. Eine Festung ist ein Rüstort und üblicherweise von einem hohen Adligen, zum Beispiel einem Herzog oder Feldmarschall, regiert. Es ist sinnvoll, diese hohen Adelspositionen nur sehr sparsam oder nur einmal an Mitspieler zu vergeben, da es sonst leichter zu einem Putsch kommen kann. Wer sich aus einer Festung heraus verteidigt, ist gut dran, denn die in einer Festung befindlichen Krieger und Reiter haben, solange die Festungsmauer durch Belagerungsgeräte oder heftige Sturmangriffe unbeschädigt ist, eine sehr hohe Kampfkraft.

Platz bei Heeresunterbringung ist für 15.000 K oder 7.500 R.

Kosten: 80.000 GS, Bauzeit: 7 Monate, Bauwert: 3/Monat

Es ist möglich, Städte zu Festungen auszubauen:

Kosten: 30.000 GS, Bauzeit: 5 Monate, Bauwert: 2/Monat

11.8. Der Tempel (TEM)

Der Tempel dient der Anbetung und Verehrung einer Alten Gottheit oder eines Dämons, und ist die Stelle, wo die Opfer dargebracht und - weil dies eine Fantasy-Welt ist - meistens auch angenommen werden. Hier steigen die Gebete zum Himmel oder in irgendeine Hölle hinab, die vielleicht vieles entscheiden...

Militärisch haben Tempel keine Bedeutung und keinen Nutzen, auch wenn es möglich ist, eine Tempelgarde mit bis zu 5.000 K oder 2.500 R als 'Provinzheer' einzusetzen. Eine Tempelgarde kann im Tempel nicht gerüstet, aber dort zur Elite ausgebildet werden. Beim Bau oder Ausbau von Städten, Festungen und Metropolen bzw. zu Spielbeginn in der HST, ist es möglich, kleine Tempel im Wert von insgesamt bis zu 5.000 GS hineinzurechnen, ohne für sie extra zu zahlen. Zwischen Großen Tempeln verschiedener Gottheiten muß ein Abstand von mehr als fünf KF bestehen, und oft empfiehlt sich ein doppelter Abstand. Kleine Tempel verschiedener Gottheiten vertragen sich unterschiedlich gut, doch mit 1KF Abstand ist der Ehre Genüge getan,

und in Rüstorten sollen sich zuweilen sogar sonst eher feindliche Alte Götter nebeneinander vertragen haben. Große Tempel ab einem Aufwand von 50.000 GS werden auf der Karte eingetragen. Optional kann ein SL auch 'Mittlere' Tempel ab 10.000 GS Aufwand eintragen.
Kleine Tempel: Kosten: ab 1.000 GS, Bauzeit: 1 Monat/10.000 GS, Bauwert: 2/Monat
Große Tempel: Kosten: ab 50.000 GS, Bauzeit: 1 Monat/10.000 GS, Bauwert: 2/Monat
11.9. Die Metropole (MET)

Die Metropole ist meist, jedoch nicht zwingend, der Herrschersitz eines Reiches, eine gut befestigte Großstadt (siehe Stadt) mit 100.000 und mehr Einwohnern. Viele Bauern sind nötig, sie zu ernähren, viel Wasser, ihren Durst zu stillen. Darum kann eine Metropole nur entweder an einem Fluß und umgeben von viel fruchtbaren Land gebaut werden, oder es sind größere Summen nötig, um das Leben in der Metropole aufrechtzuerhalten. Nur die allergrößten Reiche haben mehrere Metropolen.

Platz bei Heeresunterbringung ist für 20.000 K oder 10.000 R.

Kosten: 250.000 GS, Bauzeit: 12 Monate, Bauwert: 5/Monat

Der Ausbau einer Festung zur Metropole ist möglich:

Kosten: 150.000 GS, Bauzeit: 9 Monate, Bauwert: 4/Monat

11.10. Kanäle (KN)

Ein Kanal ist ein künstlich angelegter Fluß bzw. eine Verbindung zwischen zwei Wassergebieten von der Länge einer KF-Seite. Beide 'Ufer' eines Kanales müssen dem eigenen Reich und der Höhenstufe 0 oder 1 angehören. Eine solche Baumaßnahme eröffnet bei geschicktem Einsatz viele Möglichkeiten, man überlege nur, was das Umleiten eines Flusses in eine Steppe oder Wüste auf Dauer bedeuten kann! Und auch Flotten haben durch Kanäle plötzlich völlig neue Einsatzgebiete. Die Geschwindigkeit von Flotten durch Kanäle beträgt 4 KF-Seiten/Runde. Ein Kanal kann nur mit einem Arbeiterheer errichtet werden.

Kosten: 10.000 Arbeiter und 10.000 GS, Bauzeit: 1 Jahr, Bauwert: 2/Monat

11.11. Baubegrenzung

Die Menge von Bauwerken, die ein Reich gleichzeitig bauen kann, ist begrenzt durch die Menge an Gold, Architekten und Bauarbeitern sowie Baumaterial, die ein Reich aufbringen kann. Das wird gemessen am Bauwert (BW) eines Reiches. Der Bauwert beträgt

ab bis Bauwert

1KF 2KF 1

3KF 4KF 2

5KF 6KF 3

7KF 9KF 4

10KF 14KF 5

15KF 19KF 6

20KF 29KF 7

30KF 39KF 8

40KF 49KF 9

50KF 59KF 10

danach jeweils $5 + (KF/10)$.

Er gilt pro Monat, und es ist bei den einzelnen Bauwerken angegeben, welchen Bauwert ihre Errichtung jeweils erfordert. Im Regelfall, das heißt, sofern nicht eine Zusatzregel anderes erlaubt, können BR, STR, STA, FST, MET, KN und Große TEM nur in, WL nur von KF der HS 1 bis 3 gebaut werden, BR und KN außerdem nur zwischen KF der gleichen HS, STR nur zwischen KF mit höchstens 1 HS Unterschied, KN als letztes nur in HS 1.

Bauwerke in Steppe, Wald und Wüste der HS 1-3 brauchen den doppelten normalen Aufwand oder ein Arbeiterheer; Bauwerke in Eiswüste, Dschungel oder Sumpf brauchen, soweit machbar, dreifachen normalen Aufwand oder ein Arbeiterheer. Bauwerke im Gebirge brauchen vierfachen, in Gletscher fünffachen Aufwand oder ein Arbeiterheer.

In der Aufzählung sieht das so aus (angegeben ist die Zahl der benötigten Arbeiter im Arbeiterheer pro Bauwert-Punkt): Eiswüste, Steppe, Wald, Wüste der HS 1-3: 1.000; Eiswüste (HS 0), Dschungel, Sumpf: 2.000; Gebirge: 3.000; Gletscher: 4.00. Verzögerungen in der Bauzeit und zusätzliche Verteuerung sind auch bei Einsatz eines Arbeiterheeres regional bedingt nicht immer völlig auszuschließen.

12. Das Spähen

Jedes Heer hat einen Sichtbereich. Dieser Sichtbereich beträgt 1KF um das Heer herum mit allen Angaben über Gelände, Bauwerke, fremde Heere, Ungeheuer und ob in diesem Bereich fremdes Reichsgebiet liegt. In einem Umkreis von 2KF sieht man die Geländeart, sofern nicht zwischen dem Heer und dem entfernten KF ein KF mit einer Höhenstufe liegt, die höher als beide andere ist. Ist dies jedoch der Fall, so erhält das Heer von dem entfernten KF keine Kenntnis über das Gelände und kann auch nicht darauf spähen.

Zusätzlich darf jedes Heer, das sich entweder nur 1KF oder nicht mit Höchstgeschwindigkeit bewegt hat, noch entweder auf ein KF im 2KF-Radius spähen, um von dort Sichterergebnisse wie sonst im 1KF-Radius zu erhalten, oder auf ein KF im 1KF-Radius, um etwa die Stärke eines dort gesichteten Fremdheeres oder Ungeheuertrupps zu erfahren. Spähen ist grundsätzlich nicht möglich, wenn das betreffende KF mehr als eine Höhenstufe entfernt ist, also zum Beispiel nicht von einer Flotte auf eine Hochlandküste oder umgekehrt.

Ein Beispiel für fehlende Sicht: Heer 101 steht auf KF 01 (Tiefeland) und möchte auf KF 03 (?) spähen. KF 02 ist Hochland und der Spieler erhält keine Sichterergebnisse von KF 03. Er weiß jetzt, daß es sich dabei um Gelände der HS 0-1 handeln muß, konnte aber (mehrere HS auf einmal!) nicht spähen.

13. Der Kampf

Die Welt der Waben kennt zwei Arten von Kampf: zum einen den Kampf zwischen Heeren, zum anderen den Charakterkampf. Beide sind voneinander eindeutig unterschieden und können nicht gleichzeitig am gleichen Ort durchgeführt werden.

13.1. Der Kampf zwischen Heeren

Es gibt für Heere vier Grundbefehle und den Sonderbefehl. Anhand dieser Befehle wird entschieden, ob es bei einer Begegnung zum Kampf zwischen Heeren kommt. Dies sind die Befehle:

Der Rückzugsbefehl (r-Befehl) : Heere mit r-Befehl vermeiden eine Begegnung mit fremden Heeren, außer sie kommen exakt zur selben Zeit im selben KF an wie ein Heer mit aggressiverem Befehl. Bei Kontakt mit einem feindlichen Heer ziehen sie sich sofort zurück, um eventuell erst in der nächsten Runde zu verhandeln, anzugreifen oder zu fliehen. Mit diesem Befehl wird kein KF erobert und fremdes Reichsgebiet ohne ausdrücklichen Zusatzbefehl nicht betreten. Der Rückzug bei Kontakt erfolgt auf das letzte überzogene KF, sofern dort nicht inzwischen ein Fremdheer steht, ansonsten fluchtartig in eine vom Spielleiter ausgewürfelte Richtung. Es ist darum kaum sinnvoll, stehenden Heeren einen r-Befehl zu geben.

Der Verteidigungsbefehl (v-Befehl) : Heere mit v-Befehl kämpfen nur, wenn sie angegriffen werden, sie verteidigen sich und das von ihnen gehaltene Gebiet. Mit diesem Befehl kann alles Land erobert werden, was bisher zu keinem Reich gehört, soweit das Gelände und die Heeresgröße (Mindeststärke) das erlauben. Erreichen sie ein KF gleichzeitig mit einem anderen Heer unter v-Befehl, ziehen sich beide erstmal zurück, um Verhandlungen möglich zu machen - denn 'v-Befehl' steht auch für Verhandlung.

Der Angriffsbefehl (a-Befehl) : Heere, die unter diesem Befehl stehen, greifen jedes fremde Heer, das sich im gleichen KF befindet oder dieses betreten will, sofort an. Ausgenommen sind dabei natürlich Fremdheere von Verbündeten, sofern dies nicht ausdrücklich anders im Spielzug angegeben wurde. Mit diesem Befehl erobert ein Heer alles Gelände, das es betritt, sofern dies möglich ist. Fremdes Reichsgebiet kann nur mit a- oder n-Befehl erobert werden.

Der Nachsetzen-Befehl (n-Befehl) : Der n-Befehl ist ein verstärkter a-Befehl. Das Heer versucht, Gegnern nachzusetzen, ihnen keine Gelegenheit zum Rückzug zu lassen, sie zu verfolgen um sie aufzureiben.

Der Sonderbefehl (s-Befehl) : Nicht in allen Fällen wird sich das, was die Heere tun sollen, mit einem der vier obigen Grundbefehle ausdrücken lassen - für solche Fälle ist dann der Sonderbefehl da. Numeriert in der Befehlsspalte und unten (im Anhang der Zugbefehle) mit Verweis auf die jeweils betroffenen Heere aufgeführt, kann der Spieler seinen Heerführern auch etwas genauere Befehle geben, etwa mit bestimmten 'wenn-dann'-Bestimmungen darin. (Beispiel: "S1, zu Heer 101, 109 und 223: v gegen Neutralreiche und Verbündete, wenn Finsterreiche deutlich stärker sind gilt r-, sonst gegen Finstere n-Befehl") Um die Auswertung noch machbar zu halten, können die Spielleiter die Zahl der auf ihrem Segment erlaubten Sonderbefehle pro Zug einschränken. Sonderbefehle müssen so formuliert sein, daß der Spielleiter sie versteht - sonst versteht sie der Heerführer auch nicht.

Ist für ein Heer kein Befehl explizit angegeben, so wird v-Befehl angenommen. Folgende Aktionen ergeben sich beim Zusammentreffen zweier Heere gemäß ihren Befehlen:

Reich A Reich B Ergebnis .

n n Kampf bis zum bitteren Ende

n a Kampf bis zum bitteren Ende

n v Kampf bis zum bitteren Ende

n r Kampf falls A schneller ist, sonst Rückzug B (Verfolgung)

a a Kampf, Rückzug des Verlierers

a v Kampf, Rückzug des Verlierers

a r Rückzug von B, A erobert das Feld

v v Rückzug von A und B, keiner erobert das Feld

v r Rückzug von B, A erobert das Feld falls es reichsfrei ist.

r r Rückzug von A und B, keine genauere Kenntnis voneinander.

Flotten werden in diesem Zusammenhang wie Landheere behandelt. Der Kampf wird vom Spielleiter nach einer nur ihm vorliegenden Tabelle ausgetragen. Das Ergebnis wird beiden Spielern mitgeteilt.

13.2. Der Charakterkampf

Ein Charakterkampf findet statt, wenn zwei Spieler oder Mitspieler, die sich auf demselben KF befinden, dies wünschen. Es ist möglich, den Kampf vom Spielleiter austragen zu lassen oder wenn sich beide Charaktere noch oder wieder zu dem Zeitpunkt auf demselben KF befinden, ihn auf einem Myra-Treffen direkt gegeneinander auszutragen. Schiedsrichter ist dann der zuständige Spielleiter, oder ein von diesem bestimmter Vertreter. Der Kampf kann entweder ein physischer Kampf oder ein Zauberduell sein.

Physischer Kampf wird normal nach einer dem SL vorliegenden Charakterkampftabelle unter Berücksichtigung der Spielerfahrung und dessen, was in der Kultur über den Charakter geschrieben wurde ausgeführt, oder bei einem Treffen als Duell oder Wettkampf, wofür die Regeln in diesem Regelwerk nicht enthalten sind.

Das Zauberduell wird nach Regel Z12 ausgetragen oder auf einem Treffen als Setron-Turnier, wobei der nach Leveln überlegene Weise für je drei angefangene Level über seinem Gegner einen Würfel Vorsprung bekommt. Auch wenn es unter bestimmten Umständen möglich ist, einen Charakter gegen seinen Willen zu einem physischen Charakterkampf oder Zauberduell zu zwingen, kann doch niemand gegen seinen Willen dazu gebracht werden, einen Charakterkampf in direkter Form auf dem Treffen durchzuführen.

14. Gutpunkte

Auf das Ergebnis eines Kampfes können Gutpunkte (GP), auch Bonus genannt, einen entscheidenden Einfluß haben. Alle hier nicht genannten Gutpunktfaktoren, die an anderer Stelle in diesem Regelwerk erwähnt werden, zu Zusatzregeln oder zu den Sonderregeln einer besonderen Funktion gehören, werden ebenfalls berücksichtigt und angewandt. Für folgende Situationen gibt es jeweils die angegebene Anzahl Gutpunkte:

GP Beschreibung .

1 eine HS hinab

1 aus einem Wald heraus

1 in einen Sumpf oder eine Wüste hinein

1 bei Kampf in dem Gelände, in dem das Heer mehrheitlich gerüstet wurde

1 als Angreifer aus einer Burg heraus

2 als Verteidiger über einen Fluß oder Wall

2 plus 1GP pro Jahr Spielerfahrung für eine REP beim Heer

3 als Verteidiger aus einer Burg heraus

3 als Angreifer aus einer Stadt heraus

3 plus 1GP pro Jahr Spielerfahrung für eine REP als Heerführer

5 als Verteidiger aus einer Stadt heraus

5 als Angreifer aus einer Festung heraus

7 als Verteidiger aus einer Festung heraus

8 als Angreifer aus der Metropole heraus

12 als Verteidiger aus der Metropole heraus .

Ein Gutpunkt entspricht, um einen Anhaltspunkt zu bieten, 20% Kampfstärke. Hinzu kommen 10% Bonus pro gewonnene Schlacht gegen gleichstarke und stärkere Heere, was auch normale

Reichsheere allmählich zu Eliteheeren machen kann.

14.1. Adel und Gutpunkte

Auch die verschiedenen Adeligen bringen Heeren, die sie begleiten, Gutpunkte. Dies ist vor allem bei Provinzheeren interessant, wo die Adeligen als Leiter einer Provinz eine wichtige Rolle spielen. Es ist also auch bei NSC-Adeligen sinnvoll, ihnen Namen zu geben und eine Übersicht über ihre Standorte und Bewegungen zu führen, darüber, wer wie hoch ist und wo sein Adelssitz ist. Denn es reicht nicht aus, Namenslisten anzufertigen und Adelstitel zu vergeben; zu den Adelpunkten sind zuerst auch die Adelssitze erforderlich. Natürlich steht es jedem Spieler frei, Adelstitel nach Belieben zu vergeben, doch gibt es Gutpunkte nur für die Verbindung von Adeligem und Adelssitz. Es lohnt sich, auch auf die Details zu achten: Ist der Adelssitz inzwischen vielleicht ausgebaut, der Adelige aufgestiegen? Und ist der Heerführer dieser Flotte nur einfacher Admiral oder auch Burgherr in ihrem Heimathafen? Oder gar der Großadmiral, der seine Stadt für eine wichtige Mission verlassen hat? All dies sind kulturinterne Dinge, um die sich ein Spieler nicht nur wegen der Gutpunkte kümmern sollte. Da es kulturinterne Dinge sind, sind diese Gutpunkte aber nicht an die Gesellschaftsform des Feudalismus gebunden. Adelige im Sinne dieser Regel können durch andere verantwortliche Identifikationsfiguren mit entsprechendem Sitz ersetzt werden, in Absprache mit dem Spielleiter.

Den Titel 'Hochkönig', 'Imperator' oder 'Kaiser' kann man berechtigterweise ab einem Reichsgebiet von 500 KF und einem Jahreseinkommen von 1,5 Millionen GS führen. Man kann ihn natürlich, wie jeden anderen Titel auch, unberechtigterweise führen, doch ohne die entsprechenden Gutpunkte.

Nr Stufe Titel/Funktion Anrede Adelssitz GP .

1 1 Hochkönig, Kaiser, Göttlichkeit, HST, evtl. TEM 5
Imperator Erh. Majestät .

2 1 Padishah, Hochlord, Königliche HST 4
Kha-Khan Majestät .

3 1 König, Großmeister, Majestät HST 4
Sultan, Kalif, Pascha .

4 2 Erzherzog, Tarkhan, Königliche FST, evtl. TEM 3
Ilkhan, Kronprinz, Hoheit
Clanlord, Theokrat,
Hohepriester, Groß-
herzog .

5 2 Herzog, Gouverneur, Hoheit FST 3
Feldmarschall, Prälat,
Erzmagier, Prinz .

6 3 Fürst, Markgraf, Ehrenwerter Lord ST 2
Khan, Altmeister,
Marquis, Erzbaron,
Großadmiral, Clan-
führer .

7 4 Graf, Magister, Lord Lordschaft BRG 1
Kommandant, Amir .

8 4/5 Baron, General, Euer Ehren evtl. BRG 1/0
Admiral, Botschafter,
Heerführer .

9 5 Ritter, Clansprecher Ehrenwerter Herr - 0 .

Wenn es in Euren Reichen andere Titel gibt, stuft sie gemäß den dazugehörigen Adelssitzen in die obige Tabelle ein, in Absprache mit Eurem Spielleiter. Es kann sein, daß bei REPen die Gutpunkte, die er als Adeliger erhält, die REP-GP von 2 (als REP beim Heer) und 3 (bei REPen als Hf) übersteigen, dann kommt das jeweils höhere Kriterium zum Tragen, wobei Spielerfahrung nach Regel 14. natürlich nur auf die mit der entsprechenden Figur gemachten Erfahrungen zählt, nicht auf die Gesamtzeit bei "Welt der Waben".

15. Verhandlungen und Verträge

Zwischen allen Spielern und Mitspielern können Verhandlungen geführt und Verträge geschlossen werden, sofern sie im Spielverlauf bereits Kontakt hatten, ihre jeweiligen Gebiete aneinandergrenzen oder sie demselben Reich oder Bündnis angehören. Spieler haben über die

Verhandlungen ihrer Mitspieler selbst zu wachen, und wenn sie ihnen nicht trauen, ist ein Geheimdienst ratsam. Von jedem Vertrag muß der Spielleiter und jeder der Vertragspartner eine Abschrift erhalten, sonst braucht er nicht eingehalten zu werden. Verträge können auch, im gegenseitigen Einvernehmen, unter den Schutz des Segmenthüters gestellt werden (so dieser zustimmt), doch wird er dadurch weder berechtigt noch verpflichtet, in einen Konflikt direkt einzugreifen. Er hat jedoch die Möglichkeit, bei einem solchen Vertrag einen Vertragsbruch dem Betroffenen als Orakel oder direkt mitzuteilen - sofern dieser es noch nicht selbst gemerkt hat. Die Diplomatie ist ein wesentlicher Teil dieses Spiels, wenn man sie richtig nutzt. Üblicherweise werden diplomatische Schritte und Verhandlungen durch Mitteilungen im Boten und direkte Botschaften geführt, doch ist auch die gezielte Verbreitung von Geschichten ein Mittel der Diplomatie (siehe Regel 19. Der Spielzug).

16. Der Putsch

Es kann im Spielverlauf durchaus geschehen, daß Mitspieler, und bei schlechter Stimmung in der Bevölkerung (vgl. 'Bükaz') auch NSCe, den Wunsch haben, sich von der Herrschaft ihres Spielers zu befreien. Auch Wanderer können in einem Reich, in dem sie sich befinden, versuchen einen Putsch zu machen, sollten dafür aber in jedem Fall die Unterstützung lokaler REPen oder NSCe gewinnen. Der erste Schritt sind direkte Spielzüge an den Spielleiter und die Eröffnung eines eigenen Spielerkontos. Dann gibt es zwei Möglichkeiten zu putschen:

16.1. Der Kleine Putsch

Der Kleine Putsch ist eine Verselbständigung mit allem, was dem Putschisten und seinen Verbündeten untersteht, eine Abtrennung vom Hauptreich, um ein eigenes Reich aufzubauen oder die eigenen Heere und Provinzen einem anderen Reiche anzuschließen. Anschließend ist man selbständiger Spieler.

16.2. Der Große Putsch

Der Große Putsch ist der Versuch, mit allen zur Verfügung stehenden Leuten und Machtmitteln die Macht im Reiche, in dem man bisher nicht die Herrschaft inne hatte, an sich zu reißen. Dazu können außer einem Bürgerkrieg noch all die bösen Dinge treten die einem Mitspieler so einfallen, der Herrscher sein will anstelle des Herrschers... etwa Meuchelmord am bisherigen Amtsinhaber...

Auch hier agiert der Puschist, ob er sofort erfolgreich ist oder nicht, vom Zeitpunkt seines Putsches an als selbständiger Spieler.

17. 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 Reiche geben soll, und es ist auch der Versuch erlaubt, solche zu züchten. Für die Beschreibung der neuen Lebensformen müssen als Grundlage die Formblätter benutzt werden, die bei den Spielleitern erhältlich sind.

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, was relativ einfach möglich ist, eigene Reittiere definiert, sollten diese nicht schneller und nicht stärker, sondern in erster Linie anders sein als Pferde. Außerdem ist es möglich nach Myra-spezifischen Lebensformen zu fragen, die es im eigenen Reich geben könnte, und diese dann in Abstimmung mit dem SL des eigenen Segmentes einzuführen. Der SL hat die Möglichkeit, neue Lebensformen in Art, Wesen und Verbreitung einzugrenzen, um das Spielgleichgewicht oder das segmentsweite 'Ökosystem' aufrecht zu erhalten, oder damit seltene Wesen selten bleiben. Besondere von ihrem Wesen her allgemein bekannte Fabelwesen führt nur der SL in die verschiedenen Reiche oder Segmentsteile ein, auch wenn es Spielern unbelassen bleibt, diesen Wesen eine Bedeutung innerhalb ihrer Kultur und ein Vorkommen in den Legenden des Reiches zuzuweisen (z.B. Einhörner & Drachen).

18. Religionen

In vielen Reichen werden unabhängig voneinander die sogenannten 'Alten Götter' verehrt, die sich noch einen Abglanz ihrer früheren Macht erhalten konnten und dadurch mächtiger werden, daß sie angebetet werden, daß ihnen geopfert wird. Unten folgt eine Aufzählung der wichtigsten Gottheiten des Götterhimmels - das sind 21, denn 21 ist die Zahl der Welt. Aufgeführt sind aber auch das Urböse und seine drei Kinder sowie die Enkelin auf der Seite der

Finsternis. 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 jeweils anderen Namen verehren. Daneben wiederum gibt es die Verehrung von Naturgeistern oder Elementen, den Glauben an steinerne Götzen die in der Geschichte Myras noch nie jemand geholfen haben, und den Glauben an den Einen Gott, der alles erschaffen hat - auch die Alten Götter.

Die Spieler sind frei in der Wahl und Ausgestaltung einer Staatsreligion, ebenso wie es möglich ist, eine ganze Gruppe von Gottheiten zu verehren und in Tempeln anzubeten, die je nach ihren Aspekten von anderen Gruppen der Gesellschaft besonders heilig gehalten werden. Niemand muß überhaupt eine Religion in seinem Reiche fördern oder zulassen. Sinnvoll ist aber, eine Toleranztafel 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.

Die folgenden sind die wichtigsten Gottheiten mit Titel und Beinamen:

ANRASH - (auch STORMWHIP), Lord der Tiefe, Bruder der Meeresungeheuer, Sohn Nortos und Ziehsohn Xnums, chaotischer Wirbel der Meere, Shtcello-Gott.

ANUR - (auch ACRON, GALLUS, KHAYR, YRLO), Herrscher & Hüter des Totenreiches, Gott der Natur & der Wüste, Herr des Totenorakels, Feuerzwilling, Löwengott.

ARTAN - (auch GONDUR), Herr der Ebenen, Reitergott der Prairie, Hüter der Waage des Gleichgewichts, Gott der Gerechtigkeit, Järgott, Rabengott

BORGON - (auch GRIMH, MILAS), Kriergott und Kriegsgott, der Schütterer, barbarischer Gott der Barbaren, Gott erdgebundener Stärke, Stier- & Wolfsgott.

CHNUM - (auch ERAINN, SERALPU, BAJOR, TAMITHON), Göttervater, Fruchtbarkeitsgott der Felder, Herr der 7 Quellen, Beschützer der Menschen & Elfen, Widdergott.

DENA - (auch HEN), Große Mutter, Mondgöttin, Dame vom See, die Viele - kann als jede gute Göttin erscheinen, wenn sie es will, Erdmutter.

DONDRA - (auch AISHER, BLAMISTOLES, DONAR, GODH, THРАН'KOS), der Donnerer, Gott des Wetters und des Windes, Gott der Riesen und Riese der Götter, Adlergott.

GREWIA - (auch EENO, ILDRU, SYRENIA), Größte der Denaiden, Mondfrau, Göttin der Rätsel & der Klugheit, Beherrscherin der hellen Nächte, Katzengeöttin.

HORCAN - (auch Talfur), Herr der Stürme - geleitet die Seelen Verstorbener ins Totenreich, Schüler und Ziehsohn Dondras des Donnerers.

JAFFNA - (auch EILID, ELVIL, TANIT, YAVANNIE), jungfräuliche Göttin des Frühlings, Göttin der Baublüte, des Flusses Jaffna, Einhorngöttin.

KANDY - (auch SHERAN), Kriegsgöttin der Amazonen, Göttin der Jäger und des Flusses Kandy, Falkengöttin.

KUR-TULMAK - Schleimgott von Voodoo, der Unbekannte, Krötengott.

MANNANAUN - (auch NEBCANAUN), der Verbannte in der Wüste, Wellenherr, Delphingott, zur Zeit machtlos und geächtet, bis ihn jemand befreit und ihm die Wellen wiedergibt.

MANUIJAN - (auch ARO, CATPOC, ORCAN, TARDIM), Sonnengott, Herr der Götterberge und des verzehrenden Feuers, Jaguargott.

MARLILITH - (auch MARLITHA, HERRIN DES SCHWARZEN TODES), das Urböse, Mutter der Ungeheuer, Nachtgespenst des Unheils, Macht der Finsternis, Spinnengöttin.

NORTO - (auch HERMON, NUPLAS, PIKAPA), Herr des Großen Meeres, ruhiger Gott der See, Walgott und Gott der Händler, die vieles über die See befördern.

NORYTTON - (auch DRAKHER, MORAS), Wellenreiter, Vater der See-Elfen und Bruder der Delphine, Gegner Xnums, Gott der Reiselustigen und Abenteurer, Garolfgott.

ORPHAL - Herrscher von Nebenan, Gott der Reben und der Orgien, der Völlerei und der

Vulgarität, Gott der Geilheit und Gott der Tänze.

PARANA - (auch PUTREXIA, MYRA), die Sanfte Heilerin, Göttin des Friedens, Frau Welt, Herrin des Kelches, Göttin des Flusses Parana und Taubengöttin.

POTTUNDY - grausame Göttin des Urwalds, Göttin der Meuchelmörder, Göttin des Wahnsinns, Enkelin der Marlilith, Harpyiengöttin.

PURA - (auch ALIZA, KALILAH), Schicksalsgöttin, Goettin des Glücks und der Gebährfähigkeit, Mutter der salzigen Tränen, Feuerzwilling, Tigergöttin.

SCHWARZE MUTTER - (auch MEERMUTTER), die Namenlose Zaubermutter, Henkerin des Guten, Herrscherin des Sumpfes und des Feuers, Felsen der Nacht, Hetäre Xnums.

SEEKER - (auch RAAK, TALIS), der Sucher, in der Wüste auf der Suche nach dem Licht der Weisheit, Meister der Magie, Feind der Marlilith, Eulengott.

SETH - (auch GENRAL, SETH-AGOTH, SETHOS-ETH), Gott der Hitze, des Bösen und der Nacht, Gott des Düsterrmonds und Herr der Dunkelsonne, Schlangengott.

THAGOTH - (auch DRAKOS, HARAB, POLLATHAN, THOTH-AGOTH), Der Allwissende, Gott der Wüste und des Wissens, der Architekten und Wissenschaftler, Drachengott.

XNUM - (auch YGORL, ROUXHUL), Herr der Tiefen See, Vater der Schlinger, Schutzgott der Nekromanten, Herr der Untoten, des Rostes und der Lepra.

ZAMNAIT - (auch HRALV, FALUR), Gott der helfenden Hand, Sohn der Sonne, Gott neutraler Zauberer, Gott der Ärzte, Gegner Xnums, Dachsgott.

Unter den Dämonen sind die größten in dieser Zeit Orkon, Achar und Krill, aber es gibt sicher auch noch Anbeter von Kirmin und Lodim, Goolux und Alair, Imrirr und Tasman, Ephedemos und Lavoux, Heter oder noch anderen Göttern...

18.1. Die Priester

Die Priester und Priesterinnen dieser Gottheiten und Dämonen stellen einen großen Machtfaktor dar, auch wenn ihnen, im Gegensatz zu den Magiern, nicht alle großen Zauber theoretisch zur Verfügung stehen, sondern sie auf das angewiesen sind was diese Welt und ihre Gottheit ihnen bietet.

Die Plätze, wo sie sich versammeln, sind unabhängig davon, ob es jetzt Ibadain, Aladain oder Osadain sind, ob sie also Licht, Neutralität oder Finsternis anhängen, stets die Tempel. Dies sind die Zentren ihrer Macht und darum werden sie bestrebt sein in einem Reich, dem sie dienen sollen, auf den Bau vieler Tempel zur Ehre ihrer Gottheit zu drängen.

Für der Aufstieg in den Graden der Myra-Magie sind sie fast ausschließlich auf Göttergnade angewiesen, auch wenn sie als heilige Pilger wie die anderen Weisen auch über das Antlitz dieser Welt ziehen, dabei im Gegensatz zu den anderen immer wieder die heiligen Stätten und Tempel ihrer Religion suchend.

In den Tempeln, die zur Ehre einer Gottheit errichtet werden, sind jedoch schon für die Alltagsgeschäfte Priester vonnöten, die auch priesterliche Magie wirken können.

In jeder Religion gibt es irgendwo einen Höchstpriester auf Myra, direkter Avatar seiner Gottheit, höchster Vertreter seiner Religion. Wer dieses Amt für sich haben will, muß demnach das Wissen und die Macht entweder in einem Zauberduell gegen den Amtsinhaber erringen, oder sie als Geisterbe von diesem verliehen bekommen, wenn dieser 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 dann 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.

19. Der Spielzug

Die Spielzüge müssen in der Regel zu dem vom Spielleiter gegebenen Termin bei diesem eintreffen. Dies gilt in der Regel auch, wenn noch keine Auswertung da ist und diese Tatsache der zum betreffenden Zeitpunkt vereinbarten Praxis des Segmentes gehört. Mit dem Spielleiter vorher vereinbarte Ausnahmen oder rechtzeitig vorher eintreffende Entschuldigungen bzw. Bitten um Aufschub sind möglich und es sollte ihnen, wenn möglich, nachgegeben werden. Wenn mehr als drei Auswertungen lang kein Spielzug von einem Reich kam, kann der

Spielleiter das Reich in Stellenangeboten ausschreiben lassen. Wenn das Reich an einen anderen Spieler vergeben wurde, bevor sich der alte Spieler oder seine Mitspieler wieder gemeldet und ihr Spielerkonto ins Positive gebracht haben, erlischt ihr Anspruch darauf, dasselbe Reich weiterhin zu führen. Ausnahmen sind möglich und sollten gründlich erwogen werden. Im Zweifel für den Spieler, umso mehr für den, der bereits gute Kultur geschrieben hat. Der Spielzug besteht aus fünf Teilen:

19.1. Der Zugbefehl

Hier sind alle Heere, Flotten und Charaktere des Reiches aufzuführen, und zwar

- mit ihrer Heeresnummer,
- mit ihrem Standort nach dem letzten Spielzug (in der jeweilig letzten Auswertung enthalten),
- mit der Angabe, welche KFs sie überziehen wollen,
- mit der Angabe des KFs, das sie erreichen wollen,
- mit der Angabe ihrer Stärke am Ende des letzten Zuges und des Bonus, und
- mit der Angabe des Befehles und besonderer Bemerkungen.

Ein Beispiel:

Heer-Nr von KF über KFs auf KF Stärke Bonus Besonderes.

101 073/47 - 073/48 2500K,2Hf twa a, ein 301

201 073/47 073/42 - 073/41 - 073/40 1400R,1Hf twa v

301 185/44 185/38 - 31 - 21 - 073/48 28S,1Hf Sieg 10% v, nimmt 101

Dasselbe Beispiel bei einem Zug, mit Richtungen im Uhrzeigersinn ab rechts oben (1-6):

Heer-Nr Anfang Richtungen Ende Stärke Bonus Besonderes.

101 073/47 2 073/48 2500K,2Hf twa a,ein 301

201 073/47 1 - 5 - 5 073/40 1400K,1Hf twa v

301 185/44 6 - 6 - 6 - 6 073/48 28S,1Hf Sieg 10% v, nimmt 101

Beides dürfte arbeitsmässig etwa gleichkommen und ist gleich einfach. Nicht vergessen werden darf auch, daß die Karte, die nicht Eigentum des Spielers ist und bei einem Ausscheiden zurückgegeben werden muß, jedem Spielzug unbedingt beizuliegen hat, zur Kontrolle und zur Ergänzung.

19.2. Die Aufstellung

- aller Vorräte an GS (Reichsschatz), Lage, Ausgaben,
- aller REPen mit Spielernamen, Funktion, Realname und Adresse,
- aller Bauwerke im Reichsgebiet mit Name und Standort, im Bau befindliche und gerade begonnene mit dem entsprechenden Baumonat, neue als 'neu' gekennzeichnet
- aller Neurüstungen mit Heeresnummer, Ort und Kosten,
- aller besonderen Maßnahmen, die in dem Monat getroffen werden sollen.

19.3. Kulturberichte

Alles, was zur Kultur des Landes gehört, Beschreibungen, Darstellungen, Zeichnungen von Lebensverhältnissen der Bürger und Aussehen von Land, Leuten, Bauwerken, Gesellschaftsform, religiöse und magische Praxis, aber auch die Entwicklung einer eigenen Sprache oder Gedichte, Geschichten und Legenden. Nichts ist unmöglich, bei entsprechendem Aufwand an Gold, Zeit und Arbeit...

Die eigene Geschichte sollte nur in direkter Absprache mit dem Spielleiter geschrieben werden, denn Geschichte ist immer ein Zusammenwirken verschiedener Nationen 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.

19.4. Diplomatie

Zu den Mitteln der Diplomatie gehören Botschaften (in dreifacher, bzw. wenn sie über den Segmentsrand gehen sollen, vierfacher Ausführung) an die Nachbarn oder (was unsicherer ist) an die Reiche, von denen man im Boten hörte. Botschaften werden nicht veröffentlicht, sondern vom Spielleiter, falls sie nicht irgendwo unterwegs auf Myra verloren gehen, direkt weitergeleitet.

Einfacher ist es mit der Diplomatie über den Segmentsboten. Hier stehen drei Möglichkeiten

zur Verfügung: Mitteilungen, Nachrichten und Geschichten.

Mitteilungen sollten mit vollem Name und Titel bzw. Reichzugehörigkeit gezeichnet sein. Geschichten müssen gar nichts, nur interessant sein. Jede beliebige Person darf in solch einer Geschichte zu Wort kommen, und ihre Sicht der Dinge zum Besten geben. Gezielte Falschinformation soll schon erfolgreich gewesen sein.

19.5. Das Spielerkonto

Für die Ausgaben, die dem SL durch den Spieler entstehen, wird beim SL ein Spielerkonto geführt, das zu Anfang mindestens 10.-Euro aufweisen sollte. Davon werden Portokosten, Kopierkosten beim Boten, Formblätter und sonstige Aufwendungen pro Auswertung abgezogen. Unterschiede in den Kosten zwischen verschiedenen Segmenten erklären sich vor allem durch regional sehr unterschiedliche Kopierkosten.

Es gehört dazu, daß ein Spieler darauf achtet, daß er und seine Mitspieler mit dem Spielerkonto nicht in Verzug geraten. Ein Spieler ist für die Beiträge seiner Mitspieler verantwortlich und hat diese selbst an den SL zu zahlen. Ist ein Reich mit dem Spielerkonto im Minus so hat der verantwortliche Spieler dies auch dann auszugleichen, wenn er nicht mehr weiter an WdW teilzunehmen gedenkt. Bei einem Ausscheiden eines Spielers mit positivem Spielerkonto erhält er den Restbetrag gegen Abgabe seiner Reichskarte(n) zurück, sofern er nicht wegen spielfeindlichem Verhalten den Myra-Tod erleidet.

Der SL ist berechtigt, einen säumigen Zahler solange ohne Auswertung zu lassen, bis das Minus ausgeglichen ist, und einen seit drei Spielzügen säumigen Zahler des Segmentes zu verweisen. Die Zahlungspflicht besteht auch darüberhinaus weiter.

19.6. Die Auswertung

Der Spielleiter wertet die Züge der Spieler aus und schreibt, was geschehen ist, in die Auswertung oder in den Überblick des Segmentsboten, der jeder Auswertung beiliegen soll. Auf Karnikon umfassen Spielzüge in der Regel zwei bis drei Monate. Leider scheinen die Zugreichweiten dadurch etwas langsam, keine ideale, aber eine funktionierende Lösung. Enthalten soll die Auswertung Sichterergebnisse, Begegnungen und Kampfergebnisse, sowie eine auf den aktuellen Stand gebrachte Reichskarte mit den neuesten Eintragungen und den neuesten Segmentsboten.

Ist jemand mit seiner Auswertung nicht zufrieden, weil er meint, ungerecht oder fehlerhaft behandelt worden zu sein, sollte er ersteinmal 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 "Anwalt der Spieler", 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 gehen, zu einem anderen Spielleiter – oder im Falle extrem anderer Erwartungen zu einem anderen Spiel.

20. Ein Großfeld

Wander-Regel

W1. Vorkommen

Wanderer gibt es überall auf Myra. Ein Wanderer ist eine REP-geführte Einzelperson, die im Gegensatz zum Mitspieler eigenständige Spielzüge abfaßt und eigene, meist textbezogene, Auswertungen erhält. Die Figur des Wanderers kann nicht aus einer vom Spieler des Herkunftsreiches erfundenen Nichtspielerfigur bestehen, sondern muß mit einem eigenen Hintergrund versehen werden.

Auch ein Mitspieler kann Wanderer werden, wenn er seine Position als Funktionsträger aufgibt und selbst Spielzüge verfaßt. Ein Mitspieler, der eigene Spielzüge unabhängig vom Spieler - oder gegen diesen - verfaßt, ohne seine Funktionen aufzugeben, ist kein Wanderer im eigentlichen Sinne, sondern ein Putschist nach Regel 16., also ein eigener Spieler.

Die Charakterklassen der Wanderer-Regel sind auch für Reiche gültig und es sind weitere Klassen möglich. Man erhält derartige Charaktere (auch als NSCe) durch Standartrüstung (Heerführer, Spion, Händler und ähnliches), durch den Bau einer entsprechenden Einrichtung (Astrologe, Priester, etc.), oder durch Anwerbung nach der Zauberregel (Magier, Druiden, Schamane, Barde, etc.). Diese NSCe stehen jedoch nicht in jedem Falle unter Kontrolle des Herrschers. Die Sonderklassen Pfader, Seher und Trumritter führt genauso wie Fabelwesen (dazu gehören auch Zwerge und Elfen) nur der SL ein.

W2. Berufe

Wanderer haben zu Spielbeginn bereits gewisse Fähigkeiten. Oft sind es Absolventen berühmter myranischer Hochschulen, die dort ihre Grundausbildung gemacht haben, in weltlichen wie geistlichen Berufen. Berufe der Briefspielebene sind im Einzelnen:

Beruf Ausbildungsorte +Rasse -Rasse

Admiral Rhyandi, Malkuth, Elcet, alle Seereiche Mensch Andere
 Alchemist Gr-Tha-N'My, Dirhael, Athanesia Andere Humanoide
 Architekt Karalo-Floran, Wu-Ya-Shan, ua. Mensch Buka-Boos
 Astrologe Esoteria, Athanesia, Dyvenloon, Muscae, ua Hochelf Gnome
 Barde Aurinia, Rhyandi, Aldaron, Athanesia ua Mensch/Elf Humanoide
 Druide Taphanac, Aurinia, Elcet, Dandairia, ua Mensch/Elf Humanoide
 Geologe Elay, Athanesia, Al'Chatanir, Zwergenstett ua Zwerg/Gnom Elf
 Hf Kr Wu-Ya-Shan, Kamenolan, Borgon-Dyl ua Mensch Andere
 Hf Reit Elay, Garunia, Bakanasan, Antalien ua Mensch Andere
 Händler Quassim, Danamere, Bakanasan, Al'Chatanir ua Mensch -
 Magier Esoteria, Rhyandi, Bakanasan ua, Freischüler Elf/Mensch Zwerg
 Priester Esoteria, Athanesia, Varr, alle Tempel - -
 Spion Krondor, Z'ar, Rhyandi, Karanadoor ua Mensch Zwerg/Wergol

Diese Liste ist natürlich keineswegs vollständig. Sie gibt berühmte oder besonders geeignete Ausbildungsorte an, wie die Myra-Schule für Magier (MSM), wo andere mit Magie beschäftigte Wanderer lernen können (Esoteria), oder die Kampfschulen von Elay und Wu-Ya-Shan. "+Rasse" nennt Rassen mit natürlichen Vorzügen oder besonderer Befähigung, während "-Rasse" angibt, welche Rassen nicht oder nur mit Schwierigkeiten diesen Beruf ausüben können. Humanoide kommen als Heerführer und Admiräle nur deshalb so schlecht weg, weil menschliche Heere (die am häufigsten anzutreffenden) nichtmenschlichen Heerführern nur schwerlich folgen werden. Ansonsten sind Humanoide gerade für diese Berufe durchaus geeignet.

W2.1. Admiral

Auf den Admiral, den Befehlshaber einer Flotte, sind die Regeln für Heerführer (Regel 10.4.) und Flotten (Regel 10.5.) entsprechend anzuwenden. Ebenso ist, falls die Zusatzregel über Spezialiste eingeführt wurde, diese entsprechend zur Anwendung zu bringen. Ein Admiral weiß nicht nur, welche Befehle man passenderweise zu See gibt, sondern kann auch im Zweifelsfall selbst ein Schiff steuern, dh. ist zugleich oder zuerst als Kapitän ausgebildet worden. Dementsprechend kann ein Wanderer-Admiral auch als Pirat mit einem eigenen Schiff und Kämpfern anfangen. Als Admiral verfügt er über ein Eliteschiff mit Mannschaft im Werte von 3.000 GS oder über 3.000 GS in bar. Als Pirat verfügt er über ein vergleichbares Schiff oder über eine kostenmäßig vergleichbare Anzahl Kampfschiffe. Im Kampf bringt er neben den Vorteilen eines Spezialisten noch 3 Gutpunkte + 1 GP pro Jahr Spielerfahrung (siehe Regel 14.).

W2.2. Alchemist

Der Alchemist ist eine bedeutende Ergänzung zu Weisen und Magiern, sei es als Chemiker oder Panscher von bedeutenden Getränken und Giften, sei es als Gentechniker in der Kreuzung zweier Rassen (die Gomorrer etwa sind eine Kreuzung aus Orks und Echsenmenschen), sei es als Pyromane in der Entwicklung wehrtechnisch interessanter Stoffe oder als Materialkundler, der etwa den Wert einer Gesteinsprobe ermessen kann (siehe Regel X6.). Alchemistische Großlabore, von denen die Regel spricht, können ebenso wie Große Tempel für 50.000 GS gebaut werden. Der Wanderer-Alchemist hat zu Anfang eine Ausstattung im Wert von etwa 3.000 bis 5.000 GS, transportierbar mit fünf Pferden als Tragetierr oder per Schiff. Macht Blei zu Gold!

W2.3. Architekt

Nachdem Schwieriges Gelände immer schwieriger wird, ist der Architekt in der Lage, die Bauprobleme mancher Reiche zu lösen. Er ermöglicht den Bau auch dort, wo er sonst kaum oder nur mit erhöhtem Aufwand möglich gewesen wäre, er hebt den Bauwert eines Reiches, für das er arbeitet, um 1 pro Jahr Spielerfahrung als Architekt. Seine Mitarbeit verbessert die Statik bei Großbauwerken, macht Verteidigung gegen Belagerungsgeräte stabiler und macht

Tunnelbau erst möglich. Seine Mithilfe bei der Einrichtung von Minen senkt durch verbesserte Statik die Verluste unter Arbeitern. Ein Architekt kann mit einem Mitarbeiterstamm von fünfzig Zimmerleuten oder fünfzig Maurern, die ihn bei einem entsprechenden Projekt auch mal vertreten können, das Spiel beginnen.

W2.4. 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 Monat oder Tag für ein bestimmtes Unternehmen herauszufinden. Eine Sternwarte kostet ebenso je nach Größe und Bedeutung zwischen 1.000 und 50.000 GS (wie ein Tempel oder Labor). Der Wanderer-Astrologe beginnt mit einem Transportmittel seiner Wahl und dem Rest von 500 GS in bar, sowie mit einer wertvollen Sternenkarte.

W2.5. Barde

Der Barde ist ein stets wandernder Weiser, der nicht in die herkömmliche Kategorien der Zauberregel paßt, mit eigenen Kleinen und Großen Zaubern. Pro Rang beherrscht er einen weiteren, eigenen Großen Zauber (Lied des Mutes, Lied des Streites ua.), außerdem kann er in höheren Rängen der Meisterschaft auch die Großen Zaubern der anderen Myra-Weisen erlernen. Ab dem vierten Rang stehen ihm Große Zaubern des 1. Ranges zu Verfügung, ab dem siebten Rang auch 2.-Rang-Zauber, ab zehntem Rang 3. und ab 13. Rang 4.-Rang-Zauber. Große Barden entwickeln eigene magische Lieder, manche magischen Wirkungen sind auch mit bestimmten Instrumenten verknüpft. Barden beginnen mit einer Harfe und einem Zweitinstrument ihrer Wahl (meist Flöte), und einem "Buch der Lieder", in dem sie ihre Lieder verzeichnen, sowie 100 GS.

W2.6. Druide

Der Druide ist ein Weiser im Sinne der Zauberregel. Im Allgemeinen glauben sie an den Einen Got, Aene, und daran, daß dieser die Natur erschaffen habe, wählen sich aber aus den naturbezogenen Alten Gottheiten eine als Patron, etwa Parana wegen des Heilens, oder Anur unter dem Aspekt des Kreislauf des Lebens, Dondra als Gott des Wetters und des Windes, Jaffna als Göttin der Baumblüte oder Chnum wegen der von ihm verliehenen Fruchtbarkeit. Druiden beginnen mit einer Goldenen oder Silbernen Sichel und 50 GS. Noch viele Wälder Myras brauchen einen Schutzherren...

W2.7. Geologe

Der Geologe ist ein interessanter Spezialist, sobald die Zusatzregeln, vor allem diejenige über Minen und Steinbrüche (siehe Regel X6.) und die Handelsregel (siehe Regel X5. und Entwürfe zur Handelsregel) in Kraft getreten sind. Er ist ein Minenspezialist, der mit dem Zauber MINENSUCHE oder einem speziellen Gerät Minen entdecken kann. Er kann den Wert einer Mine etwa beurteilen und senkt als Arbeiterführer (AF) den Aufwand in einer Mine, indem er Arbeiter im Laufe seiner Berufserfahrung immer besser und mit besseren Techniken einsetzen kann, was je Jahr Berufserfahrung 10% der Arbeiter einspart, also nach dem ersten Jahr 10%, nach dem zweiten 9%, nachdem dritten 8% etc. Bei Einsatz eines erfahrenen Geologen von fünf Jahren Myra-Erfahrung braucht man also in einer Mine vom Typ 8 nur noch 5.900 Arbeiter, um 108.000 GS im Jahr zu erzielen. Ein Geologe beginnt mit einer Mannschaft von 50 Hilfsarbeitern, die ihn gemeinsam ersetzen können, oder mit 500 GS in bar, sowie mit einer Bauanleitung für ein Skarfalorn (Minensuchgerät) und einem Kästchen mit Gesteinsproben.

W2.8. Heerführer für Krieger

Auf den Heerführer für Krieger sind die Regeln für Heerführer (siehe Regel 10.4.) und Kriegerheere (siehe Regel 10.1.) entsprechend anzuwenden. Ebenso ist, falls die Zusatzregel über Spezialisten eingeführt wurde, diese entsprechend zu Anwendung zu bringen. Ein Kriegerheerführer weiß nicht nur, welche Befehle man einem Kriegerheer gibt (siehe auch Regel X8.), sondern kann auch selbst kämpfen. Dementsprechend kann ein Kriegerheerführer auch als Söldner oder als Wegelagerer an Handelsrouten (siehe Regel X5.) anfangen. Als Kriegerheerführer verfügt er über drei Unterführer, die ihn gemeinsam ersetzen können, und ist mit 1.500 GS in bar ausgestattet. Als Wegelagerer beginnt er mit 50 Leuten Mannschaft und 1.500 GS, sowie einer Karte der nächstgelegenen Handelsroute. In Kämpfen bringt er neben

den Vorteilen eines Spezialisten noch 3 Gutpunkte + 1 pro Jahr Spielerfahrung (siehe Regel 14.).

W2.9. Heerführer für Reiter

Auf den Heerführer für Reiter sind die Regeln für Heerführer (siehe Regel 10.4.) und Kriegerheere (siehe Regel 10.1.) entsprechend anzuwenden. Ebenso ist, falls die Zusatzregel über Spezialisten eingeführt wurde, diese entsprechend zu Anwendung zu bringen. Ein Reiterheerführer weiß nicht nur, welche Befehle man einem Reiterheer gibt (siehe auch Regel X8.), sondern kann auch selbst kämpfen. Dementsprechend kann ein Reiterheerführer auch als Söldner oder als Wegelagerer an Handelsrouten (siehe Regel X5.) anfangen. Als Reiterheerführer verfügt er zu Beginn über drei Unterführer, die ihn gemeinsam ersetzen können, und ist mit 1.500 GS in bar ausgestattet. Als Söldnerführer oder Wegelagerer beginnt er mit 30 Leuten (Elitestufe 2 nach Regel 10.9.) und 1.500 GS oder mit 60 Leuten, sowie einer Karte der nächstgelegenen Handelsroute. In Kämpfen bringt er neben den Vorteilen eines Spezialisten noch 3 Gutpunkte + 1 pro Jahr Spielerfahrung (siehe Regel 14.).

W2.10. Händler

Händler sind eine besondere Gruppe der wanderer, da auf sie die separate Handelsregel (siehe die Entwürfe zur Handelsregel und Regel X5.) anzuwenden ist. Grundsätzlich gelten die Grundlagen der Wandererregel (Regel 2.2.) und die Handelsroute (Regel X5.) als Orientierungspunkte. Die Chancen freier (wandernder) Händler sind sehr unterschiedlich. Es gibt viele Reiche, in denen allein der Staat den Außenhandel betreibt. Ein Wanderer-Händler beginnt mit einem Handelsschiff oder einer Handelskarawane (50 Reiter oder 100 Krieger) und Bargold oder Waren im Wert von 2.500 GS. Berittene Handelskarawanen haben eine Geschwindigkeit von 2 KF pro Monat, plus 1 KF auf einer handelsroute (auch Straße), plus zwei bei Eilmärschen, wobei unterwegs nicht gehandelt und keine genauere Geländekenntnis erzielt wird. Zwei Eilmärsche hintereinander sind für eine Handelskarawane im Regelfall nicht möglich. Händlergruppen (unter 50 Reitern bzw. 100 Kriegern) haben 3 KF mit denselben Modifikatoren. Zu Wasser haben Händler normale, wenn sie unterwegs handeln wollen halbe Geschwindigkeit (siehe Regel 10.5.). Mit langsamer oder nicht beschleunigter Geschwindigkeit wird in bewonten Gebieten ein ständiger Tausch- und Kaufhandel unterwegs angenommen, der ihren Reichtum pro handelnden Monat um 1% (twa, tse, h) bis 2% (t) bzw. den Wert ihrer Waren um 1,5% (twa, tse, h) bis 3% (t) erhöht, solange sie sich auf einer Handelsroute befinden. Der Wert der Handelsroute gilt auch bei Aufenthalt in Städten (1 bis 2 %) und Händlerstädten (1,5 bis 3%). Eine der lukrativsten Waren ist - leider - der Sklave. Eingefangen kostet er fast nichts, bringt aber vor allem beim Verkauf an kriegführende Reiche gutes Gold. Nicht berücksichtigt im oben angegebenen Zuwachs, bei dem ein Mitführen handelsüblicher Güter vorausgesetzt ist, sind natürlich Gewinne durch besonders lukrative Geschäfte, etwa der Verkauf von Waffen an Putschisten, von seltenen Materialien an Alchemisten (siehe Regel W2.2.), von materiellen Komponenten an Weise (siehe Regel Z2.) oder mit Edelsteinen und besonderen Metallen und Mineralien (siehe Regel X6.). Letztlich alles kann gehandelt werden. Händler können auch unerwünscht sein, dementsprechend kann der Wanderer-Händler auch gleich als Sklavenhändler oder Schmuggler einsteigen. Für Sklavenhändler gelten normale Kampfregeln, wenn sie sich ihr Handelsgut selbst besorgen (siehe Regeln 10., 13. und 14.), für Schmuggler gelten bestimmte Entdeckungswahrscheinlichkeiten: 1% pro Person, Reit- oder Lasttier in reichsgebiet, verdoppelt in Urreichsgebiet, ebenso gegen gezielt suchende Heere. In Bauwerken gilt das Fünffache. Gwürfelt wird jeden Monat. Rassische Unterschiede können die Entdeckungswahrscheinlichkeit, vor allem in Rüstorten, drastisch erhöhen. In einmal handelnd durchzogenen KF's ist die Entdeckungswahrscheinlichkeit um 50% gesenkt. Bei Schmugglern sinkt sie außerdem auf bekannten Routen abseits der Handelsroute jedes Jahr um 5% bis auf ein Minimum von 5%.

W2.11. Magier

Der Magier ist ein Weiser im Sinne der Zauberregel. Seine Religion spielt für ihn nur eine untergeordnete Rolle gegenüber seinen eigenen Fähigkeiten, da er seine Magische Energie (siehe Regel Z7.) nicht aus seinem Verhältnis zu einer Gottheit oder einem Dämon, sondern aus seiner eigenen Kraft, mit der Welt umzugehen, bezieht. Dennoch gibt es immer wieder Magier, die ein begrenztes Bündnis mit einem Gott oder Dämon eingehen, um auf diese Weise neue Zauber zu erlernen. Als Erzmagier eines Reiches in einem magischen Labor (Kosten: 1.000 bis 50.000 GS, wie Tempel) haben sie ideale Forschungsmöglichkeiten (siehe Regeln Z8. und Z9.1.). Ihre Kleinen Zauber (siehe Regel Z10.) richten sich nach der genauen

Charakterklasse, der sie angehören (vgl. Rollenspiel auf Myra). Ein Magier beginnt mit mindestens einem Großen Zauber (und dem ersten Rang in Großer Magie), und den materiellen Komponenten, die er braucht, um alle von ihm beherrschten Zauber mindestens einmal ausüben zu können, sowie mit 100 GS. Magier können Absolventen der Grundkurse an den magischen Hochschulen von Bakanasan oder Rhyandi sein (oder natürlich der MSM Esoterias), aber auch Freischüler, die bei einem einzelnen Magier oder Eremiten gelernt haben und in einem beliebigen Reich beginnen, in dem es Magie gibt. Finstermagier beginnen im Regelfall als Absolventen einer Hochschule der Dunklen Union (DU), deren berühmteste der Zarkonide von Z'ar (unter Zardos selbst) ist.

W2.12. Priester

Der Priester ist ein Weiser im Sinne der Zauberregel. Er bezieht seine Magische Energie (siehe Regel Z7.) und einen Großteil seiner magischen Fähigkeiten und Zauber aus seinem persönlichen Verhältnis zu einer Gottheit oder einem Dämon (siehe Regeln Z4. und Z8.). Wichtigster Ort für den Priester ist der Tempel (siehe Regel 11.8.), und Wanderpriester, die sich im Dienste eines Reiches niederlassen, werden als erstes darauf drängen, eine solche Stätte ihres Wirkens eingerichtet zu bekommen. Ungeachtet von den Werten für Mitspieler (siehe Regel 18.1.) beginnen Wanderpriester im ersten Rang, ahben aber in größeren Tempeln schnellere Aufstiege auf die angegebenen Werte zu erwarten. Als Anfangsort ist Esoteria's MSM gut geeignet, ebenso die Priesterschule von Athanesia oder, für Chnumpriester, der Unterricht unter dem Höchstpriester in Chnumdur. Möglich ist jedoch jeder Tempel. Anfang mit materiellen Komponenten wie Magier, Heiligem Symbol und 100 GS. Dämonenpriester erhalten auf Anfrage eine Dämonenliste bei der ZSL (siehe Regel 5.1.).

W2.13. Spion

Der Spion ist ausführlich in einer eigenen Zusatzregel (siehe Regel X7.) besprochen und bedarf deshalb keiner ausführlichen Erläuterung. Ein Wanderer-Spion ist im Normalfall ein gut ausgebildeter Späher (siehe Regel 12.), der zusätzlich nach bestem Wissen seines Herkunftsreiches über ein Nachbarreich und seine grundlegenden Gebräuche unterrichtet ist. Ein Spion ist normalerweise der Allgemeinen Sprache und der Allgemeinen Schrift mächtig, bisweilen auch einer eigenen Versändigungsweise unter Spionen gleicher Herkunft. Verschiedene Reiche haben Spione und bilden sie mehr oder weniger gut aus. Eine außergewöhnlich gute Ausbildung genießen finstere Spione in Z'ar (bei Zardos) und lichte und neutrale Spione in Karanadoor. Für aktive Einsätze, zB. Meuchelmord, ist die Ausbildung in Krondor außergewöhnlich gut - in allen drei Fällen wird man aber verpflichtet, erst einmal für und später nicht gegen das Ausbildungszentrum zu arbeiten, was die Freiheit des Wanderers stark einschränkt. Ein Wanderer-Spion beginnt als einzelne Spionageeinheit mit der berufsmäßigen Ausrüstung, einem Pferd und 100 GS. Nach Ausbildung bei der Schwarzen Burderschaft oder in Krondor können Wanderer auch sofort Meuchler werden.

W3. Sondergruppen

Keine Berufe im eigentlichen Sinn sind die folgenden drei Gruppen, die aus unterschiedlichen Gründen jeweils eine eigene Gruppe darstellen. Für diese Gruppen gibt es nur sehr begrenzte Herkunfts- bzw. Ausbildungsorte, dafür können sie teilweise noch einen anderen Beruf haben.

Gruppe Ausbildungsorte +Rasse -Rasse

Pfader Cao-Lulum Pfader Andere

Seher Orakel von Esmaryll, Kalampe, Tanur etc. Ladur/Troll Humanoide

Traumritter Asataron, Ash'Caron, Astragon, Athanesia, Aurinia Mensch/Elf Humanoide

Neben diesen drei Sondergruppen gibt es natürlich Volksgruppen mit besonderen Fähigkeiten und Kräften, die auf ihre Rasse zurückzuführen sind (siehe Rasse).

W3.1. Pfader

Pfader sind eine eigene Rasse, ausführlich beschrieben in den Geschichten um Mythor (zB. Band 101 und 168). Als Wanderer sind sie interessant, da sie Gruppen von Leuten und Heere durch unbekanntes und Schwieriges Gelände oder zu unbekanntem Zielen führen können. Es gibt eine eigene Pfader-Sonderregel, die hier nicht erläutert werden soll. Pfader haben besondere Zufluchtsorte, Stelen, 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 ihrer Karten, sondern nur ihre

Ortskenntnis als Führer. Ihr gemeinsamer Herkunftsort ist Cao-Lulum, der Hort der Pfadergilder, die, obwohl neutral, den Traumrittern nahesteht. Pfader-Wanderer beginnen mit einer Karte der Handelsrouten und der Stelen im erfaßten Gebiet, mit einem Faß Salz und - bis zu einem möglichen Ausschluß - als Mitglied der Pfadergilde. Pfader können auch Kapitäne, Händler, Priester oder Spione sein.

W3.2. Seher

Seher sind in ihrer Funktion ähnlich sowohl den Astrologen als auch den Magiern, da auch diese beiden Gruppen in gewissem Umfang Dinge vorhersehen können. Zum Seher braucht es aber sowohl eine natürliche Begabung wie beim Magier, als auch eine gründliche Ausbildung und Erfahrung wie beim Astrologen, um das Gesehene deuten zu können. Die Begabung des Sehers besteht nicht aus Zaubern und Sprüchen, nicht aus der Sternenweisheit und nicht aus dem Reden mit Geistern, sondern aus psionischen Fähigkeiten, die zum Teil in Esoteria, meist aber in einem der großen Orakel dieser Welt geschult werden. Seher können wandern im Dienst dieser Orakel oder sich von Herrschern anstellen lassen. Das natürliche Augenlicht büßen Seher oft ein, um mit dem Inneren Auge besser sehen zu können. Seher beginnen mit einem Reit- oder Lasttier ihrer Wahl und dem Rest von 100 GS (Es gibt übrigens auch das finstere Orakel von Xeral!). Die psionisch begabten Ladur und die Königtrolle sind besonders geeignet. Seher können auch Barden, Druiden, Magier und Priester sein, worunter aber ihre Fähigkeit leidet.

W3.3. Traumritter

Traumritter, die Nachfolger der Alptraumritter, die es zu Mythor's Zeit (zB. Band 73 der Mythor-Serie) und lange davor gab, sind sleten Ritter im Sinne von schwer gerüsteten Kriegern zu Pferd, die ihr Vergnügen im Lanzenstechen finden, sondern vielmehr eine bestimmte Gruppe von Abenteurern, die ihre völlig verschiedenen Fähigkeiten in einem gemeinsamen Orden, dessen Hauptsitz auf dem Segment Ysatinga im Reich Aurinia liegt, den Zielen der Lichtwelt widmen und dem Einsatz für die Verwirklichung von Träumen und gegen die Alpträume, die die Finsternis sendet. Traumritter beginnen in einer fast beliebigen Charakterklasser und einem fast beliebigen Beruf (Traumritter dürfen nicht Meuchelmörder und sollten nicht Diebe sein) und nach der Waffenleite in einem der Tafelofte des Ordens. Ihren Ritterschlag erhalten sie als Vollmitglieder einer solchen Ordensrunde erst nachdem sie sich dessen in Abenteuern und Prüfungen würdig gezeigt haben. 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 Schlafens liegt. Wird dieses Traumbild oder der schlafende Körper getötet, wachen sie nie mehr auf... Viele Rollenspielfiguren auf Myra sind Traumritter. Traumritter kann man durch Weihe auch werden, wenn man es zu Spielbeginn nicht war. Ihr Besitz, außer dem Ordensring, regelt sich nach ihrem Beruf.

Zusatzregeln

X0. Allgemeines

Zusatzregeln sind Regeln, die zu einem beliebigen oder zu einem in der entsprechenden Regel angegebenen Zeitpunkt vom Spielleiter - möglichst in Absprache mit den Spielern und Spielerinnen des Segmentes - eingeführt werden können, aber nicht müssen.

Sie sollen der Bereicherung des Spieles dienen, indem sie ganz neue Möglichkeiten innerhalb des Rahmens der allgemeinen Regeln anbieten. Sie sind der Teil der Regel, der kontinuierlich nach den Vorschlägen von Spielern und Spielleitern weiterentwickelt und erweitert wird. Auf diese Weise bleibt das Spiel nicht stehen, und doch kann sich jeder darauf verlassen, daß die allgemeinen Regeln konstant bleiben, daß das Grundgerüst der Spielzüge und ihrer Abfassung stets gleich bleibt.

Zusatzregeln, die auf Karnikon eingesetzt werden sind mit einem gekennzeichnet.

X1. Der Bürgerkriegsanzeiger

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 beträgt bei Spielbeginn 0. Einfluß auf den Bükaz haben gewonnene / verlorene Schlachten, sowie Friedensverträge oder gegen die bisherige Kultur bzw. eine Volksgruppe darin gerichtete Aktivitäten. Die beiden Haupthebel zur kulturellen Bewegung des Bükaz sind Propaganda und Intrige - das eine von Herrscherseite, das andere etwa von künftigen Putschisten.

Bei einem Stand von – 100 bricht 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 Moralgutpunkte etwa für begleitende Adelige oder REPen 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. Ist diese Zusatzregel in Kraft, so ist jede Veränderung des Bükaz in der Auswertung mitzuteilen.

X1.1. Laus im Pelz

Ab einem Bükaz von - 75 kann der Spielleiter einen Nichtspieler-Charakter (NSC) des Reiches mit einer dem Spieler unbekanntem REP besetzen, die eventuell putschinteressiert ist und mit der sich der Spieler dann einigen muß.

Eine solche "Laus im Pelz" macht eigene Spielzüge, etwa für ihr unterstellte Heere, und führt ein eigenes Spielerkonto.

X2. Die Übersichtskarte

Der Spielleiter kann nach einem Jahr Spielbetrieb eine Übersichtskarte seines Segmentes veröffentlichen, folgendes dabei nicht einzeichnend:

- KF-Einteilungen mit Sechsecken
- Angaben über die Beschaffenheit von Kleinfeldern
- Rüstorte und Garnisonen
- einen exakten Küstenverlauf
- Atolle

Durch die Übersichtskarten sollen die Spieler einen besseren Überblick über ihr Segment erhalten, ohne, daß Detailinformationen preisgegeben werden. Es wird keine Gewähr für die Richtigkeit einer veröffentlichten Übersichtskarte gegeben. Insbesondere die Proportionen im Verhältnis der Größe verschiedener Landmassen zueinander können sehr ungenau sein.

X3. Atolle

In den Weiter der Meeres gibt es nicht nur die Inseln mit mehr oder weniger großen Landmassen, mit mindestens 5.000 Quadratkilometern, sondern auch kleinere Inseln - Atolle. Es gibt sie nicht überall, auf jeden KF Wasser oder Tiefsee, aber wo es sie gibt, können sie für den Spielverlauf wichtig werden. Auf einigen kann Trinkwasser aufgenommen werden, seltene, für Zauber wichtige Pflanzen wachsen dort und es lauern auf manchen Atollen auch seltene, unbekannte Gefahren. Wegen ihrer geringen Größe bieten sie keinen Lebensraum für Heere auf Dauer, dementsprechend können dort auch keine Städte, Festungen oder besetzte Garnisonen eingerichtet werden, ohne daß alle Lebensmittel extra per Schiff angefahren werden müssen. Wanderer oder Wanderergruppen jedoch können dort für einige Zeit leben und unterkommen, Piraten können dort ihre Schätze verstecken, und sich selbst für kurze Zeit, Herrscher können dorthin glücklose Putschisten verbannen und erfolgreiche Putschisten die glücklosen Herrscher ... es gibt viele Möglichkeiten.

Atolle werden nicht automatisch gesichtet, sondern nur bei genauerer Untersuchung der durchfahrenen Wasser-Kleinfelder (zum Beispiel mit einer Geschwindigkeit von 1 bis 3 KF pro Runde) oder durch großes Glück. Sie werden dann durch einen kleinen schwarzen Punkt innerhalb des KF gekennzeichnet. Auf einem KF können sich mehrere Atolle befinden.

Zu den möglichen Bauwerken auf einem Atoll gehören auch kleine Tempel, etwa von Gottheiten, die anderswo kaum geduldet sind, oder Stammsitze, also kleine Burgen, die nicht als Rüstorte gelten, aber (außer auf Atollen) mit einer Garnison verbunden sein können. Für alle Baumaßnahmen gelten Atolle, ausgenommen nur die direkt vor einer eigenen Küste liegenden, als entlegenes Gelände.

X4. Stammsitze

Auf beliebigen Gemarken, in beliebigen Höhenstufen, können zwar keine Großen Tempel, und keine Burgen gebaut werden, aber außer kleinen Tempeln auch sogenannte Stammsitze, die etwa für kleinere Landadelige, wie Barone, Ritter oder kleiner Heerführer, den Adelsitz (ohne Gutpunkte) darstellen. Die Kosten liegen bei mindestens 1.000 bis maximal 29.999 GS, dannach würde man es eine Burg nennen. Stammsitze sind kleinere Burgen, die in der Regel spieltechnisch nicht relevant werden, aber es werden können - Ausnahmen bestätigen nämlich

die Regel. Dort, wo die allgemeinen Grundregeln es erlauben, können sie durch Bezahlung (und Verbauung) des Restgeldes zu Burgen ausgebaut werden. Sie können auch mit Garnisonen verbunden werden (wo das Gelände dies erlaubt), um größere Truppenmengen die Unterbringung zu ermöglichen.

Stammsitze werden, im Gegensatz zu großen Bauwerken, aber wiederum wie kleine Tempel, nicht sofort von einem das KF durchziehenden oder passierenden Heer bemerkt, und können so in einem besetzten Land die letzten Zufluchtsstätten darstellen. Sorgfältig suchende Heere und Späher im 1 KF-Radius entdecken sie jedoch mit recht hoher Wahrscheinlichkeit.

X5. Handel

Handelsorte:

Handelsorte sind die Orte an denen Handelswaren in Spiel relevanten Mengen hergestellt werden. Jeder Rüstort der mehr als 50.000 GS kostet ist automatisch auch ein Handelsort, außer natürlich es gibt kulturell keinen Handel in einem Reich

Handelsware:

Handelsware wird grundsätzlich in jedem Handelsort hergestellt. Pro Stadt, Festung, oder auch Metropole wird 1 Artikel hergestellt, bei Handelsstädten sind es sogar 2. Jedes Handelsgut wird zum Einnahmemond auf Einheiten im Wert von 50.000 GS aufgestockt. Wenn das aufgekauft ist, hat die Stadt bis zum nächsten Einnahmemond keine Waren mehr.

Handelseinheiten:

Hierbei handelt es sich um einen schwierigen Punkt. Habe ich jetzt Ware die viel Platz weg nimmt und trotzdem nicht viel kostet oder habe ich Ware die klein und teuer ist ?

Als Regel sollte man hier sagen das nur die teuersten Waren mehr als 2 GS pro Handelseinheit (HE) kosten. Viele Sachen wie z.B. Fische werden sogar im 0,02 GS Bereich angesiedelt sein. Da muß man realistisch sein. Bei Fragen sollte man sich einfach an den Spielleiter wenden.

Handelsgewinne:

Probiert es aus wo ihr mit was für Ware am meisten Gewinn erzielt. Die Nachbarstadt wird wohl weniger zahlen als eine Stadt die weit entfernt ist.

Handelskontore:

Kosten 1.000 GS pro Kontor. In einem Kontor können 10.000 Handelseinheiten gelagert werden. Um ein Kontor in einer fremden Stadt zu errichten muß der Herrscher der Stadt sein Einverständnis geben. In Kontoren kann man auch Händler, Handelsschiffe und Handelskarawanen der eigenen Kultur rüsten, sonst nichts. Auch da braucht man das Einverständnis des dortigen Herrschers.

Handelniederlassungen:

Kosten 4.000 GS. Auch hierfür braucht man das Einverständnis des Herrschers. In Handelsstädten existiert automatisch eine eigene Handelniederlassung. Durch Handelniederlassungen ist es möglich mehr Gewinn aus Verkäufen zu erzielen und Ware billiger einzukaufen.

Händler:

Kosten 1.000 GS. Ohne Händler kein Handel. Noch Fragen? Spieltechnisch werden Händler an Einheiten gebunden, wie Heerführer auch. Einzelnen Händlern können Heeresnummer zwischen 521 und 599 zugewiesen werden, wie anderen NSCen auch.

An- und Verkauf von Waren:

In jedem Handelsort kann Ware gekauft und in allen anderen Handelsorten verkauft werden. Man kann Ware nicht in der gleichen Stadt verkaufen, in der man sie gekauft hat.

Steuern:

Ja, es soll Städte geben in denen man keine Steuern zahlen muß, nur wo sind die?

X6. Minen und Steinbrüche

Die Schätze der Erde, seltene Steine, Kristalle und Minerale, edle und weniger edle Metalle, gilt es in den meisten Fällen noch zu entdecken. Ton- und Torfgebiete sind eben leichter zu finden als Silberminen oder steinbruchreife Marmorfelsen. Die meisten Funde sind nur in den Bergen zu machen, in Gelände der Höhenstufen 3 und 4. Bewaldung oder Schwieriges Gelände stellt dabei oft ein zu aufwendiges Hindernis dar, so daß Minensuchern, die keinen Weisen bezahlen können, der MINENSUCHE beherrscht, hier empfohlen sei, zusammen mit mindestens 250 Arbeitern, einem Arbeiter-Mindestheer, in freies Gelände der HS 3 und 4 zu gehen und dort zu suchen. Eine solche sorgfältige Suche dauert pro KF sechs Monate. Die Wahrscheinlichkeit, bei dieser Suche, die Probeschürfungen beinhaltet, etwas zu finden, was sich tatsächlich dort befindet, ist abhängig davon, ob man tatsächlich in der Lage ist, ein wertvolles Material sofort

als solches zu erkennen, oder ob es dazu erst einer sorgfältigen Analyse im nächsten alchemistischen Großlabor (Kosten 50.000 GS oder mehr, wie ein Großer Tempel) bedarf. Hier ist auch noch Bedarf für wandernde Geologen, die solche Trupps begleiten könnten oder ihre Dienste je nach Gelegenheit anbieten.

Ansonsten wird die Wahrscheinlichkeit beeinflusst durch die Zahl der beteiligten Arbeiter und die möglicherweise über sechs Monate hinaus verwendete Zeit, und nach einer dem Spielleiter vorliegenden Tabelle ausgewertet.

Der Wert einer solchen gefundenen Mine oder eines entsprechenden Steinbruches variiert stark, in zwei Weisen: zum Einen in dem Gegenwert in HE der pro Gruppe von Arbeitern pro Monate herausgeholt werden kann und deren Gegenwert in Goldstücken, zum Anderen in der Menge, die der herauszuholen ist, bis die Mine oder der Steinbruch total erschöpft ist oder nur noch auf völlig unwirtschaftliche Weise (mehr Aufwand als Nutzen) weiter ausgebeutet werden könnte. Die Tabelle gibt den monatlichen HE-Wert.

Typ Arbeiter

250	500	1000	2500	5000	10.000	15.000	Verluste
Mine 1	75	150	300	750	1500	2700	3780 -1%
Mine 2	80	160	320	800	1600	2880	3888 -2%
Mine 3	90	180	360	900	1800	3240	4374 -3%
Mine 4	100	200	400	1000	2000	3600	4860 -4%
Mine 5	125	250	500	1250	2500	4500	6075 -5%
Mine 6	150	300	600	1500	3000	5400	7290 -6%
Mine 7	200	400	800	2000	4000	7200	9720 -7%
Mine 8	250	500	1000	2500	5000	9000	12150 -8%
Stein 1	50	100	200	500	1000	1800	2430 -2%
Stein 2	75	150	300	750	1500	2700	3780 -2%
Stein 3	100	200	400	1000	2000	3600	4860 -2%
Stein 4	125	250	500	1250	2500	4500	6075 -2%

Zu der Tabelle bedarf es noch einiger Erläuterungen: Verluste bedeutet die Verlustprozentzahl, die pro Monat bei den Arbeitern in einem entsprechenden Typ auftreten kann. Ab einer bestimmten Fördermenge braucht es mehr Arbeiter, um nocheinmal denselben Ertrag zu erzielen. Mehr als 15.000 Arbeiter und 5.000 Krieger bzw. 2.500 Reiter zur Aufsicht und zum Schutz der Anlage in einer Garnison gehen nicht, und 15.000 zusätzliche Esser, auch wenn sie bezahlen, sind in HS 3 und 4 schon sehr schwer zu verpflegen. Zwerge brauchen in Minen nur die halbe Anzahl, um den selben Ertrag zu fördern, und haben die Hälfte Verluste von der angegebenen Verlustprozentzahl. Arbeiter brauchen im Jahr mindestens 1 GS Unterhaltskosten pro Person. Der Gegenwert der "Schätze" in GS ist nur Transport, und Verkauf in einem Handelsort zu erzielen. Das genaue Material teilt der SL auf Anfrage mit - nicht für jedes Material ist beliebig viel Bedarf. Gerade im Zusammenhang von Minen und Steinen gibt es für Händler Arbeit in Hülle und Fülle - und für Reiche genug Profit...

X7. Spione

Als neues Rüstgut treten, wo diese Regel in Kraft ist, Spione auf. Die Kosten für einen Spion betragen, zusammen mit einer Standardausbildung in diesem Beruf, 1.000 GS wie bei einem Heerführer. Eine Standard-Spionageeinheit besteht aus fünf Spionen.

REPen, Wanderer und extra gerüstete Spione können Spionageaktivitäten ausführen, müssen aber eine Ausbildung von einem Jahr (nach Wunsch mehr) für die angegebenen 1.000 GS mitmachen. REPen können, wie Wanderer auch, auch als Einzelfiguren Spionageeinheiten bilden. Spionageeinheiten tragen, wie bedeutende NSCe auch, Heeresnummern zwischen 521 und 599.

Die allgemeine Spionage wird in drei verschiedenen Bereichen durchgeführt, mit unterschiedlichen Zielen:

Reichsspionage zielt auf den ungefähren Reichtum des Reiches, die ungefähre Gesamttruppenstärke, Aspekte der Kultur oder auf eine Übersichtskarte über das entsprechende Land. Pro 3 KF Entfernung zur HST ist eine Spionageeinheit (Spe) erforderlich.

Provinzspionage zielt auf Rüstorte einer Provinz mit Standort, Standorte von Provinzheeren und ungefähre Heeresstärke der Provinz, auf Aspekte der Kultur in der Provinz, die benannt sein muß und höchstens 20 KF groß sein darf. Pro 3 KF der Provinz ist eine Spionageeinheit erforderlich - oder mehr Zeit.

Rüstortspionage zielt auf die Stärken und Schwächen eines Rüstortes, der benannt und in

seinem Standort vorherbekannt sein muß, auf Zahl und ungefähre Stärke darin stationierter Heere und wichtige Personen im Rüstort. Beim Kampf verliert ein solchermaßen ausspionierter Rüstort bis zu 60% seiner Gutpunkte.

Für jeden Aspekt oder jedes einzelne Ziel ist eine Zeit von mindestens drei Monaten erforderlich, für andere als die angegebenen Ziele auch noch mehr Zeit und vor allem mehr Aufwand. In der Zeit, in der die Spione aktiv sind, können sie jederzeit entdeckt werden, was von verschiedenen Faktoren abhängt:

- Wie gut der Bükaz des ausspionierten Reiches ist
- Welche Vorsichtsmaßnahmen gegen Spione getroffen wurden
- Wie gut und wie passend die Ausbildung beschrieben war
- ... und wie gut auf das ausspionierte Reich zugeschnitten
- Wie ähnlich die Kultur des ausspionierten Reiches
- ...etwa in Sprache, Gewandung, Sitten Währung ist
- Wie lange die Spione schon in dem Land unentdeckt sind.

Den Spielleitern liegt hierfür eine genaue Tabelle vor, nach der das geregelt wird.

Es ist auch möglich für die obigen Bereiche Spione zur Gegenspionage, also Spionageabwehr zu rüsten, die bei möglichen auszusponierenden Zielen Versuche der Art abwehren und fremde Spione gefangen setzen oder töten sollen.

Wurde ein Reich, und darin eine Provinz, und darin ein Rüstort erst einmal gründlich ausspioniert, ohne daß die Spione entdeckt wurden, ist es möglich, zu den subtileren oder besser effektiveren Möglichkeiten des Spion-Einsatzes überzugehen:

- Intrige, Mauschelei und Propaganda gegen den Herrscher,
- ...um den Bükaz zu senken und die Spionage zu erleichtern.
- Hofspionage, um an einem Fürstenhof oder auch in der Hauptstadt am Hofe zu erfahren,
- ...was für Pläne bestehen, wer was tut etc.
- Meuchelmord gegen solche Charaktere, die als wichtig erkannt wurden,
- ...oder gegen die Gegenspione der Abwehr
- Entführung eines oder mehrerer Charaktere

Bei diesen Sonderaktionen ist die Entdeckungswahrscheinlichkeit jedoch sehr viel höher und es bedarf viel begleitender Kultur, um erfolgreich zu sein.

X8. Kampftaktiken

Als Zugeständnis an die Taktiker unter uns wird diese Möglichkeit eingeführt, zum normalen Befehl von r bis n, statt eines ausführlicheren Sonderbefehles zur genauen Kampftaktik jedesmal standardmäßig einen aus neun Taktikbefehlen zu geben.

Sonderbefehle zur Taktik sollten sich bei Einführung dieser Regel auch aus einer Kombination oder Folge dieser Taktiken zusammensetzen, während ein normaler Befehl eben nach dem Befehlsbuchstaben einfach eine Zahl zwischen 1 und 9 aufführt.

Die Befehle sind

- 1 = Überfall
- 2 = Frontalangriff
- 3 = Linker Flügel
- 4 = Rechter Flügel
- 5 = Zange
- 6 = Nachgeben Links
- 7 = Nachgeben Rechts
- 8 = Stehende Verteidigung
- 9 = Rückzug

Je nach dem gewählten Befehl kommen nur bestimmte Taktiken in Frage, und wenn nichts bestimmtes angegeben ist, wird die erste der zum Befehl aufgeführten Taktiken angenommen. Die Taktiken sagen nur etwas über vor der Schlacht gesetzte Schwerpunkte aus, und unbelassen davon bleibt, daß der NSC-Heerführer spontan natürlich anhand der Situation reagiert und entscheidet - der Kampfverlauf im Einzelnen aber wird bei WdW nicht simuliert, da solche Schlachtendetails vielleicht zu einem Kriegsspiel, aber nicht zum Fantasy-Briefspiel "Welt der Waben" gehören.

Zu n-Befehl geht (2).

Zu a-Befehl geht (1), (2), (3), (4) und (5).
Zu v-Befehl geht (8), (4), (5), (6), (7) und (3).
Zu r-Befehl geht nur (9).

Bestimmte taktische Vorteile im Bereich von 10 bis 30% Kampfstärke ergeben sich aus einer geschickten und dem Gegner angemessenen Wahl der Taktik, mehrere Taktiken heben sich gegenseitig auf, etwa die Flügel gegeneinander, oder Flügel bzw. Rückweich-Bewegungen gegen einen Rückzug, und Stehende Verteidigung ist gut gegen Überfälle und Frontalangriffe, aber schlecht gegen eine Flügeltaktik. Eine Tabelle dazu ist vom SL erhältlich.

Wer sich mit Kampfaktiken nicht beschäftigen möchte, braucht das auch nach Einführung dieser Zusatzregel nicht zu tun, und hat doch nicht um sein Land zu fürchten, da sie taktischen Vorteile im Höchsthalle noch weniger als die Hälfte der Kulturgutpunkte durch Bükaz ausmachen. Er beschäftige sich in derselben Zeit statt mit seinen Heeren lieber mit seinem Volk.

Bei gleichzeitiger Gültigkeit der Spionageregeln ist auch die übliche Kampfaktik eines Heeres oder Reiches mögliches Ziel der Spiones eines Reiches.

Monsterheere, soviel sei verraten, kämpfen fast immer überfallartig und werden von (8), dem Standard-v-Befehl, am besten aufgefangen.

X9. Realismusregel

Nach fünf Spieljahren kann auf einem Segment die Realismusregel eingeführt werden, die in verschiedenen, noch ausbaufähigen Punkten das Spiel realitätsnäher oder besser, realistischer machen soll. Die ersten beiden Punkte dabei sind höherer Bauaufwand und beschleunigte Heeresgeschwindigkeit:

Bauaufwand:

Bauzeit oder Geld mal Fünf, Bauwert bleibt.

Schwieriges Gelände zählt wie bisher Sehr Schwieriges Gelände.

Heeresgeschwindigkeiten:

Heere im eigenen Reichsgebiet plus 1 KF,

Flotten im Sichtbereich plus 3 KF pro Runde.

Unterhaltskosten:

Unterhaltskosten werden zu jedem Einnahmemonat berechnet. Nicht den vollen Unterhalt zu bezahlen führt zu starken Verlusten bei der Heeresmoral. Der Mindestsatz ist das, was für den Erhalt einer Einheit unbedingt nötig ist. Elitebildungen erhöhen den Unterhalt nicht.

Rüstgut Standard Minimum

Krieger 1 GS 0.5 GS

Reiter 2 GS 1 GS

Wagen 10 GS 5 GS

Handelsschiff 40 GS 20 GS

Standardschiff 50 GS 25 GS

Kriegsschiff 60 GS 30 GS

Fernwaffe 250 GS 125 GS

Arbeiter 1 GS 0.5 GS

Kriegerarbeiter 2 GS 1 GS

Heerführer 100 GS 50 GS

Spion 100 GS 50 GS

Händler 100 GS 50 GS

Sonstiges:

Naturkatastrophen können immer wieder auftreten, Mißernten auch.

Damit ist dann jedes Jahr für das entsprechende Jahr zu rechnen.

Zauberregel

Z1. Vorkommen

Ist auf einem Segment die Zauberregel in Kraft getreten, so können die Spieler von ihrem Spielleiter feststellen lassen, ob sich Weise im eigenen Reich aufhalten. Die Wahrscheinlichkeit beträgt für je 20 angefangene Kleinfelder Reichsgebiet 10% kumulativ, das bedeutet, daß die Chance bei 21 bis 40 KF 20% beträgt usw. Das bezieht sich auf Weise des ersten bis dritten Ranges, die sich mit einer Wahrscheinlichkeit von 40%, korrigiert gemäß der jeweiligen Kultur



David Hume

des Reiches, in den Dienst des Herrschers stellen, gegen angemessene Bezahlung, die vor allem für die aufwendigen Studien und die Beschaffung materieller Komponenten notwendig ist. Diese Bezahlung beträgt für einen Weisen vom

1. Rang 5.000 GS ind Nisan und Tischri
2. Rang einmalig 10.000 GS und 10.000 GS jährlich
3. Rang einmalig 50.000 GS und 15.000 GS jährlich
4. Rang einmalig 50.000 GS und 25.000 GS jährlich

Bei Reichen, in deren Gebiet sowohl Wald- als auch Gebirgskleinfelder sind, besteht eine Chance von 1% pro Gebirgsfeld kumulativ, daß sich dort ein Weiser des viertes Ranges aufhält, der zu 25%, korrigiert gemäß der Kultur des Reiches, bereit ist, seine Dienste für eine begrenzte Zeit in den Dienst eines reiches zu stellen. Jeder Weise kann während seiner Dienste für ein Reich aufsteigen, ab dem vierten Rang allerdings nur noch durch Zauberduelle oder Gottesgnade (siehe Regel Z4.) oder aber auch seiner magischen Energie in Zauberduellen beraubt werden.

Z2. Allgemeines

Magie und Zauberei sind auf Myra begrenzt dadurch, daß für die Anwendung der meisten Zaubersprüche Magische Energie und bestimmte materielle Komponenten wie zum Beispiel Wurzeln oder Blätter bestimmter seltener Pflanzen notwendig sind. Die Magische Energie Myras ist zu 100% naturbezogen und von ihr abhängig - die kontrollierte Anwendung dieser Energie, wenn man erst einmal Zugang zu ihre gefunden hat, ist äußerst schwierig und erfordert Fingerspitzengefühl, sowie große Erfahrung.

Jede REP hat zu 80% die Möglichkeit, über Literatur und/oder einen Lehrmeister, der mindestens zwei Ränge höher sein muß, in begrenztem Umfang Zugang zu Magischer Energie zu finden. Diese nennt man Acolythen. Von ihnen erreichen etwa 50% den ersten Rang als Myra-Weiser und damit die Beherrschung erster großer Zauber. Die anderen magisch begabten Acolythen kommen über diesen Rang nicht hinaus, können aber dennoch im Laufe der Zeit in der Beherrschung zumindest der sogenannten Kleinen Zauber (siehe Regel Z10.) eine gewisse Meisterschaft erlangen.

Für den Anfang sind die Fähigkeiten der Kontrolle über Magische Energie in fünfzehn Ränge aufgeteilt und erst allmählich lernt ein Weiser die ganze Bandbreite der vorhandenen Zaubersprüche kennen, viele davon wird er sich selbst erarbeiten müssen - das dauert Zeit und eventuell sind Abenteuer in Myra (AIM) oder das Studium bei einem Weisen höheren Ranges (mindestens zwei Ränge höher) dazu notwendig.

Weise können zu Beginn ihrer Laufbahn einen Alten Gott ihrer Charakerrichtung (Alignment) wählen, den sie verehren und von dem sie von einem bestimmten Rang an zu Aufträgen entsandt werden. Wer über Jahre hinweg seinem Gott treu dient, kann auf einen Aufstieg im Rang in den Ssakat hoffen. Auf dem Weg der Osadain wird an die Stelle eines Alten Gottes oft ein Dämon treten, oder einer der Finstergötter Seth, Xnum oder Kur-Tulmak.

Als Weise sind alle Anwender von Magie definiert - ein Weiser kann mit dem dritten Rang einen der Zweige Priester, Druide oder Magier einschlagen, also den Weg zum Ibadain, Aladain oder Osadain. Ab dem zehnten Rang kann er sich auch thematisch spezialisieren, um in seiner Klasse der Magie (Illusionist, Thaumaturg, Beschwörer, Naturzauberer etc.) gezielt weiterzukommen. Ein Kampfzauberer etwa, der stets mit den Heeren zieht, wird vielmehr daran interessiert sind, LÄHMEN zu können als PEILEN-3.

Z3. Ränge und Titel

Alle Magie-Benutzer, seien es nun Priester, Druiden oder Magier, werden wegen der Verflechtung der Gruppen allgemein als "Weise" bezeichnet. In den ersten Rängen tragen sie die gleichen Titel.

0. Rang Anfänger, Lernende "Acolythen"

1. Rang Lehrlinge "Adepten"

2. Rang Gesellen "Mu'min"

3. Rang Geistgänger "Dendriten"

4. Rang Pilger "Hadschiddin"

und folgende

15. Rang Meisterzauberer "Ibadain" (Diener des Guten)

"Aladain" (Diener der Waage)

"Osadain" (Diener des Bösen)

Z4. Das Aufsteigen

Ein Weiser der Ränge 0 bis 2 kann durch Studium alter Schriften, durch "Abenteuer in Myra", durch Kämpfe und durch Gnade eines Alten Gottes aufsteigen. Das Aufsteigen in einen höheren Rang bedeutet eine größere Aufnahmefähigkeit für Zaubersprüche und erhöhte Kontrolle über Magische Energie. Zwar ist ein Weiser mit dem Aufstieg automatisch und gleichzeitig in der Lage, mehr ME zu kontrollieren, aber er weiß nicht automatisch einen neuen Zauberspruch und erhält neue ME erst in den nächsten Ssakat, so daß keine Leerzeiten entstehen. Die Aufstiegsmöglichkeiten im Einzelnen:

Z4.1. Aufstiegen durch Studium alter Schriften

Wer über längere Zeit hinweg viel Zeit und Geld geopfert hat, hat jede Ssakat eine Wahrscheinlichkeit von 25% für einen Aufstieg durch Weisheit. Der gleichzeitige Unterricht bei einem Weisen, der mindestens zwei Ränge höher sein muß, verringert den Aufwand beträchtlich, der hierfür getrieben werden muß. Wenn REP's schriftlich zeigen, wie gut sie alte Schriften studiert haben, erhöht das die Wahrscheinlichkeit natürlich, und zwar auf 50 bis 75% pro Ssakat (nicht kumulativ).

Z4.2. Aufsteigen durch AIM

Das Aufsteigen durch Abenteuer in Myra ist nur in den ersten Rängen möglich und geschieht durch die im Streite mit Monstern, im Umgang mit üblen Gesellen und Fabeltieren gesammelte Erfahrung. Fünf Grade im Rollenspiel entsprechen dabei einem Myra-Rang als Weiser. Dies bezieht sich aber nur auf jene, die von ihren Anlagen her in der Lage sind, den ersten Rang als Myra-Weiser überhaupt zu erreichen (siehe Regel Z10.).

Z4.3. Aufsteigen durch Kämpfe

Im Gegensatz zu den ersten beiden Möglichkeiten gilt dies auch für höhere Ränge. Das Aufsteigen geschieht hier ausschließlich durch die gesammelte Erfahrung in der Anwendung von Magie, konkret von Großen Zaubern, sei es gegen feindliche Heere oder gegen fremde Weise, sei es auch nur im informationellen Bereich ein Zauber wie PEILEN oder IDENTIFIZIEREN. Erfahrung aus Kämpfen zwischen Heeren zählt nur, wenn der Weise direkt beteiligt war.

Z4.4. Aufsteigen durch Gottesgnade

Wer seiner Gottheit stets treu gedient hat, kann durch Gnade seines Gottes / seiner Göttin zu den Ssakat in einen höheren Rang versetzt werden.

Z4.5. Aufstiege aus höheren Rängen

Dies ist wie beschrieben durch Kämpfe möglich, oder durch Gottesgnade, allerdings nur im Fall, daß der Gottheit oder ihrer Religion ein sehr großer Dienst erwiesen wurde, den kaum ein anderer so hätte leisten können. Ansonsten geschehen Aufstieg durch praktische Kontrolle über Magische Energie, das heißt durch Kontrolle über alle Land-Gemarken eines GF mit mehr als 50% Land, wobei natürlich Land mit gebirge und Wald bevorzugt wird.

Z4.6. Aufstiegs-Verkündung

Ein Aufstieg gilt dann als gemacht, wenn der Segmentshüter ihn in der Auswertung verkündet.

Z5. Beherrschen von Zaubersprüchen

Die Fähigkeiten in der Beherrschung von Zaubersprüchen werden Magische Fähigkeiten (MF) genannt. Der MF-Wert bestimmt die maximale Anzahl von Zaubersprüchen aus Regel Z9. und Sonderzaubern, die ein Weiser des jeweils angegebenen Ranges pro Monat in der Lage ist, anzuwenden. Der MF-Wert ist damit eine Beschränkung, die dem Bauwert vergleichbar ist (siehe Regel 11.11.).

Der MF-Wert sagt nichts darüber aus, wieviele Sprüche ein Weiser kennen kann oder praktisch kennt, sondern nur, wieviele bzw. welche er in einem Monat anwenden kann. Verschiedene Sprüche, die einen höheren Rang verlangen, haben auch einen höheren MF-Wert, das steht in der Beschreibung der einzelnen Sprüche, die nur jene erhalten, die dieselben auch beherrschen. Ein Weiser hat im

Ein Beispiel:

Der Weise Gem Orano ist Dendrit, also im dritten Rang. Durch gründliches Studium alter

Schriften über Jahre hinweg kennt er sechs Zaubersprüche (siehe Regel Z8.). Von diesen sechs sind zwei Grundfähigkeiten (siehe Regel Z6.): IDENTIFIZIEREN und ZAUBERWIND, da er beides schon häufig angewandt hat. Er hat dreißig ME (siehe Regel Z7.) und kann also in einem Monat mit 1 MF einen Spruch anwenden plus seine Grundfähigkeiten. In diesem Beispiel wendet er also LÄHMEN gegen das Heer des Feindes an, um dessen Vormarsch zu stoppen. Zwar kann er das zwei Höhenstufen entfernte Heer nicht unschädlich machen, weil keines der Heere seines Landes den Feind noch in dieser Runde erreichen kann, aber er IDENTIFIZIERT jedenfalls erst einmal den Heerführer des Gegners. Er stellt fest, daß dies eine wesentliche Person, nämlich der REP-Herzog des Gegners. Im nächsten Monat SCHWÄCHT er darum das Heer des Gegners und greift an, denn inzwischen haben die Heeres seines Landes die Gegner erreicht. Der Sieg ist auf seiner Seite, der REP-Herzog gefangen. Nachdem er durch Spähen herausgefunden hat, daß der Gegner per Schiff Verstärkung holt, schiffte es sich und sein Heer erst einmal ein und bringt sie und den Gefangenen durch ZAUBERWIND in den Segeln der Flotte aus der Reichweite des Gegners. Rest: 1 ME. Nach dem Ssakat aber steigt er auf durch diese Kämpfe und die gesammelten Erfahrungen (siehe Regel Z4.): 40 ME, 4. Rang. Da er für seinen Herrscher Tonsor nun zu teuer ist, und er auch in den Diensten desselben nur noch mäßige Aufstiegschancen sah, macht er sich mit 7 KF und der Stadt Schlaraffia selbständig und baut sie zur Hauptstadt seines eigenen Reiches aus, dies mit dem Geld, das er (eine REP) noch von dem Lohn Tensors gespart hatte.

- 0. Rang (Acolyth) 0 Magische Fähigkeiten
- 1. Rang (Adept) 1 MF, keine Grundfähigkeit
- 2. Rang (Mu'min) 1 MF, eine Grundfähigkeit
- 3. Rang (Dendrit) 1 MF, zwei Grundfähigkeiten
- 4. Rang (Hadschiddin-1) 2 MF, zwei Grundfähigkeiten
- 5. Rang (Hadschiddin-2) 2 MF, drei Grundfähigkeiten
- 6. Rang (Hadschiddin-3) 2 MF, vier Grundfähigkeiten
- 7. Rang (Hadschiddin-4) 3 MF, fünf Grundfähigkeiten
- 8. Rang (Hadschiddin-5) 3 MF, sechs Grundfähigkeiten
- 9. Rang (Hadschiddin-6) 3 MF, sieben Grundfähigkeiten
- 10. Rang (Hadschiddin-7)
Priester 3 MF, acht Grundfähigkeiten
Druide 4 MF, acht Grundfähigkeiten
Magier 3 MF, neun Grundfähigkeiten
- 11. Rang (Hadschiddin-8)
Priester 4 MF, acht Grundfähigkeiten
Druide 4 MF, neun Grundfähigkeiten
Magier 3 MF, zehn Grundfähigkeiten
- 12. Rang (Hadschiddin-9)
Priester 4 MF, neun Grundfähigkeiten
Druide 4 MF, neun Grundfähigkeiten
Magier 3 MF, zehn Grundfähigkeiten
- 13. Rang (Hadschiddin-10)
Priester 4 MF, zehn Grundfähigkeiten
Druide 4 MF, zehn Grundfähigkeiten
Magier 4 MF, zehn Grundfähigkeiten
- 14. Rang (Hadschiddin-11)
Priester 4 MF, elf Grundfähigkeiten
Druide 4 MF, elf Grundfähigkeiten
Magier 4 MF, elf Grundfähigkeiten
- 15. Rang
Ibadain 5 MF, zwölf Grundfähigkeiten
Aladain 5 MF, zwölf Grundfähigkeiten
Osadain 5 MF, zwölf Grundfähigkeiten

Z6. Grundfähigkeiten

Die Zahl der Grundfähigkeiten (GF-Wert) sagt wie der MF-Wert auch nicht darüber aus, wieviele Zaubersprüche einem Weiser in einer bestimmten Rangstufe bekannt sind, dies kann sich im Extremfall auf einen einzigen Zauberspruch des ersten Ranges beschränken, auch wenn der Weise bereits ein Dain, also ein Meistermagier ist und zwölf Grundfähigkeiten hat (ich möchte allerdings dann nicht wissen, bei welchem Segmentshüter er weshalb aufgestiegen

ist...). Das bedeutet dann eben, daß er diesen Spruch - der als Spruch des ersten Ranges nur einen MF-Wert von Eins haben kann - im selben Monat fünfmal (bis sein MF-Wert aufgebraucht ist) und, wenn er ihn zwölfmal als Grundfähigkeit gelernt hat, dann eben noch zwölfmal anwenden kann.

Der Unterschied der Grundfähigkeiten zu den MF besteht darin, daß nur mehrfach von diesem Weisen bereits benutzte Sprüche des ersten Ranges oder eines Ranges, der mindestens acht Ränge unter dem des Weisen, zu Grundfähigkeiten werden, daß also nur Zauber, die bereits Routine sind, über den MF-Wert hinaus vollführt werden können. Hat ein Weiser durch Aufstieg eine weitere Grundfähigkeit, aber keinen weiteren Zauber schon mehrfach ausgeführt, so wird ein alter, mehr benutzter Zauber zum zweitenmal zu Grundfähigkeit, kann also in einem Monat über den MF-Wert hinaus zweimal angewendet werden. Nur Zauber, die als Grundfähigkeit definiert wurden, gelten auch als solche.

Der Sinn der Einführung von Grundfähigkeiten und einem GF-Wert zusätzlich zu ME und MF ist, daß der Spezialisierung der Weisen in höherrn Rängen Rechnung getragen werden sollte. So soll der Hofzauberer BOTSCHAFT, der Informationssammler PEILEN, IDENTIFIZIEREN ua. und der Dondra-Priester ZAUBERWIND ungestört von seinen sonstigen Aktivitäten ausführen können.

Die Nutzung von Grundfähigkeiten erfordert dieselbe Menge Magischer Energie wie bei anderen zauber, sie erfordert nur weniger Konzentration.

Ein Beispiel:

Gem Orano hat IDENTIFIZIEREN und ZAUBERWIND schon mehrfach angewandt, ihre Ausführung ist ihm gut bekannt, die richtigen Formeln, Symbole und Handbewegungen einzuprägen macht ihm längst keine Mühe mehr. Nachdem er den Gegner geLÄHMT hat, ist sein MF-Wert (siehe Regel Z5.) aufgebraucht, er kann sich nicht mehr so verausgaben. Ein weiterer schwieriger Zauber wäre zuviel für ihn in diesem Monat, er muß sich eigentlich auch ab und zu ausruhen - das IDENTIFIZIEREN aber ist Routine für ihn, es braucht zwar Magische Energie, aber die Ssakat sind nahe und es verlangt sonst nicht viel von ihm. Es ist eine Grundfähigkeit.

Z7. Magische Energie

Magische Energie, der Grundstoff Myras, ohne den kein Zauber möglich wäre, wird gemessen in Einheiten, die kurz ME genannt werden. Im Allgemeinen hat ein Weiser Zugang zu 10 ME pro Rangstufe, die er innehat. Sollten es bei einem mehr sein, etwa weil er eine große Quelle Magischer Energie - die mächtigste ist wohl das DRAGOMAE - bei sich hat, muß er sich vorsehen, nicht mehr als 10 ME pro Rangstufe in der Woche zu verbrauchen, da er sich sonst zu 50% Wahrscheinlichkeit der Auflösung seines Körpers, durch den die ME ja kanalisiert werden, und zu 25% auch seines geistes preisgibt. Etwas verringert wird dies durch die Benutzung von kanalisierenden magischen Gegenständen, wie dem Zauberstab der Schrate oder eben Dragomae-Kristallen (siehe Regel Z11.). Natürliche ME findet sich im Wald und im Gebirge vermehrt. Verbrauchte ME erhalten Weise in den Ssakat in Höhe des normalen Grundstandes zurück - sie gewinnen wieder Kontrolle über Magische Energie.

Z8. Das Erlernen von Zaubersprüchen

Die wenigsten Weisen werden sich damit zufrieden geben, ihr Dasein alleine durch die Benutzung von einem oder zwei Zaubersprüchen zu fristen. Andere stehen gar vor dem Problem, wo sie ihren ersten Großen Zauber wohl herbekommen können - es stellt sich also die Frage, wie man neue Zaubersprüche erlangt. Es nicht leicht, darauf eine einheitliche Antwort, denn es sind im Wesentlichen vier verschiedene Möglichkeiten, die dazu führen, die hier in der Reihenfolge ihrer Häufigkeit aufgelistet sind: Durch Unterweisung von einem Weisen, der mindestens zwei Ränge höher ist; als Gabe von einem Alten Gotte, dem man dient; durch aufwendiges und teures Studium alter Schriften; durch den Sieg in einem zauberduell (siehe Regel Z12.), bei dem man das Zauberbuch des Feindes erbeutet, dh. durch Studium desselben, sofern der Gegner über dem Sieger unbekannt Sprüche verfügte.

Z8.1. Unterweisung

Wie erwähnt muß der Weise mindestens zwei Ränge höher sein und natürlich über dem Lernenden unbekannt Sprüche verfügen. Dieses Beibringen zählt ganz normal auf den MF-Wert, außer der Lehrende hat den betreffenden Spruch als Grundfähigkeit. Für die Unterweisung müssen beide auf dem selben KF für mindestens eine ganze Runde pro MF-Einheit des Zaubers verweilen. Die UNterweisung kostet den Lehrenden und den Lernenden je

50% des normalen ME-Verbrauches dieses Zaubers.

Dies ist die am häufigsten genutzte Art und Weise, neue oder erste Zauber zu lernen. Praktisch alle NSC-Weise in den bekannten Teilen dieser Welt haben auf diese Weise gelernt, entweder in der Schule der Magier in Esoteria auf Karcanon (85%) - die gänzlich neutral ist - oder in einer der Schulen der Dunklen Union (DU), in denen die Adepten der Finsternis ausgebildet werden und wurden (5%). Die restlichen 10% sind sogenannte Freischüler, Leute, die sich mit oder besser trotz ihrer Begabung zurückgezogen haben als Einsiedler, und in Versenkung und Konzentration auf einen Aspekt der Zauberei sich weiterentwickelt haben. Auch sie sind allgemein neutral.

Z8.2. Gabe einer Gottheit

Wer ab dem dritten Rang den Weg als Diener einer Gottheit einschlägt, kann bei die die Religion und vor allem für die Gottheit geleisteten wesentlichen Diensten oder vorher noch, um solche Dienste leisten zu können, darauf hoffe, daß ein weiterer Spruch verliehen wird. Es handelt sich in diesem Fall um Eingabe von seiten eines Gottes selbst, ME werden dabei vom Lernenden nicht verbraucht. Ein solcher Spruch muß aus den Beständen kommen, die dem Höchstpriester / der Höchstpriesterin der betreffenden Religion zur Verfügung stehen und wird auf keinen Fall den Aspekten der Gottheit entgegengesetzt sein, also keine FEUERWAND durch Gabe Noryttos, keine MINENSUCHE als Gabe Artans, keine Kampfzauber als Gabe von Grewia oder Parana usw. Eher kann es sich dabei auch einmal um einen nützlichen Kleinen Zauber (siehe Regel Z10.) handeln.

Z8.3. Studium alter Schriften

Eine nur scheinbar bequeme Methode ist das Selbststudium, denn es erfordert einen großen Aufwand, Geld für Nachforschungen, eine große Bibliothek, für die der Herrscher wohl hoffentlich einmal einiges investiert hat, und vor allem viel Zeit. Da mag es dann schon vorkommen, daß man nach LÄHMEN sucht und eines Tages, vergilbt aber restaurierbar, ein Manuskript für die Ausführung von ZÄHMEN findet. Auch ganz nett, aber vielleicht nicht das Gesuchte? Ein durchaus typisches Beispiel für dieses Selbststudium, weshalb hierzu nur bedingt zu raten ist.

Z8.4. Sieg im Zauberduell

Eine doch etwas unsichere Methode, neue Zauber zu lernen, versucht man es gezielt mit ihr, denn wer weiß, ob man wirklich siegt? Eher ist dies ein Nebenprodukt der Zauberduelle (siehe Regel Z12.), über das man sich im gegebenen Falle freuen möge. Vorsicht ist angeraten, wenn der Gegner Nekromant war - in dem Fall ist Verbrennung für sein Zauberbuch die beste Verwendung.

Z9. Die Zaubersprüche

Es gibt unter anderem folgende Zauber (angegeben sind der Name und der Mindestrang):

ABWEHREN 3. Rang
BOTSCHAFT 1. Rang
DÜRRE 9. Rang
ERKENNEN-1 3. Rang
ERKENNEN-2 5. Rang
ERKENNEN-3 3. Rang
FEUERRING 8. Rang
FEUERWAND 3. Rang
FLUCH 4. Rang
FLUBTROCKNEN 10. Rang
HOCHWASSER 10. Rang
IDENTIFIZIEREN 1. Rang
IMMUNSICHT 4. Rang
KONTAKT 10. Rang
LÄHMEN-1 3. Rang
LÄHMEN-2 4. Rang
MINENSUCHE-1 3. Rang
MINENSUCHE-2 2. Rang
NAMEN-1 10. Rang
NAMEN-2 . Rang

PEILEN-1 1. Rang
 PEILEN-2 2. Rang
 PEILEN-3 3. Rang
 PEILEN-4 4. Rang
 PEILEN-5 5. Rang
 PEILEN-6 6. Rang
 PEILEN-7 7. Rang
 RUF 3. Rang
 SCHNELLGANG 1. Rang
 SCHWÄCHEN 3. Rang
 STÄRKEN 3. Rang
 STOPMAGIE 8. Rang
 SUCHE 5. Rang
 TELEPORT-1 3. Rang
 TELEPORT-2 6. Rang
 TOR Magier 12. Rang
 Priester 13. Rang
 Druide 14. Rang
 TORÖFFNEN 10. Rang
 WEITSICHT 1. Rang
 ZÄHMEN-1 1. Rang
 ZÄHMEN-2 3. Rang
 ZAUBERWIND 1. Rang

Z9.1. Spezialsprüche

Spezialsprüche sind Zaubersprüche, die im Augenblick an ganz bestimmte Einzelpersonen gebunden sind, die diese Sprüche entwickelt haben, so etwa FRUCHTBARKEIT, ein Zauber des Alten Gottes Chnum, der zur Einnahmeverdopplung für bestimmte Gebiete führt, oder WETTERKONTROLLE, ein mächtiger Zauber des Alten Gottes Dondra. Spezialsprüche sind fast ausschließlich ein Privileg der Sonderfunktionen und der Alten Götter da das Entwickeln eigener neuer Sprüche für Weise erst ab dem 5. Rang möglich und erst ab dem 10. Rang wirkungsvoll ist. Für die Entwicklung neuer Großer Zauber gilt im Allgemeinen dasselbe wie für Grundfähigkeiten: Es müssen Sprüche vergleichbar dem ersten Rang oder einem Rang, der mindestens acht Ränge unter dem eigenen liegt, sein, die da entwickelt werden. In den Fällen, wo direkt Alte Götter oder Dämonen an der Entstehung eines neuen Zaubers beteiligt sind oder waren, kann dies allerdings manchmal außer Kraft gesetzt sein. Es ist dann jedoch eine Mischung zwischen Eigenentwicklung und Gabe einer Gottheit (siehe Regel Z8.). Neue Zauber zu entwickeln, ist eine sehr aufwendige und gefährvolle Tätigkeit, und in den unteren Rängen, bis zum zehnten, ist es nicht empfehlenswert, sich an Großen Zaubern zu versuchen. Gerade was Illusionen oder ähnliches angeht, wird lange Entwicklungszeit, in der man sich mit kaum etwas anderem beschäftigt, vonnöten sein.

Ein Beispiel:

Man stelle sich vor - seit vielen Monden ist Gem Orano überzeugt, daß sein Zauber LÄHMEN-3 mit einem Basiliskenaugenauge zusätzlich zu den anderen Zutaten funktionieren würde. Über die Händler von Dannemere hat er nun endlich eines bekommen, zermahlt es, und muß feststellen, daß allein sein Zauberstab versteinert wurde...

Im Allgemeinen gilt: Je schwieriger zu beschaffen und je passender zum geplanten Zauber die Komponenten sind, desto größer ist die (geringe) Wahrscheinlichkeit, daß es funktioniert. Und hier gilt auch, wie bei allen anderen Zaubern, daß mit leicht verminderter Wirkung Symbolik und Zeremonien manchmal an die Stelle einzelner Komponenten treten können. Eine Liste der Spezialsprüche und Neuen Zauber haben nur die Segmentshüter.

Z10. Reduzierte Zauber

Es ist für einen Weisen möglich, die Wirkung seiner Zaubersprüche zu reduzieren, um so deren Wirkungsweise der Situation anzupassen. Genauso kann natürlich der Versuch unternommen werden, die Wirkung zu steigern, allerdings ist dies selbst bei einfachsten Sprüchen ein ausgesprochen riskantes Unternehmen. Die Reduzierung ist hingegen eine ungefährliche und erprobte Maßnahme. Schließlich werden schon in der Schulung erst die Zauber ganz vorsichtig aufgebaut, nicht zuletzt weil einige Zauber in ihrer vollen Wirkung gar nicht geübt werden

sollten. Solchereduzierte Zauber verursachen natürlich nicht denselben ME-Verbrauch, wie sie es bei voller Wirkung würden. Hierbei ist mit dem Spielleiter Absprache zu halten.

Z11. Magische Gegenstände

Es gibt wohl auf allen Segmenten irgendwo geheimnisvolle Magische Gegenstände, verborgen oder in der Hand ihrer Hüter, über deren genaue Wirkung niemand umfassend Auskunft geben kann. Das üblichste sind magische Waffen, die im allgemeinen keinen großen Einfluß auf Myra haben, höchstens für den Ausgang einzelner Schlachten und auch da nur in besonderen Fällen (Beispiel: Die magischen Schwerter Alton, Art und Osc). Viele dieser Gegenstände sind von der Art, wie man sie in Rollenspielen bisweilen (bitte nicht zu häufig) findet, mit Kleinen Zaubern behaftet und solange ohne Briefspieleinfluß, bis jemand sie zu kombinieren und zu nutzen versteht (Beispiel: DRAGOMAE. Einzelne Kristalle sind für Kleine Zauber gut, ihre Kombination im ROTARIUM und ihre Zusammenführen zu dem Einen Kristall macht sie auch für Große Zauber nutzbar).

Auch haben manche der Alten Götter ihren treuesten Gläubigen in Alter Zeit vereinzelt magische Gegenstände gegeben, die im Laufe der Zeit meist vielfach den Besitzer gewechselt haben oder inzwischen ganz verschwunden sind. Manche davon tauchen jetzt wieder auf, zumindest Gerüchten zufolge (Beispiele: Die magischen Hämmer der Zwergenkönige, drei an der Zahl, oder das Tuch der Parana). Es möge jedoch niemand, auch Segmentshüter nicht, davon ausgehen, daß jemand, und sei es ein Alter Gotte, magische Gegenstände wie ein Verrückter in die Gegend getreut oder aus seinem Füllhorn rieseln lassen hat, denn sonst verlieren magische Gegenstände, die erst einmal nur rätselhaft sind, an Reiz gegenüber praktisch nutzbaren (Beispiel: Dan-Moule, Muschel der Wahrheit gegen ein Schwert +50, das in der Schlacht 50 oder 15 oder 5 Gutpunkte bringt...). Keine Inflation!

Z12. Das Zauberduell

Wenn zwei zueinander feindliche Zauberer sich in einer Entfernung zueinander befinden, die den Einsatz von Magie erlaubt (zB. Reichweite von FEUERBALL), so kann es auf Wunsch eines der beiden zu einem Zauberduell kommen. Die Anwendung schwerer Kampfzauber gegen einen anderen Weisen wird jedoch zumeist als ordinär abgetan, etwa ihn mit FEUERRING niederzuwalzen. Daher kommt es als erstes zu einem Austausch gewöhnlicher Zauber, sofern sich diese im Kampf gegen einen einzelnen Weisen einsetzen lassen. Der Angreifer wird versuchen, schon mit diesen den Gegner kampfunfähig, das heißt unfähig zur Anwendung weiterer Magie, zu machen, während der Verteidiger, sofern er diesen Spruch besitzt, mit ABWEHREN beschäftigt ist, gegen FLUCH oder (nur im Zauberduell möglich) personenbezogenes LÄHMEN-2. Das erste Ziel ist es, auf die tatsächliche Duellidistanz von maximal einer Gemark an den Gegner heranzukommen - zu diesem Zeitpunkt sollte er am besten bereit zauberunfähig sein. Dann beginnt der zweite Schritt, das tatsächliche Duell der Kräfte, ein Tauziehen an Seilen aus Magischer Energie, weshalb auch ein Angreifer nicht alle ME vor dem eigentlichen Duell für Kampfzauber verausgaben wird.

Das eigentliche Duell nach diesem Kräftemessen findet statt, wenn die beiden Gegner sich auf derselben oder angrenzenden Gemarken befinden. Dann tritt eine Abart des SCHWÄCHENS ein, die jeder Adept bereits instinktiv beherrscht (Acolythen können nicht an einem Zauberduell mit Myra-Weisen beteiligt sein) und in der es darum geht, dem Gegner Magische Energie zu entziehen und sie in sich oder einem besonderen Magischen Gegenstand zu speichern, um sie sich irgendwann später zunutze zu machen (während des Zauberduels ist das nicht möglich). Wer keine ME mehr hat, hat das Zauberduell verloren, und auch seine bisherige Rangstufe. Es ist möglich, daß sich mehrere Weise, die aus einem Reich oder Bündnis kommen, für ein Zauberduell zusammenschließen, sofern sie sich auf ein und derselben Gemark befinden. In diesem Fall gilt der Beste von ihnen als mit der gesamten Magischen Energie der Gruppe ausgestattet, und während des Kampfes gilt sein Rang als höher als er ist, und zwar plus 1 für je zwei Weise des eigenen, vier Weise des einen niedrigeren, acht Weise des zwei niedrigeren Ranges und so weiter. Das heißt, daß zB. drei Weise des ersten Ranges insgesamt als Weises des zweiten Range, jedoch mit dreißig ME, gelten - sie wären einem Adepten überlegen, einem Dendriten aber unterlegen.

Praktische Ausführung des Zauberduels im Ganzen: Ein Spieler erklärt dem Spielleiter zB.: Ich, Gem Orano, habe den Herzog des Gegners, den wir gefangen haben, als den Schwarzmagier Miranda erkannt. Ich greife ihn mit folgenden Sprüchen an: LÄHMEN-1 personenbezogen (leicht zum ABWEHREN) und (neugelernt) FLUCH. Der Spielleiter sieht nach - Miranda ist ebenfalls im vierten Rang, also stehen die Chancen für ABWEHREN 50:50. Miranda

schafft es beide Male. Der Spielleiter sieht nach: Mit was könnte Miranda kontern (Da dies während der Auswertung des Zuges geschieht, wird der betreffende Spieler nur sehr selten konsultiert. Sinnvoll ist es evtl. für einen solchen Fall dem SL bereits eine je nach Angriffsart variable Reaktionstabelle vorher zu geben)? Miranda entscheidet sich für LÄHMEN-2 personenbezogen, was Gemo Orano ABWEHRT. Dann beginnt das gegenseitige Schwächen. Der Spielleiter nimmt drei sechsseitige Würfel (3W6) und wirft den Angriff von Gem Orano. Zu der Zahl zählt er den Rang hinzu, hier jedoch belanglos, da beide Hadschiddin-1 sind. Abwechselnd wird jetzt gewürfelt. Für wen er niedriger würfelt als der letzte Wurf des Gegners, dem zieht er den Differenzbetrag an ME ab. Also 14 Gem/ 16 Miranda/ 16 Gem/ 12 Miranda (-4 ME bei Miranda)/ 11 Gem (-1 ME bei Gem)/ und so weiter... Irgendwann schließlich gewinnt Gem, denn Miranda hat keine ME mehr über. Folge: In den nächsten Ssakat gewinnt Gem Orano den nächsten Rang und kann (da keine ME) bis zu den nächsten Ssakat nicht mehr zaubern. Der Aufstieg erfolgt im Zauberduell bei einem Sieg gegen einen gleichstarken oder besseren Gegner, nicht bei einem Gruppensieg.

Abkürzungen

a Angriffs-Befehl
A Arbeiter
Ah Arbeiterheer
b Bergland
bds Berglanddschungel
bew Berglandeiswüste
Bg Belagerungsgerät
BR Brücke
BRG Burg
bs Berglandsumpf
bse Berglandsee
Bükaz Bürgerkriegsanzeiger
BW Bauwert
bwa Berglandwald
bwü Berglandwüste
C1 Segment Corigani
ds Tieflanddschungel
EAh Elite-Arbeiterheer
EKh Elite-Kriegerheer
ERh Elite-Reiterheer
ESh Elite-Flotte
ew Eiswüste
f Fluß
FÜR Fürst
FST Festung
g Gebirge
G1 Segment Gwynddor
GAR Garnison
gew Gletscher
GF Großfeld
GP Gutpunkte im Kampf
GRF Graf
GS Myra-Goldstücke
h Hochland
hds Hochlanddschungel
HER Herrscher
Hf Heerführer
hs Hochlandsumpf
HS Höhenstufe
hse Hochlandsee
HST Hauptstadt
hwa Hochlandwald
HZG Herzog
hwü Hochlandwüste

K Krieger
K1 Segment Karcanon
K2 Segment Karnikon
K3 Segment Kiombael
KN Kanal
Keh Kriegererkundungsheer
Kh Kriegerheer
KF Kleinfeld
kl Küstenlinie
MBM Mitteilungsblatt von Myra
ME Magische Energie
MET Metropole
n Nachsetzen-Befehl
n.e. nicht existent
P Pferd(e)
P Provinz
PKh Provinzkriegerheer
PRh Provinzreiterheer
PSh Provinzflotte
qu Quelle
r Rückzugs-Befehl
R Reiter
Reh Reitererkundungsheer
REP Real Existierende Person
s Sonder-Befehl
S Schiff(e)
Seh Schiffserkundungsheer
bzw. Erkundungsflotte
Sh Schiffsheer bzw. Flotte
SL Spielleiter
STD Stadt
ste Steppe
STR Straße
Spz Spielzug
t Tiefland
Tem Kleiner Tempel
TEM Großer Tempel
tew Tieflandeiswüste
ts Tieflandsumpf
tse Tieflandsee
TUN Tunnel
tw Tiefsee
twa Tieflandwald
twü Tieflandwüste
vrb verbrannt
vrs verseucht
vul Vulkan
w Wasser
W(x) Würfel mit x Seiten
WdW Welt der Waben
WL Wall
XXX Regelwidrig
Y1 Segment Ysatinga
Y2 Segment Yhllgord
Z Zauberer
ZAT Zugabgabetermin

Für die Gültigkeit der hier aufgeführten Abkürzungen kann keine Garantie übernommen werden.