

# Thoramar

ein Fantasy-*Brief*-Spiel



Voraussetzung:

Spieler: Amiga oder PC und eine Leerdiskette

Spielleiter: Amiga oder PC (4 MB Ram, HD)

© 1994, 1995, 1996, 1997 by *Panic Party*

Autor: Thorsten Schaper

## Inhalt

|  |    |
|--|----|
| Inhalt.....  | 2  |
| Wie es begann.....                                   | 4  |
| Das große Spiel hat begonnen:.....                   | 4  |
| Das Karten- und Koordinatensystem von Thoramar:..... | 5  |
| Die verschiedenen Bauwerke:.....                     | 5  |
| Die Hauptstadt (HST).....                            | 6  |
| Die Burg (BRG).....                                  | 6  |
| Die Stadt (STD).....                                 | 6  |
| Die Festung (FES).....                               | 6  |
| Die Tempelstädte (TSL, TSF und HTS).....             | 6  |
| Der Tempel (TPL).....                                | 7  |
| Die Mine (MIN).....                                  | 7  |
| Das Weltentor (WTO).....                             | 7  |
| Straßen, Brücken und Wälle:.....                     | 7  |
| Straße (S).....                                      | 7  |
| Brücke (B).....                                      | 7  |
| Wall (W).....  | 7  |
| Informationen über die Ländereien:.....              | 8  |
| Truppen, Priester und Dämonen:.....                  | 9  |
| Die Kämpfer:.....                                    | 9  |
| Der leichte Krieger (K.L).....                       | 9  |
| Der mittlere Krieger (K.M).....                      | 9  |
| Der schwere Krieger (K.S).....                       | 9  |
| Der leichte Reiter (R.L).....                        | 9  |
| Der mittlere Reiter (R.M).....                       | 9  |
| Der schwere Reiter (R.S).....                        | 9  |
| Allgemeines zu den Fernkampfwaffen:.....             | 10 |
| Die leichte Fernkampfwaffe (F.L).....                | 10 |
| Die mittlere Fernkampfwaffe (F.M).....               | 10 |
| Die schwere Fernkampfwaffe (F.S).....                | 10 |
| Verschiedene Kriegsschiffe:.....                     | 10 |
| Das leichte Schiff (S.L).....                        | 10 |
| Das mittlere Schiff (S.M).....                       | 10 |
| Das schwere Schiff (S.S).....                        | 10 |
| Die Priesterschaft:.....                             | 11 |
| Der Priester der Heimat (P.H).....                   | 11 |
| Der Priester des Krieges (P.K).....                  | 11 |
| Die Zauberer:.....                                   | 11 |
| Der Beschleuniger (Z.S).....                         | 11 |
| Der Monsterbeherrscher (Z.M).....                    | 11 |
| Der Beschwörer (Z.B).....                            | 12 |
| Der normale Dämon (D.N).....                         | 12 |
| Der Erzdämon (D.E).....                              | 12 |
| Die Händler:.....                                    | 13 |
| Die Handelskarawane (H.K).....                       | 13 |
| Das Handelsschiff (H.S).....                         | 13 |
| Verschiedene Monster (M.?).....                      | 13 |
| 1. Die Seemonster.....                               | 14 |
| Der Lanzenwal (M.L).....                             | 14 |
| Die Seeschlange (M.S).....                           | 14 |
| Der Krake (M.K).....                                 | 14 |
| 2. Die Landmonster.....                              | 14 |
| Das Mammut (M.M).....                                | 14 |
| Der Elefant (M.E).....                               | 14 |
| Die Nachtechsen (M.N).....                           | 14 |
| Die Bergtrolle (M.B).....                            | 14 |
| Die Höhlengoblins (M.H).....                         | 14 |

|  |    |
|--|----|
| Der Verband (V.?).....   | 15 |
| Der Landverband (V.L).....                                     | 15 |
| Der Seeverband (V.S).....                                      | 15 |
| Die Bewegung (T01 und T07).....                                | 16 |
| Die Geländearten (T07).....                                    | 16 |
| Der Spielzug.....  | 17 |
| 1. Das Bauen (T05 und T06).....                                | 17 |
| 2. Das Rüsten.....   | 18 |
| 3. Armeebefehle:.....  | 18 |
| V : Verteidigen:.....  | 19 |
| A : Angreifen:.....  | 19 |
| P : Plündern:.....   | 19 |
| E : Erobern:.....  | 19 |
| Z : Zerstören:.....  | 19 |
| Spezialbefehle:.....   | 19 |
| Teilen (als Beispiel):.....                                    | 19 |
| Vereinigen (Beispiel).....                                     | 19 |
| Einschiffen (Beispiel).....                                    | 20 |
| Ausschiffen (Beispiel).....                                    | 20 |
| Dämonen beschwören (Beispiel).....                             | 20 |
| Dämonen befreien (Beispiel).....                               | 20 |
| Beschleunigen (Beispiel).....                                  | 20 |
| Monster zähmen/Armeen anwerben (Beispiel).....                 | 20 |
| Zerstören (Beispiel).....                                      | 21 |
| Weltentor benutzen (Beispiel).....                             | 21 |
| Segnen (Beispiel).....   | 21 |
| Handeln (Beispiel).....  | 21 |
| 4. Geldtransfer:.....  | 21 |
| 5. Landabgabe:.....  | 21 |
| 6. Verträge:.....  | 22 |
| 7. Nachrichten:.....   | 22 |
| 8. Kultur:.....  | 22 |
| 9: Spezial:.....   | 23 |
| Der Informationsbefehl (I):.....                               | 23 |
| Der Computerbefehl (C):.....                                   | 23 |
| Der Reichsname (R):.....                                       | 23 |
| Beispielzug:.....  | 24 |
| Beispielhafte Auszüge aus der Ergebnisdatei ERGEBNIS.TXT:..... | 25 |
| Tabellenteil.....  | 27 |
| T01 Bewegungen:.....   | 27 |
| T02 Transporteinheiten:.....                                   | 27 |
| T03 Armeestärken:.....   | 27 |
| T04 Armeekosten:.....  | 27 |
| Bewegung:.....   | 28 |
| Befehlseinleitungen:  Armeebefehle:.....                       | 28 |
| Spezialbefehle:.....   | 28 |
| T05 Gebäude:.....  | 28 |
| T06 Aus- und Aufbauen:.....                                    | 29 |
| T07 Geländearten:.....   | 29 |

## Wie es begann...

Einst existierte ein Reich, welches die ganze Welt umspannte. Dieses Reich besaß keinen Namen, es gab nur dies eine, also warum einen Namen?

Ein einziger Mann, der Kaiser, herrschte über dies gewaltige Reich. Er herrschte mit Hilfe seiner Vertreter, er strafte mit seinen unbesiegbaren Armeen. Um jeden Ort des Reiches in kürzester Zeit zu erreichen, wurden Tore geschaffen, mit denen ganze Armeen in Windeseile zu den Brennpunkten des Reiches verschickt werden konnten.

Dann starb der Letzte Kaiser, Chen TaGui XXIV. Er starb zu jung, hatte noch keinen Nachfolger ernannt. Alle großen Familien begannen zu intrigieren und auf den Kaiserthron hinzuarbeiten. Und noch immer verfügte das Reich über die Tore und seine Armeen.

Nun verbündeten sich unterdrückte Völker, um ihr Schicksal selbst zu lenken. In der Hauptstadt des Reiches, Zentre of dr Powmach, brachen Unruhen, Revolten und Gegenrevolten aus, mit dem einzigen Ziel den jeweiligen Kandidaten auf den Kaiserthron zu setzen. Die unbesiegbaren Armeen kämpften nun nur gegeneinander.

Dann schlugen die Völker zu:

Sie besetzten eines der Weltentore, riefen alle ihre mächtigsten Zauberer zusammen und beschworen eine Armee von Dämonen, wie sie diese Welt noch nie erblickt hatte und bis heute noch nicht wieder gesehen hat. Die Zauberer sandten dieses Heer von Kreaturen der dunkelsten Hölle und stärkstem Chaos durch das Tor zur Hauptstadt des Reiches. Dann wüteten die Bestien mehr als ein halbes Jahrzehnt. Die einst unbesiegbaren Armeen sahen sich einem Feind gegenüber, dem sie nichts entgegenzusetzen hatten. Die Hauptstadt wurde bis auf die Grundmauern geschleift, die Bevölkerung ermordet und aus einst fruchtbarstem Ackerboden wurde Wüste.

Aber die entfesselten Gewalten machten keinen Unterschied zwischen Unterdrücker und Unterdrückten, sie benutzten die Tore um auch in anderen Teilen der Welt Thoramars zu wüten.

So gewannen die Völker zwar ihre Freiheit, aber verloren all ihren Reichtum. Und viele, zu viele, denkende Wesen verloren ihr Leben.

(Die Echsenwesen aus den Zentraldschungeln nannten es nur den *Vorzeitigen Abbruch der diesseitigen Existenz zum Zwecke der Fortführung der jenseitigen Existenz*, aber tot ist nun einmal tot.)

Dies alles geschah vor ungefähr 250 Jahren. Noch heute sind die Erinnerungen an dies einst so mächtige Reich nicht erloschen, noch heute träumen viele Völker von ihrem einstigen Reichtum. Und einige dieser Völker träumen nicht mehr, sie errichten eigene Imperien, eigene Städte. Aber noch immer gibt es keinen mit dem Vollständigen Wissen über die Tore, noch heute ist niemand in der Lage neue Tore zu erbauen. Unser Wissen reicht nur so weit, deren Ruinen wieder zu Altem Glanz erstrahlen zu lassen und Alter Funktion zuzuführen.

Viele neue Imperien erstehen, und einige davon gehören Euch!

## Das große Spiel hat begonnen:

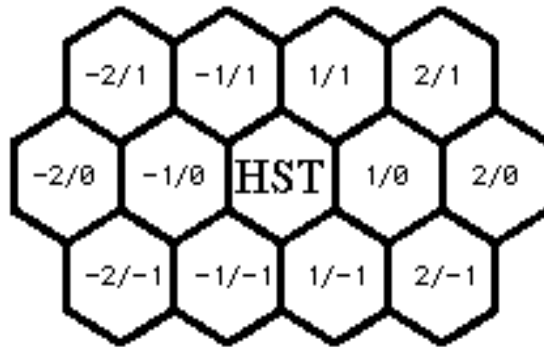
Nun haben sich neue Herrscher und neue Völker am Roulettetisch der Geschichte zusammengefunden, um am Rad der Geschichte zu drehen.

Alle Völker, alle Herrscher beginnen mit dem gleichen Einsatz:

Ihrer Hauptstadt und dem Land, auf dem sie steht. Außerdem stehen den Imperien zu Beginn ein Reichsschatz von 400.000 GS zur Verfügung. Mit diesem Geld können sie neue Armeen ausheben und neue Burgen, Städte usw. auf neuem Gelände errichten. Die Völker werden neue Ländereien erringen und einige wieder verlieren, sie werden Verträge schließen und sie wieder brechen und sie werden Macht erringen und vielleicht? wieder verlieren...

## Das Karten- und Koordinatensystem von Thoramar:

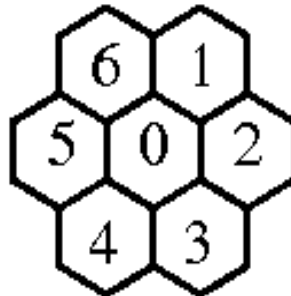
Zu Anfang sind einem Reich von Thoramar nur das Gelände, auf dem die Hauptstadt steht und die umliegenden Felder bekannt. Für jedes Reich liegt die eigene Hauptstadt auf den Koordinaten 0/0. Alle anderen Ortsangaben beziehen sich immer relativ auf die Hauptstadtposition.



Bei ungeraden Y-Werten existiert keine X-Koordinate mit dem Wert 0. Sind Y-Werte jedoch gerade, so gibt es einen X-Wert 0. Dieses System wird aus Symmetriegründen benutzt.

Ein Sechseck hat einen Durchmesser von ca. 200 km. Die Welt Thoramars hat ungefähr Erdgröße. Auf einem Sechseck kann es immer nur ein Bauwerk (Hauptstadt, Stadt, Festung usw.) geben.

Neben dem Koordinatensystem gibt es noch die Himmelsrichtungen. Im Gegensatz zu den 4 Richtungen, die wir gewohnt sind, gibt es aufgrund der Sechseckform 6 Himmelsrichtungen. Der Einfachheit halber werden diese nur durchnummeriert. Richtung 1 geht ungefähr in Nordöstliche Richtung, 2 in Richtung Osten, 3 nach Südosten usw...



Armeebewegungen werden als eine Folge von Himmelsrichtungen angegeben. Richtung 0 heißt hierbei, die Armee wird nicht bewegt.

### Die verschiedenen Bauwerke:

Zunächst gibt es Bauwerke, die von Menschen oder Menschenähnlichen errichtet und bewohnt werden. Dann gibt es noch Straßen, Brücken und Wälle.

Von den bewohnten Bauwerken wie z.B. Städte, kann immer nur eines auf einem Sechseckfeld stehen, wogegen es von den Straßen u.a. bis zu 6 geben kann, jedesmal in eine andere Richtung.

Alle Angaben sind im Tabellenteil noch einmal zusammengefasst.

Zuerst einmal die bewohnbaren Gebäude:

### Die Hauptstadt (HST)

Jedes Reich besitzt im Normalfall eine Hauptstadt. Wird eine Hauptstadt erobert, so wird sie in eine Festung umgewandelt. Die Hauptstadt ist das Zentrum des Reiches, sie hat dementsprechend die meisten Einwohner und Kapazitäten. Sollte ein Reich keine Hauptstadt mehr besitzen, so kann eine neue errichtet werden. Dies würde 200.000 Geldstücke kosten und sechs Spielzüge dauern. In einer Hauptstadt können jährlich für 100.000 Geldstücke Truppen ausgehoben werden. Bis auf Priester kann hier alles gerüstet werden. Eine Hauptstadt bringt jährlich zusätzliche Steuereinnahmen von 25.000 Geldstücken ( Muscheln ,etc...)

### Die Burg (BRG)

Burgen können so viele errichtet werden, wie bezahlt werden können. Sie kosten 60.000 Geldstücke, haben Bauzeiten von drei Spielzügen und eine Rüstkapazität von 20.000 Geldstücken, sowie eine zusätzliche Einnahme von 7.500 Geldstücken. In Burgen können Krieger, Reiter, Zauberer gerüstet und Fernkampfwaffen aufgerüstet werden.

|   |            |             |
|---|------------|-------------|
| Die Burg soll zur Stadt ausgebaut werden:       | 30.000 GS  | 3 Spielzüge |
| Die Burg soll zur Festung ausgebaut werden:     | 90.000 GS  | 4 Spielzüge |
| Die Burg soll zu Hauptstadt ausgebaut werden:   | 200.000 GS | 5 Spielzüge |
| Die Burg soll zur Tempelstadt ausgebaut werden: | 120.000 GS | 6 Spielzüge |

### Die Stadt (STD)

Städte sind zivile Handelszentren mit dementsprechendem Warenumsatz. Zu ihren mit 80.000 Geldstücken geringen Baukosten tragen die weitestgehend fehlenden Verteidigungseinrichtungen bei. Hier mutet eine Steuereinnahme von zusätzlich 15.000 Geldstücken sehr profitabel an. Eine Stadt wird innerhalb eines Jahres, also vier Spielzügen errichtet, und besitzt die hohe Rüstkapazität von 50.000 Geldstücken, welche für alle Einheiten außer Fernkampfwaffen und Priestern genutzt werden kann.

|  |            |             |
|--|------------|-------------|
| Die Stadt soll zur Festung ausgebaut werden:     | 60.000 GS  | 3 Spielzüge |
| Die Stadt soll zur Hauptstadt ausgebaut werden:  | 180.000 GS | 4 Spielzüge |
| Die Stadt soll zur Tempelstadt ausgebaut werden: | 90.000 GS  | 5 Spielzüge |

### Die Festung (FES)

Festungen sind militärische Zentren mit dementsprechendem Warenumsatz. Zu ihren 120.000 Geldstücken Baukosten tragen die starken Verteidigungseinrichtungen bei. Hier mutet eine Steuereinnahme von zusätzlich 15.000 Geldstücken trotzdem noch profitabel an. Eine Festung wird innerhalb von fünf Spielzügen errichtet, und besitzt Rüstkapazität von 60.000 Geldstücken, welche für alle Einheiten außer Priestern genutzt werden kann.

|  |            |             |
|--|------------|-------------|
| Die Festung soll zur Hauptstadt ausgebaut werden:  | 120.000 GS | 3 Spielzüge |
| Die Festung soll zur Tempelstadt ausgebaut werden: | 30.000 GS  | 4 Spielzüge |

### Die Tempelstädte (TSL, TSF und HTS)

Die Bewohner Thoramars gehen davon aus, daß es zwei universelle Kräfte gibt, die sich ständig bekämpfen, nämlich das Licht und die Dunkelheit. Verkörpert sehen sie dieses Prinzip in der Folge von Tag und Nacht. Sowohl die Finsternis als auch das Licht sind durch von Volk zu Volk verschiedene Gottheiten vertreten. Einheitlich bei den Priestern sind lediglich die Fähigkeiten, egal welchem der Götter sie dienen. So gibt es nur zwei Arten der Priester, den Priester der Heimat und den Priester des Krieges (Fähigkeiten siehe Truppen, Priester und Dämonen). Eine Tempelstadt zu errichten dauert sieben Runden, das bedeutet also 1 3/4 Jahre, der Unterhalt einer Tempelstadt kostet 10.000 Geldstücke. Sie besitzt eine Rüstkapazität von 50.000

Geldstücken. In Tempelstädten können weder Fernkampfwaffen noch Zauberer gerüstet werden. Eine Tempelstadt des Lichtes (TSL) wird als Erleuchtete Stadt bezeichnet, eine der Finsternis (TSF) als Dunkle Stadt. Zusätzlich gibt noch die Heilige Stadt (HTS), diese dient den Völkern als religiöses Zentrum, welche von einem Gleichgewicht der Kräfte ausgehen.

Ist bereits eine Tempelstadt im Besitz des Reiches, kann keine weitere errichtet werden. Wird eine weitere erobert, so wird sie bis auf die Grundmauern zerstört (nach der Devise: Du sollst keinen anderen Glauben haben als den Meinen!).

### **Der Tempel (TPL)**

Tempel können nur errichtet werden, wenn das Reich im Besitz einer Tempelstadt ist. In Tempeln können Priester wieder aufgerüstet werden, jedoch nicht neu gerüstet.

### **Die Mine (MIN)**

Minen können nur gefunden werden, nicht errichtet. Sieht man jedoch eine bereits ausgebeutete scheinende Mine, so kann man versuchen, die Stollen weiterzutreiben, für nur 70.000 Geldstücke, um eine neue Ader freizulegen. Die Einnahmen einer Mine sind unbestimmt und erschöpfen sich.

### **Das Weltentor (WTO)**

Die wohl geheimnisvollsten Bauwerke sind die Weltentore. Mit ihrer Hilfe können sich ganze Armeen wer weiß wohin bewegen, ohne auch nur eine Minute für den Weg zu benötigen. Um dieses zu bewerkstelligen, muß im Weltentor der richtige Zauberspruch genannt werden. Wird allerdings ein falscher Spruch benutzt, für den kein Empfänger existiert, so lösen sich die zu transportierenden Lebewesen im Leerraum auf. Sie hören auf, zu existieren, zumindest auf Thoramar.

### **Straßen, Brücken und Wälle:**

Für Bewegungen stehen den Armeen sogenannte Bewegungspunkte zur Verfügung. Diese bestimmen, wie weit sich eine Armee bewegen kann. Höhenunterschiede und Flüsse kosten einen Punkt, die verschiedenen Geländeformen 2 oder 3 Punkte. Zur Erleichterung der Bewegungen können Straßen und Brücken errichtet werden. Um fremden Armeen das Vorankommen zu erschweren, können Wälle gebaut werden (wie z.B. der Hadrianswall oder die Chinesische Mauer..). Nähere Angaben werden im Anschluß an die Armeebeschreibungen gemacht.

### **Straße (S)**

Straßen erleichtern das Vorankommen derart, daß nur noch ein Bewegungspunkt pro Feld Bewegung benötigt wird. Der zusätzliche Bewegungspunkt für Höhenunterschiede wird jedoch nicht egalisiert.

### **Brücke (B)**

Eine Brücke sorgt dafür, daß bei einer Flußüberquerung keine Verluste durch Ertrinken entstehen. Desweiteren wird für die Flußüberquerung kein zusätzlicher Bewegungspunkt benötigt.

### **Wall (W)**

Ein Wall erhöht die Chancen der dahinter verteidigenden Krieger, dem Angreifer solche Verluste zuzufügen, daß dieser die Schlacht nicht gewinnen kann. Das Überwinden eines fremden Walles kostet einen Bewegungspunkt. Befinden sich Fußtruppen im Wallfeld, und eine feindliche Armee versucht den Wall zu überwinden, so erleidet sie außerdem noch Verluste.

## Informationen über die Ländereien:

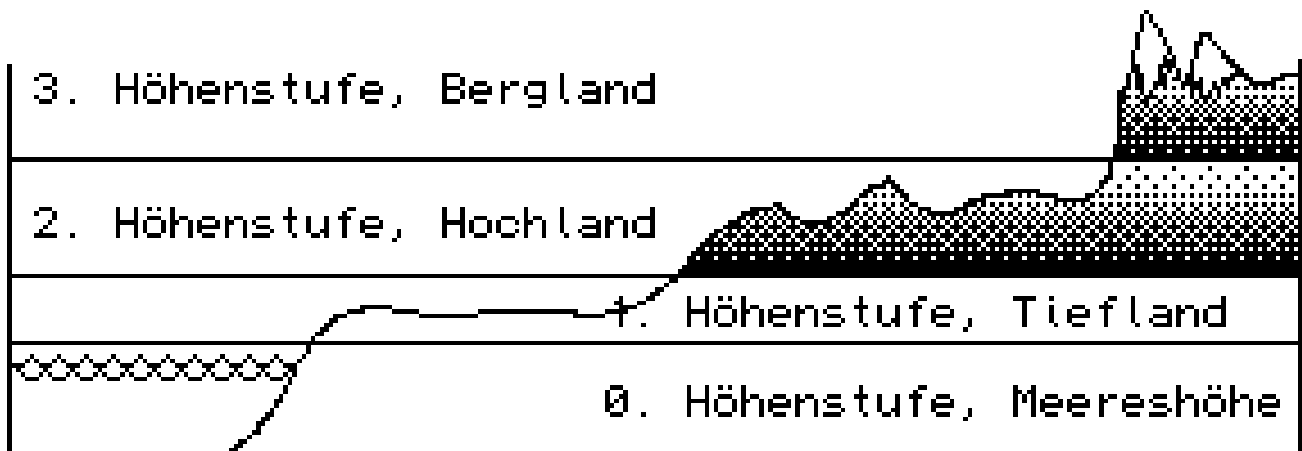
Jedes Landfeld kann die oben aufgezählten Bauwerke enthalten, außerdem kann an den Feldgrenzen noch ein Fluß entlang fließen. Weiter gibt es verschieden Geländeformationen. Dann verfügt jedes Feld noch über den Ertrag, der in Prozent angegeben werden kann. Dieser Ertrag kann sinken, wenn das Feld geplündert wird. Jeden Herbst wird der Ertrag auf 100% zurückgesetzt.

Zusätzlich wird noch zwischen Verlustgelände und verlustfreiem Gelände unterschieden. Armeen die nicht für das Verlustgelände verlustverschont sind, verlieren einen gewissen Prozentsatz ihrer Anzahl, wenn sie das Feld verlassen. Hierbei kann die Armee auch vernichtet werden.

Es gibt insgesamt 4 verschieden Höhenstufen:

Meereshöhe, in dieser Höhe befinden sich nur die Wasserfelder;

1. Höhenstufe, die Tiefländer;
2. Stufe das Hochland und in der
3. das Bergland.



Armeen können immer nur von einer in die nächste Höhenstufe gelangen, zwei Höhenstufen auf einmal sind nicht zu überwinden.

Da für das Ein- und Ausschiffen besondere Regeln gelten und die Armeen nicht auf anderem Wege von Tiefland auf Meereshöhe oder umgekehrt gelangen können, kann die Differenz zwischen Tiefland und Meereshöhe ignoriert werden.

Die verschiedenen Geländearten werden im Tabellenteil aufgeführt.



## **Truppen, Priester und Dämonen:**

Die normalen Truppen wie Krieger, Reiter, Fernkampfaffen und auch Schiffe können in drei verschiedenen Kategorien ausgehoben werden, als da wären leichte, mittlere und schwere Ausführungen. Wird die Kampfkraft eines Armeetyps mit der eines anderen Typs verglichen, so wird von einer Kampfkraft von 100% ausgegangen. Je nach Kultur können die Armeen andere Prozentwerte haben.

### **Die Kämpfer:**

#### **Der leichte Krieger (K.L)**

Der leichte Krieger ist nur mit einer Nahkampfwaffe und einer leichten Rüstung ausgerüstet (z.B.: Heugabel oder Kurzschwert, einfache Textilrüstung). Sein Vorteil liegt in seiner Beweglichkeit den anderen Fußtruppen gegenüber. Im Normalfall ist seine Kampfkraft jedoch nur halb so groß wie die von Mittleren Kriegern. Bewaffnete Bauern könnten als leichte Krieger gelten.

#### **Der mittlere Krieger (K.M)**

Ein mittlerer Krieger ist nur mit einer einfachen Rüstung und einer schwereren Nahkampfwaffe als der leichte Krieger bestückt (z.B.: schwerer Stoßspeer und Lederrüstung). Er ist ein Kompromiß zwischen Beweglichkeit und Kampfkraft. Römische Legionäre gelten z.B. als mittlere Krieger.

#### **Der schwere Krieger (K.S)**

Schwere Krieger tragen eine schwere Rüstung und benutzen sehr wirkungsvolle Nahkampfwaffen (z.B.: Kettenhemd oder Schuppenpanzer, Streitaxt oder Zweihandschwert). Die Krieger haben normalerweise die dreifache Kampfkraft der leichten Krieger. Sie sind nicht für schnelle Vorstöße gedacht, sondern für das Halten von bedrängten Stellungen. Als schwere Krieger können z.B. Normannenkrieger angesehen werden.

#### **Der leichte Reiter (R.L)**

Die Ausrüstung von leichter Reiterei entspricht in etwa der der leichten Krieger. Die Nahkampfwaffe hat vielleicht einen etwas größeren Wirkungsradius. Ansonsten verfügt jeder Reiter natürlich über ein leichtes Reittier (z.B.: Pferd oder kleine Reitechse). Leichte Reiter sind die beweglichsten Landtruppen. Ihre Kampfkraft ist ungefähr doppelt so groß wie die der leichten Krieger.

#### **Der mittlere Reiter (R.M)**

Mittlere Reiter tragen wieder eine ähnliche Rüstung und Bewaffnung wie die mittleren Krieger. Als Reittiere sind wieder leichte bis mittelschwere Tiere geeignet (z.B.: Pferd, Kampfstier o.ä.). Wie die mittleren Krieger sind auch die mittleren Reiter ein Kompromiß von Geschwindigkeit und Kampfkraft. Ihre Kampfkraft entspricht etwa der von schweren Kriegern.

#### **Der schwere Reiter (R.S)**

Entweder ist der schwere Reiter wie sein bodenständiges Gegenstück, der schwere Krieger, ausgerüstet, oder er verfügt über ein besonders schweres und gefährliches Reittier (z.B.: Kampfelefant oder Kampfsaurier). Seine Kampfkraft ist ca. viermal so groß, wie die eines leichten Kriegers. Seine Beweglichkeit entspricht der eines leichten Kriegers. Als schweren Reiter kann man den mittelalterlichen Ritter in seiner Rüstung oder Hannibals Elefantenlenker ansehen.

**Allgemeines zu den Fernkampfaffen:**

Fernkampfaffen bestehen erst einmal aus dem Gerät selbst und dann der Bedienungsmannschaft. Sie können, wenn sie bewegt werden keinen Angriff führen, sie sind dann nur in der Lage sich zu verteidigen. Wird eine Fernkampfaffe in einer Nahkampf verwickelt, hat sie die Kampfkraft wie die Krieger der gleichen Klasse (Leicht, Mittel, Schwer).

**Die leichte Fernkampfaffe (F.L)**

Als leichte Fernkämpfer können z.B. Bogen- bzw. Armbrustschützen mit Brandpfeilen betrachtet werden oder als leichte Katapulte mit Geschützbedienung. Sie kommt auch in unebenen Gelände recht gut voran. Durch die Leichtigkeit geht allerdings auch etwas Durchschlagskraft verloren. Der Schuß einer leichten Fernkampfaffe kostet die Anzahl der begleitenden Krieger in Geldstücken.

**Die mittlere Fernkampfaffe (F.M)**

Eine mittlere Fernkampfaffe kann auf einer Straße noch immer schnell vorankommen, da sie von extra ausgebildeten mittleren Kriegern getragen und gezogen wird. Ohne Straße ist die Bewegung jedoch auf ein Feld pro Zug beschränkt. Der Schuß einer mittleren Fernkampfaffe kostet des eineinhalbfache der Anzahl der begleitenden Krieger in Geldstücken.

**Die schwere Fernkampfaffe (F.S)**

Diese Ausführung ist durch ihre Größe und ihr Gewicht zu schwer, um getragen zu werden. Hier werden spezielle Zuggeräte verwendet, welche im Preis enthalten sind. Bedient wird diese extrem durchschlagende Fernkampfaffe von schwer gepanzerten Kriegern. Der Schuß einer schweren Fernkampfaffe kostet das Doppelte der Anzahl der begleitenden Krieger in Geldstücken.

**Verschiedene Kriegsschiffe:**

Alle Kriegsschiffe sind in der Lage Landtruppen an Bord zu nehmen, so kann z.B. ein leichtes Schiff 100 leichte Krieger transportieren. Die Truppen werden nicht in einzelne Schiffe eingeschifft, sondern in eine Flotte, d.h. 2000 leichte Krieger passen auf eine Flotte mit 20 leichten Schiffen. Die Flotte kann natürlich aus mehr Schiffen als nötig bestehen, was manchmal ein großer Vorteil ist. Wenn die Flotte Verluste erleidet und nicht mehr genug Schiffe für den Transport der Armeen existieren, so wird auch die Größe der eingeschifften Armee verringert.

**Das leichte Schiff (S.L)**

Das leichte Schiff ist ein schnelles Seetransportmittel mit sehr begrenzter Ladekapazität. Hierunter fallen auch große Katamarane, kleinere Küstensegler oder kleinere normannische Langschiffe.

**Das mittlere Schiff (S.M)**

Dieses Schiff ist ein Kompromiß zwischen Schnelligkeit und Transportkapazität, sowie Kampfkraft. Diese Art Schiff hat alles in einem gewissen Maße, kann mit spezialisierten Schiffen nicht so gut mithalten. Mittlere Schiffe sind jedoch bei Seeräubern sehr beliebt, da sie kampfkraftiger sind als Handelsschiffe, aber schneller als die meiste Kriegsmarine.

**Das schwere Schiff (S.S)**

Ein schweres Schiff hat zugunsten seiner Transport- und Kampffähigkeit weitgehend darauf verzichtet, Überraschungsangriffe durchführen zu können, dafür sind meistens mehr Soldaten, als den Gegnern recht sein kann, an Bord. Hier könnte als Beispiel eine römische Trireme herhalten.

**Die Priesterschaft:**

Priester können ausschließlich in den Tempelstädten gerüstet werden und zusätzlich in Tempeln aufgerüstet werden.

Begleitet ein Priester eine Kampftruppe oder steht mit ihr auf einem Feld, so können die Kampftruppen Dämonen wirkungsvoller bekämpfen. Heimatpriester sind jedoch nur auf ihrem eigenen Reichsgebiet gegen Dämonen wirksam.

**Der Priester der Heimat (P.H)**

Ein Priester der Heimat ist imstande, reichszugehörige Felder zu segnen. Solche Felder bringen Ein Jahr lang (vier Züge) die doppelten Erträge, außerdem können sie nicht von normalen Dämonen betreten werden, Erzdämonen erleiden Verluste beim Betreten von gesegneten Feldern. Befinden sich schon Dämonen auf dem Feld, so werden die einfachen Dämonen restlos verbannt und ein Erzdämon geschwächt. Auch kann ein Erzdämon keine normalen Dämonen auf einem gesegneten Feld zu Hilfe rufen.

Befinden sich Monster auf dem gesegneten Feld, so verhalten sie sich einen Spielzug lang friedlich, sie erhalten den Verteidigungsbefehl. Eine Segnung kostet den Priester natürlich göttliche Kraft (10 Punkte).

Außerdem sorgt eine Segnung dafür, dass die Einwohner sich wieder ein wenig beruhigen und die Wahrscheinlichkeit einer Revolte reduziert wird.

**Der Priester des Krieges (P.K)**

Diese Priesterausführung verleiht den eigenen Truppen in demselben Gebiet ein erhöhte Kampfkraft, jedenfalls, wenn er über genug göttliche Energie verfügt. Normalen Truppen ist das Vorhandensein eines Priesters des Krieges sehr zu empfehlen, wenn sie gegen Dämonen kämpfen wollen.

**Die Zauberer:**

Jeden Spielzug verbraucht ein Magier 10 seiner Magiepunkte (Er muß im Training bleiben.).

**Der Beschleuniger (Z.S)**

Dieser Zauberer ist in der Lage Armeen zusätzliche Bewegungspunkte zu verleihen. Der Zauber darf nicht mehr als 4 Felder von der Armee entfernt sein. Die Beschleunigung hält nur einen Spielzug lang an. Die maximale Bewegungsweite wird zu den aktuellen Bewegungspunkten der Armee hinzugezählt.

Befehlsformat:

Z.S 1 1120035400000 V+ K.M 2

Die Magiekosten betragen:

$$\text{Kosten} = (\text{KostenProEinheit} * \text{Anzahl}) / 500$$

Beispiel:

2000 mittlere Krieger (10 GS pro Einheit/Mann) mit 3 Bewegungspunkten

$$10 * 2000 / 500 = 40 \text{ Magiepunkte.}$$

anschließend hat die Armee 7 Bewegungspunkte.

**Der Monsterbeherrscher (Z.M)**

Dieser Magier kann jede Armee, die zu Reich 0 gehört, in das eigene Reich übernehmen. Dies gilt auch für Monster!!! Die Kosten können nicht genau vorhergesagt werden. Da die Armeenummern der Monsterheere unbekannt sind, werden alle Armeen auf einem Feld

übernommen. Die Feldentfernung darf nicht größer als 4 sein.

Befehlsformat:

Z.M 1 1233245000000 V+ 2 3 ; Monsterarmeen auf 2/3 übernehmen.

Die neue Reichszugehörigkeit bleibt auch in den nächsten Spielzügen erhalten.

Die Monster vermehren sich jedoch nicht weiter.

Der Z.M kann auf diese Weise auch freie normale Dämonen (D.N) unter seine Kontrolle bringen. Er kann jedoch immer nur eine Dämoneneinheit kontrollieren. Hierbei entsprechen die Kosten der doppelten Anzahl der Dämonentruppe.

Die Kosten für das Zähmen/Anwerben von Monstern differieren je nach Monsterart. Normale Truppen mit Reichszugehörigkeit 0 mit einem Aufwand von  $(\text{Anzahl} \cdot \text{KostenProEinheit})/500$  angeworben werden.

### **Der Beschwörer (Z.B)**

Dieser kann je nach seiner Kraft zwei verschiedene Arten von Dämonen rufen, einmal die normalen Dämonen und dann noch die Erzdämonen, welche über beinahe unerschöpfliche Macht verfügen, wenn sie materialisiert sind. Geraten die Dämonen jedoch außer Reichweite des Beschwörers, so werden sie zu freien, also unkontrollierten Dämonen. Zauberer sind durch magische Hilfsmittel imstande, ebenso schnell zu reisen wie mittlere Reiter.

Außerdem kann er die Kontrolle eines fremden Magiers über Dämonen brechen. Um die Kontrolle zu brechen, muß der Beschwörer die Koordinaten des Zielfeldes als Spezialbefehl angeben. Die Kosten betragen die Hälfte der Beschwörungskosten. Will z.B. der Zauberer einem anderen Beschwörer die Kontrolle über einen Erzdämon mit der Stärke 4 entreißen, muß er hierfür 40 Magiepunkte aufwenden (s.u. Der Erzdämon (D.E)).

Die Dämonen:

Dämonen außerhalb ihrer eigenen Welt (d.h. auf Thoramar) verlieren jedesmal etwas an Kraft. Ist ihre Kraft verbraucht, ziehen sie sich in ihre Welt zurück.

### **Der normale Dämon (D.N)**

Dämonen sind rein äußerlich schon recht abstoßende Wesen, ihr Verhalten ist allerdings auch nicht dazu angetan, Sympathie für sie zu wecken. So sieht man Dämonen meistens plündernd und zerstörend durch das Land ziehen, oftmals nachdem die Beschwörer getötet worden sind. Das Beschwören eines Dämons kostet 2 Magiepunkte. So kosten z.B. vier normale Dämonen 8 Punkte. Es können natürlich auch größere Dämonenhorden beschworen werden. Um die Kontrolle über das gesamte Heer zu behalten, muß der Zauberer 2 Punkte aufwenden.

### **Der Erzdämon (D.E)**

Als normaler Sterblicher sollte man sich hüten, einem solchen Dämonen zu begegnen. Nicht selten greifen die Erzdämonen alles an, was sich bewegt, es sei denn der Beschwörer weist ihm andere Aufgaben zu, und stirbt nicht vorher. Durch seine magische Macht ist er für normale Armeen fast unangreifbar, außer wenn sie einen Priester des Krieges mit sich führen. Ein Erzdämon ist ohne weiteres in der Lage, mit einem Zauberer Schritt zu halten. Das Rufen eines Erzdämons mit der Stärke 1 kostet 20 Punkte, bei größerer Stärke ein entsprechendes Vielfaches. Wird ein Erzdämon in einen Kampf verwickelt, so ruft er sich normale Dämonen zu Hilfe. Um einen Erzdämon auch im nächsten Spielzug zu kontrollieren, sind 10 Magiepunkte notwendig.

Ein Erzdämon kann von normalen Kampfeinheiten ohne Priesterbegleitung nicht bekämpft werden. Ein Erzdämon mit einer Stärke von 20 oder mehr hat die Chance sich zu befreien und gegen seinen Beschwörer zu wenden. Die kann entweder direkt nach seiner Beschwörung geschehen oder am Ende jeder Auswertungsrunde.

### **Die Händler:**

Die Handelskarawane und Handelsschiffe können in Städten, Festungen und Hauptstädten gerüstet werden. Erreicht eine Handelflotte oder Karawane ihren Zielort und handelt, so wird die Möglichkeit einer Revolte verringert.

### **Die Handelskarawane (H.K)**

Wurde eine Karawane neu gerüstet, so zählt der Rüstort als der Startpunkt der Karawane. Je größer die Strecke, die die Karawane zum Zielort zurücklegen muß, um so mehr Gewinn bringt sie ein. Hat eine Karawane ihren Zielort erreicht, so gilt dieser Ort als neuer Startpunkt. Der Karawanenbetreiber erhält Geld, genauso das Reich, zu dem der Zielort gehört. Je größer die Karawane, je länger die Strecke, desto größer die Einnahmen. Damit die Karawane nicht jede Stadt als Zielort ansieht, müssen die Koordinaten des Zielortes angegeben werden.

Bsp.:

H.K 1 2230000000000 v+ 15 3 ; 15/3 Koordinaten des Zieles.

Das Ziel muß eine Stadt, eine Festung oder eine Hauptstadt sein.

Die Mindestrüststärke beträgt 100. Der Platzverbrauch an Bord von Schiffen ist 10. Bei der Rekrutierung kostet der Karawanenführer einmalig 500 GS und jeder weitere Teilnehmer 20 GS. Beim Unterhalt kostet der Führer 100 GS und jeder Teilnehmer 2 GS. Die Bewegungspunkte einer Karawane sind 3.

Am Zielort angelangt, verringert sich die Stärke der Karawane. Außerdem kann ein Reich maximal 5 Handelskarawanen unterhalten, ein Nomade doppelt soviel. Die Maximalgröße einer Karawane ist 2000 Mann.

Werden Karawanen überfallen (von Reitern, Kriegern o.ä.), so erhält das Reich, dessen Armeen den Überfall durchgeführt haben, Geldeinnahmen aus der Beute.

### **Das Handelsschiff (H.S)**

Die Handelsschiffe dienen zum einen dem Transport von Handelskarawanen und zum anderen dem Handel. Diese Schiffe können keine anderen Armeen an Bord nehmen. Der Laderaum der Schiffe beträgt 300. Die Mindestrüststärke der Handelsschiffe beträgt 10. Das Anheuern eines Handelskapitäns kostet 500 GS und jedes Schiff weitere 500 GS. Im Unterhalt kostet der Kapitän 100 GS wie auch die Schiffe. Die Maximalstärke einer Handelsflotte beträgt 40 Schiffe.

Nomaden dürfen nur 5 Handelsflotten unterhalten, ein normales Reich 10 und ein Pirat 20 Flotten.

Der Handelsbefehl für eine Flotte benötigt die Koordinaten des Zielhafens. Erreicht die Flotte ein dem Hafen benachbartes Feld, so wird die Flotte mit der Bevölkerung handeln.

Die Bewegungspunkte betragen 8.

### **Verschiedene Monster (M.?)**

Unter Monster sind Tiere zu verstehen, welche die Zivilbevölkerung und militärische Aktionen gefährden können. Sei es durch ihre Größe, ihre Aggressivität oder durch ihre bloße Existenz.

Ausnahmen bilden die Bergtrolle und die Höhlengoblins, bei ihnen handelt es sich nicht um Tiere, sondern um in Stammesgemeinschaften lebenden mehr oder weniger intelligenten Wesen.

## 1. Die Seemonster

### Der Lanzenwal (M.L)

Verbreitungsgebiet: Alle Gewässer.  
Verhalten : Aggressiv.

### Die Seeschlange (M.S)

Verbreitungsgebiet: Mittlere Breiten und tropische Gewässer.  
Verhalten : Aggressiv.

### Der Krake (M.K)

Verbreitungsgebiet: Alle Gewässer.  
Verhalten : Friedlich.

## 2. Die Landmonster

### Das Mammut (M.M)

Verbreitungsgebiet: Nicht im Gebirge, polare und mittlere Breiten.  
Verhalten : Friedlich.

### Der Elefant (M.E)

Verbreitungsgebiet: Nicht im Gebirge, tropische Gebiete.  
Verhalten : Friedlich.

### Die Nachtechsen (M.N)

Verbreitungsgebiet: Nicht im Gebirge, mittlere Breiten und Tropen.  
Verhalten : Aggressiv und Plündernd.

### Die Bergtrolle (M.B)

Verbreitungsgebiet: Jegliches Gebirge.  
Verhalten : Aggressiv.

### Die Höhlengoblins (M.H)

Verbreitungsgebiet: nicht im Tiefland, ansonsten überall.  
Verhalten : Aggressiv.

**Der Verband (V.?)**

Der Verband ist eigentlich keine eigene Armeegattung, sondern eine Kombination aus verschiedenen Armeen. Bis auf Zauberer und Dämonen kann jeder Armeeart Mitglied eines Verbandes werden.

Die Bewegungsweite eines Verbandes entspricht der Bewegung des langsamsten Mitglieds um Eins verringert. Die Mitglieder eines Verbandes dürfen keinen anderen Befehl erhalten als die Verteidigung und keine Bewegung machen, d.h. alle Wochen mit Richtung 0. Sowie diese Bedingung nicht mehr erfüllt ist, hat sich die betreffende Armee aus dem Verband gelöst.

Ein Verband kann nicht eingeschifft, durch kein Weltentor verschickt werden. Auf einen Schiffsverband kann keine Truppe eingeschifft werden.

Um ein Mitglied eines Verbandes zu werden, muß die Armee auf dem gleichen Feld wie der Verband stehen, sofern dieser schon existiert.

**Der Landverband (V.L)**

Der Landverband wird aus verschiedenen Landtruppen gebildet. Wird ein gemischter Verband gebildet, d.h. es sind ungefähr gleich viele Reiter und Krieger im Verband, erhöht sich die kombinierte Kampfkraft um 20 Prozent. Ist ein Kriegspriester Mitglied kommen noch weitere 5 Prozent hinzu. Ungefähr gleichviel bedeutet, die Anzahl der Reiter darf nicht weniger als die Hälfte der Krieger betragen und nicht mehr als das Anderthalbfache und umgekehrt. Ein Landverband kann nicht erobern.

Bsp.:

|     |   |                |    |     |   |                      |
|-----|---|----------------|----|-----|---|----------------------|
| K.M | 1 | 00000000000000 | V+ | V.L | 1 | ; Verband bilden     |
| R.L | 1 | 00000000000000 | V+ | V.L | 1 | ; Reiter eingliedern |
| V.L | 1 | 11000000000000 | A+ |     |   | ; Richtung Nordosten |

**Der Seeverband (V.S)**

Der Seeverband kann aus Schiffen und Seemonstern bestehen. Auch bei diesem Verband gibt es den gemischten Verband, jedoch müssen es hier ungefähr gleich viel leichte wie schwere Schiffe sein. Die Kampfkraft erhöht sich entsprechend der des Landverbandes.

## Die Bewegung (T01 und T07)

Jede Einheit hat eine bestimmte Zahl von Bewegungspunkten, anhand derer festgestellt wird, ob, und wenn ja wie weit, sie sich bewegen kann. Eine Bewegung von Feld zu Feld kostet eine Armee je nach Gelände zwei oder drei Bewegungspunkte (T07). Wenn eine Straße diese beiden Felder verbindet, so verringern sich die benötigten Bewegungspunkte auf einen Punkt. Ein Höhenunterschied kostet dagegen einen Punkt mehr, ebenso wie ein Fluß ohne Brücke und ein nicht reichs- oder partnerzugehöriger Wall.

Ebenso kostet es einen zusätzlichen Bewegungspunkt, wenn sich ein Heer auf fremdem Reichsgebiet bewegt. Gelände von "Reich 0" zählt bei der Bewegung wie eigenes Reichsgebiet.

Ein Höhenunterschied von 2 oder mehr kann nicht überwunden werden. Bewegungen werden solange ausgeführt, wie die Armee zu Anfang einer neuen Bewegung noch Punkte hat. Am Ende des Spielzuges werden die Bewegungspunkte wieder um den Wert aus T01 erhöht. Es kann also sein, daß eine Armee weniger Bewegungspunkte zur Verfügung hat, als in T01 angegeben (wenn die Bewegungspunkte der Armee unter Null geraten sind. Es wird eine Anleihe an die Bewegungspunkte des nächsten Spielzuges gemacht). Die Anzahl der Punkte kann jedoch die in T01 nicht überschreiten.

### Beispiel:

K.S 1 3000000000000 A ; in Woche 1 Richtung 3, danach stehenbleiben

Schwere Krieger haben 2 Bewegungspunkte (T01). Daraus folgt, wenn sich die Armee auf Tiefland befindet, braucht sie 2 Bewegungspunkte (T07, ohne Straße), um in das Nachbarfeld in Richtung 3 zu gelangen. Existiert eine Straße in der Richtung, so wird in jedem Falle nur ein Bewegungspunkt benötigt, es sei denn die Armee befindet sich auf fremdem Reichsgebiet. Befände sie sich in Tieflandschungel, bräuchte sie 3 bzw. einen Punkt. Liegt ein Fluß zwischen den Feldern und führt keine Brücke über diesen, kostet dies einen zusätzlichen Punkt. Wird das Zielfeld von einem Wall in der entsprechenden Richtung geschützt, kostet es einen weiteren Bewegungspunkt.

## Die Geländearten (T07)

Die Geländearten werden im Tabellenteil gesammelt aufgeführt, so daß hier nur kurz auf sie eingegangen wird. In Verlustgelände wie Wüste, Dschungel, Sumpf oder Eiswüste treten beim Durchqueren Verluste auf, die in ihrer Größenordnung etwa 10 % der Truppenstärke umfassen können. Wird Eis überquert, so sind die Verluste höher, da es ein sehr trügerisches und eintöniges Terrain ist. Das Gelände ist nur für die Völker Verlustgelände, die keine automatische Verlustverschönerung für dieses hat. Verschiedene Völker können verschiedene Verlustgelände haben.

Verluste von bis zu 10 % treten ebenfalls beim Überqueren eines Flusses auf, wenn kein Brücke hinüberführt.



## Der Spielzug

Auf der Diskette muß sich die Datei "Spielzug" befinden, außerdem das File Reich\_ID (diese enthält die Reichsnummer des Spielers). Die Auswertung liegt dann in der Datei "ERGEBNIS.TXT" auf der gleichen Diskette vor. Die Beschreibungen der Kulturen befinden sich in den Dateien "KulturXX.txt" (XX steht für die Reichsnummern).

Der Dateiname "SPIELZUG" darf keine Extension wie z.B. ".ASC" oder ".TXT" enthalten!!

Der Spielzug besteht aus mehreren Teilen:

1. \$B(auen)
2. \$R(üsten)
3. \$A(armee)
4. \$G(eldtransfer)
5. \$L(andabgabe)
6. \$V(erträge)
7. \$N(achrichten)
8. \$K(ultur)
9. \$S(pezial)

Alle diese Teile können, müssen aber nicht im Spielzug angegeben werden. Die Reihenfolge ist egal, aber eine gewisse Ordnung sollte der eigenen Übersicht halber eingehalten werden. Kommentare können mit einem Semikolon an das Ende einer Befehlszeile angehängt werden. Es sind auch Leerzeilen oder reine Kommentarzeilen (diese mit Semikolon am Anfang der Zeile) erlaubt. Eine neue Befehlsfolge wird immer mit einem Dollar (\$) -Zeichen eingeleitet. Das Dollarzeichen muß immer am Anfang der Zeile stehen, d.h. es dürfen keine Leerzeichen davor stehen.

### 1. Das Bauen (T05 und T06)

Befehlseinleitung:

\$B

Ein Befehl sieht folgendermaßen aus:

[bau] [x] [y] [Name]   oder  
[bau] [x] [y] [Richtungen]

Die Richtungen müssen für Straßen, Brücken und Wälle angegeben werden. Der Name wird für die größeren Gebäude wie Burg, Stadt, Festung, Tempelstadt, Mine, Weltentor oder Hauptstadt benötigt, hiermit können auch Bauwerke einfach nur umbenannt werden. Kommen im Name Leerzeichen vor, so müssen sie durch einen Unterstrich ('\_') ersetzt werden.

Die Richtungen bestehen aus einer Ziffernfolge der Ziffern 1-6.

Beispiel:

\$B

```
STD 2 4 Sewastopol ;Stadt Sewastopol auf 2/4 errichten
S 0 0 1116 ;Straße von HST nach Sewastopol bauen
```

## 2. Das Rüsten

Befehlseinleitung:

\$R

Das Aussehen des Befehles ist wie folgt:

(+)[Typ].[Klasse] [ID] [Anzahl] [x] [y] (Richtung)

Das Pluszeichen am Anfang sagt aus, daß ein geländetaugliches Heer gerüstet werden soll. Typ, Klasse und ID identifizieren die Armee, die gerüstet oder aufgerüstet werden soll. Anzahl gibt an, wieviele Einheiten/Personen gerüstet werden sollen. x und y definiert den Rüstort, an dem die Rüstung vorgenommen werden soll. Die Richtung muß nur bei Schiffsheeren angegeben werden. Ein Plus bei Schiffen bedeutet, daß diese tiefseetauglich sein sollen. Es können nur Krieger, Reiter, Fernkampfaffen, Schiffe, Zauberer und Priester gerüstet werden. Einige dieser Einheiten können nur in bestimmten Rüstorten gerüstet werden. Die Geländetauglichkeit muß nicht angegeben werden, wenn die Armeen in dem entsprechenden Gelände von vornherein verlustverschont sind (wird in der Regel in der ersten Auswertung angegeben). Außerdem können keine Armee gerüstet werden, die eine Kampfkraft von 0% haben (wird auch in der ersten Auswertung angegeben).

Beispiel:

\$R

+K.M 1 2500 0 0 ; Mittlere Krieger in Hauptstadt rüsten

Dies würde die Rüstung eines 2500 Mann starken, geländetauglichen (Gelände der Hauptstadt) mittleren Kriegerheeres in der Hauptstadt bedeuten.

## 3. Armeebefehle:

Befehlseinleitung:

\$A (rme)

Befehle

[Typ].[Klasse] [ID] [Richtungen] [Befehl](+/-) (Spezial)

Typ, Klasse und ID identifizieren die Armee, für die der Befehl gilt. Richtungen besteht aus einer Ziffernfolge der Ziffern 0 bis 6 und aus maximal 13 Ziffern. Der Befehl selbst gibt an, was die Armee tun soll. Das Plus- (+) oder das Minuszeichen (-) legt fest, ob die Armee seine Flagge gesetzt hat oder sich unbemerkt bewegen soll. Wird kein Plus oder Minus angegeben, so wird die Armee zwar gesichtet, jedoch kann sie keinem Reich zugeordnet werden. In Spezial werden die speziellen Befehle näher angegeben.

Mögliche Befehle:

V Verteidigen

A Angreifen

P Plündern(nur Krieger, Reiterei und Dämonen)

E Erobern(nur Krieger und Reiterei)

Z Zerstören(nur Krieger, Reiterei, Dämonen und Fernkampfaffen)

### V : Verteidigen:

Treffen zwei Armeen von nicht miteinander verbündeten Reichen mit dem Verteidigungsbefehl aufeinander, so kommt es nicht zum Kampf. Die Bewegung wird gestoppt.

**A : Angreifen:**

Hat eine der Armeen einen Angriffsbefehl, so wird gekämpft. Handelskarawanen und Handelsschiffe sollten diesen Befehl tunlichst vermeiden (ihre Kampfkraft ist miserabel).

**P : Plündern:**

Der Plünderbefehl ist ein Spezialfall des Angriffsbefehls. Plündert eine Armee, so wird der Reichsschatz um einen gewissen Betrag erhöht (abhängig vom Gelände). Jede Plünderung kostet einen Bewegungspunkt. Es wird jede Woche geplündert, bis entweder der Ertrag der zu plündernden Feldes auf 0 gesunken ist, oder die Armee keine Bewegungspunkte mehr hat.

**E : Erobern:**

Auch der Eroberungsbefehl ist ein Angriffsbefehl. Es wird nur das Feld erobert, das am Ende des Zuges erreicht werden sollte und von der Armee auch erreicht wurde. Um Gebiet eines fremden Reiches zu erobern, muß die Armee einen Spielzug lang dieses Feld besetzt halten und anschließend noch erobertsfähig sein.

**Z : Zerstören:**

Wie Plündern und Erobern ist auch dies ein Angriffsbefehl. Es wird nur das im Spezialbefehl angegebene Gebäude beschädigt bzw. zerstört. Genau wie beim Erobern, muß das gewünschte Zielfeld erreicht worden sein. Ein Beispiel ist unter den Spezialbefehlen (s.u.) aufgeführt.

Kommt es zum Kampf zwischen mehreren Armeen, so verlieren alle beteiligten Armeen ihre Bewegung. Hierdurch können sie aufgehalten werden und ihr Zielfeld möglicherweise nicht erreichen.

**Spezialbefehle:**

Eine Armee, die sich gerade geteilt hat oder abgespalten wurde, kann keinen Spezialbefehl erhalten und ausführen, der vor der ersten Woche ausgeführt wird. Dazu gehören die Weltentorbenutzung, das Segnen, das Teilen, usw....

**Teilen (als Beispiel):**

K.M 1 1220000000000 A+ K.M 2 1000 ; Armee K.M 1 teilt sich

Die Armee K.M 1 (mittleres Kriegerheer Nummer 1) soll sich am Anfang der Jahreszeit teilen, und zwar sollen sich 1000 Krieger vom Heer abspalten. Die neue Armee hat dann die Bezeichnung K.M 2. K.M 2 darf zur Zeit der Teilung nicht existieren. Alle Armeen bis auf Zauberer, Dämonen und Priester können sich teilen. Die Mindeststärke muß jedoch bei beiden Armeen gewährleistet sein.

**Vereinigen (Beispiel)**

K.M 1 1220000000000 A+ K.M 2 ; K.M 1 mit K.M 2 vereinigen

Die Armee K.M 2 schließt sich K.M 1 an, sie selbst wird aufgelöst. K.M 2 muß sich zum Vereinigen auf dem gleichen Feld wie K.M 1 befinden. Alle Armeen bis auf Zauberer, Dämonen und Priester können sich vereinigen (nur gleicher Typ und gleiche Klasse).

**Einschiffen (Beispiel)**

R.L 1 1223400000000 P- S.S 3 ; R.L 1 einschiffen

Die Armee R.L 1 bewegt sich auf das angegebene Schiffsheer, das Heer muß in der entsprechenden Woche an der von R.L erreichten Position befinden. Nur Reiter, Krieger, Priester und Fernkampf können sich auf einem Schiffsheer einschiffen. Zauberer, die keine Dämonen beherrschen müssen können sich auch einschiffen. Ein Schiffsheer kann immer nur eine Landarmee an Bord nehmen.

**Ausschiffen (Beispiel)**

R.L 1 befindet sich an Bord von S.S 3:

R.L 1 0000123450000 V ; Landungsversuch

R.L 1 versucht ab der 5. Woche auszuschiffen. Befindet sich in der angegebenen Richtung von der Transportschiffposition aus Land, so wird das Reiterheer ausgeschifft. Ein gerade ausgeschiftes Heer kann sich in diesem Spielzug nicht mehr bewegen. Ein- und Ausschiffen kann auch kombiniert werden.

**Dämonen beschwören (Beispiel)**

Z.B 23 1230045600000 V- D.N 1 25 ; 25 einfache Dämonen beschwören  
 D.N 1 1230045600000 P ; die beschworenen Dämonen  
 ; sollen plündern

Der Beschwörer 23 versucht 25 einfache Dämonen zu beschwören, reichen seine Magiepunkte nicht, so löst er sich auf. Dämonen müssen beherrscht werden, damit sie nicht die eigenen Armeen angreifen. Um sie im nächsten Spielzug beherrschen zu können, dürfen sie sich am Ende dieses Spielzuges nicht weiter als ein Feld vom Zauberer entfernt aufhalten. Außerdem muß der Zauberer noch über genügend Magiepunkte (2 für jeden D.N, 10 für einen D.E) verfügen. Reichen seine Magiepunkte nicht, ist der Beschwörer tot und die Dämonen sind frei. Sie zählen dann als zu Reich 0 gehörig. Außerdem verschwinden am Ende jeden Spielzuges Dämonen in ihre Ursprungssphäre (5 bei D.N, 1 bei D.E).

**Dämonen befreien (Beispiel)**

Z.B 23 1230045600000 V- 12 14 ; Dämonen auf 12/14 befreien

Hier versucht der Beschwörer 23 alle Dämonen auf dem Feld 12/14 zu befreien. Die Kosten, um eine Dämoneneinheit zu befreien, entsprechen den halben Beschwörungskosten.

**Beschleunigen (Beispiel)**

Z.S 2 1230045600000 V- K.M 1 ; K.M 1 beschleunigen

Hier versucht der Beschleuniger 2 die mittleren Krieger 1 zu beschleunigen. Die Kosten werden durch Anzahl\*KostenProEinheit/500 bestimmt.

**Monster zähmen/Armeen anwerben (Beispiel)**

Z.M 3 1230045600000 V- 12 14 ; Truppen von Reich 0 kontrollieren

Hier versucht Z.M 3 alle Truppen, die zu Reich 0 gehören und sich auf dem Feld 12/14 befinden, anzuwerben. Erzdämonen können nicht angeworben werden.

**Zerstören (Beispiel)**

K.M 1 1234500000000 Z+ HST ; Gegnerische HST beschädigen

K.M 2 1234500000000 Z S 5 ; Straße in Richtung 5 zerstören

K.M 1 soll eine Hauptstadt zerstören, K.M 2 eine Straße in Richtung 5. Hierfür muß das zerstörende Heer sich am Ende des Spielzuges auf dem Feld mit dem zu zerstörenden Bauwerk befinden. Größere Bauwerke können nicht in einem Spielzug vernichtet werden, es werden mehrere Züge benötigt (Intakt -> Leicht beschädigt -> Schwer beschädigt -> Ruine).

**Weltentor benutzen (Beispiel)**

D.N 2 1230000000000 A 24 ; Weltentor benutzen mit Zielcode 24

Am Anfang des Zuges muß sich das Heer auf einem Feld mit einem Weltentor befinden. Dann wird das Heer auf das Feld versetzt, in dem das Weltentor mit dem Empfangscode 24 steht. Existiert kein Empfänger mit dem angegebenen Code (Im Spiel: Zauberspruch), so verschwindet das Heer spurlos.

**Segnen (Beispiel)**

P.H 23 1324500000000 V 0 2 ; Feld 0/2 segnen

Der Heimatpriester kann Felder, die zu seinem Reich gehören, segnen. Das heißt, dieses Feld kann von normalen Dämonen nicht und von Erzdämonen nur mit Verlusten betreten werden. Außerdem bringt ein gesegnetes Feld die doppelte Landeinnahme. Eine Segnung hält 4 Spielzüge an.

**Handeln (Beispiel)**

H.K 2 2223300000000 V 0 2 ; Auf Feld 0/2 Handel treiben

Handel treiben kann nur die Handelskarawane, und dies auch nur, wenn sie ihren Zielort, welcher eine Stadt, Festung oder Hauptstadt sein muß, erreicht hat. Die Zielposition muß nur angegeben werden, wenn die Karawane ihr Ziel erreichen könnte. Am Ziel angelangt, erhalten der Karawanenbesitzer und der Stadteigentümer die Einnahmen aus dem Handel. Je größer die Entfernung zwischen dem Zielort und dem letzten Handelspunkt oder Rüstort, um so größer die Handelseinnahmen (jedoch ab einer bestimmten Entfernung gibt's kein zusätzliches Geld mehr). Am Ziel angelangt, schrumpft die Karawane um einen Teil.

**4. Geldtransfer:**

Befehlseinleitung:

\$G(eId)

Befehle

[Reich] [Geld]

Reich gibt den Empfänger des Geldes an. Geld die Höhe des zu überweisenden Geldbetrages.

Beispiel:

1 20000 ; 20000 GS an Reich 1

**5. Landabgabe:**

Befehlseinleitung:

\$L( and)

Befehle

[Reich] [x] [y]

Reich gibt den Empfänger des Feldes x/y an. Das Feld x/y muß an der gemeinsamen Grenze zum Empfängerreich liegen. Reich 0 kann kein Gelände übereignet werden.

**6. Verträge:**

Befehlseinleitung:

\$V(erträge)

Befehle

[Reich] [Vertrag]

Reich gibt das Reich an, mit dem ein Vertrag geschlossen werden soll, damit der Vertrag gültig wird, sollte der Vertragspartner den gleichen Vertragswunsch angeben. Um einen Vertrag zu lösen, muß nur ein Reich den Vertragstyp K (kein Vertrag) setzen.

Folgende Vertragstypen gibt es:

K kein Vertrag (auch Vertrag lösen)

A Nichtangriffspakt, Armeen behindern sich gegenseitig.

P Partnerschaftsvertrag, keine Behinderung bei der Bewegung, außerdem gegenseitige Kampfunterstützung

Beide Reiche, die einen Vertrag schließen wollen, müssen ihren Vertragswunsch in der selben Runde angeben. Um einen Vertrag zu lösen, braucht dies nur von einem der Vertragspartner angegeben werden.

Beispiel:

1 A ; Nichtangriffspakt mit Reich 1

2 K ; Vertrag mit Reich 2 lösen

**7. Nachrichten:**

Befehlseinleitung:

\$N(achrichten)

Befehle

#[Reich]  
....Nachrichtentext....

oder

#M ; die Nachricht wird an den Spielleiter  
; (auch Weltenschöpfer genannt) verschickt.

oder

#A ; die folgende Nachricht wird als Öffentliche Bekanntmachung  
; an alle Reiche ausgegeben.

oder

#G ; die folgende Nachricht wird als Gerücht alle Reiche  
; versand (d.h. es wird kein Absender angegeben).

oder

#E ; Es folgen keine weiteren Nachrichten.

Reich gibt den Empfänger der Nachricht an, der Nachrichtentext die Nachricht selbst. Die Nachrichtenübermittlung wird mit "#E" oder dem Spielzugende beendet, danach können andere Befehlsarten wie z.B. Armeebewegungen angegeben werden. Wie das Dollarzeichen muß auch das Doppelkreuz (#) am Anfange der Zeile stehen (keine Leerzeichen davor).

**8. Kultur:**

Befehlseinleitung:

\$K(ultur)

Befehle

....Kulturbeschreibungen....

Nach der Befehlseinleitung folgt eine Beschreibung der reichseigenen Kultur. Die Kulturbeschreibung wird mit der Einleitung eines anderen Befehlstyps oder dem Dateiende beendet.

**9: Spezial:**

Befehlseinleitung:

\$S(pezial)

Die Spezialbefehle haben keinerlei Einfluß auf das Spielgeschehen. Mit ihnen können Einstellungen für den Spieler vorgenommen werden.

Die Befehle:

Jeder Befehl muß in einer eigenen Zeile stehen. Vom Befehl wird nur der erste Buchstabe zur Erkennung genutzt.

**Der Informationsbefehl (I):**

Dieser Befehl gibt die eigene Verlustverschöpfung und die Kampfstärken der Armeen als Nachricht an den Spieler aus.

Beispiel:

info

**Der Computerbefehl (C):**

Mit diesem Befehl kann der Computer eingestellt werden, mit dem der Spieler seine Spielzüge macht.

Beispiel:

Computer PC

oder

c Amiga

**Der Reichsname (R):**

Hiermit kann man den Namen seines Reiches ändern. Ein Kommentar hinter dem Reichsnamen ist nicht gestattet.

Beispiel:

Reichsname Großes Eisvolk



**Beispielzug:**

\$R

K.M 2 660 1 1 ; Krieger in Stadt 1/1 rüsten

\$B

STD 4 5 Die\_Goldene ; Stadt mit dem Namen die Goldene errichten  
 W 2 -1 34 ; Grenze befestigen mit Wällen  
 W 3 -1 34 ; dito.  
 W 4 -1 34 ; dito.

\$A

F.M 1 5500000000000 V+ ; Fernkampfwanne bewegen  
 K.M 1 0000000000000 A+ ; Hauptstadt verteidigen  
 K.M 2 0000000000000 A+ ; Stadt 1/1 verteidigen  
 K.M 3 0000000000000 A+ ; Stadt -1/-1 verteidigen  
 R.M 1 2000000000000 E+ R.M 2 1000 ; Armee teilen und  
 R.M 2 5000000000000 E+ ; Reichsgebiet vergrößern  
 R.M 3 5400000000000 E+ ; dito.  
 R.M 4 1414141414141 E+ ; dito.

\$V

2 K ; Vertrag mit Reich 2 lösen

\$Nachrichten

#2

Hiermit erklären Wir, die Allermächtigste Glorifizienz, Ihnen, Gul Dahil, offiziell den Krieg.

Mögen Wir Euch zertrampeln wie ein lästiges Insekt.

#A

Aufgrund von zahllosen Provokationen erklärten die Termiten Cardassia den Krieg.

#E

\$Kultur

Die Termiten sind ein sehr zahlreiches und stolzes Volk,....

**Beispielhafte Auszüge aus der Ergebnisdatei ERGEBNIS.TXT:**

Reich 1 : Bovistisches Reich Spieler: Thorsten

Es gibt in 1/660 kein rüstfähiges Gebäude.

Spielzug: 8\_Jahr: 2\_Jahreszeit: Frühling

W01 ;----- Woche 1 -----

Ereignisse:

Sichtungen:

```
K.M 2 : 1/ 1 : tla 1 STD I 1:---- 2:---- 3:---- 4:S--- 5:---- 6:----
R1 : 1/ 2 : tew 0 --- ----
R2 : 2/ 1 : tla 1 --- ----
R3 : 1/ 0 : tla 1 --- ----
R4 : 0/ 0 : tla 1 HST S---
A : 1.K.M 3 993
R5 : -1/ 1 : tla 1 --- ----
R6 : 0/ 2 : tew 0 --- ----
```

; es folgen die weiteren Sichtungen der anderen Armeen....

Erläuterung:

```
K.M 2 : 1/ 1 : tla 1 STD I 1:S--- 2:---- ....
| | | \_/ | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | keine Brücke in Richtung 2
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | - kein Fluß in Richtung 2
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | -- kein Wall in Richtung 2
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | --- keine Straße in Richtung 2
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | ---- Richtung 2
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | keine Brücke in Richtung 1
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | - kein Fluß in Richtung 1
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | -- kein Wall in Richtung 1
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | --- eine Straße in Richtung 1
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | ---- Richtung 1
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | +- In dem Feld befindet sich eine intakte Stadt
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | -- das Feld gehört Reich 1
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | -- die Geländeart ist Tiefland (tla)
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | -- Feldkoordinaten relativ zur Hauptstadt
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
```

+---- Mittlere Krieger Nr. 2 sichten das folgende.

```
R1 : 1/2 : tew 0 --- ----
| | | \_/ | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | keine Brücke in Richtung 4
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | - kein Fluß
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | -- kein Wall
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | --- keine Straße
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | -- In dem Feld befindet sich kein Bauwerk
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | -- Das Feld gehört Reich 0
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | -- Geländeart ist Tieflandeiswüste
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | -- Koordinaten des Feldes
-- Sichtungen in Nachbarfeld in Richtung 1
```

```

A : 1.K.M 3 993
|   | | | |   |
|   | | | |   -- Stärke der gesichteten Armee ist 993
|   | | | |
|   +---+---+ Mittlere Krieger vom Reich 1 mit Nr. 3
|
-- Einleitung der Armeesichtungen
    
```

W02 ;----- Woche 2 -----

wie Woche 1 aufgebaut.

; Es folgen die anderen Wochen des Spielzuges bis einschließlich der 13.

R.M 2 hat Feld 2/-3 erobert.  
R.M 1 hat Feld 1/-2 erobert.  
R.M 3 hat Feld 1/-3 erobert.

Sichtungen auf eigenem Gebiet:

```

Feld 1/ 1:
  A : 1.K.M 2 330
Feld -1/ -1:
    
```

; Es werden alle Sichtungen auf dem eigenen Reichsgebiet aufgeführt.

Erträge:

```

[ 3/ 1 tla 100%] [ 4/ 1 tla 100%] [ 5/ 1 tla 100%] [ -2/ 0 tla 100%]
[ -1/ 0 tla 100%] [ 0/ 0 tla 100%] [ 1/ 0 tla 100%] [ 2/ 0 tla 100%]
[ 3/ 0 tla 100%] [ 4/ 0 tla 100%] [ 5/ 0 tla 100%] [ -3/ -1 tla 100%]
    
```

; befindet sich ein ^ innerhalb der eckigen Klammern, so wurde das Feld  
; gesegnet. Die Prozentzahl beschreibt den Ertragszustand, wurde eines  
; der Felder geplündert, so ist die Zahl entsprechend geringer.

Geländestatistik:

36 Felder Tiefland                    \_108000 GS jeden Herbst

Verträge:

Rüstkapazitäten:

```

Stadt           Die Goldene      : -2/ 0   37500 GS (unbeschädigt)
Stadt           Tagoi             : -1/ -1  50000 GS (unbeschädigt)
Erleuchtete Stadt Bavami       : 1/ 1   50000 GS (unbeschädigt)
Hauptstadt      Bovipolis        : 0/ 0   100000 GS (unbeschädigt)
    
```

Einnahmen : 0 GS  
Reichsschatz: 14723 GS

Kontostand : 15,-- DM (1,-- DM je Spielzug)

| Armee | Anzahl | +KK | Gel | X  | / | Y  | Bew | Spezial |
|-------|--------|-----|-----|----|---|----|-----|---------|
| K.M 2 | 330    | 0   | --- | 1  | / | 1  | 4   |         |
| K.M 1 | 994    | 0   | --- | -1 | / | -1 | 4   |         |
| R.M 2 | 1940   | 0   | --- | 2  | / | -3 | 8   |         |
| R.M 1 | 1980   | 0   | --- | 1  | / | -2 | 8   |         |
| R.M 3 | 1820   | 0   | --- | 1  | / | -3 | 8   |         |
| R.M 4 | 1820   | 0   | --- | 5  | / | -2 | 8   |         |
| K.M 3 | 993    | 0   | --- | 0  | / | 0  | 4   |         |
| F.M 1 | 1250   | 0   | --- | -2 | / | 0  | 3   |         |

Nachrichten:

Ende der Auswertung.

**Tabellenteil**

Alle Werte in den Tabellen sind Standardwerte, sie können von Reich zu Reich und Welt zu Welt differieren.

**T01 Bewegungen:**

|   | L  | M  | S  | K  | H  | B  | E  | N  |                              |
|---|----|----|----|----|----|----|----|----|------------------------------|
| K | 6  | 4  | 2  | -- | -- | -- | -- | -- | Krieger                      |
| R | 10 | 8  | 6  | -- | -- | -- | -- | -- | Reiter                       |
| F | 4  | 3  | 2  | -- | -- | -- | -- | -- | Fernkampfwaffen              |
| S | 12 | 9  | 6  | -- | -- | -- | -- | -- | Schiffe                      |
| P | -- | -- | -- | 8  | 8  | -- | -- | -- | Priester                     |
| Z | -- | 8  | 8  | -- | -- | 8  | -- | -- | Zauberer                     |
| D | -- | -- | -- | -- | -- | -- | 8  | 6  | Dämonen                      |
| H | -- | -- | 8  | 3  | -- | -- | -- | -- | Handelsschiffe und Karawanen |
| V | ?  | -- | ?  | -- | -- | -- | -- | -- | Verband                      |

L : Leicht                    M : Mittel                    S : Schwer                    K : Krieg                    H : Heimat  
 für Dämonen (D):            E : Erz                        N : Normal  
 für Zauberer (Z):           M : Monster                B : Beschwörer            S : Beschleuniger  
 für Handel (H):            S : Schiffe                 K : Karawane

**T02 Transporteinheiten:**

|   | L    | M              | S                | K  | H  | B              | E  | N  |  |
|---|------|----------------|------------------|----|----|----------------|----|----|--|
| K | 1    | 2              | 3                | -- | -- | --             | -- | -- |  |
| R | 3    | 4              | 5                | -- | -- | --             | -- | -- |  |
| F | 1    | 2              | 3                | -- | -- | --             | -- | -- | +200 für Fernkampfwaffen                   |
| S | 100* | 200*           | 300*             | -- | -- | --             | -- | -- | *: Laderaum für Armeen                     |
| P | --   | --             | --               | 1  | 1  | --             | -- | -- |  |
| Z | --   | 1 <sup>1</sup> | 1 <sup>1</sup>   | -- | -- | 1 <sup>1</sup> | -- | -- | <sup>1</sup> : Egal welche Stärke, immer 1 |
| H | --   | --             | 300 <sup>2</sup> | 10 | -- | --             | -- | -- | <sup>2</sup> : Laderaum für Karawanen      |

**T03 Armeestärken:**

|     | Mindestrüstung: | Mindeststärke: | Eroberung: | Plünderstärke: | Zerstören: | Spionage (max): |
|-----|-----------------|----------------|------------|----------------|------------|-----------------|
| K   | 1000            | 100            | 2000       | 500            | 500        | 200             |
| R   | 500             | 50             | 1000       | 250            | 500        | 100             |
| F   | 1000            | 100            | --         | --             | 251        | --              |
| S   | 10              | 1              | --         | --             | --         | --              |
| P   | 1               | 1              | --         | --             | --         | 25              |
| Z   | 50              | 5              | --         | --             | --         | --              |
| D.N | --              | --             | --         | 1              | 10         | --              |
| D.E | --              | --             | --         | 1              | 1          | --              |
| H.S | 10              | 1              | --         | --             | --         | --              |
| H.K | 100             | 10             | --         | --             | --         | --              |

**T04 Armeekosten:**

|     | Kosten pro Mann: |      |      |      |     |     |     | Kosten: | Rüstorte:  |
|-----|------------------|------|------|------|-----|-----|-----|---------|--|
|     | Unterhalt        | L    | M    | S    | K   | H   | B   |         |  |
| K   | 1                | 10   | 10   | 20   | --  | --  | --  | +1000   | STD, BRG, FES, HST, TSF, TSL, HTS                  |
| R   | 2                | 20   | 20   | 40   | --  | --  | --  | +1000   | STD, BRG, FES, HST, TSF, TSL, HTS                  |
| F   | 1                | 25   | 25   | 50   | --  | --  | --  | +10000  | BRG, FES, HST                                      |
| S   | 100              | 1000 | 1000 | 2000 | --  | --  | --  | +1000   | STD, FES, HST, TSF, TSL, HTS                       |
| P   | 10               | --   | --   | --   | 100 | 100 | --  | +1000   | TSF, TSL, HTS, TPL nur aufrüsten                   |
| Z   | 10               | --   | --   | --   | --  | --  | 100 | +5000   | STD, BRG, FES, HST                                 |
| V   | 100              | --   | --   | --   | --  | --  | --  | +1000   |  |
| H.S | 100              | --   | --   | 500  | --  | --  | --  | +500    | STD, FES, HST                                      |
| H.K | 2                | --   | --   | 20   | --  | --  | --  | +500    | STD, FES, HST                                      |
|     | +100 pro Einheit |      |      |      |     |     |     | ^^^^^^  | gehen nicht von der Rüstkapazität der Bauwerke ab. |

**Bewegung:**

Pro Feld 2 oder 3 Punkte (geländeabhängig), mit Straße nur 1 Punkt

|  |    |                  |
|--|----|------------------|
| Fluß (ohne Brücke)                                 | +1 | (Verluste)       |
| fremder Wall                                       | +1 | (evtl. Verluste) |
| Höhenunterschied                                   | +1 |                  |
| Reiterei im Bergland oder im Dschungel oder Sumpf: | +1 |                  |
| Fremdes Reichsgebiet (nicht Reich 0)               | +1 |                  |

**Befehlseinleitungen:**

- \$B(auen)
- \$R(üsten)
- \$A(rmee)
- \$G(eldtransfer)
- \$L(andabgabe)
- \$V(erträge)
- \$N(achrichten)

**Armeebefehle:**

- V Verteidigen
- A Angreifen
- P Plündern (nur Krieger, Reiterei und Dämonen)
- E Erobern (nur Krieger und Reiterei)
- Z Zerstören (nur Krieger, Reiterei, Dämonen und Fernkampfwaffe)

**Spezialbefehle:**

- Teilen
- Vereinigen
- Einschiffen
- Ausschiffen
- Verband bilden
- Dämonen beschwören
- Dämonen befreien
- Zähmen
- Beschleunigen
- Zerstören (in Verbindung mit Armeebefehl)
- Weltentor benutzen (Die Armee muß am Anfang des Zuges auf dem WTO stehen)
- Zielort bestimmen (nur Handelskarawanen)
- Feld segnen (nur Heimatpriester)

**T05 Gebäude:**

| Bauwerk                    | Abk. | Kosten  | Bauzeit | Rüstung       | Einnahme |
|----------------------------|------|---------|---------|---------------|----------|
| Burg                       | BRG  | 60.000  | 3       | 20000         | 7500     |
| Stadt                      | STD  | 80.000  | 4       | 50000         | 15000    |
| Festung                    | FES  | 120.000 | 5       | 60000         | 15000    |
| Hauptstadt                 | HST  | 200.000 | 6       | 100000        | 25000    |
| Tempelstadt des Lichts     | TSL  | 140.000 | 7       | 50000         | -10000   |
| Tempelstadt der Finsternis | TSF  | 140.000 | 7       | 50000         | -10000   |
| Heilige Tempelstadt        | HTS  | 140.000 | 7       | 50000         | -10000   |
| Tempel                     | TPL  | 60.000  | 4       | 5000          | 0        |
| Mine                       | MIN  | 70.000  | 4       | (kein Neubau) | ?        |
| Weltentor                  | WTO  | 70.000  | 4       | (kein Neubau) | 5000     |
| Straße                     | S    | 5.000   | 0       |               |          |
| Brücke                     | B    | 5.000   | 0       |               |          |
| Wall                       | W    | 5.000   | 0       |               |          |

Erleuchtete Stadt ist gleichbedeutend mit Tempelstadt des Lichtes, Dunkle Stadt ist der andere Name für eine Tempelstadt der Finsternis.

**T06 Aus- und Aufbauen:**

In der Tabelle werden, durch einen Schrägstrich getrennt, Baukosten und Bauzeit in Spielzügen genannt.

|                     | BRG      | STD      | FES       | HST       | TSE/TSL/HTS | TPL      | MIN      | WTO      |
|---------------------|----------|----------|-----------|-----------|-------------|----------|----------|----------|
| BRG                 | ---      | 30.000/3 | 90.000/4  | 200.000/5 | 120.000/6   | ---      | ---      | ---      |
| STD                 | ---      | ---      | 60.000/3  | 180.000/4 | 90.000/5    | ---      | ---      | ---      |
| FES                 | ---      | ---      | ---       | 120.000/3 | 30.000/4    | ---      | ---      | ---      |
| <i>Beschädigung</i> |          |          |           |           |             |          |          |          |
| leicht              | 20.000/1 | 26.000/1 | 40.000/1  | 66.000/1  | 46.000/1    | 20.000/1 | 23.000/1 | 23.000/1 |
| schwer              | 40.000/2 | 53.000/2 | 80.000/2  | 133.000/2 | 93.000/2    | 40.000/2 | 46.000/2 | 46.000/2 |
| Ruine               | 60.000/2 | 80.000/3 | 120.000/4 | 200.000/5 | 140.000/6   | 60.000/2 | 70.000/3 | 70.000/3 |
| Neubau              | 60.000/3 | 80.000/4 | 120.000/5 | 200.000/6 | 140.000/7   | 60.000/3 | ---      | ---      |

während des Umbaus werden keine Einnahmen erzielt, die Rüstkapazität bleibt jedoch erhalten.

**T07 Geländearten:**

| Gelände           | Abk. | Verl. | Bewegung | Höhe | Einnahmen | Rand        | Mitte      |
|-------------------|------|-------|----------|------|-----------|-------------|------------|
| Unbekannt         | ubk  | -     | -        | --   | --        | schwarz     | grau       |
| Wasser            | was  | n     | 2        | 0    | --        | hellblau    | hellblau   |
| Tiefsee           | tse  | j     | 2        | 0    | --        | hellblau    | blau       |
| Strudel           | str  | j     | 3        | 0    | --        | schwarz     | blau       |
| Riffe             | rif  | j     | 3        | 0    | --        | schwarz     | hellblau   |
| Tiefland          | tla  | n     | 2        | 1    | 3000      | grün        | hellgrün   |
| Tieflandwald      | twa  | n     | 2        | 1    | 2400      | grün        | grün       |
| Tieflanddschungel | tds  | j     | 3        | 1    | 900       | grün        | dunkelgrün |
| Tieflandsumpf     | tsu  | j     | 3        | 1    | 600       | grün        | braun      |
| Tieflandsteppe    | tst  | n     | 2        | 1    | 600       | grün        | orange     |
| Tieflandwüste     | tws  | j     | 2        | 1    | 300       | grün        | gelb       |
| Tieflandeiswüste  | tew  | j     | 2        | 1    | 150       | grün        | weiß       |
| Hochland          | hla  | n     | 2        | 2    | 2700      | braun       | hellgrün   |
| Hochlandwald      | hwa  | n     | 2        | 2    | 2100      | braun       | grün       |
| Hochlanddschungel | hds  | j     | 3        | 2    | 600       | braun       | dunkelgrün |
| Hochlandsumpf     | hsu  | j     | 3        | 2    | 300       | braun       | braun      |
| Hochlandsteppe    | hst  | n     | 2        | 2    | 300       | braun       | orange     |
| Hochlandwüste     | hws  | j     | 2        | 2    | 150       | braun       | gelb       |
| Hochlandeiswüste  | hew  | j     | 2        | 2    | 30        | braun       | weiß       |
| Bergland          | bla  | n     | 2        | 3    | 2400      | dunkelbraun | hellgrün   |
| Berglandwald      | bwa  | n     | 2        | 3    | 2100      | dunkelbraun | grün       |
| Berglanddschungel | bds  | j     | 3        | 3    | 300       | dunkelbraun | dunkelgrün |
| Berglandsumpf     | bsu  | j     | 3        | 3    | 150       | dunkelbraun | braun      |
| Berglandsteppe    | bst  | n     | 2        | 3    | 150       | dunkelbraun | orange     |
| Berglandwüste     | bws  | j     | 2        | 3    | 60        | dunkelbraun | gelb       |
| Berglandeiswüste  | bew  | j     | 2        | 3    | 0         | dunkelbraun | weiß       |
| Vulkan            | vul  | j     | 3        | 2    | 10        | grau        | schwarz    |
| Eis               | eis  | j     | 3        | 1    | 0         | schwarz     | weiß       |

Die Geländeform Unbekannt kann von den Armeen und Schiffsflotten nicht betreten werden. Dieses Gelände ist nur am Rand der Welt zu finden (am Nord- und am Südpol).