

# ***Sitanleta*** - ein Atlantis PBEM

## Die Spielregeln für Sitanleta, Version 6.9

*Letzte Änderung im Januar 2002 von Nico Zorn*

---

## Vorwort

Diese Anleitung ist zur Zeit nur in HTML-Formate erhältlich.

Die Sitanleta Homepage befindet sich auf <http://www.sitanleta.de>

## Und was ist Sitanleta eigentlich?

Sitanleta ist ein **Play By Electronic Mail** Spiel.

So etwas ähnliches wie Briefschach : Aber per E-Mail und ein Fantasy Spiel.

Und es spielen sehr viele Leute auf einem einzigen Spielfeld.

Wer Sitanleta spielt, sendet seine Spielzüge regelmäßig über E-Mail an den [Sitanleta Host](#).

Der Spielleiter schickt jedem Spieler dann (nach der Auswertung der Züge aller Spieler) den neuen Spielstand zu.

## Notationsregeln in der Anleitung

BEISPIELE sind *KURSIV* gedruckt, ebenso beschreibende Texte, die nicht zwangsläufig zum verstehend es Spielprinzips, also eher rollenspielerischer Natur, sind.

WICHTIGES ist **FETT** gedruckt. Aus dem simplen Grund, es hervorzuheben.

Daten, die so direkt im Spiel vorkommen sind

Pre-Formatiert

Wo möglich sind Tabellen verwendet und hilfreiche Formeln angegeben.

# Einleitung

Sitanleta ist eine Fantasywelt. Jeder Spieler übernimmt eine sogenannte **Partei** von Leuten, sozusagen ein Volk, dessen Geschicke er leitet. Es gibt kein vorgegebenes Ziel in Sitanleta, die Spieler können sich ihre Ziele selber setzen. Es gibt keine Siegesbedingung in Sitanleta. Land, Ruhm, Ehre oder Geld bieten sich zwar an, doch soll sich niemand dadurch eingeengt fühlen. Mitspielen darf jeder, anfangen kann man jederzeit. Jede Runde werden die Parteien aller, die sich neu angemeldet haben, in kleinen Gruppen auf der Weltkarte ausgesetzt. Von dort aus können sie mit der Erforschung von Sitanleta und dem Aufbau ihrer Partei beginnen.

## Einheiten

Eine Partei besteht aus verschiedenen **Einheiten**. Jede dieser Einheiten besteht aus mindestens einer Person und ihrem Besitz. Den Einheiten kann man jeden Monat Befehle geben, die sie so gut wie möglich ausführen werden. Man scheidet aus dem Spiel aus, falls die Partei keine Mitglieder mehr hat – wenn also alle Einheiten zerstört oder aufgelöst worden sind.

Das Spiel beginnt man mit einer Einheit, bestehend aus einer einzigen Person, die mit einem Schwert und einem Kettenhemd und ein paar lebensnotwendigen Talenten ausgestattet ist. **(Sie hat keinerlei Silber. Dieses befindet sich im Reichsschatz und muss mit dem BEANSPRUCHE Befehl zur Einheit transferiert werden!)** Diese erste Person ist ansonsten in keiner Weise speziell; es ist einfach die erste Person, die zur neuen Partei gehört. Später kann man weitere Personen rekrutieren, Gegenstände produzieren, Burgen und Schiffe bauen, Pferde zähmen, Waffen schmieden und so weiter. Zusammen mit den neuen Spielern startet möglicherweise auch eine Einheit des Computers. Diese wird sich immer auf die Seite von angegriffenen Einheiten stellen. Diese Einheit soll verhindern, dass Neulinge sich gleich selber angreifen.

*In der Auswertung werden Einheiten wie folgt aufgeführt:*

*\* Konrad Rabenhelm (7aL3), Juenger des blauen Mondes (1), 1 Person, kampfbereit, \$20, Talente: Schwertkampf 1 [60], hat: Schwert, Default: "treibe Steuern ein"; Konrad Rabenhelm ist ein typischer Ritter seines Ordens. Der Orden der Gerechtigkeit ist bekannt fuer seine duesteren und zurueckhaltenenden Mitglieder. Sie scheinen alle an einem finsternen Erlebnis zu nagen.*

*- Botschafter des Clans (40f), 1 Person, hat: Pferd; Der Botschafter ist auf der Suche nach befreundeten Voelkern und solchen, die es werden wollen.*

Eigene Einheiten sind mit einem \* markiert, Einheiten anderer Parteien mit einem -. Über Einheiten der eigenen Partei stehen mehr Informationen zur Verfügung als über fremde Einheiten.

Hinter dem Namen der Einheit folgt die "Nummer" in Klammern. Jede Einheit besitzt eine eigene Nummer, die vom Computer vergeben wird, sozusagen ihre Personalausweisnummer. Diese Nummer kann aus Zahlen und Buchstaben bestehen. ( Für die Mathe-Freaks: Das ist tatsächlich eine Zahl, aber nicht im 10er-System, sondern im 36er-System geschrieben. Die Nummer b3 entspricht der Dezimalzahl  $399 = 11 \times 36 + 3 \times 1$  )

Danach folgt die Anzahl Personen in der Einheit, ob sie kampfbereit ist, das Vermögen und eine Liste ihrer "Talente". Die Angabe zu jedem Talent besteht aus zwei Zahlen: der Punktwert des Talentes (wird später noch erklärt), und in eckigen Klammern die Anzahl Tage, die dafür gelernt wurden. Darauf folgt der Besitz der Einheit, ihre zuletzt ausgeübte Tätigkeit und ihre Parteizugehörigkeit. Zum Schluss kommt eventuell eine Beschreibung der Einheit.

Unbekannt bleibt hier, welcher Partei die fremde Einheit angehört, was sie kann, tut oder will.

## Die Welt

Die Welt von Sitanleta besteht aus einer Vielzahl von grossen und kleinen Inseln. Diese Inseln wiederum sind in kleinere Regionen eingeteilt. In den Regionen befinden sich die Einheiten der Spieler, Burgen, Schiffe und so weiter. Jede Region hat zwei Koordinaten, die zur Orientierung dienen (*ich empfehle allen Spielern, fleissig Karten zu zeichnen / zeichnen zu lassen – oder eine Karte von anderen Spielern zu erwerben. Ein nützliches Tool hierfür ist u.a. Magellan - siehe Downloads*).

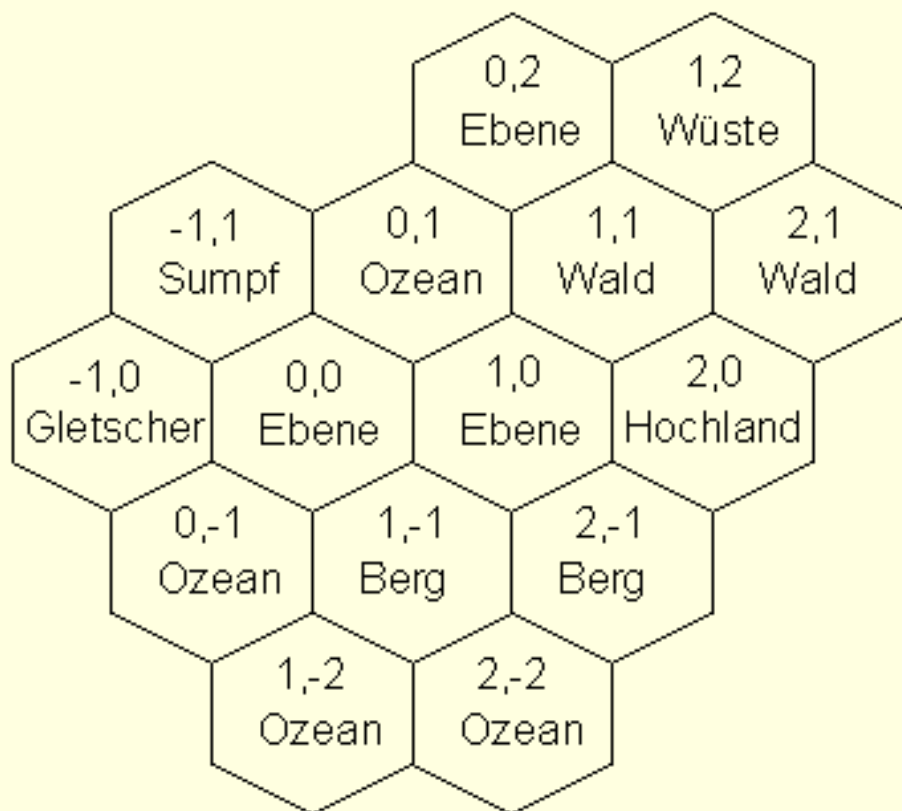
Die Koordinaten werden in den Befehlen allerdings nie verwendet: Die Einheiten, die sich von einer Region in eine andere Region bewegen wollen, verwenden Befehle für die entsprechenden Himmelsrichtungen. Davon gibt es 6 Stück: West, Nordwest, Nordost, Ost, Südost, Südwest. *Dennoch kann eine Karte sehr zur Übersicht beitragen!!!*

*Die Beschreibung einer Region könnte beispielsweise so aussehen:*

*Lochinver (0,0), Ebene, 7 Bäume, 3890 Bauern, \$17664, 46 Pferde. Im Nordwesten liegt der Sumpf von Roin (-1,1), im Nordosten Ozean (0,1), im Osten die Ebene von Gotfawohu (1,0), im Südosten die Berge von Corinth (1,-1), im Südwesten Ozean (0,-1) und im Westen der Gletscher von Rapel (-1,0). In dieser wunderbaren Landschaft leben friedliebende Bauern und Handwerker ein bescheidenes, aber ruhiges Leben.*

Man erkennt den Namen der Region, die Koordinaten, den Landschaftstyp, wie viele Bäume hier zu fällen sind, die Anzahl Bauern in dieser Gegend, wieviel Geld diese zur Verfügung haben und die Anzahl Pferde, die hier leben. Darauf folgt eine Übersicht über Straßenverbindungen und die umliegenden Regionen. Jeden Monat werden die Bauern und die Pferde sich vermehren, sterben sowie ein- und auswandern. Die Bäume vermehren sich nur, wenn es in der Region nicht zu viele Bauern gibt. Pferde und Bauern vermehren sich nur, wenn es in der Region nicht zu viele Bäume gibt.

*Eine Karte der eigenen Heimatregion und Umgebung könnte vielleicht so aussehen:*



*Wie man sieht, besteht die Welt aus vielen Regionen, die in einem Hexfeldmuster angeordnet sind. Dabei sind immer einige Landregionen zu Inseln im großen Ozean zusammengefasst.*

*Gewissen Weisen zufolge existieren auf Sitanleta mehrere Ebenen (Welten), und nur die Eingeweihten in die höchsten Geheimnisse der Magie wissen, wie man sich von einer Ebene auf die andere begibt.*

*Vorsicht ist also bei allen von Bekannten erwähnten Koordinaten angebracht – möglicherweise handelt es sich bei den angegebenen Koordinaten um Koordinaten auf einer anderen Ebene! Und ohnehin hat jede Partei zunächst ihr eigenes Koordinatensystem, dessen Ursprung (0,0) zu Beginn in der Heimatregion der Partei liegt.*

*Das Spiel läuft in Runden ab. In einer Spielrunde vergeht auf Sitanleta ein Monat, wobei wir annehmen, dass jeder Monat 30 Tage hat. Damit es aber nicht langweilig wird, vergeht auf der Erde natürlich viel weniger Zeit für eine Spielrunde.*

# Rassen in Sitanleta

Neben den Menschen gibt es in Sitanleta noch viele andere Rassen (=Parteitypen), unter denen der Spieler wählen kann. Jede Rasse hat gewisse Vor- und Nachteile, die sich durch Boni bzw. Mali in einigen Talenten äußern und manchmal gewisse andere spezielle Fähigkeiten; außerdem hat jede Rasse verschiedene Rekrutierungskosten.

Jeder neu beginnende Spieler muß sich eine Rasse aussuchen, die er fortan spielen will.

## Kurzbeschreibungen

Folgende Rassen gibt es:

### **Menschen**

Die Völker und Kulturen der Menschen sind vielfältig und anpassungsfähig. So gibt wohl kaum einen Landstrich auf dieser Welt, der nicht von ihrem Fuß berührt wurde. Fellumhüllte Jäger durchstreifen die klirrende Kälte des Ewigen Eises mit der gleichen Entschlossenheit, mit der in leichte Tücher gewandete Nomaden die endlosen Dünen aus glühendem Sand verteidigen. Dabei spielt es keine Rolle, ob sie in blitzenden Rüstungen und mit wehenden Bannern in das Unbekannte aufbrechen oder ob sie sich als kupferhäutige Stammeskrieger mit bizarren Mustern schmücken, um unter hitzigen Trommelschlägen den dampfenden Wäldern zu entsteigen. Menschen zeigen keine herausragenden Begabungen, doch der Mangel an Schwächen macht dies leicht wieder wett.

### **Ameisen**

Tief in der Geborgenheit der rauschenden und knackenden Wälder, wo das Dickicht aus Farn undurchdringlich wird und der Duft nach frischem Rotholz süß und schwer in der Luft liegt, da leben die Insektoiden. Sind sie von ihrer Gestalt mal den Ameisen, mal den Heuschrecken und mal den Spinnenwesen ähnlicher, ist ihnen jedoch allen die geradezu symbiotische Lebensweise mit dem Wald zu eigen, der sie nährt und ihren Schwärmen und Stämmen Obdach bietet. Kein anderes Volk lebt enger mit der Natur zusammen und so ist es nicht verwunderlich, daß sie sich mit den Künsten anderer Völker schwerer tun. Doch wer braucht Nester aus totem Stein, fragen sie zurecht, wenn der Wald doch alles bietet, was man zum Leben braucht?

### **Arganer**

Donnernd brechen sich die vom Sturme aufgepeitschten Fluten an den Schründen und Klippen der Küsten, gischen in krachenden Wogen über das Deck der Schiffe, welche sich trotzig auf den Wellenkämmen aufbäumen. Über die Wut der Gezeiten lachend stehen die Seefahrer der Arganer am Bug ihrer meisterlich gearbeiteten Gefährte. Der salzigen Wind zerzaust ihre langen Haare, doch sie schauen glücklich hinaus auf die Erhabenheit der Meere, welche ihnen zweite Heimat ist. Keine Küste, die das Auftauchen organischer Segel am Horizont nicht kennt oder gar fürchtet, denn jedes Mal aufs Neue ist es ungewiß, ob sich die Seefahrer friedlichem Handel widmen oder ob sie sich einfach nehmen, wonach ihnen der Sinn steht.

### **Elfen**

Von allen Völkern der Welt sagt man denen der Elfen nach, sie seien das Erste und Älteste überhaupt. Wer einmal die ruhevolle Abgeschiedenheit elfischer Haine erfahren hat, der wird erkennen, wie untrennbar ihre Lebensweise mit der Natur und der ihr eigenen Kraft verwoben ist. Ihr Umgang mit dem Bogen ist meisterlich zu nennen und so fällt es nicht schwer zu glauben, daß selbst der einfachste ihrer Handgriffe von intuitiver Magie durchdrungen ist. Im Schutze der gigantischen, äonenalten Baumriesen tragen sie ihre Lieder und Sagen vor, und nur die ältesten Überlieferungen künden von einer Zeit, in der die Elfen in diese Welt kamen. So liegt der Ursprung dieser Wesen nicht im Dunkel, sondern ist vielmehr im Lichte zu suchen.

### **Feen**

An stillen, seerosenbewachsenen Waldseen, in fernen Gletscherhöhlen mit ihren schillernden Eiskristallen oder inmitten abgeschiedener Bergtäler, deren Blütenmeere niemals vergehen - kurzum dort, wo die Grenzen zwischen dem Diesseits und der zeitlosen Anderswelt noch brüchig sind - dort erklingt das unbeschwerte Lachen und der leichte Flügelschlag der zierlichen Feenwesen. Ohne Sinn für das seltsame, meist freudlose Gebahren der anderen Völker leben sie in den Tag hinein und kosten jede Spielart des Genusses aus. Sich dem Ernst der körperlichen Welt nahezu gänzlich entziehend, haben sie keine Vorstellung von Angst, denn Krieg, Leid, Hunger und Machtgier sind Begrifflichkeiten, die ihre Welt nicht berühren.

### **Goblins**

Wenn flackernder Feuerschein das nächtliche Dunkel überstrahlt und wilder Trommelwirbel von einem Mißklang durcheinanderkeckernder Stimmen begleitet wird, dann sind es Goblins, welche wild durcheinanderspringen und voller Unrast Geborgenheit in der Masse suchen. Stete Rangeleien innerhalb und zwischen den Sippen der Goblinstämme prägen ihre Kultur. Jeder neidet dem anderen das bereits Errungene. So ist Hinterhältigkeit die stärkste Waffe und Mißtrauen der einzige Schutz. Nur bei gemeinsamen Raubzügen vergessen sie ihren Zwist und fallen als wilde Meute über die ahnungslosen Opfer her. Kein Händler auf den Routen durch Goblinglebiet kennt nicht das alte Sprichwort: Steht ein Goblin da allein, wird er Dir kein Schade sein. Siehst du jedoch zwei, dann lauf, denn dann kommen sie zuhauf!

### **Hydras (Hydren)**

Durch die dichten, nie abreißenden Nebelschwaden des Sumpfes dringt ein stetes Glucksen an das Ohr des Reisenden. Schwefliger Brodem und Fäulnisruch liegt über dem unwirtlichen Land, treibt brennend das Wasser in die gereizten Augen. Da meint man plötzlich den Schlangenleib eines Angehörigen jenes mystischen Volkes zwischen den geschwärzten Stämmen wandeln zu sehen, das der Außenwelt nur als Hydras (Hydren) bekannt ist. Legenden berichten von seltsamen Pyramidenanlagen und uralten Kultstätten, welche diese Wesen errichtet haben sollen. Doch von denen, die in ihrer einfältigen Neugierde versuchten, den Hydras (Hydren) ihre Geheimnisse zu entreißen, hört man nie wieder ein Wort. Man sagt, die Schlangenkrieger schützen eifersüchtig das von ihnen angestammte Territorium und seien nicht wie andere Wesen zu verwunden.

### **Orks**

Wo immer Brandgeruch über den schwelenden Ruinen eines Dorfes liegt, wo immer umgestürzte Wagen den Wegesrand zieren und frisches Blut den Boden netzt, da sind die Orken nicht weit. Das Leben der Schwarzpelze ist der Kampf und Anerkennung innerhalb des Stammes erringt ein junger Ork nur durch den Beweis der eigenen Stärke. Hierarchien werden mit dem Axtblatt oder der Säbelklinge ausgefochten und selbst ihre Kinder wissen eine Waffe zu führen, werden sie doch erst durch den Tod eines Rivalen, sei es Ork oder Nichtork, zu einem echten Mitglied der orkischen Kastengesellschaft. Für Kunst und Ackerbau haben sie nur Verachtung übrig. Was nicht von Sklaven erwirtschaftet werden kann, das erringen die grausamen Heerzüge unter den blutroten, knochengeschmückten Bannern ihrer Krieger.

### **Vampire**



Wenn fahles Mondlicht über den dem Land liegt und fernes Geheul die Jagd der Wolfmeuten ankündigt, dann sind auch andere Wesen auf der Jagd. Uralt, wie das Böse selbst, nichtlebend und dennoch unsterblich wandeln die sinistren Herrscher der nächtlichen Gefilde durch schützende Finsternis. Sich vom Blute der Lebenden nährend sind sie ausgestattet mit der Kraft einer unheiligen Stärke und den Sinnen reiner Nachtwesen. Sie kennen kein Mitleid, keine Achtung vor dem Leben anderer und der Irrglaube, Knollengewächse oder heilige Symbole könnten sie aufhalten, endet für viele Tapfere in der Kälte neuen Untodes. Allein das Sonnenlicht müssen die Geschöpfe der Finsternis meiden. Ist dies doch ihre einzige Schwäche. Daher bieten Gräfte und Kellergewölbe ihren heimlichen Konklaven tagsüber Unterschlupf.

*Anm.: Zumindest ist dies weit verbreiteter Glaube...*

## **Zwerge**

Inmitten der basaltenen Eingeweide der Berglandschaften ziehen sich endlos die generationsalten Stollen und Kavernen der Zwerge durch den erzhaltigen Fels. Das Pochen ihrer Spitzhacken, welche mit unerklärlichem Geschick die Schätze der Erde zu finden wissen, mischt sich mit dem fleißigen Hämmern vielgerühmter Schmiede. Ihre weitläufigen, aus dem Gestein geschliffenen Behausungen sind reinste Festungen und aufwendig verzierte Meisterwerke der Baukunst. Den unsteten Künsten der Magie, der deckenlosen Weite des Meeres und den hochbeinigen Pferden stehen sie voller starrsinniger Ablehnung gegenüber. Dagegen wird ihnen ein enormes Geschick im Umgang mit den seltsamsten Maschinen zugeschrieben, welche sie in der Behaglichkeit ihrer Hallen und Schächte ersinnen.

## **Zyklopen**

Scheinbar von Gotteshand aufgeschichtet türmen sich gigantische Steinquader aufeinander, fügen sich nahtlos zu riesenhaften Festungsanlagen. So unglaublich die Bauwerke erscheinen, so real sind doch ihre Erbauer, die einäugigen Riesen, welche sich Zyklopen nennen. Ihre schiere Größe verleiht ihnen gewaltige Körperkräfte und macht sie zu gefürchteten Kämpfern, sollte man ihre Geduld überstrapaziert haben. Nicht selten wurde das Schiff eines hitzköpfigen Piraten von einem einzigen Felsenwurf zerschmettert. Im Allgemeinen jedoch sind die Riesen von friedfertiger Natur und geradezu legendärer Penibilität. Vertragswerke mit ihnen umfassen viele Dutzend Seiten und regeln unzählige Details, auf die sich die Titanen im Zweifelsfalle mit unbeugsamer Härte berufen werden.

In [dieser](#) Tabelle sind die einzelnen Talentmodifikationen und die Rekrutierungskosten der Rassen in Zahlen nochmals aufgeführt. Außerdem gibt es einige spezielle Dinge, die nicht unbedingt die Talente betreffen. Diese Dinge sind kumulativ zu den Talentboni, d.h. daß z.B. Elfen (Tarnung +1) in Wäldern Tarnung +2 haben.

# **Spezielle Fähigkeiten**

## **Menschen**

- haben keine Vor- und Nachteile.
- Kosten 75 Silber pro Person

## **Ameisen**

- Ameisen wiegen nur 3 GE, können aber das 2,5-fache ihres Gewichts tragen, d.h. 7 GE.
- Ameisen sammeln das Holz von der Erde und müssen deshalb nicht so viele Bäume fällen (aus einem Baum machen sie zwei Holzstämme)
- Ameisen können nur in Regionen mit Bäumen rekrutiert werden (und zwar maximal 1 Ameise pro 10 Bäume)
- Ameisen bekommen in Wäldern +1 auf Tarnung und +1 auf Wahrnehmung.
- Gut in: Stangenwaffen [+1], Taktik [+1], Bergbau [+1], Holzfällen [+1], Tarnung [+1], Waffenbau [+1] und Steuereintreiben [+1].
- Schlecht in: Katapultbedienung [-2], Reiten [-2], Burgenbau [-1], Pferdedressur [-2], Rüstungsbau [-1], Schiffsbau [-1], Segeln [-1], Steinbau [-2], Strassenbau [-1], Wagenbau [-1], Bogenbau [-1]
- Kosten 60 Silber pro Person

## Arganer

- Schiffe der Arganer bewegen sich eine Region weiter.
- Arganer können nur in Küstenregionen rekrutiert werden.
- Gut in: Stangenwaffen [+1], Handeln [+2], Holzfaellen [+1], Schiffbau [+2], Segeln [+2]
- Schlecht in: Armbrustschiessen [-1], Katapultbedienung [-2], Hieb Waffen [-1], Reiten [-1], Bergbau [-1], Pferdedressur [-1], Rüstungsbau [-2], Strassenbau [-2], Wagenbau [-1]

## Elfen

- Elfen dürfen anstatt der üblichen drei, vier Magier besitzen!
- Ein Zehntel der Elfen "erzeugt" am Ende einer Runde einen neuen Baum (Also bei 10 Elfen entsteht ein Baum).
- Elfen haben in Wäldern zusätzlich Tarnung und Wahrnehmung +1 und Taktik +2.
- Eine bewachende Einheit einer Elfen-Partei verhindert, dass nicht-alliierte Parteien dort Holz fällen können.
- Gut in: Bogenschiessen [+2], Magie [+1], Pferdedressur [+1], Tarnung [+1], Wahrnehmung [+1], Bogenbau [+2]
- Schlecht in: Katapultbedienung [-2], Bergbau [-2], Burgenbau [-1] Rüstungsbau [-1], Schiffbau [-1], Segeln [-1], Steinbau [-1], Strassenbau [-1]

## Feen



- Können ein Feld über Wasser fliegen (müssen sich aber am Ende der Runde über Festland befinden, sonst ertrinken sie).
- Um Richtige Waffen oder schwere Dinge heben zu können sind sie zu klein, was bedeutet, das Feen mit Waffen grundsätzlich 50% weniger Chancen haben, zu treffen.
- Feen sind unglaublich flink und geschickt und nutzen ihre geringe Größe perfekt aus. Wenn sie von anderen Rassen angegriffen werden, werden sie nur zu 50% getroffen.
- Sie können sich ohne Waffen oder andere Gegenstände zwei Felder weit bewegen. (Sie dürfen maximal 100 Silber bei sich haben).
- Gut in: Handeln [+1], Magie [+1], Tarnung [+2], Unterhaltung [+2], Wahrnehmung [+1], Bogenbau [+1]
- Schlecht in: Hieb Waffen [-1], Bergbau [-1], Burgenbau [-1], Holzfaellen [-1], Schiffbau [-1], Segeln [-1], Steinbau [-1], Waffenbau [-1], Wagenbau [-1]

## **Goblins**

- Wenn sie mit mindestens zehnfacher Übermacht angreifen, erhalten sie Angriffsbonus
- Wenn Goblins mit einem Tarnungstalent von mindestens 4 klauen, bekommen sie mindestens 50 Silber, selbst dann, wenn sie erwischt werden
- Unbewaffnete Goblins haben einen Bonus von +2 auf ihre Verteidigung
- Verwundete Goblins regenerieren sich mit 20% ihrer Trefferpunkte.
- Goblins haben Unterhaltskosten von 9 Silber
- Sorry, für die Boni/Mali der restlichen Rassen bitet noch in die Tabelle sehen...

## **Hydras (Hydren)**

- Verwundete Hydras (Hydren) regenerieren sich mit 20% ihrer Trefferpunkte
- Hydras (Hydren) können sich wunderbar in Wälder und Sümpfen bewegen, dass heißt wenn die Startregion ein Wald oder ein Sumpf ist dürfen sie zwei Felder reisen
- Da sie einen Schlangenkörper haben können sie nicht reiten.
- Hydras (Hydren) bekommen in Sümpfen und Wäldern +1 auf Wahrnehmung.

## **Orks**

- Neu rekrutierte Orks starten mit je 30 Talentpunkten Hieb Waffen und Stangenwaffen
- Orks vermehren sich: jeder Ork hat eine 5%-Chance pro Runde, sich zu vermehren (dies geschieht am Ende der Runde nach allen Befehlen, aber vor der Versorgung mit Silber). Es entsteht dann ein neuer Ork in der Einheit, der gegebenenfalls die Talente verwässert. Orks mit mengenbegrenzten Talenten (z.B. Magie) vermehren sich nicht.
- Bei Kampftalenten bekommt jeder durch Vermehrung entstandene Ork die Hälfte der Talentpunkte der bisherigen Einheit, bevor er zur Einheit dazukommt.

## **Vampire**

- Vampire ernähren sich vom Blut der Bauern, pro Runde saugt jeder Vampir einen Bauer aus. (Dafür bezahlen Sie am Land keine 10 Silber Unterhalt pro Monat)
- Vampire sind untot und werden nicht von anderen untoten Monstern angegriffen, aber ihre Anwesenheit versetzt die Bauern in Angst und Schrecken und lässt sie aus Regionen fliehen.
- Vampire meiden das Sonnenlicht, an Bord von Schiffen versetzen sie sich in einen tiefen Schlaf und steuern willenlose Bauernsklaven über Gedanken. Ihre Schiffe sind daher 1 Region langsamer als die anderer Völker und sie müssen das Silber für die Bauern mitführen. (d.h. pro Vampir 10 Silber / Runde). Natürlich müssen sie Kenntnisse zur Seefahrt besitzen um ein Schiff lenken zu können.
- Vampire sind schwer mit normalen Waffen zu verwunden, sie besitzen eine natürliche Rüstung von zwei aufgrund ihres untoten Daseins.
- Vampire regenerieren verlorene Trefferpunkte mit 15%.
- Vampire bekommen mehr Schaden, wenn man sie mit Pfeilen, Bolzen oder Speeren verwundet.

## Zwerge

- Im Gebirge und Gletschern +1 auf Taktik.

## Zyklopen

- Sie sind sehr stark, haben somit eine Tragkapazität von 17
- Aufgrund Ihrer Größe können sie nicht direkt Reiten. Sie brauchen das Talent aber zum führen der Pferde um sie vor einem Wagen zu spannen. Dieser kann jedoch nur ein Feld pro Runde bewegt werden
- Gegen Zyklopen hat Kavallerie nur einen Bonus von +1
- Je drei Zyklopen können einen Wagen ziehen, sich allerdings auch nur ein Feld weit bewegen
- Unbewaffnete Zyklopen machen 3-8 Trefferpunkte Schaden
- Verwundete Zyklopen regenerieren sich mit 10% ihrer Trefferpunkte

# Talentmodifikatoren

Talent	Mensch	Ameise	Arganer	Elf	Fee	Goblin	Hydra	Ork	Vampir	Zwerg	Zyklop
Rekrutierungskosten	75	60	80	130	95	40	100	50	80	90	120
Armbrustschiessen	0	0	-1	0	0	0	0	0	-1	0	-2
Bogenschiessen	0	0	0	2	0	0	0	0	-1	-1	-2
Katapultbedienung	0	-2	-2	-2	0	1	0	0	0	2	0
Hieb Waffen	0	0	-1	0	-1	0	-1	0	2	1	0
Stangenwaffen	0	1	1	0	0	0	1	0	-1	0	0
Reiten	0	-2	-1	0	0	0	0	0	-1	-2	-2
Taktik	0	1	0	0	0	-2	1	1	0	0	0

Bergbau	0	1	-1	-2	-1	1	-1	1	0	2	1
Burgenbau	0	-1	0	-1	-1	1	0	1	1	2	1
Handeln	0	0	2	0	1	-1	1	-3	-2	1	0
Holzfaellen	0	1	1	0	-1	0	-1	1	-1	-1	1
Magie	0	0	0	1	1	-1	0	-1	1	-2	0
Pferdedressur	0	-2	-1	1	0	0	-1	-1	0	-2	-2
Ruestungsbau	0	-1	-2	-1	0	0	1	1	0	2	0
Schiffbau	0	-1	2	-1	-1	-2	0	-1	0	-1	-2
Segeln	0	-1	2	-1	-1	-2	-1	-1	0	-2	-2
Steinbau	0	-2	0	-1	-1	0	-1	1	1	2	1
Strassenbau	0	-1	-2	-1	0	-2	0	0	0	2	2
Tarnung	0	1	0	1	2	1	0	0	1	-1	-1
Unterhaltung	0	0	0	0	2	-1	0	-2	0	-1	0
Waffenbau	0	1	0	0	-1	0	1	2	0	2	0
Wagenbau	0	-1	-1	0	-1	-1	0	-1	0	0	0
Wahrnehmung	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0
Steuereintreiben	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0
Bogenbau	0	-1	0	2	1	1	-1	0	-1	0	-1

### Rassenmodifikationen der Talente

Die Modifikationen kommen nur zur Geltung, wenn das Talent mindestens einmal gelernt wurde, also jeder Person der Einheit mindestens 30 Talentpunkte in dem Talent hat.

*Beispiel:*

*Eine Ameise hat Burgenbau -2. Heißt, nach dem ersten Lernmonat hat sie 30 Tage, Talentwert 1. Mit Modifikator: -1. Sie kann nichts bauen. Nach weiteren 2 Monaten hat sie 90 Tage, Talentwert 2. Mit Modifikator: 0. Sie kann noch nichts bauen. Nach weiteren 3 Monaten hat sie Talentwert 3 mit 180 Tagen. Mit Modifikator: 1. Sie kann nun bauen wie andere Völker mit Talentwert 1 nach 30 Tagen.*

*Ameisen haben zudem Stangenwaffen +1. Eine Wache für die Bauarbeiter lernt einen Monat den Umgang mit den Stangenwaffen. Er hat 30 Tage, Talentwert 1. Mit dem Modifikator Talentwert 2!*

*Dies macht sich nebenbei erwähnt erst auf hohen Stufen bemerkbar, wenn bis zum nächsten Talentwert 15 oder mehr Monate vergehen... besonders Magie und Taktik - Boni sind hier wertvoll.*

## Übergabe von Personen

Es ist möglich, einem Spieler einer anderen Rasse, Einheiten zu übergeben. (GIB [einheit-Nr.] EINHEIT).

Damit ist es zum Beispiel möglich, das ein Ameisenvolk eine Fee bekommt. Jedoch gib es hier ein paar Einschränkungen:

Vampire sind auf sich alleine gestellt (sie können keine andere Rassen bekommen bzw. Personen an anderen

## Rassen abgeben)

Personen mit Magie und Taktik können nicht übergeben werden. Diese Talente können auch nur Einheiten lernen, die zur Stammrasse gehören. Man kann also zum Beispiel, nicht einen anderen Mitspieler, der Ameisen spielt, Elfen übergeben, damit dieser den dann Magie lernt ...

Die maximale Anzahl der Personen eine fremde Rassen berechnet sich wie folgt:  $\log_{10}(\text{Parteigröße}/50)*20$ , also bei einer Partei mit 1000 Lebewesen kann man 26 Personen eine anderen Rasse haben.

# Ausspielen der Rassen

Grundsätzlich ist Sitanleta ein Spiel der Phantasie, das bedeutet, die hier aufgeführten Beschreibungen der Rassen gelten als Anreiz zum Weiterdenken, als grobe Idee oder mögliche Leitlinie, nicht als Doktrin oder gar Spielregel. Sie sollen Eure eigenen Ideen nicht unterdrücken, sondern dienen dazu, möglichst stimmungsvoll die Fähigkeiten der verschiedenen Wesen Sitanletas widerzuspiegeln.

Wenn Ihr eine andere Vorstellung habt, wie Euer Volk sein soll, dann haltet daran fest und spielt es aus! Nehmen wir zum Beispiel die Arganer: Der Kern ihrer Natur ist die Verbundenheit zum Meer und nur das ist durch die Talentmodifikationen spieltechnisch erfaßt - warum sollte es dann nicht auch möglich sein, ein Arganer-Volk zu spielen, welche als aquatische Fischwesen dargestellt werden, die in kuppelartigen Lehmbauten, sturmumgischeten Meereshöhlen oder verschachtelten Pfahldörfern wohnen?

Spielt Elfen doch als Hochelben, deren schillernde Städte einen Alltag kennen in dem jede Handlung von machtvoller Magie durchdrungen ist. Stellt Euch EURE Goblins als Kobolde vor, die mit ihren Narreteien mehr Unfug stiften als wirklichen Schaden anzurichten! Eure Vampire können Werwölfe sein und Eure Zwerge Dürgar, Eure Feen wiederum liebestrunkene Quellnymphen oder rachsüchtige Irrlichter, die jeden Frevel mit bitterbösen Scherzen ahnden...

Wenn Ihr es Euch vorstellen könnt, dann beschreibt es und es wird existieren!

# Talente

Um einer Tätigkeit nachzugehen (z.B. Produkte herzustellen und zu benutzen) brauchen die Einheiten Talente. Alle Mitglieder einer Einheit haben dieselben Talente. Talente kann man mit dem Befehl **LERNE** lernen. Manche Talente verbessern sich zudem noch, wenn man sie anwendet. Wie gut ein Talent ist, wird in Stufenpunkten ausgedrückt: Ein Anfänger (der bereits einmal gelernt hat!) hat Talentstufe 1, also 1 Talentpunkt. Ist man doppelt so gut wie ein Anfänger, hat man zwei Talentpunkte, ist man dreimal so gut, hat man drei Talentpunkte, etc.

Statt Talentstufe wird auch oft Talentwert gesagt. Die beiden Ausdrücke werden entsprechend mit ST oder Auch TaSt und TaW abgekürzt. Im Folgenden habe ich die Abkürzung TaW verwendet, da sie meiner Meinung nach die eindeutigste ist.

*Im folgenden Beispiel haben beide Personen in dieser Einheit je einen Talentpunkt für Hieb Waffen und einen für Unterhaltung:*

*\* Stadtwache (157), Narn i Hin Hurin (55), 2 Personen, kampfbereit, Talente: Hieb Waffen 1 [30], Unterhaltung 1 [60], hat: 2 Schwerter, Default: "treibe Steuern ein"; Sie sehen so aus, als ob sie niemanden fürchten.*

Hinter dem Talentwert steht in eckigen Zahlen angegeben, wie vielen Tagen Lernen dies entspricht. Obwohl die Einheit also doppelt so lange Unterhaltung wie Hieb Waffen gelernt hat – nämlich 60 Tage statt 30 – ist sie noch nicht doppelt so gut! Der Zusammenhang zwischen gelernten Tagen und dem effektiven Talentwert ist folgender:

Tage	Talent
30	1
90	2
180	3
300	4

*etc. Also jeweils 30 Tage mehr als beim vorherigen Talentwert. Zusätzlich benötigte Tage = Talentwert \* 30; benötigte Tage = !Talentwert \* 30.*

Werden Personen in eine Einheit transferiert oder rekrutiert, berechnen sich die neuen Talente aus dem arithmetischen Mittel der ursprünglichen Talente. Hierbei werden alle gelernten Personentage berücksichtigt.

*Beispiel: Eine Einheit mit zwei Personen und Hieb Waffen 3 [180] rekrutiert einen Bauern, der ein Talent von 0 hat. Das neue Talent berechnet sich nun wie folgt:  $2 * 180 / 3 = 120$ . In der obigen Tabelle sieht man, dass 120 Tage nicht mehr für drei Talentpunkte ausreichen. Die neue, dreiköpfige Einheit hat also Hieb Waffen 2 [120].*

# Talente lernen

Mit dem **LERNE** Befehl bekommt man 30 gelernte Tage für das betreffende Talent gutgeschrieben. Verwendet man das Talent, werden einem bei den meisten Talenten 10 Tage gutgeschrieben. Der Lernaufwand steigt wie folgt:

von TaW	nach TaW	Aufwand	Total in Tagen	Total in Monaten
0	1	1 Monat	30	1
1	2	weitere 2 Monate	90	3
2	3	weitere 3 Monate	180	6
3	4	weitere 4 Monate	300	10
4	5	weitere 5 Monate	450	15
5	6	weitere 6 Monate	630	21
6	7	weitere 7 Monate	840	28
7	8	weitere 8 Monate	1080	36
8	9	weitere 9 Monate	1350	45

usw...

**FORMELN (Gesamtdauer für TaW):**  
*TaW ist der ZU ERREICHENDE Talentwert!*  
*In Monaten:  $(TaW * (TaW + 1)) / 2$*   
*In Tagen:  $15 * TaW * (TaW + 1)$*

Talente zu lernen ist schwierig und aufwendig. Um die Zeit herabzusetzen, die man zum Erlernen eines Talent benötigt, kann eine zweite Einheit, **die besser ist, wobei "besser" einen besseren Talentwert meint**, die erste Einheit das Talent lehren.

Hierzu muss die zweite Einheit den Befehl **LEHRE [zu lehrende Einheit]** verwenden. Ein Lehrer ( *eine Person*) kann maximal 10 Personen von seinem Wissen in einem Monat profitieren lassen. Statt 30 gelernten Tagen werden belehrten Einheiten 60 Tage gutgeschrieben. Die lehrenden Einheiten bekommen keine Tage gutgeschrieben.

*Beispiel: Einheit 1453 hat Hieb Waffen 1 [30] und Einheit 640 hat Hieb Waffen 0. Nun werden folgende Befehle gegeben:*

```

EINHEIT 1453
  LEHRE 640
EINHEIT 640
  LERNE Hieb Waffen
  
```

*Nach einem Monat hat Einheit 640 Hieb Waffen 1 [60] anstatt Hieb Waffen 1 [30]. Einheit 1453 hat immer noch Hieb Waffen 1 [30]. In der nächsten Runde kann Einheit 1453 die Einheit 640 nichts mehr lehren (und Einheit 640 kann die Einheit 1453 auch nichts lehren), da beide Einheiten gleich gut sind.*



# Liste der Talente

Talentname	Beschreibung
<b>Armbrustschiessen</b>	Wenn man eine Armbrust hat, kann man damit Steuern eintreiben, belagern und kämpfen.
<b>Bergbau</b>	Hiermit kann man Eisenbarren herstellen. Pro Person, Talentpunkt und Monat kann in den Bergen ein Eisenbarren produziert werden. <b>(bis maximal 100 pro Bergregion!)</b>
<b>Bogenbau</b>	Hiermit kann man Bogen und Armbrüste aus Holz machen. Pro Person, Talentpunkt und Monat kann eine Waffe produziert werden. (für Bögen wird das Talent auf dem wert 3 benötigt!)
<b>Bogenschiessen</b>	Wenn man einen Bogen hat, kann man damit Steuern eintreiben, belagern und kämpfen.
<b>Burgenbau</b>	Hiermit kann man aus Steinquadern Burgen bauen. Pro Person, Talentpunkt und Monat kann ein Steinquader verbaut werden.
<b>Erkunden</b>	Hiermit kann eine Person eine Region nach sogen. QUESTEN durchsuchen.
<b>Handeln</b>	In Regionen mit einer Burg kann man damit Luxusgüter kaufen und verkaufen. Pro Person, Talentpunkt und Monat können 10 Luxusgüter gehandelt werden.
<b>Holzfaellen</b>	Hiermit kann man Bäume fällen. Pro Person, Talentpunkt und Monat kann ein Baum gefällt und ein Holzstamm produziert werden. (Ameisen produzieren die doppelte Menge Holz, d.h. sie fällen einen Baumstamm und bekommen aus diesem 2 Holz statt einem)
<b>Katapultbedienung</b>	Hat man ein Katapult, kann man hiermit belagern und kämpfen. Mit Katapulten kann man keine Steuern eintreiben!
<b>Magie</b>	Damit kann man Kampfzauber und andere Zaubersprüche verwenden, und neue Zaubersprüche erforschen. Kampfzauber sind gratis, alle anderen Zaubersprüche kosten 50 Silber pro Magier und Monat (oder nach Angabe). <b>Das Lernen von Magie kostet 200 Silber pro Magier und Monat. Jede Partei kann maximal 3, Elfen 4, Magier haben!</b>
<b>Meucheln</b>	Mit diesem Talent erwirbt man das Wissen, wie man eine fremde Einheit unbemerkt umbringt. <b>Da es nur wenige Lehrer gibt, kostet das Lernen dieses Talents 200 Silber pro Meuchler und Monat. Einheiten mit Meuchelntalent sind nicht getarnt, müssen dies aber auch nicht sein, um ihr Talent zu nutzen</b>
<b>Pferdedressur</b>	Hiermit können Pferde gezähmt werden. Pro Person, Talentpunkt und Monat kann ein Pferd gezähmt werden. (Bis zum Maximum der in der Region vorhandenen Wildpferde)
<b>Reiten</b>	Hat man ein Pferd, kann man sich hiermit ab Reiten 1 schneller bewegen, und ab Reiten 2 kann man den Pferdebonus im Kampf bekommen.

<b>Ruestungsbau</b>	Hiermit kann man Rüstungen aus Eisenbarren machen. Ab Rüstungsbau 1 kann man Kettenhemden, ab Rüstungsbau 3 Plattenpanzer produzieren. Pro Person, Talentpunkt und Monat kann eine Rüstung produziert werden.
<b>Schiffbau</b>	Hiermit kann man Schiffe aus Holzstämmen bauen. Pro Person, Talentpunkt und Monat kann ein Holzstamm verbaut werden. (Alle Schiffe benötigen einen Mindesttalentwert um gebaut werden zu können!)
<b>Hieb Waffen</b>	Hieß ehemals Schwertkampf. (Vielleicht kommen ja mal neue Waffen) Hat man ein Schwert, kann man hiermit Steuern eintreiben, belagern und kämpfen.
<b>Segeln</b>	Alle Personen mit diesem Talent auf einem Schiff zählen als Matrosen.
<b>Stangenwaffen</b>	Ehemals Speerkampf, s.o. .Hat man einen Speer, kann man hiermit Steuern eintreiben, belagern und kämpfen.
<b>Steinbau</b>	Hiermit kann man Steinquader produzieren. Pro Person, Talentpunkt und Monat kann in den Bergen ein Steinquader gebrochen werden. ( <b>maximal 100 pro Bergregion!</b> )
<b>Steuereintreiben</b>	Eine Person kann hiermit pro Monat bis zu 20 Silber pro Talentpunkt an Steuern eintreiben, wenn sie über eine Handwaffe und das zugehörige Waffentalent verfügt.
<b>Strassenbau</b>	Hiermit kann man aus Steinquadern Straßen bauen. Pro Person, Talentpunkt und Monat kann ein Steinquader verbaut werden.
<b>Taktik</b>	Bei einem Kampf hat die Seite mit dem besten Taktiker eine Attacke frei. ( <i>Sprich: Jede einzelne Person schlägt einmal zu!</i> ) <b>Das Erlernen von Taktik kostet 200 Silber pro Taktiker und Monat.</b>
<b>Tarnung</b>	Die Einheit ist immer getarnt und nur für Einheiten mit gleichem oder größerem Wahrnehmungstalent sichtbar. Erfolgreich getarnte Einheiten können andere Einheiten beklauen und Belagerungen durchbrechen. <b>Dieses Talent verbessert sich nur um 10 Tage, wenn man damit eine Einheit beklaut.</b> Eine Person kann pro Monat und Talentpunkt maximal 50 Silber klauen.
<b>Unterhaltung</b>	Hiermit kann man die Bauern unterhalten. Falls die Bauern genügend Geld haben, kann pro Person, Talentpunkt und Monat 20 Silber verdient werden.
<b>Waffenbau</b>	Hiermit kann man Schwerter aus Eisenbarren oder Speere aus Holzstämmen machen. Pro Person, Talentpunkt und Monat kann eine Waffe produziert werden.
<b>Wagenbau</b>	Hiermit kann man aus Holzstämmen Wagen oder Katapulte machen. Pro Person, Talentpunkt und Monat kann aus 5 Holzstämmen ein Wagen gebaut werden.
<b>Wahrnehmung</b>	Die Einheit ist immer auf der Ausschau nach getarnten Einheiten. Dieses Talent wird immer passiv ausgeübt und verbessert sich darum nie durch seine Anwendung.

# Ausgaben

## Lebenshaltung

Jede Person und jeder Bauer benötigt pro Monat 10 Silber, um sich zu ernähren. Einheiten einer Partei in derselben Region helfen sich gegenseitig mit Silber aus, wenn es um die Ernährung geht. Um die eigenen Einheiten in einer Region am Leben zu erhalten, genügt es also, wenn eine Einheit genug Geld für alle hat; sie wird das Silber automatisch verteilen. Das Geld wird **auch** automatisch an Alliierte vergeben. Fremden Parteien muss man das Geld explizit geben.

**Eine Ausnahme bilden Vampire, welche kein Silber zum Unterhalt benötigen und statt dessen einen Bauern (pro Vampir) aussaugen. Die Unterhaltskosten lassen sich einfach überschlagen, indem man die vorhandenen eigenen Personen (stehen im Report) mit 10 multipliziert. Dies gibt einen ungefähren Anhaltspunkt, da noch weitere Kosten für Lernen Aliiertenunterhalt u.ä. hinzu kommen (s.u.)**

Ohne Silber verhungern Personen mit 2 / 3 Wahrscheinlichkeit. Wenn eine Einheit verhungert, gehen ihre Besitztümer nicht verloren: Erbe wird diejenige Einheit der gleichen Partei, die schon am längsten in der Region ist (meistens die auf der Reportliste ganz oben).

**Wenn allerdings keine andere eigene Einheit vorhanden ist, so darf man damit rechnen, dass die anwesenden Bauern den Besitz des Verstorbenen kurzerhand unter sich aufteilen.**

## Neue Leute anwerben

Will man Personen rekrutieren, benötigt man nichts weiter als genügend Silber. Pro angeheuerter Person muss die betreffende Einheit 40-130 Silber aufwenden. Neue Einheiten bekommen **weder automatisch Geld noch Personen**. Typischerweise übergibt man also neuen Einheiten sofort auch das nötige Geld, damit sie ein paar Leute rekrutieren können:

EINHEIT 567

ARBEITE

GIB TEMP 3 100 SILBER

MACH TEMP 3

REKRUTIERE 2

BENENNE EINHEIT "Torus"

BESCHREIBE EINHEIT "zwei freche Luemmel mit neugierigen Blicken"

LERNE Wahrnehmung

ENDE

# Sonstiges

Desweiteren benötigt man Geld für das Lernen kostenpflichtiger Talente ( *momentan sind dies TAKTIK, MAGIE und MEUCHELN*) und den Umgang mit Magie. Und dann gibt es da noch Diebe, die einem Geld klauen können . . .

# Einnahmen

## Arbeiten

Arbeiten kann jede Einheit, dafür braucht sie kein Talent. Einheiten können durch Hilfsarbeiten in der Landwirtschaft ihren Lebensunterhalt verdienen. Hierzu verwenden sie den **ARBEITE** Befehl. Dies lohnt sich nur selten, da der Lohn sehr klein ist. Ein Arbeiter verdient **immer 11 Silber** pro Person und Monat.

Nur die Einheimischen Bauern können mehr verdienen; deren Lohn kann sich durch den Bonus einer Burg bis auf 16 Silber pro Bauer und Monat erhöhen:

Typ	Grösse	Lohn
keine Burg	0	11
Baustelle	1	11
Befestigung	2	12
Turm	10	13
Schloss	50	14
Festung	250	15
Zitadelle	1250	16
Magierturm	20000	17

Die nachfolgende Tabelle zeigt, wie viele Arbeitsplätze in einer Region vorhanden sind, wenn diese völlig unbewaldet ist. Gibt es wenig Arbeitsplätze, werden diese unter den arbeitenden Einheiten der Spieler aufgeteilt. Die übrig gebliebenen Arbeitsplätze erhalten die Bauern.

Terrain	maximale Anzahl
Ebene*	10000
Hochland	4000
Sumpf	2000
Berge	1000
Wueste	500
Gletscher	100
Ozean	0

*\*Ein Wald ist eien Ebene mit 600+ Bäumen.*

Je größer die Wälder in einer Region sind, um so weniger bebaubare Fläche gibt es, und um so weniger Personen können in der Landwirtschaft arbeiten. Jeder Baum reduziert die Anzahl der Arbeitsplätze in der Region um 10. Dies macht sich schnell bemerkbar:

*Fanders (-3,4), Wald, 627 Bäume, 4167 Bauern, \$9, 118 Pferde.*

*In Fanders könnten eigentlich 10000 Bauern arbeiten, die 627 Bäume lassen aber nur noch Platz für  $10000 - 627 \times 10 = 3730$  Arbeiter. Diese Bauern verdienen pro Monat 11 Silber, so dass  $3730 \times 11 / 10 = 4103$  Bauern ernährt werden können. Offensichtlich ist Fanders überbevölkert.*

*Es gilt also: Arbeitsplätze der Bauern = [max Arbeitsplätze] - [Anz. der Spielereinheiten mit ARBEITE-Befehl] - [Bäume \* 10]. Da Spielereinheiten immer nur 11 Silber verdienen kann dies ein produktionshemmender Befehl sein.*

*In jeder Runde werden sich die Bauern um maximal 3% vermehren. Je weniger Arbeitsplätze zur Verfügung stehen, desto geringer ist die Vermehrung. Ab 10% Arbeitslosen ist sie dann ganz auf 0. Wenn das Silber für die Ernährung der Bauern nicht ausreicht, wird ein Teil verhungern. Gleichzeitig wandern 5% der Bauern in eine zufällige Nachbarregion, egal ob diese überbevölkert ist oder nicht. Zusätzlich wandern weitere 5% der Bauern in die reichste Region der Umgebung: Falls es eine Nachbarregion gibt, in der die Bauern insgesamt mehr Silber haben, werden 5% der Bauern in diese Region wandern.*

*In Fanders werden die Bauern (falls keine Einheiten hier arbeiten, handeln oder Steuern eintreiben) durch arbeiten also  $3730 \times 10 = 37300$  Silber verdienen. Gleichzeitig werden sie sich um 5% auf  $4167 \times 1.05 = 4375$  vermehren. Das erarbeitete Geld reicht nur für 3730 Bauern. Von den überzähligen  $4375 - 3730 = 645$  Bauern werden  $645 \times 2 / 3 = 430$  verhungern. Von den überlebenden  $4375 - 430 = 3945$  Bauern werden 5% auswandern. Da aus den Nachbarregionen aber auch je 5% auswandern, und die Bauern zudem noch in die reichsten Regionen strömen, lässt sich meist nicht genau sagen, wieviele Bauern nun genau am Ende des Zuges in der Region leben werden.*

## Unterhaltung

Die Bauern geben ein Zwanzigstel ihres Geldes für Unterhaltung aus. Einheiten können sich mit dem Talent Unterhalten und dem **UNTERHALTE** Befehl einen Teil dieses Geldes verdienen. Pro Person, Talentpunkt und Monat kann man 20 Silber verdienen. Problematisch ist dies, wenn zu viele Unterhalter in einer Region arbeiten, oder wenn die Bauern nur wenig Geld haben. Als Beispiel verwenden wir noch einmal Fanders:

*Fanders (-3,4), Wald, 627 Bäume, 4167 Bauern, \$9, 118 Pferde.*

*Jeder Baum reduziert die Anzahl der Arbeitsplätze in der Region um 10. Deswegen bleiben von den 10000 Arbeitsplätzen nur noch 3730 übrig. Die Bauern verdienen dort  $3730 \times 11 = 41030$  Silber. Davon werden sie ein Zwanzigstel für Unterhaltung ausgeben: 2051 Silber. Eine Person mit Unterhalten 3 kann 60 Silber verdienen, so dass in Fanders nur  $2051 / 60 = 34$  derartige Personen arbeiten können. Gibt es zu viele Unterhalter in der Region, wird das verfügbare Geld auf alle Personen proportional zu ihrem Talent verteilt. (D.h. es werden alle theoretischen Verdienste aller unterhaltenden Einheiten ermittelt und dann dem Talentwert und der Personenzahl entsprechend abgesenkt => mehr Personen + höherer Talentwert = weniger Einbußen)*



# Steuern eintreiben

Steuereintreiber müssen eine der folgenden Waffen haben: Armbrust, Bogen, Schwert oder Speer sowie das dazu passende Talent: Armbrustschiessen, Bogenschiessen, Hieb Waffen (f. Schwert) oder Stangenwaffen (f. Speer). Mit Katapulten kann man keine Steuern eintreiben.

Ferner wird das Talent Steuereintreiben benötigt. Pro Person und Talentpunkt kann man 20 Silber pro Monat an Steuern eintreiben. Dies macht man mit dem **TREIBE** Befehl. Um zu verhindern, dass andere Einheiten in einer Region Steuern eintreiben, kann man eine Region mit dem **BEWACHE** Befehl bewachen. Bewachen mehrere Parteien eine Region, dann können nur noch die Parteien Steuern eintreiben, welche mit **allen** bewachenden Parteien alliiert sind. Da die Steuern eingetrieben werden, **bevor** die Bauern ihr frisch verdientes Geld ausgeben können, kann man selbst in sehr armen Regionen Steuern eintreiben. Die Konsequenz davon ist, dass entsprechend viele Bauern verhungern werden.

*Eine Beispielregion:*

*Mullaghcarn (-6,1), Wald, 413 Bäume, 960 Bauern, \$9755, 74 Pferde.*

*Jeder der Bauern verdient im Laufe des Monats 11 Silber, also stehen in Mullaghcarn eigentlich  $9755 + 960 \times 11 = 20315$  Silber zur Verfügung. Die Bauern benötigen mindestens  $960 \times 10 = 9600$  Silber, um nicht zu verhungern. Somit bleiben von den 20315 Silber noch  $20315 - 9600 = 10715$  Silber, die man eintreiben kann, ohne dass Bauern verhungern müssen.*

## Handel

Auf Sitanleta existieren eine Reihe von Luxusgütern, mit denen man Handeln kann. Die entsprechenden Befehle sind **KAUFE** und **VERKAUFE**. Um Handel zu treiben, braucht man das Talent Handeln. Pro Person, Talentpunkt und Monat können in einer Region, in der eine Burg (ab Größe 2) steht, 10 Luxusgüter gekauft oder verkauft werden. Wenn die Bauern den Spielern Luxusgüter abkaufen sollen, müssen die Bauern das benötigte Silber auch haben. Die Bauern verwenden nur das Silber, welches sie nicht für die Ernährung brauchen, um Luxusgüter zu kaufen. Das Silber, das die Bauern für Luxusgüter ausgegeben haben, bekommen die Händler. Den Bauern wird allerdings das ausgegebene Silber nicht abgezogen – sie besitzen nun einfach Wertgegenstände im entsprechenden Wert. Das Silber, welches die Händler erhalten, entsteht nicht aus dem Nichts, es ist der Wert der Luxusgüter, die in einer anderen Region produziert worden sind. Hier ein Beispiel für die Kaufkraft der Bauern:

*Mullaghcarn (-6,1), Wald, 413 Bäume, 960 Bauern, \$9755, 74 Pferde.*

*Jeder der Bauern in Mullaghcarn verdient im Laufe des Monats 11 Silber, also stehen in Mullaghcarn  $9755 + 960 \times 11 = 20315$  Silber zur Verfügung. Die Bauern benötigen mindestens  $960 \times 10 = 9600$  Silber, um nicht zu verhungern. Somit bleiben von den 20315 Silber noch  $20315 - 9600 = 10715$  Silber, mit denen sie Luxusgüter kaufen können.*

Jedes Luxusgut hat einen bestimmten Basispreis. In der folgenden Tabelle sind alle Luxusgüter und ihr jeweiliger Basispreis aufgeführt:

Luxusgut	Basispreis
Balsam	4
Gewuerz	5
Juwel	7
Myrrhe	5
Oel	3
Seide	6
Weihrauch	4

In jeder Region besteht für eine Luxusgut eine bestimmte **Nachfrage**. Der effektive Preis eines Luxusgutes berechnet sich aus dem Basispreis mal Nachfrage. *Wenn in einer Region die Nachfrage für Juwelen den Wert von 11.00 hat, dann kosten Juwelen in dieser Region 77 Silber.* Die Nachfrage nach einem Luxusgut steigt, wenn man es den Bauern abkauft, und die Nachfrage sinkt, wenn man das Luxusgut den Bauern verkauft. Dies geschieht nach folgender Formel:

$$n = 25 / \text{Anzahl Bauern}$$

$$i = \text{bisher verkaufte Luxusgüter desselben Types}$$

$$\text{Verkaufspreis} = \text{Basispreis} \times (\text{Nachfrage} - i \times n)$$

$$\text{Kaufspreis} = \text{Basispreis} \times (\text{Nachfrage} + i \times n)$$

Auf jeder Insel können zwei Luxusgüter produziert werden. In jeder Region dieser Insel wird eines dieser beiden Luxusgüter produziert. Am Ende der Runde wird die Nachfrage in allen Regionen für alle nicht-produzierten Luxusgut um 0.25 erhöht. Die Nachfrage steigt nie über 100. Nachfrage für das produzierte Luxusgut in der Region sinkt um 1.50. Die Nachfrage sinkt nie unter 1. In jeder Runde können (Anzahl Bauern / 100) Luxusgüter gehandelt werden, ohne die Preise permanent zu ändern.

In der folgenden Tabelle wird der Verkauf von Juwelen in Mullaghcaran illustriert. Da es in Mullaghcaran nur 960 Bauern gibt, kann man nur 9 Luxusgüter handeln, bevor die Nachfrage sich um mehr als 0.25 ändert. *Verkaufspreis zu Beginn: \$77*

*Nachfrage zu Beginn: 11.00*

$$n = 25 / 960 = 0.026$$

Bisher verkauft	jetztiger Verkaufspreis	Nachfrage sinkt auf
0	77	10.97
1	76	10.94
2	76	10.92
3	76	10.89
4	76	10.86
5	76	10.84
6	75	10.82
7	75	10.79

8	75	10.77
9	75	10.74

Für den Handel sind folgende Faktoren wichtig: In der Region muss eine Burg existieren. Je größer die Burg, desto mehr können die Bauern kaufen, da sie mehr Geld verdienen. Je mehr Bauern in einer Region leben, desto stabiler die Preise. Je seltener ein Luxusgut gehandelt wird, desto größer die Gewinnspanne. Vor allem Luxusgüter von anderen Inseln bieten sich hierfür natürlich an!

## Sonstiges

Weitere Möglichkeiten, Geld zu bekommen sind:

- Diebstahl – siehe Geheimdienst
- Geschenke / Tribute befreundeter Parteien – siehe **GIB SILBER** Befehl
- Beute nach einem siegreichen Kampf – siehe Konflikte
- Zufallsereignisse und Sonderereignisse und Spenden der Bauern in den Reichsschatz; – mal sehen, was weiter passiert . . .
- Durch Questen Silber o.a. erlangen (siehe **ERKUNDE**)

# Geheimdienst

Eine besondere Stellung nehmen die Talente Tarnung und Wahrnehmung sowie Meucheln ein. Diese sind für das Durchführen bzw. Vereiteln geheimer Operationen wichtig.

## Kundschafter

Man hat oft das Problem, neuen unbekannten Einheiten zu begegnen. Wenn man das Spiel beginnt, teilt man sich die Region auch manchmal mit ein paar unbekannten Einheiten. Um deren Parteizugehörigkeit nun herauszufinden, benötigt man das Talent Wahrnehmung. Um sich dagegen vor einer derartigen Identifikation zu schützen, braucht man das Talent Tarnung. Das Talent Meucheln ist unabhängig davon und umfasst eine spezielle Ausbildung zum Assassिनieren unliebsamer Personen... Tarnung muss man gegebenenfalls jedoch extra lernen!

Mit dem Talent Tarnung kann man sich vor anderen Einheiten tarnen. Um eine getarnte Einheit sehen zu können, wird das höchste Wahrnehmungstalent aller eigenen, in der Region vorhandenen Einheiten verwendet. Ist dieses Wahrnehmungstalent kleiner als das Tarnungstalent der fremden Einheit, erscheint diese nicht in der Auswertung – sie ist unsichtbar! Sind Wahrnehmungstalent und Tarnungstalent gleich groß, so erscheint die getarnte Einheit zwar in der Auswertung, aber ihre Parteizugehörigkeit kann nicht bestimmt werden. Und man sieht auch nicht, was sie mit sich herumträgt. Ist das Wahrnehmungstalent größer als das Tarnungstalent, wird die fremde Einheit enttarnt und ihre Parteizugehörigkeit sowie sichtbare Gegenstände werden in der Auswertung angegeben. Damit man also bestimmen kann, zu welcher Partei eine Einheit gehört, benötigt man mindestens Wahrnehmung 1. Damit kann man die Parteizugehörigkeit aller Einheiten mit Tarnung 0 bestimmen.

## Diebstahl

Getarnte Einheiten können andere Einheiten beklaun. Dazu gebrauchen sie den **BEKLAUE [Ziel-Nr.]** Befehl. Bewacht eine Einheit allerdings die Region, oder befindet sie sich in einem Schiff oder einer Burg, kann sie sich nicht tarnen und bleibt sichtbar.

**Bei der Entdeckung von Dieben zählt das höchste Wahrnehmungstalent aller Einheiten der beklaunten Partei in der Region. Die Spürnasen von Alliierten nützen beim Schutz gegen Diebe nicht!**

Ist dieses Wahrnehmungstalent kleiner als das Tarnungstalent der Diebe, gelingt der Diebstahl. Sind die beiden Talente gleich groß, erhält das Opfer eine unbestimmte Warnung. Ist die Tarnung der Diebe zu klein, werden sie von den gewarnten Opfern erkannt. Gelingt der Diebstahl, wird die stehlende Einheit pro Person für jeden Tarnungstalentpunkt, den sie besser war als dieses Wahrnehmungstalent, 50 Silber klauen.

# Schmuggeln

Getarnte Einheiten haben noch eine weitere Fähigkeit: Sie können Belagerungen unterlaufen. Ist ihre Tarnung um mindestens 3 Punkte höher als die Wahrnehmung der belagernden Einheiten, können sie die belagerte Burg betreten und verlassen. Damit können sie dringend benötigtes Silber in die Burg schmuggeln.

# Meucheln

Die einen nennen es feige, die anderen sagen, es schützt vor viel stärkeren Verlusten und wiederum andere sagen, dies sei der Weg, der bei jedem Krieg im Hintergrund beschritten wird. Wie dem auch sei, Fakt ist, dass Meucheln ein sehr effizienter Weg ist, unliebsame Personen aus dem Weg zu schaffen. Nur 1-Person-Einheiten können den zugehörigen Befehl MEUCHLE [ziel] ausführen ( *gelernt werden kann aber auch in größerer Gruppe!*). Wie beim Diebstahl wird das Meuchelntalent mit dem Wahrnehmungstalent verglichen. Das Tarnungstalent ist hierbei völlig unwichtig - auf der Straße kann sich der Meuchler problemlos sehen lassen und das Eindringen ins Haus sowie lautloses und unauffälliges Beseitigen des Opfers spiegeln sich in seinem Talentwert Meucheln wider. Ist nun die Wahrnehmung der Zielpartei größer oder gleich, so schlägt der Versuch fehl. Da der Meuchler (so er nicht zusätzliche Tarnung beherrscht) in der Region weiterhin sichtbar bleibt dürfte dies sein sicheres Ende sein. Ist seine Meuchlerfähigkeit allerdings höher als die Wahrnehmung der Zielpartei, so stirbt das Opfer und der Meuchler kann sich weitere Opfer suchen. MEUCHLE ist ein langer Befehl.

# Magie

Eine Person mit Magietalent zählt als Magier. Es darf maximal 3 Magier pro Partei geben! (*Ausnahme sind hier die Elfen, welche 4 Magier haben dürfen.*) Existiert in einer Partei also beispielsweise eine Einheit mit einem Magier und eine weitere Einheit mit zwei Magiern, können keine weiteren Einheiten das Talent Magie lernen, und die bestehenden Magier Einheiten können keine weiteren Personen rekrutieren. Da die Anzahl der Magier derartig begrenzt ist, haben große Parteien oft Interesse an neuen Parteien und ihren Magiern.

Das Magietalent erlaubt das Zaubern von Sprüchen und Kampfzaubern sowie das Forschen nach neuen Sprüchen. Magie zu lernen und nach Sprüchen **zu forschen ist teuer, es kostet 200 Silber pro Person und Monat**. Manche Sprüche verlangen zudem nach kostspieligen Materialien, so dass für das Zaubern noch zusätzliches Silber aufgewendet werden muss (meist 50 Silber pro Person und Monat). Die Einheit, welche Sprüche zaubert, Magie lernt, oder nach Sprüchen forscht, muss das nötige Silber bei sich tragen! (*Das Silber wird auch nicht aus dem Pool der Region genommen (außer OPTION SILBERPOOL ist gesetzt). Es muss dem Magier auf jeden Fall vorher übergeben werden!*)

Eine Einheit kann pro Monat nur einen normalen Spruch zaubern. Besteht die Einheit aus mehreren Magiern, kann der Effekt des Zaubers oft erhöht werden.

Um einen normalen Spruch zu sprechen verwendet man den Befehl **ZAUBERE**. Um einen Kampfzauber zu setzen, verwendet man den Befehl **KAMPFZAUBER**. Einmal gesetzt bleibt ein Kampfzauber bis zur nächsten Änderung gesetzt. Nimmt der Magier an keinen Kämpfen teil, bleibt ein gesetzter Kampfzauber ohne Auswirkung. Jeder Magier, der einen Kampfzauber gesetzt hat, wird im Kampf mit diesem Kampfzauber anstatt einer Waffe kämpfen.

*Die folgende Einheit wird in einem Kampf beispielsweise den Kampfzauber "Blitzschlag" verwenden:*

*\* Kensanata, Herr der Minen und Theologe Hekolats (210), Juenger des Blauen Mondes (1), 1 Person, kaempft hinten, Talente: Schwertkampf 1 [60], Taktik 2 [90], Bergbau 4 [400], Magie 3 [260], hat: Schwert, Zaubersprüche: Rosthauch, Hain der 1000 jaehrigen Eichen, Schattenritter, Kampfzauber: Magische Leuchtfeuer, Blitzschlag, gesetzt: Blitzschlag, Default: "lern magie"; Kensanata ist ein strenger, doch gerechter Herr. Sein Schaedel ist kahl und traegt das hellblauen Pentagramm Hekolats. Kensanata spricht ab und zu in Lochinver zu den Bauern seinen Bruedern, und wohl taete jeder, auf seine Worte zu achten.*

Ein Magier kann selber nach neuen Sprüchen forschen oder sich Sprüche geben lassen. Um nach neuen Sprüchen zu forschen, verwendet man den Befehl **FORSCH**. Zaubersprüche werden mit dem **GIB "[Zaubername]"** Befehl übergeben. Forscht ein Magier, wird er höchstens Sprüche entdecken, deren Stufe kleiner oder gleich der **abgerundeten** Hälfte seines Talentwerts Magie ist. Lässt er sich einen Spruch geben, wird er den Spruch abschreiben können, wenn dessen Stufe kleiner oder gleich der **aufgerundeten** Hälfte seines Talentwerts Magie ist. Ein Magier mit dem Magietalent 3 kann also durch Forschen Sprüche der Stufe 1 (3 / 2, abgerundet) entdecken, kann sich aber Sprüche bis zur Stufe 2 (3 / 2, aufgerundet) geben lassen!



# Reisen

Für die aktive Bewegung von Einheiten verwendet man in allen Fällen den **NACH** Befehl. Bewegt sich eine Einheit, verliert sie den **bewacht die Region** Status. In jedem Fall darf die Ladung nicht schwerer sein als die maximale Kapazität des Transportmittels: Wenn eine Einheit oder ein Schiff zu schwer beladen ist, können sie sich nicht fortbewegen.

**Allerdings kann eine Einheit dennoch 50 Tonnen Stein besitzen - nur kann sie damit eben nicht reisen...**

Will man sich mit besonderen Transportmitteln (Pferde, Wagen, Schiffe) bewegen, dann muss man zusätzlich darauf achten, dass die Talentpunkte dafür ausreichen.

## Reisen zu Lande

In jedem Monat kann man zu Land eine Region weit wandern. Hat eine Einheit genug Pferde und das Talent Reiten, kann sie zwei Regionen weit reiten. Sind aneinander liegende Regionen durch Straßen verbunden, können sich die Einheiten doppelt so schnell bewegen, also zu Fuß bis zu 2 Regionen und zu Pferd bis zu 4 Regionen weit. Um durch Straßen die Reisegeschwindigkeit über Land zu verdoppeln, müssen von der Start- bis zur Zielregion inklusive überall Straßen existieren.

Einheiten die sich zu Land bewegen, dürfen höchstens das doppelte ihrer Reitertalentpunkte an Pferden mitnehmen. Eine Einheit, die zu Fuß geht, darf auch dann ein Pferd pro Person mitführen, wenn sie nicht reiten kann (Reitertalent 0). Wenn eine Einheit zu schwer beladen ist, kann sie sich nicht fortbewegen. Das Gesamtgewicht wird mit der Kapazität verglichen: Kann alles, inklusive der Personen, auf Pferden und Wagen transportiert werden, wird geritten. Wenn die Personen selber mittragen müssen, wird zu Fuß gegangen.

**Werden [Stufe\*2] Pferde mitgenommen und evtl. sogar vor Karren gespannt bewegt sich die Einheit trotz allem REITEND fort!**

Gegenstand	Gewicht	Kapazität
Personen	(10)	7 (außer Ameisen)
Pferd	(50)	20
Wagen	(40)	140
Silber	0.01*	
Eisenbarren	5	
Holzstamm	5	
Steinquader	60	
Schwert	1	
Speer	1	
Armbrust	1	
Bogen	1	
Katapult	60	
Kettenhemd	2	

Plattenpanzer	4
Balsamtopf	1
Gewuerzballen	1
Juwel	1
Myrrhe Saeckchen	1
Oel Amphore	1
Seidenballen	1
Weihrauch Kiste	1

### Es wird immer aufgerundet!

Ein Wagen benötigt 2 Pferde, um gezogen zu werden. In diesem Fall trägt der Wagen 140, und die 2 Pferde tragen nichts weiter.

*Beispiel: Ein Fuhrmann mit einem Wagen und 2 Pferden kann 130 Schwerter transportieren und zwei Regionen weit reiten. Der Fuhrmann kann maximal 147 Schwerter transportieren und eine Region weit wandern. Der leere Wagen samt Fuhrmann und den beiden Pferden wiegt 150 ( $40 + 10 + 2 * 50$ ). Eine Einheit im Besitz eines Wagens kann in diesem Wagen keine andere Einheit transportieren, ebenso kann eine Einheit mit Pferden keine andere Einheit mitnehmen. Pferde können nicht auf Wagen oder andere Pferde aufgeladen werden.*

## Reisen zur See

Aus Holzstämmen kann man Schiffe bauen. Je größer/schneller das Schiff, um so schwieriger ist es zu führen. Mit einem Schiff kann man pro Runde bis zu 8 Regionen weit segeln.

Typ	Geschwindigkeit*	Kapazität	Kapitän	Matrosen
Boot	3	50	1	2
Langboot	4	500	1	10
Drachenschiff	6	1000	2	50
Karavelle	6	3000	3	30
Trireme	8	2000	4	120

\* *Arganer erhalten Geschwindigkeit +1*

Auf hoher See kann man keine langen Befehl ausführen. Die einzige Ausnahme ist der Kapitän (und ein ganz bestimmter Zauber): Er kann und muss den **NACH** oder den **FOLGE** Befehl verwenden, um mit dem Schiff zu segeln. Wenn ein Schiff zu schwer beladen ist, kann es nicht segeln (es wird allerdings auch nicht untergehen).

**In der angegebenen Kapazität ist das Gewicht der Matrosen nicht mit eingerechnet.**

Um mit dem Schiff zu segeln, muss der Kapitän des Schiffes mindestens das in der Tabelle angegebene Segeltalent haben. Zudem braucht es auf dem Schiff eine gewisse Anzahl Matrosen. Jeder Matrose entspricht einem benötigten Talentpunkt. Hierbei zählt das Segeltalent des Kapitäns auch mit. Beispiel: Ein Langboot kann von 10 Personen mit Segeln 1 oder von 5 Personen mit Segeln 2 bedient werden oder

von einer Person mit Segeln 10. Ein Drachenschiff kann von einem Kapitän mit Segeln 2 und 48 Personen mit Segeln 1 bedient werden.

Die erste Einheit auf dem Schiff ist der Kapitän. Diese Einheit kann aus mehr als einer Person bestehen. Das Kommando kann einer anderen Einheiten an Bord mit dem Befehl **GIB x KOMMANDO** übergeben werden. Schiffe betritt man mit dem **BETRETE SCHIFF [Schiffs-Nr.]** Befehl, und man verlässt sie mit dem **VERLASSE** Befehl. Nur Einheiten der eigenen oder alliierter Parteien, sowie Einheiten, die der Kapitän selber mit dem **KONTAKTIERE** Befehl kontaktiert hat, dürfen das Schiff betreten. Befindet sich keine Einheit in einem Schiff, kann jede beliebige Einheit das Schiff betreten.

Hier ein Beispiel für ein Schiff in einer Küstenregion. Schiffe haben Nummern, die man für die Befehle gebraucht. Diese werden vom Computer beim Bau neuer Schiffe vergeben. Unter einem Schiff sind die Einheiten eingerückt, die sich auf dem Schiff befinden.

*Lochinver (0,0), Ebene, 7 Baeume, 3890 Bauern, \$17664, 46 Pferde. Im Nordwesten liegt der Sumpf von Roin (-1,1), im Nordosten Ozean (0,1), im Osten die Ebene von Gotfawohu (1,0), im Suedosten die Berge von Corinth (1,-1), im Suedwesten Ozean (0,-1) und im Westen der Gletscher von Rapel (-1,0). In dieser wunderbaren Landschaft leben friedliebende Bauern und Handwerker ein bescheidenes, aber ruhiges Leben.*

*Euphoria (1), Langboot; Auf dem grossen Hauptsegel prangt riesengross der gehoernte Schaedel eines Bisons, das Symbol der Kraft und der Unbeugsamkeit des Pasadena Clanes. Dieses Segel hat einen olivgrünen Grundton, damit das Langboot auf hoher See nur schwer auszumachen ist. Unter optimalen Wetterbedingungen segelt die Euphoria selbst einem Drachenschiff davon.*

*- Ghawan (239), Der Pasadena Clan (27), 1 Person, hat: Schwert, 4 Speere, Plattenpanzer.*

Schiffe können Ozeanregionen befahren, und sie können in Küstenregionen ein- und auslaufen. Schiffe können aber nicht direkt – ohne über eine Ozean Region zu segeln – von einer Küstenregion in die benachbarte Küstenregion gelangen. Küstenregionen sind keine Ozeanregionen, sie liegen **neben** einer Ozeanregion.

*Will genauer gesagt heißen: Jede Region mit mindestens einer Grenze am Ozean ist eine Küstenregion.* Im obigen Beispiel könnte ein Schiff Lochinver von Nordosten nach Südwesten durchsegeln, da in jedem Schritt entweder die Zielregion oder die Herkunftsregion eine Ozeanregion ist (man stelle sich einfach einen Kanal durch die Region vor – eigene Kanäle lassen sich allerdings **nicht** bauen). Die Euphoria kann nicht mit **NACH OSTEN** direkt von Lochinver nach Gotfawohu fahren, sondern sie müsste einen Umweg über Ozeanregionen machen, beispielsweise mit **NACH NORDOSTEN SUEDOSTEN**.

# Produktion

Fast alle Dinge werden mit dem **MACHE** Befehl hergestellt. Ausnahmen sind die Luxusgüter, die nur gehandelt werden können.

## Waren

In der folgenden Tabelle sind normale Waren aufgeführt. Einheiten mit dem entsprechenden Talentwert können diese Waren aus den angegebenen Rohstoffen produzieren. Pro Person, Monat, Rohstoff und Talentpunkt kann ein Gegenstand produziert werden. Man beachte, dass auch Pferde mit dem **MACHE** Befehl aus Wildpferden "gemacht" werden.

Gegenstand	Talent	mind.	Rohstoff	Menge
Eisenbarren	Bergbau	1	—	-
Holzstamm	Holzfaellen	1	—	-
Steinquader	Steinbau	1	—	-
Pferd	Pferdedressur	1	—	-
Wagen	Wagenbau	1	Holzstaemme	5
Katapult	Wagenbau	3	Holzstaemme	10
Schwert	Waffenbau	1	Eisenbarren	1
Speer	Waffenbau	2	Holzstamm	1
Armbrust	Bogenbau	2	Holzstamm	1
Bogen	Bogenbau	3	Holzstamm	1
Kettenhemd	Ruestungsbau	1	Eisenbarren	3
Plattenpanzer	Ruestungsbau	3	Eisenbarren	5

*Gegenstand= zu produzierender Gegenstand*

*Talent= benötigtes Talent*

*mind.= minimaler TaW zum Herstellen*

*Rohstoff= benötigt zum Herstellen*

*Anz.= Anzahl der benötigten Einheiten des Rohstoffs für 1 Gegenstand*

Um einen bestimmten Gegenstand zu produzieren, benötigt man den angegebenen Rohstoff in der angegebenen Menge sowie eine Einheit mit dem entsprechenden hohen Talent. Beispiel: Sollen 3 Bögen gebaut werden, benötigt man eine Einheit mit einer Person und Bogenbau 3 sowie 3 Holzstämmen. ( *Auch wenn es seltsam klingt ist es tatsächlich so, dass eine Person, sobald sie Bogenbau 3 erreicht, sofort 3 Bögen aus 3 Baumstämmen herstellen kann! Gleiches gilt für andere Produkte, die höhere Talentwerte voraussetzen. Die maximal machbare Anzahl (pro Person) ist immer der Talentwert.* ) Um 3 Holzstämmen produzieren zu können benötigt man eine Einheit mit einer Person und Holzfällen 3 oder 3 Personen mit Holzfällen 1.

**Eisenbarren und Steinquader kann man nur im Gebirge gewinnen, und zwar maximal je 100 pro Monat.** Dieses Limit gilt für alle Einheiten in der Region gleichzeitig. Werden zu viele Rohstoffe abgebaut,

werden sie proportional aufgeteilt:

*Angenommen in einer Bergregion hat die Partei A 40 Personen mit Bergbau 3, und die Partei B 10 Personen mit Bergbau 4, dann könnte A 120 Eisenerz und B 40 Eisenerz abbauen. Die maximal erhältlichen 100 Eisenerz werden dann im Verhältnis 120:40 aufgeteilt – A erhält etwa 75 Eisenerz, und B etwa 25.*

Holz kann solange gefällt werden, wie es Bäume hat. Typischerweise können in Wäldern zwischen 600 und 900 Baumstämme gefällt werden. (*Hat ein Wald irgendwann einmal unter 600 Bäume, so wird er zur Ebene mit Bäumen. Die beiden Terrains sind bis auf die Dichte der Bewaldung vollkommen identisch.*)

Solange es noch Bäume gibt, können sie in beliebigen Mengen gefällt werden. Die maximale Anzahl Bäume, die überhaupt in einer Region wachsen können, richtet sich nach dem Terrain:

Terrain	max. Anzahl an Bäumen
Ozean	0
Ebene/Wald(s.o.)	1000
Sumpf	200
Wüste	50
Hochland	400
Berge	100
Gletscher	10

Wald wächst allerdings nur sehr langsam wieder nach. In jeder Runde kann der Wald in einer Region um 2% wachsen. Gleichzeitig lassen 1% der Bäume in einer zufälligen Nachbarregion einen weiteren Baum entstehen.

*Ein Elb lässt mit 10%iger Chance einen zusätzlichen Baum in der Region wachsen, in der er sich befindet!*

*Fanders (-3,4), Wald, 627 Bäume, 4167 Bauern, \$9, 118 Pferde. Im Nordenwesten liegt der Wald von Murom (-4,5), im Nordosten liegt der Wald von Telab (-3,5), im Osten die Ebene von Sines (-2,4), im Suedosten die Ebene von Erisort (-2,3), im Suedwesten die Ebene von Hullhu (-3,3) und im Westen die Ebene von Hullevala (-4,4).*

***Da jeder Baum die bebaubare Fläche vermindert, kann der Wald nicht mehr wachsen, wenn es keine unbebaute Fläche mehr gibt.***

*Im obigen Beispiel gibt es  $10000 - 627 \times 10 = 3730$  Arbeitsplätze. Da es in Fanders aber 4167 Bauern gibt, bleibt keine unbebaute Fläche übrig, wo sich der Wald vermehren könnte. Der Wald von Fanders kann nicht weiter wachsen. Ohne Bauern würde der Wald in Fanders um ungefähr  $627 \times 0.02 = 13$  Bäume pro Runde wachsen. Gleichzeitig werden in allen Nachbarregionen verteilt insgesamt  $627 \times 0.01 = 6$  Bäume wachsen, sofern es den nötigen Platz hat.*

Auch Pferde können solange "gemacht" werden, wie es welche hat. Solange sie in der Freiheit leben, vermehren sie sich um 5% und wandern von Region zu Region. Aber nur, wenn genügend freies Land zur Verfügung steht: im Wald würden Pferde verhungern. Einmal gezähmt, vermehren sich Pferde nicht mehr. Jeweils 5% der Wildpferde werden in eine zufällige Nachbarregion wandern.

*Anmerkung: Man kann Pferde auch wieder "freilassen", Mittels "GIB 0 xyz PFER"*



# Burgen

Der Lohn, den Bauern und arbeitende Einheiten erhalten, hängt von der größten Burg in der Region ab. In der folgenden Tabelle ist angegeben, wie hoch dieser Lohn ist, und wie groß das Burgenbautalent einer Einheit mindestens sein muss, damit sie an einer Burg weiterbauen kann. Burgen werden aus Steinquadern erbaut. Jede Größeneinheit der Burg benötigt einen Steinquader. Pro Person, Talentpunkt und Monat kann ein Steinquader verbaut werden. Beim Zerstören einer Burg (mittels ZERSTOERE - Befehl, nicht durch Belagerung) kann etwa die Hälfte der verbauten Steinquader wieder verwendet werden: Die zerstörende Einheit erhält diese.

Bezeichnung	Größe	Burgenbau	Lohn
Baustelle	1	1	11
Befestigung	2	1	12
Turm	10	2	13
Schloss	50	3	14
Festung	250	4	15
Zitadelle	1250	5	16
Magierturm	20000	5	17

*Beispiel: Eine Einheit mit 10 Personen und Burgenbau 2 kann in einem Monat 20 Steinquader verbauen. Da sie nur 2 Talentpunkte hat, kann sie höchstens einen Turm bauen. Für einen Turm der Größe 49 wird sie drei Monate benötigen. Im letzten Monat geht die Arbeitsleistung von 11 Personenmonaten verloren. (diese 11 Personen würden an einem SCHLOSS werkeln, was sie aber aufgrund ihres Talentwertes noch nicht können.)*

Burgen betritt man mit dem **BETRETE BURG [Burg-Nr.]** Befehl, und man verlässt sie mit dem **VERLASSE** Befehl. Wenn man mit dem Bau einer neuen Burg beginnt, betritt die Einheit automatisch die Burg. Die erste Einheit, der Burgherr, hat das Kommando über die Burg. Diese Einheit kann aus mehr als einer Person bestehen. Das Kommando kann anderen Einheiten mit dem Befehl **GIB [Einheits-Nummer] KOMMANDO** übergeben werden. Der Burgherr darf seine Burg benennen und beschreiben. Der Burgherr der grössten Burg der Region darf die Region benennen und beschreiben. Nur Einheiten der eigenen oder alliierter Parteien, sowie Einheiten, die der Burgherr selber mit dem **KONTAKTIERE** Befehl kontaktiert hat, dürfen die Burg betreten.

Einheiten in Burgen werden von dieser geschützt, und zwar wird pro Größeneinheit eine Person geschützt. Nur die geschützten Personen profitieren bei einem Überfall vom Burgenbonus. Alle Personen mit dem Burgenbonus sind zudem zu 80% vor den Todes-Kampfzaubern geschützt.

Hier ein Beispiel für eine Burg. Burgen haben auch Nummern, die man für die Befehle gebraucht. Sie wird vom Computer beim Bau einer neuen Burg vergeben. Unter einer Burg sind die Einheiten eingerückt, die sich in der betreffenden Burg befinden.

*Dunkle Klosterburg des Ordens der Gerechtigkeit (1), Groesse 80, Schloss; Auf dem Felsen von Lhoch Iij'Yanver, hinter dem Tempel des Hekolat, erhebt sich im Schatten der dunklen Felsen die Klosterburg des Ordens der Gerechtigkeit. Nur duistere und grimmige Gesellen*



scheinen Ritter dieses Ordens zu werden. Das erklarte Ziel des Ordens ist der Schutz der Bruderschaft, einer grossen und weitspannenden Allianz.

\* Leopold Loewenherz und seine Ritter der Gerechtigkeit (230), Juenger des blauen Mondes (1), 9 Personen, kampfbereit, \$121, Talente: Schwertkampf 3 [180], hat: 9 Schwerter, Default: "treibe steuern ein"; Die Ritter des Ordens der Gerechtigkeit sind finstere und wortkarge Gesellen. Immer huellen sie sich in ihren schwarzen Mantel und harren ihrem Schicksal. Ritter Loewenherz ist ein frommer Mensch und betet jeden Morgen vor Sonnenaufgang in Hekolats Tempel, bis die ersten Sonnenstrahlen den Innenhof erleuchten.

## Schiffe

Aus Holzstämmen kann man Schiffe bauen. In der folgenden Tabelle ist aufgeführt, wie viele Holzstämmen benötigt werden, um ein Schiff zu bauen. Je größer das Schiff, um so schwieriger ist es zu bauen und zu führen. Um an einem Schiff zu bauen, benötigt eine Einheit mindestens das in der Tabelle angegebene Schiffsbautalent. Pro Person, Talentpunkt und Monat kann ein Holzstamm verbaut werden.

Typ	Geschwindigkeit*	Holz	Kapazität	Schiffsbau & Kapitän	Matrosen
Boot	3	5	50	1	2
Langboot	4	50	500	1	10
Drachenschiff	6	100	1000	2	50
Karavelle	6	250	3000	3	30
Trireme	8	200	2000	4	120

*Typ=Bootstyp*

*Geschwindigkeit = maximale Bewegungsreichweite in Regionen pro Monat*

*Holz = benötigte Menge an HOLZ zum Bau*

*Kapazität = Anzahl der Gewichtseinheiten, mit denen ein Schiff fahren kann (Matrosen mitrechnen!)*

*Schiffbau und Kapitän = 1. welcher Talentwert SCHIFFBAU zum Bau eines solchen Schiffes benötigt wird; 2. welcher Talentwert SEGELN mindestens von einer Person benötigt wird um das Schiff zu steuern.*

*Matrosen = Benötigte Summe des TaW SEGELN aller Besatzungsmitglieder.*

*\*Arganer erhalten Geschwindigkeit +1*

Schiffe betritt man mit dem **BETRETE SCHIFF [Schiffs-Nr.]** Befehl, und man verlässt sie mit dem **VERLASSE** Befehl. Wenn man mit dem Bau eines neuen Schiffes beginnt, betritt die Einheit automatisch das Schiff. Die erste Einheit, der Kapitän, hat das Kommando über das Schiff. Der Kapitän darf sein Schiff benennen und beschreiben. Nur Einheiten der eigenen oder alliierter Parteien, sowie Einheiten, die der Kapitän selber mit dem **KONTAKTIERE** Befehl kontaktiert hat, dürfen das Schiff betreten. Befindet sich keine Einheit in einem Schiff, kann jede beliebige Einheit das Schiff betreten.

*Es ist unerheblich, ob der Kapitän tatsächlich den höchsten Talentwert SEGELN hat.*

# Straßen

Um die Reisegeschwindigkeit über Land zu erhöhen kann man Straßen bauen. Um Straßen in einer Region zu bauen, braucht eine Einheit das Talent Straßenbau und Steinquader. Pro Person, Talentpunkt und Monat kann ein Steinquader verbaut werden.

Terrain	Steinquader
Ebene	100
Wald	150
Hochland	200
Berge	500

In allen anderen Terraintypen ist kein Straßenbau möglich. In der Auswertung werden zudem angezeigt, wie weit das Straßennetz ausgebaut ist bzw. zu welchen Regionen Anbindungen bestehen:

*Pidgan (0,0), Ebene, 10333 Bauern, \$65942, 312 Pferde. Strassen fuehren nach Nordosten in die Berge von Seli (0,1) und nach Suedwesten in die Berge von Nephin Beg (0,-1). Im Nordwesten liegt die Wueste von Fanders (-1,1), im Suedosten das Hochland von Kursk (1,-1), im Osten der Sumpf von Gosolvusu (1,0) und im Westen der Wald von Tutsch Meel (-1,0). (...)*

*Oder:*

*Lana (3,1), Berge, 1299 Bauern, \$6, 103 Pferde. Das Strassennetz ist zu 12% vollendet. Im Nordosten liegt der Wald von Saillon (3,2), im Nordwesten der Sumpf von Ithome (2,2), im Suedosten Ozean (4,0), im Suedwesten Ozean (3,0), im Osten Ozean (4,1) und im Westen die Ebene von Pellene (2,1).*

# Allianzen

Man kann anderen Parteien helfen, indem man sie zu Alliierten erklärt. Hierzu dient der **HELFE** Befehl. Werden Alliierte angegriffen, wird man auf ihrer Seite kämpfen (außer man ist mit beiden Seiten alliiert, dann halten sich die eigenen Einheiten aus den Kämpfen heraus). Die eigenen Einheiten werden alles annehmen, was alliierte Einheiten ihnen geben (Silber, Personen, Gegenstände usw.), sie werden ihnen nirgends den Eintritt verwehren und alliierte Einheiten in Regionen Steuern eintreiben lassen, die sie selber bewachen. Wenn eine Partei einer anderen hilft, also die Allianz erklärt hat, bedeutet das nicht automatisch, dass die andere Partei dies auch gemacht hat.

**Man sollte es sich auch gut überlege, mit wem man eine Allianz eingeht, denn ein falscher Verbündeter kann einem auf mehr als nur eine Art schaden, zum Beispiel, indem er einfach frische Rekruten in die Eliteeinheiten transferiert - welche keinen Verdacht schöpfen - und so stark geschwächt werden. Ein geplanter Angriff kann so sehr verheerend sein! (s.u.)**

Will man einzelnen Einheiten nicht alliierter Parteien dieselben Vorrechte gewähren wie in einer Allianz, kann man mit ihnen einfach mit dem **KONTAKTIERE** Befehl Kontakt aufnehmen. Dies ist dann besonders wichtig, wenn man Handel treibt. Sind sich zwei nicht alliierte Parteien handelseinig, so müssen sich die entsprechenden Einheiten zuerst kontaktieren, um ihre Waren austauschen zu können. Man kann Einheiten fremder Parteien nicht automatisch etwas geben, weil dies auch missbraucht werden kann: Man könnte feindliche Einheiten mit Steinquadern beladen, damit diese nicht weiter ziehen können, oder man könnte feindlichen Elitetruppen ein paar Personen ohne Waffentalent geben, so dass deren Talente verwässert würden.

**Dieser Kontaktiere Befehl muss für jede Runde neu gegeben werden! Allerdings stellt er eine sichere Alternative dar um das Vertrauen einer Partei auf die Probe zu stellen, da er im Gegensatz zum HELFE-Befehl nur für diese eine Einheit zählt. Hier könnte ein falscher Freund also viel weniger Schaden anrichten.**

# Konflikte

Konflikte werden in Sitanleta nicht zu vermeiden sein. Es wird Streit um Silber, um Regionen, um Steuerrechte, um Handelsrouten und so weiter geben. Deswegen muss man sich immer nach Freunden und Alliierten umschaun, denn: "Freunde kommen und gehen, Feinde mehren sich."

Obwohl die Regeln für den Kampf in der Dokumentation relativ viel Platz einnehmen, ist Sitanleta kein eigentliches Kriegsspiel: Die Regeln sind dafür zu plump. Daran wird sich auch in absehbarer Zeit nichts ändern. **Gleichwohl ein neues Kampfsystem seit längerem in Arbeit ist!!!**

## Kampfbeteiligte: die beiden Seiten

Ein Kampf wird mit dem **ATTACKIERE** Befehl ausgelöst. Dies bestimmt, welche Parteien zur angreifenden und welche zur verteidigenden Seite gehören.

### Angreifende Einheit

Der Kampf wird durch eine Einheit ausgelöst, welche den **ATTACKIERE** Befehl gesetzt hat. Dies ist die angreifende Einheit.

### Verteidigende Einheit

Die von der angreifenden Einheit angegriffene Einheit ist die verteidigende Einheit.

### Angreifende Partei

Die Partei der angreifenden Einheit ist die angreifende Partei.

### Verteidigende Partei

Die Partei der verteidigenden Einheit ist die verteidigende Partei.

### Angreifende Seite

Alle Parteien, welche Einheiten der verteidigenden Partei angreifen, gehören zur angreifenden Seite. Die Parteien der angreifenden Seite können untereinander verfeindet sein. Der **HELFE** Befehl hat keinen Einfluss auf die Zusammensetzung der angreifenden Seite.

### Verteidigende Seite

Alle Parteien, welche einen **HELFE** Befehl auf die verteidigende Partei gesetzt haben, gehören zur verteidigenden Seite.

Wenn mehrere Parteien eine Partei attackieren wollen, sollten sie sich gegenseitig den **HELFE** Befehl setzen. Dies nützt ihnen zwar nicht, wenn sie zur angreifenden Seite gehören, wenn aber eine von ihnen zuerst angegriffen wird, werden sie nur so gemeinsam auf der verteidigenden Seite kämpfen. Wenn zwei Parteien sich gegenseitig mit **ATTACKIERE** angreifen, ist nicht klar, welche der beiden Parteien im anschließenden Kampf die angreifende Partei sein wird, da die **ATTACKIERE** Befehle in zufälliger Reihenfolge ausgeführt werden! Um also einen Feind gemeinsam **anzugreifen**, muss jede angreifende Partei mindestens eine Einheit des Feindes attackieren. Um sich gemeinsam gegen Angreifer zu **verteidigen**, müssen sich die Parteien gegenseitig helfen.

# Die Schlacht

Die Schlacht besteht aus Kampfrunden. In jeder Kampfrunde können alle Personen beider Seiten in zufälliger Reihenfolge eine zufällig bestimmte Person der Gegenseite einmal attackieren. Bei einer Attacke wird bestimmt, wie groß die Trefferchancen sind, und dann wird durch Zufall bestimmt, ob die Attacke erfolgreich war. War sie erfolgreich ( *und wurde eventuell vorhandene Rüstung durchdrungen* ), ist die attackierte Person tot. Dies geht so lange weiter, bis eine der beiden Seiten ausgelöscht ist.

## Attackierende Person

Die Person, welche gerade eine Attacke macht, ist die attackierende Person. Jede Person kann in einer Kampfrunde eine Attacke machen. Auch Personen der verteidigenden Seite können einmal pro Kampfrunde eine Attacke machen.

## Parierende Person

Die parierende Person ist das Ziel einer Attacke. Eine Person kann mehrmals pro Runde das Ziel einer Attacke sein. Auch Personen der angreifenden Seite können Ziele von Attacken sein.

## Treffer

Ist eine Attacke erfolgreich, erleidet die parierende Person einen Treffer. Treffer sind für ungerüstete Personen tödlich. Personen mit einem Kettenhemd haben eine 1 / 3 Chance, den Treffer zu überleben, Personen mit einem Plattenpanzer haben eine 2 / 3 Chance, den Treffer zu überleben.

Vor der Schlacht wird der beste Taktiker beider Seiten bestimmt. Alle Personen seiner Seite können in der ersten Kampfrunde attackieren, ohne dass die Gegenseite zurück schlagen kann. ( *Dies ist also eine Freirunde, deren Wert nicht unterschätzt werden sollte!* )

Einheiten können den Status **kampfbereit**, **kaempft hinten** oder **kaempft nicht** haben. Den Status kann man mit dem **KAEMPFE** Befehl ändern. Die Personen aus kampfbereiten Einheiten werden in Schlachten an vorderster Front mitkämpfen. Personen aus hinten kämpfenden Einheiten können erst angegriffen werden, wenn die gesamten Kämpfenden an der Front gefallen sind. Solange es noch Personen an der Front gibt, können hinten kämpfende Personen nur Schusswaffen oder Kampfzauber verwenden. Nicht kämpfende Personen werden versuchen, den Kampf zu vermeiden. Dies gelingt nicht, wenn sie zur verteidigenden Partei gehören, und die angreifende Seite dies erkennen kann. Dies ist dann der Fall, wenn die angreifende Seite die Parteizugehörigkeit der verteidigenden Einheit und die der nicht kämpfenden Einheit erkennen kann.

**ACHTUNG: Werden nicht-kämpfende Einheiten als zu einer attackierten Partei zugehörig identifiziert, so kämpfen sie in vorderster Linie! Es kann also günstiger sein, schützenswerten Einheiten statt KAEMPFE NICHT KAEMPFE HINTEN zu geben!**

Seeschlachten werden wie Schlachten zu Land ausgefochten – die Besatzungen entern die Schiffe gegenseitig und die Einheiten fallen übereinander her. Es ist nicht möglich, andere Schiffe zu rammen oder sonstwie zu versenken. Unterbemannte oder unbemannte Schiffe treiben ohne Kontrolle im Ozean.

# Die Kämpfenden

## Ausrüstung

Jede Person in einer Einheit rüstet sich mit einer Waffe und einer Rüstung aus, die sie gebrauchen kann. Magier, die einen Kampfzauber gesetzt haben, rüsten sich nicht mit einer Waffe aus sondern benutzen den Kampfzauber. Vorsicht: Ungebrauchte Waffen oder Rüstungen werden **nicht** automatisch an unbewaffnete oder ungerüstete Einheiten weiter verteilt.

Hier die Liste der Waffen und Rüstungen in absteigender Präferenz:

Waffen	Rüstung
magische Waffen	magische Rüstungen
Katapult	Plattenpanzer
Bogen	Kettenhemd
Armbrust	
Speer	
Schwert	

*Beispiel: Eine Einheit mit 10 Personen, 6 Bögen und 6 Schwertern stellt 6 Bogenschützen und 4 Schwertkämpfer. Die restlichen 2 Schwerter werden nicht verwendet.*

## Nahkampf

Die Trefferchance im Nahkampf hängt von der Differenz zwischen dem Kampftalent des Angreifers und dem des Verteidigers ab. Das Kampftalent bestimmt sich wie folgt:

### Bewaffnete

Das Kampftalent von bewaffneten Personen ist so groß wie ihr Talent für die verwendete Waffe (Schwerkampf für Schwerter, Bogenschiessen für Bögen( *Achtung, siehe auch Unbewaffnete für den Fall das Fernkämpfer attackiert werden*) etc.). Dieses Talent wird auch das Waffentalent des Kämpfenden genannt.

### Unbewaffnete

Unbewaffnete Personen haben ein Kampftalent von -2. Werden Schützen von Schwert- oder Speerträgern attackiert, haben sie wie Unbewaffnete ein Kampftalent von -2. Kämpfende mit einem Waffentalent ohne entsprechende Waffe und Kämpfende mit Waffe aber ohne entsprechendes Waffentalent haben auch ein Kampftalent von -2.

### Burgenbonus

Personen in Burgen sind zusätzlich geschützt. Burginsassen erhalten einen Bonus von +2 auf ihr Kampftalent, wenn sie attackiert werden. Der Burgenbonus gilt nicht für eigene Attacken. Gehören die Burginsassen zur angreifenden Seite, erhalten sie keinen Burgenbonus. Des weiteren haben Burginsassen eine 80% Chance, Todes-Kampfzauber zu überleben. Die Anzahl geschützter Burginsassen wird durch die Größe der Burg bestimmt.



## Pferdebonus

In Ebenen können Schwert- und Speerträger ein Pferd benutzen. Um ein Pferd in den Kampf zu reiten, braucht man ein Reitertalent von mindestens 2. Reiter bekommen einen Bonus von +2 auf ihr Kampftalent. Personen mit Burgenbonus, sowie Personen, die Personen mit Burgenbonus attackieren oder von solchen attackiert werden, erhalten keinen Pferdebonus.

## Lanzenbonus

Bewaffnete, die mit einem Speer kämpfen und den Pferdebonus haben, erhalten einen +1 Bonus zur Attacke, weil sie ihre Speere wie Lanzen verwenden können.

## Pikenbonus

Bewaffnete, die mit einem Speer kämpfen und von Personen mit dem Pferdebonus attackiert werden, erhalten einen +1 Bonus, weil sie ihre Speere wie Piken verwenden können.

## Fernkampf

Die Trefferchancen im Fernkampf hängen von der Differenz zwischen dem Kampftalent des Schützen und einem Fixwert ab. Das Kampftalent des Gegners wird nicht verwendet. Schusswaffen lohnen sich gegen Elitetruppen, weil diese den Schüssen nicht besser als andere Truppen ausweichen können. Gegen Schusswaffen nützen nur Rüstungen und Burgen. Die folgende Tabelle zeigt, wie sich die Schusswaffen unterscheiden. Der Fixwert gibt an, mit welcher Zahl das Kampftalent des Schützen verglichen wird. Einheiten in Burgen erhalten hierauf noch den Burgenbonus von +2. Die Nachladezeit ist die Anzahl Runden, in denen nicht geschossen werden kann, nachdem ein Schuss abgegeben worden ist.

Waffe	Talent	Fixwert	Nachladen	Opfer
Armbrust	Armbrustschiessen	0	1	1
Katapult	Katapultbedienung	1	5	20
Bogen	Bogenschiessen	2	0	1

## Trefferchancen

Die Trefferchancen für den Nahkampf ermittelt sich aus der Differenz zwischen den beiden Kampftalenten, die Trefferchance für den Fernkampf aus der Differenz zwischen dem Kampftalent der Schützen und eines Fixwertes, der von der verwendeten Waffe abhängt (s.o.). Die folgende Tabelle zeigt die genaue Auswirkung dieser Differenz auf die Trefferchance:

Angreifer ist...	Chance
mehr als 1 schlechter	1%
um 1 schlechter	10%
gleich gut	25%
um 1 besser	40%
mehr als 1 besser	49%

Beispiel: Ein Schwertkämpfer mit Schwertkampf 3 hat gegen einen Schwertkämpfer mit Schwertkampf 1

eine Trefferchance von 49%. Umgekehrt hat der Unterlegene eine Trefferchance von nur 1%. Ein Armbrustschütze mit Talent 1 hat eine Trefferchance von 40%, da er um 1 besser als erforderlich ist. Ein Bogenschütze mit dem Talent 1 hat eine Trefferchance von 10%, da er um 1 schlechter als erforderlich ist.

## Beispiele

- *Ein Schwertkämpfer mit Schwertkampf 3 gegen einen Reiter mit Reiten 1 und Speerkampf 2 attackiert mit +3 (Talent) gegen +2 (Talent, ohne Pferdebonus – der Reiter kann nicht gut genug reiten) und hat 40% Chancen auf einen Treffer.*
- *Ein Reiter mit Reiten 2 und Speerkampf 3 greift einen gleich guten Kollegen an. Beide haben ein Kettenhemd. Er kämpft mit +6 (+3 Talent, +2 Pferdebonus, +1 Lanzenbonus) gegen +6 (+3 Talent, +2 Pferdebonus, +1 Pikenbonus). Dies gibt eine Trefferchance von 25%. Tödliche Treffer haben nur noch eine Chance von 16,67%.*
- *Ein Reiter mit Reiten 2 und Speerkampf 3 greift einen Reiter mit Reiten 2 und Schwertkampf 3 an. Er kämpft mit +6 (+3 Talent, +2 Pferdebonus, +1 Lanzenbonus) gegen +5 (+3 Talent, +2 Pferdebonus) und hat eine Trefferchance von 40%. Umgekehrt hat der Schwertkämpfer nur eine Trefferchance von 10% (der Speerkämpfer erhält den Pikenbonus anstelle des Lanzenbonus, ansonsten bleiben alle Werte gleich).*
- *Ein Reiter mit Reiten 3 und Speerkampf 3 greift einen Bogenschützen mit Bogenschiessen 4 an. Er attackiert mit +6 (+3 Talent, +2 Pferdebonus und +1 Lanzenbonus) gegen -2 (Schütze ohne Waffe für den Nahkampf). Der Schütze attackiert mit Talent 4 gegen 2 (Fixwert für Schützen mit einem Bogen). In beiden Fällen ist die Trefferchance 49%.*
- *Ein Reiter mit Reiten 2 und Schwertkampf 2 gegen einen Speerträger mit Speerkampf 3 attackiert mit +4 (+2 Talent, +2 Pferdebonus) gegen +4 (+3 Talent und +1 Pikenbonus). Er pariert mit +4 gegen +3 (kein Pikenbonus bei der Attacke).*
- *Ein Speerträger der angreifenden Seite mit Speerkampf 3 in einer Burg greift einen Reiter mit Reiten 2 und Speerkampf 3 an. Er attackiert mit +3 (Talent, kein Pikenbonus bei der Attacke, kein Burgenbonus für die angreifende Seite) gegen +5 (+3 Talent, +2 Pferdebonus, da der Gegner keinen Burgenbonus hat, kein Lanzenbonus bei der Parade). Er pariert mit +4 (zusätzlich +1 Pikenbonus bei der Parade) gegen +6 (zusätzlich mit Lanzenbonus bei der Attacke).*

## Plünderung

Nach dem Kampf werden die Toten gezählt, und alles brauchbare Material wird zusammengetragen. Ausser Silber, Eisenbarren, Holzstämmen, Pferden und Steinquadern hat alles Material nur eine 50% Chance, die Schlacht unversehrt zu überstehen. Die Beute wird unter den Überlebenden verteilt. Falls man einen besonders schwer beladenen Feind überfällt, kann es sein, dass man vor lauter Beute nicht weiterziehen kann. In diesem Fall kann man vorsorglich vor der Schlacht schon ein paar **GIB 0** Befehle eingeben und die Beute wegwerfen, sobald die Schlacht vorüber ist, oder man kann eine kleine Einheit zurück lassen, der man den Befehl **SAMMEL BEUTE** gibt. ( *Ich persönlich würde letzteres empfehlen - wegwerfen kann man die Beute immer noch. Zudem kann 1 einzige Person beliebig viel tragen, solange sie sich nicht bewegt.*)

# Belagerung

Jede bewaffnete Einheit kann eine Burg belagern. Hierfür muss sie eine Region erst einmal einen Monat lang bewachen (**BEWACHE** Befehl). Im nächsten Monat kann sie mit der Belagerung beginnen (**BELAGERE** Befehl). Bewachende Einheiten fremder Parteien sind also immer mit Vorsicht zu genießen! Wird eine Burg belagert, werden ihre Bewohner von der Außenwelt und allen Einnahmequellen abgeschnitten. Sofern die Belagerer Katapulte haben, werden sie diese abfeuern und so langsam aber sicher die Burg zerstören – in jeder Runde reduziert ein Katapult die Größe der belagerten Burg um die Anzahl Talentpunkte der Katapultbediener. Beispiel: Eine Einheit mit 8 Personen, 8 Katapulten, und Katapultbedienung 3 werden eine Burg jede Runde um  $8 \times 3 = 24$  Grösseneinheiten reduzieren. Die Größe einer Burg wird allerdings nie unter 1 sinken.

Nur Einheiten, deren Tarnung um 3 Punkte höher als die Wahrnehmung der belagernden Einheiten ist, können belagerte Burgen betreten oder verlassen. Diese Einheiten können so die belagerten Burginsassen mit dem dringend benötigten Silber versorgen. Beispiel: Ein Dieb mit Tarnung 4 kann in eine belagerte Burg eindringen, wenn die belagernden Einheiten nur Wahrnehmung 0 oder 1 haben.

Die Belagerung kann beliebig lange aufrecht erhalten werden. Wenn belagerte Einheiten durch Verhandlungen die Belagerung nicht beenden können, bleibt ihnen nur noch ein Angriff auf die belagernden Einheiten - oder der schleichende Tod durch verhungern...

# Befehle

Die Befehle sind ein wichtiger Teil vom Spiel: Die Spieler schicken ihre Befehle ein, und bekommen die Auswertungen zurück geschickt.

## Übersicht aller Befehle

Dies ist die Liste der Befehle die man den Einheiten geben kann. Jeder Befehl muss von einer Einheit ausgeführt werden, man kann nicht der Partei insgesamt Befehle geben. Einzelne Befehle wirken allerdings, obwohl sie von nur einer Einheit gegeben wurden, auf die ganze Partei.

[ ] meint, dass hier entsprechendes Eingesetzt werden muss (oder bei [nicht] evtl. auch nichts eingesetzt werden muss).

Nummern meinen auch Kombinationen von Zahlen und Buchstaben

Befehl	Wirkung
//	Permanente Kommentarzeile. Der Text in dieser Zeile wird in jeder neuen Vorlage wieder bei der Einheit erscheinen, hat aber keine Auswirkungen auf Befehle und Aktionen der Einheit.
ADRESSE "[neue Adresse]"	Setzt die Adresse neu, an welche die Auswertung verschickt wird.
ARBEITE	Verdient pro Person 11 Silber, egal, welche Talente sie hat, welche Rasse sie ist und welche Burg es in der Region gibt. (nur begrenzte Zahl an Arbeitsplätzen!)
ATTACKIERE [einheit-nr]	Greift die andere Einheit an. Angriffe sind Parteiaktionen, d.h. alle Einheiten der Partei der angegriffenen Partei werden ebenfalls kämpfen, falls sie keine anderen Order haben.
ATTACKIERE BAUERN	Attackiert die Bauern in der Region (und gegebenenfalls die bewachende Partei)
BEKLAUE [einheit-nr]	Versucht, eine andere Einheit zu beklauen und ([Tarnung] -[beste Wahrnehmung der Zielpartei] * 50) Silber zu stehlen
BELAGERE [burg-nr]	Belagert eine Burg. Keiner kann sie mehr verlassen oder betreten, außer sein TaW Tarnung ist um 3 höher als der beste TaW Wahrnehmung der Belagerer. Katapulte werden jede Runde auf die Burg feuern und [Katapulte*TaW Katapultbedienung] Größeneinheiten zerstören.
BENENNE EINHEIT "[Name]"	Benennt die Einheit "Name".
BENENNE PARTEI "[Name]"	Benennt die Partei "Name"
BENENNE BURG "[Name]"	Benennt die Burg, in der die Einheit ist "Name". Die Einheit muss das Kommando über die Burg haben!
BENENNE SCHIFF "[Name]"	Benennt das Schiff, in dem die Einheit ist "Name". Die Einheit muss das Kommando über das Schiff haben!
BENENNE REGION "[Name]"	Benennt die Region in der die Einheit ist "Name". Die Einheit muss das Kommando über die Größte Burg in der Region haben.
BESCHREIBE EINHEIT "[Text]"	Beschreibt die Einheit "Text".
BESCHREIBE BURG "[Text]"	Beschreibt die Burg, in der sich die Einheit befindet "Text". Die Einheit muss das Kommando über die Burg haben.
BESCHREIBE PARTEI "[Text]"	Zusatzinformationen zur Partei. (erscheinen in Spieldaten)
BESCHREIBE SCHIFF "[Text]"	Beschreibt das Schiff, in dem sich die Einheit befindet. Die Einheit muss das Kommando über das Schiff haben.

BESCHREIBE REGION "[Text]"	Beschreibt die Region, in der sich die Einheit befindet. Die Einheit muss das Kommando über die größte Burg der Region haben.
	<i>Beschreibe / Benenne Texte bleiben erhalten, bis das betreffende Objekt vernichtet oder anders benannt/beschrieben wird; auch über den Tod von Parteien hinaus!</i>
BETRETE BURG [Burg-nr]	Betritt die Burg mit der entsprechenden Nummer.
BETRETE SCHIFF [Schiff-nr]	Betritt das Schiff mit der entsprechenden Nummer.
BEWACHE [NICHT]	Die Einheit bewacht die Region (oder gibt das Bewachen auf). In der Regionsinfo erscheinen alle bewachenden Parteien.
BOTSCHAFT [AN] EINHEIT [einheit-nr] [einheit-nr etc.]	Botschaft an eine oder mehrere Einheiten. Diese Botschaften erscheinen im Normalreport. Das Wort AN ist nicht zwingend nötig.
BOTSCHAFT [AN] PARTEI [partei-nr] [partei-nr etc.]	Botschaft an eine oder mehrere Parteien, siehe oben
BOTSCHAFT [AN] REGION	Alle Einheiten in dieser Region bekommen die Botschaften ( in der Auswertung jeder Partei, die Einheiten in dieser Region hat steht die Nachricht), s.o.
EINHEIT [einheit-nr]	Beginnt die Befehle fr die Einheit mit der angegebenen Nummer (in der Vorlage stehen alle Einheiten)
ENDE	Beendet die Befehle einer mit TEMP xx erzeugten Einheit
ERKUNDE	Eine Einheit mit dem Erkunden Talent durchsucht hiermit eine Region.
FINDE [partei-nr]	Zeigt die Adresse des Spielers, der die Partei führt (mit ADRESSE festgelegt).
FINDE ALLES	Zeigt die Adressen aller Spieler.
FOLGE [einheit-nr]	Verfolgt eine Einheit auf ihren Reisen (mit NACH), sofern möglich.
FORSCHER [spruch-stufe]	Forscht nach neuen Sprüchen; ohne Spruch-Stufe wird auf der höchstmöglichen geforscht.
GIB [einheit-nr] "[Zauberspruch]"	Gib einen Zauber an einen Magier (sofern er ihn mit seinem Talentwert verwenden kann)
GIB [einheit-nr] ZAUBERBUCH	Gibt der Einheit ALLE Zauber, welche die gebende Einheit beherrscht. (Allerdings kann auch hier die Zieleinheit nur solche Sprüche behalten, die sie selbst zaubern kann)
GIB [einheit-nr] KOMMANDO	Gibt der Einheit das Kommando über eine Burg oder ein Schiff. Logischerweise muss der Befehl von einem amtierenden Schiffs- / Burgherren gegeben werden.
GIB [0einheit-nr] ALLES	Gibt ALLES an die Zieleinheit: Leute, Silber, Gegenstände.
GIB [einheit-nr] EINHEIT	Die gebende Einheit geht in den Besitz der Partei der Zieleinheit über.
GIB [einheit-nr] [anzahl] SILBER	Gibt der angegebenen Einheit [anzahl] Silber.
GIB [einheit-nr] [anzahl] PERSONEN	Transferiert [anzahl] Personen in die angegebene Einheit (Achtung! Verwässerung möglich!)
GIB [einheit-nr] [anzahl] "[Gegenstand]"	Gibt der Zieleinheit die angegebene Anzahl des angegebenen Gegenstandes.
GIB BAUERN [anzahl] SILBER	Gibt den Bauern die angegebene Menge Silber.
GIB BAUERN [anzahl] PERSONEN	Macht [anzahl] Personen der Einheit zu Bauern



GIB BAUERN [anzahl] "[Gegenstand]"	Schmeisst Gegenstände für immer weg. <i>Nein, man kann die Bauern NICHT bewaffnen... alles außer Silber und Personen verschwindet</i>
GIB 0 ...	Letztendlich das gleiche wie GIB BAUERN, nur dass auch Personen und Silber für immer verschwinden!
HELFE [partei-nr] [NICHT]	Alle Einheiten der Partei erkennen Einheiten der angegebenen Partei als alliiert an (umgekehrt muss das nicht so sein!), helfen ihnen im Kampf und nehmen alles von ihnen an. Vampire können nur mit Vampiren alliiert sein. HELFE ist quasi ein permanentes KONTAKTIERE von allen Einheiten an alle.
KAEMPFE	Die Einheit kämpft vorne
KAEMPFE NICHT	Die Einheit vermeidet Kämpfe, wenn möglich. Dies kann nur durch Tarnung geschehen. Sollte eine Einheit zum Kampf gezwungen werden, so kämpft sie VORNE.
KAEMPFE HINTEN	Die Einheit kämpft hinten. Hinten können nur Fernwaffen und Zauber eingesetzt werden
KAMPFZAUBER "[Zauberspruch]"	Setzt den Kampfzauber für einen Magier fest. (Bleibt bis zur nächsten Änderung mittels Kampfzauber).
KAUFE [anzahl] "[Gegenstand]"	Kauft [anzahl]Einheiten des Gegenstandes von den Bauern. Geht nur mit Luxusgütern.
KONTAKTIERE [einheit-nr]	Kontaktiert eine fremde Einheit. Quasi eine Allianz für eine Runde zwischen der gebenden und der Zieleinheit.
LEHRE [einheit-nr] [einheit-nr etc.]	Beschleunigt das Lernen anderer mit dem Faktor 2. Die lehrende Einheit muss einen höheren Talentwert besitzen. 1 Person kann max. 10 Personen unterrichten.
LERNE [Talent]	Lernt ein Talent. Unter normalen Umständen bekommt man 30 Lerntage.
LIEFERE [einheit-nr] [anzahl] [Gegenstand]	Gibt einer Einheit jede Runde die vorgegebene Anzahl des angegebenen Gegenstandes (auch Silber). Es gibt nur einen LIEFERE für jede Einheit.
MACHE TEMP [unit-alias-nr]	Erschafft eine neue Einheit, die <b>nur</b> diese Runde mit "Temp [unit-alias-nr]" angesprochen wird. In der nächsten Runde hat die Einheit eine eigene Nummer bekommen.
MACHE BURG [burg-nr]	Baut an einer Burg weiter oder baut eine neue Burg. Fehlt der Parameter, so wird an der Burg gebaut, in der sich die Einheit befindet bzw. eine neue Burg wird errichtet.
MACHE SCHIFF [schiff-nr]	Baut an dem Schiff mit angegebener Nummer weiter
MACHE "[Schiffstyp]"	Baut ein neues Schiff vom angegebenen Typ.
MACHE	Baut am angefangenen Schiff oder an der angefangenen Burg weiter.
MACHE STRASSE	Baut weiter am Straßennetz oder beginnt dieses.
MACHE [Gegenstand]	Macht Gegenstände (sofern möglich).
MACHE [anzahl] [Gegenstand]	Macht weniger Gegenstände, nämlich maximal [anzahl]; sinnvoll z.B. in Bergen, wenn die Ressourcen in festgelegtem Verhältnis zwischen Parteien / Einheiten abgebaut werden sollen.
MEUCHEL [einheit-nr]	Versucht die spezifizierte Einheit zu ermorden (oder eine Person von ihr, falls sie größer ist).



NACH [richtung] [richtung etc.]	Die Einheit wandert, segelt oder reitet in die angegebene(n) Richtung(en) - in gegebener Reihenfolge.
NAECHSTER	Beendet die Befehle einer PARTEI. MUSS zum Schluss des Zuges stehen (und nur da!)
NUMMER EINHEIT [neue-nr] [neue-nr etc.]	Gibt der Einheit eine neue Nummer. zuerst wird die als erstes angegebene Nummer probiert. Existiert diese schon, wird die zweite genommen usw.
NUMMER PARTEI [neue-nr] [neue-nr etc.]	Gibt der Partei eine neue Nummer; s.o.
NUMMER SCHIFF [neue-nr] [neue-nr etc.]	Gibt dem Schiff, in dem die Einheit ist eine neue Numemr; s.o.
OPTION AUSWERTUNG [NICHT]	Sendet den Normalreport der Auswertung (nicht).
OPTION VERSCHIEDENES [NICHT]	Der Punkt "Verschiedenes" erscheint in der Auswertung - oder nicht. (Eine Liste verschiedener Dinge)
OPTION EINKOMMEN [NICHT]	Der Punkt "Einkommen" erscheint in der Auswertung - oder nicht. (Die Einnahmen jeder einzelnen Einheit)
OPTION HANDEL [NICHT]	Der Punkt "Handel" erscheint in der Auswertung - oder nicht. (Die Kauf/Verkauf Aktionen von Luxusgütern)
OPTION PRODUKTION [NICHT]	Der Punkt "Produktion" erscheint in der Auswertung - oder nicht. (Die produzierten Gegenstände aller Einheiten)
OPTION BEWEGUNGEN [NICHT]	Der Punkt "Bewegungen" erscheint in der Auswertung - oder nicht. (Die durchgeführten Bewegungen aller Einheiten sowie evtl. Meldungen, dass Bewegungen NICHT durchgeführt wurden)
OPTION COMPUTER [NICHT]	Der Computerreport (CR) wird mitgesendet (oder nicht). Der CR wird für verschiedene Programme wie beispielsweise EHMV, Maggelan und Vorlage benötigt.
OPTION STATISTIK [NICHT]	Es erscheint eine Statistik mit vorhandenen Personen und Gegenständen in jeder Region - oder nicht.
OPTION ZIP [NICHT]	Sendet alle Dateien ZIP-gepackt - oder nicht.
OPTION BZ2 [NICHT]	Sendet alle Dateien BZ2-gepackt - oder nicht.
OPTION RAR [NICHT]	Sendet alle Dateien RAR-gepackt - oder nicht.
OPTION Silberpool [NICHT]	Einheiten geben anderen eigenen Einheiten in der Region Silber, wenn sie solches benötigen (Einmal gesetzt gilt für immer, bis es mit NICHT ausgeschaltet wird). <b>Gilt für die gesamte Partei.</b>
OPTION TGZ [NICHT]	Sendet alle Dateien TGZ-gepackt - oder nicht
OPTION TXT	Sendet alle Dateien normal ungepackt. (Standardeinstellung zu Beginn)
PARTEI [partei-nr] "[Passwort]"	MUSS zu Anfang der Befehle einer Partei stehen. Einziger Befehl, der nicht von einer Einheit gegeben wird.
PASSWORT "[neues passwort]"	Setzt ein neues Passwort. <b>ACHTUNG! Das neue Passwort gilt erst ab der nächsten Runde, sowohl für Zeitungsartikel als auch für den Zug!</b>
PRAEFIX "[praefix]"	Setzt für eigene Partei ein Praefix, das vor der Rasse erscheint; z.B. Hoch-Elben
REKRUTIERE [anzahl]	Die Einheit rekrutiert [anzahl] Personen, sofern sie genug Silber hat.
SAMMEL ALLES	Sammelt gesamtes Silber in der Region (natürlich nur von eigenen Einheiten).

SAMMEL [anzahl]	Sammelt nur [anzahl] Silber von allen Einheiten. Mit dem sammeln wird bei der Einheit begonnen, die im Normalreport am weitesten oben steht.
SAMMEL BEUTE	Sammelt nach Kämpfen die gesamte Beute ein. Bietet sich an ,wenn man schnell weiterziehen will und durch das Beutegewicht evtl. nicht mehr Reisen könnte.
SORTIERE	Ändert die Reihenfolge der Einheiten in der Auswertung ( <i>Vorsicht, wenn viele sortiere in einem Zug gegeben werden, man kann viel durcheinander bringen, allerdings hat es letztendlich keine "echten" Auswirkungen, wo eine Einheit steht.</i> )
SORTIERE VOR [einheit-nr]	Die Einheit erscheint künftig direkt vor der angegebenen Einheit
SORTIERE HINTER [einheit-nr]	Die Einheit steht künftig direkt hinter der angegebenen Einheit
STIRB "[Passwort]"	Lässt die Partei ausscheiden. alle Einheiten sterben, alle Gegenstände verschwinden. Burgen bleiben stehen, Schiffe bleiben, wo sie sind und treiben ggf. ab.
TREIBE [STEUERN EIN]	Treibt das Maximum an Steuern ein. Das in Klammern stehende ist unnötig.
TREIBE [anzahl] [AN STEUERN EIN]	Treibt nur [Anzahl] Steuern ein. Auch hier kann "Steuern ein" ignoriert werden.
UNTERHALTE	Verdient 20*TaW Silber pro Person bis hin zum Maximum der Region.
URSPRUNG [xoffset] [yoffset]	Verschiebt den Koordinatenursprung für Karten und Regionen.
VERGESSE [talent]	Talent vergessen; unwiederbringlich.
VERKAUFE [anzahl] "[Gegenstand]"	Verkauft [anzahl] des gewählten Luxusgutes an die Bauern.
VERLASSE	Die Einheit verlässt das Schiff oder die Burg.
ZAUBERE "[zauberspruch]"	Zaubert den gewählten Zauberspruch
ZEIGE "[zauberspruch]"	Zeigt Beschreibung des Zaubers.
ZEIGE ALLES	Zeigt Beschreibung aller bekannten Zaubers.
ZERSTOERE	Zerstört Burg oder Schiff. Nur vom Kapitän / Kommandeur ausführbar.

Man kann mehrere **KAUFE** und **VERKAUFE** Befehle auf einer Zeile angeben! Beispiel:

KAUFE 10 Juwelen UND VERKAUFE 10 Seidenballen UND 10 Balsamtoepfe

## Lange und kurze Befehle

Es gibt 'lange' und 'kurze' Befehle. Jede Einheit kann pro Runde nur einen langen, aber beliebig viele kurze Befehle ausführen. In der folgenden Liste sind alle langen Befehle aufgelistet. Alle anderen Befehle sind kurze Befehle.

- ARBEITE
- BEKLAUE
- BELAGERE
- ERKUNDE
- FOLGE
- FORSCHE
- KAUFE
- LEHRE

- LERNE
- MACHE
- MEUCHEL
- NACH
- TREIBE
- UNTERHALTE
- VERKAUFE
- ZAUBERE

Wird einer Einheit ein langer Befehl gegeben, wird sie den alten langen Befehl vergessen und den neuen Befehl so lange ausführen, bis er widerrufen wird. Das ist der neue **Default Befehl** der Einheit. Die einzige Ausnahme hierzu ist **NACH**. Nach dem **NACH** Befehl nimmt die Einheit ihren ehemaligen langen Befehl wieder auf. Default Befehle werden immer ausgeführt, wenn die Einheit sich nicht bewegt und an Land befindet. Auf hoher See werden die langen Befehl nicht ausgeführt. Die einzige Ausnahme ist der Kapitän: Er kann und muss den **NACH** oder den **FOLGE** Befehl verwenden, um mit dem Schiff zu segeln. Einheiten können in dem Monat, in dem das Schiff in See sticht, lange Befehle ausführen.

Der **LIEFERE** Befehl nimmt in dieser Hinsicht eine Sonderstellung ein: **LIEFERE** wirkt genau wie ein **GIB** Befehl, mit dem Unterschied, dass der letzte **LIEFERE** Befehl genauso wie der Default Befehl gespeichert bleibt und in der nächsten Runde wieder ausgeführt wird.

Der // Kommentar wird ebenfalls gespeichert und in die neue Zugvorlage übernommen.

Eine weitere Ausnahme sind die **KAUFE** und **VERKAUFE** Befehle. Man kann mehrere von ihnen auf eine Zeile kombinieren. Dies zählt dann als **ein** langer Befehl.

## Bei der Eingabe zu beachten

Jeder Zug muss mit der Zeile **PARTEI n "passwort"** beginnen. **n** ist die eigene Parteinummer, und **"passwort"** ist das Passwort der Partei. Jeder Zug sollte mit dem Schlüsselwort **NAECHSTER** beendet werden.

Alle Befehle (außer dem **PARTEI n "Passwort"**) werden pro Einheit abgegeben, auch wenn es Befehle sind, die die Partei als ganzes betreffen. Am Ende der Auswertung fügt der Computer immer eine Vorlage für die nächste Befehlsdatei an. Hier ein Beispiel für eine solche Zugvorlage:

```
PARTEI 2 "GrofxMoftzg"
```

```
; Handan (4,2)
```

```
EINHEIT 5; Horde der Trolle (5)
```

```
lerne bergbau
```

```
EINHEIT 36; Taenzer des Todes (36)
```

```
unterhalte
```

```
; Carcavelos (4,3):
```

```
EINHEIT 35; Untote Sklaven (35)
```

```
arbeite
```

```
; Grandola (5,3):
```

```
EINHEIT 32; Reiter der Verdammnis (32)
```

```
lerne unterhaltung
```

## NAECHSTER

Abkürzungen: Alle Befehle können abgekürzt werden. Pro Zeile darf nur ein Befehl stehen. Einzig Zeichenketten in Gänsefüßchen dürfen sich über mehrere Zeilen hinweg erstrecken. Alle Befehle sind unabhängig von Groß- und Kleinschreibung. Die einzige Ausnahme hierzu ist das Passwort, dieses muss **genau** so eingegeben werden, wie es gesetzt wurde.

Werden für die Befehle Zeichenketten (z.B. für den Namen) verlangt, muss man sie nur dann in Gänsefüßchen (" ") einschließen, wenn sie Leerzeichen enthalten. Falls nötig, können diese Zeichenketten sich über mehrere Zeilen erstrecken. Leerzeichen, Zeilenumbrüche und Tabulatoren werden zwischen Gänsefüßchen alle auf genau ein Leerzeichen komprimiert. Eine Leerzeile signalisiert den Abbruch der Zeichenkette:

```
BENENNE EINHEIT "Herakles
```

```
BESCHREIBE EINHEIT "Der starke, wild um sich blickende Mann traegt ein
                    Loewenfell um seine Schultern."
```

Hier hat man Glück gehabt: wären der **BENENNE** und der **BESCHREIBE** Befehl nicht durch die Leerzeile getrennt, dann hätte der arme Herakles nun den sonderlichen Namen **Herakles BESCHREIBE EINHEIT** bekommen, und der Spieler hätte einen Fehler wegen dem unbekannten Befehle **Loewenfell** bekommen. Sicherer wäre **BENENNE EINHEIT Herakles** gewesen.

Alle underscores ( \_ ) werden durch ein Leerzeichen ersetzt. Will man ein underscore in den Text setzen, muss man dieses als \\_ schreiben.

```
ADRESSE "Alexander Schroeder, Buelachstrasse 1c, 8057 Zuerich. email
        fuer dringende Faelle: alex@zool.unizh.ch. Fuer Infos ueber
        meine grossartige Allianz siehe
        http://www.compuserve.com/homepages/Alex\_Schroeder/"
```

## Kommentare

Es gibt zwei Möglichkeiten, die Befehle mit Kommentaren zu versehen:

a) beginnend mit einem Semikolon ( ; ). Aller Text hinter einem Semikolon wird ignoriert. In einem Text, der in Gänsefüßchen eingeschlossen ist, darf ein Semikolon stehen. b) als eigener Kommentarbefehl // . Dieser ist ein richtiger Befehl und muss darum als erster Befehl in der Zeile stehen und von einem Leerzeichen gefolgt sein. Der Vorteil ist, dass solche // Kommentare automatisch in die nächste Zugvorlage übernommen werden, d.h. sie wirken wie an der Einheit festgeklebte Notizzettel!

Kommentare können einem das Verstehen der gemachten Züge beim nächsten Mal erleichtern!

```
EINHEIT 17
```

```
NACH NORDEN;    Bis Serov weiter laufen!
```

```
// Silber geben lassen und dann weiter nach osten osten. Dort
```

```
// die Schwerter |bergeben.
```

```
BESCHREIBE EINHEIT "Thormilas wandert erschoept nach Serov; bei
                    seinem Schlafmangel wird er heute allerdings
                    nicht mehr weit kommen."
```

## Tipps

Achtet bei der Befehlseingabe darauf, dass ihr die richtige Parteinummer und Einheitennummern verwendet habt, und dass ihr

das Passwort nicht vergessen habt. Am Ende eurer Auswertung gibt es eine Vorlage für die nächsten Befehle. Verwendet sie. Wenn ihr euch nicht sicher seid, schreibt mir eine E-Mail (**ATLANTIS README**). Ich kann euch in den ersten paar Zügen vielleicht helfen.

Verwendet **ACHECK** mit der Option **-e** um zu überprüfen, ob **ACHECK** eure Befehle wie erwartet interpretiert. **ACHECK** überprüft die Syntax von Atlantis Befehlsdateien. Die Semantik wird von **ACHECK** nicht erfasst. Wer will, kann gerne versuchen, **ACHECK** zu portieren, es wurde unter **DJGPP** entwickelt. Der C Sourcecode sollte leicht zu portieren sein, wenn man sich etwas mit C-Compilern auskennt. **ACHECK** für Win/DOS und den source code kann man über die Homepage beziehen.

Benennt eure Partei und alle Einheiten, und korrigiert eure Adresse, falls nötig.

Schreibt reichhaltig Kommentare in eure Befehlsdateien, damit ihr in den nächsten Monaten auch wisst, wofür dies oder das gemacht wurde. Es ist eine gute Idee, die Befehle nach Regionen zu gruppieren, so dass man ein paar Zeilen an Kommentaren für die Region zur Verfügung hat. ( *Die Vorlage am Ende der Auswertung macht dies bereits*) Ein guter Ausgangspunkt für eure neue Befehlsdatei ist die an die Auswertung angehängte Vorlage für den nächsten Zug. Bei jeder Einheit kann man noch anmerken, was sie produziert, für wen sie es produziert, wohin sie unterwegs ist, oder welche Art von Handel sie treibt. Hier ein Beispiel für diese Kommentare:

```
; Lochinver (4,4)
; abgeholzt?
```

```
EINHEIT 8;           Bogenbauer Jog'nabat und seine Sippe (8)
// Bogenbaumeister
// Vorsicht vor der dunklen Horde
mache Schwert
gib 38 5 Schwerter ; die Leibwache ausrüsten.
```

## Reihenfolge der Befehle

1. **MACH TEMP**. Neue Einheiten werden erschaffen, und die nachfolgenden Befehle werden zur neuen Einheit kopiert.
2. Die Monster machen ihre Züge.
3. **ADRESSE**, **PASSWORT** und **SENDE**.
4. Die Default Befehle werden gesetzt.
5. **HELFE**, **KAEMPFE**, **KAMPFZAUBER**, **BESCHREIBE**, **BENENNE**, **BEWACHE NICHT**, **SAMMEL BEUTE**, **URSPRUNG** und **ZEIGE**. Wichtig ist, dass Einheiten hier nur aufhören können zu bewachen, damit noch in diesem Zug andere Einheiten Steuern eintreiben können. Damit die Steuern nicht überraschend blockiert werden können, kann man erst am Ende der Runde mit **BEWACHE** beginnen. Des Weiteren sieht man, dass die **BESCHREIBE** und **BENENNE** Befehle vom alten Burgherren oder Kapitän gegeben werden, falls dieser in der aktuellen Runde die Burg oder das Schiff verlässt.
6. **BOTSCHAFT**, **FINDE** und **KONTAKTIERE**.
7. **ATTACKIERE**. Vor einem Kampf kann also **HELFE**, aber weder **NACH** noch **GIB** noch **REKRUTIERE** ausgeführt werden.
8. **BELAGERE**. Diesen kann man nur ausführen, wenn man die Region bewacht, man also **vor** dieser Runde schon den **BEWACHE** Befehl gegeben hat. In dieser Runde abgegebene **BEWACHE** Befehle wurden noch nicht ausgeführt.
9. **GIB**, **LIEFERE** und **SAMMEL**. Alles wird hier übergeben, außer das Kommando über Burgen und Schiffe. Dies folgt später. **SAMMEL BEUTE** wurde schon vorher ausgeführt.
10. **REKRUTIERE**. Wenn in einer Runde eine Einheit Personen gleichzeitig mit **GIB** transferiert und mit **REKRUTIERE** rekrutiert, wird der Transfer zuerst ausgeführt. Die Talente der transferierten Personen werden durch das Rekrutieren nicht verwässert.
11. **STIRB**. Parteien die derart aus dem Spiel treten, konnten also in dieser Runde noch ihre letzten **GIB** Befehle abgeben.

12. Alle Einheiten ohne Mitglieder werden aufgelöst. Alle Parteien ohne Einheiten bekommen ihre letzte Auswertung.
13. **BETRETE.**
14. **GIB KOMMANDO.** Potentielle neue Burgherren und Kapitäne haben ihren neuen Herrschaftsbereich schon betreten.
15. **VERLASSE.** Erst nach erfolgreicher Übergabe dürfen ehemalige Burgherren und Kapitäne ihre Burgen und Schiffe verlassen.
16. **ZERSTOERE.** Bei einem Kommando Wechsel muss der **neue** Burgherr oder Kapitän den **ZERSTOERE** Befehl geben.
17. Jetzt werden die langen Befehle abgearbeitet. Zuerst werden die **FORSCH** und **LEHRE** Befehle ausgeführt.
18. **MACHE.**
19. Nun arbeiten die Bauern und die Einheiten führen den **ARBEITE** Befehl aus. Die Bauern haben nun sehr viel Geld zur Verfügung.
20. **UNTERHALTE.**
21. **VERKAUFE.**
22. **KAUFE.**
23. **TREIBE.**
24. **LERNE.**
25. **ZAUBERE.** Vor **ZAUBERE** wird noch überprüft, ob die Einheit ihre Zaubersprüche überhaupt noch beherrscht. Dies könnte nicht mehr der Fall sein, wenn beispielsweise nicht magiekundige Personen in die Einheit eingetreten sind. Dass **ZAUBERE** hier steht, ist wichtig: Es bedeutet, dass Zaubersprüche keinen Einfluss auf die Befehle haben, die schon abgearbeitet wurden.
26. **BEKLAUE.**
27. **NACH.**
28. **FOLGE.**
29. Um unliebsamen Überraschungen vorzubeugen, wird **BEWACHE** erst hier gesetzt. Somit erscheinen die Einheiten in der Auswertung schon mit dem Status **bewacht die Region**, ohne dass die **TREIBE** Befehle dieser Runde beeinflusst werden.
30. Ganz am Ende treiben Schiffe auf hoher See, falls sie nicht genug Matrosen an Bord haben, nach einem Kampf könnte dies ja der Fall sein.
31. Die Bauern, Pferde und Wälder vermehren sich.
32. Die Unterhaltskosten werden den Einheiten und Bauern abgezogen; unterernährte Personen und Bauern verhungern zum Teil.
33. Am Ende wandert ein Teil der Bauern in Nachbarregionen aus.

Die Befehle müssen von den Spielern nicht zwingend in dieser Reihenfolge eingegeben werden! Es ist durchaus zulässig folgendes einzugeben:

```
GIB TEMP 5 300 Silber
MACH TEMP 5
  REKRUTIERE 1
  KAEMPFE NICHT
  LERNE HOLZFAELLEN
ENDE
```

**Die Reihenfolge, in der die Befehle ausgeführt werden, entspricht immer noch der Liste oben.** Die neue Einheit wird zuerst erschaffen, kämpft nicht mehr, erhält 300 Silber, rekrutiert 1 und lernt schlussendlich Holzfällen, obwohl das nicht der Reihenfolge entspricht, in der die Befehle eingegeben wurden!



# Liste der Befehle

Es folgt nun die erläuterte Liste aller Befehle, die man seinen Einheiten geben kann. **Auch Befehle, die eigentlich die gesamte Partei betreffen, müssen von einer Einheit ausgeführt werden (ADRESSE, BENENNE PARTEI, PASSWORT, SENDE)!**

## // "Kommentartext"

Befiehlt, diese Zeile als Kommentar zu behandeln und in die folgende Zugvorlage zu übernehmen.

## ADRESSE "neue adresse"

Setzt die Adresse der eigenen Partei neu. Diese Adresse kann mittels dem Befehl **FINDE** von anderen Spielern abgefragt werden. Eure Auswertung wird vom Computer an diese Adresse geschickt. Bei Spielbeginn sind die E-Mail Adressen fast immer korrekt gesetzt. Kontrolliert und ergänzt eure Adressen sobald wie möglich.

Das erste Wort der Adresse, welches ein at-sign (@) enthält, wird als E-Mail Adresse verwendet. **Diese E-Mail Adresse darf keine Leerstellen oder Kommata enthalten** (Vorsicht CompuServe Benutzer!). Nach der ersten E-Mail Adresse können beliebige weitere E-Mail Adressen, WWW Seiten, Telefonnummern oder Postadressen folgen.

Wenn die Auswertung mehrere Tage nach dem Zug-Abgabe-Termin (ZAT) immer noch nicht angekommen ist, solltet ihr mir mal eine **SITANLETA README** E-Mail schicken. Wahrscheinlich ist eure E-Mail Adresse falsch gesetzt worden, und ich habe dann keine Möglichkeit mehr, mich mit euch in Kontakt zu setzen.

*Auswertung an eine normale E-Mail Adresse:*

```
ADRESSE "a.schroeder@bsiag.ch Alexander Schroeder,
        Schaerenmoosstrasse 83, CH-8052 Zuerich, Tel 01 / 302 01 36"
```

Auswertung an eine email Adresse bei CompuServe: *PRE> ADRESSE "123456.789@compuserve.com Alex Schroeder, Buelachstrasse 1c, CH-8057 Zuerich, Tel 1-800-7654321"*

## ARBEITE

Die Einheit arbeitet in der Landwirtschaft und verdient 11 Silber pro Person und Monat.

**ARBEITE** ist ein langer Befehl.

**Auch durch Burgen, welche den Lohn der Bauern erhöhen, wird der Lohn, der mit Arbeite verdient wird nicht erhöht!**

*Beispiel:*

*ARBEITE*

## ATTACKIERE einheit-nr

## ATTACKIERE BAUERN

Attackiere die betreffende Einheit oder die Bauern in der aktuellen Region. Gekämpft wird bis auf den Tod einer Seite. Werden die Bauern angegriffen und besiegt, so erobert die angreifende Seite das Silber der Bauern. Attackiere ist ein kurzer Befehl. Will man mehrere Einheiten in einer Runde attackieren, so muss für jede dieser Einheiten ein eigener Befehl gegeben werden.

*Beispiel:*

*ATTACKIERE 76*

*ATTACKIERE 5b2*

## BEKLAUE einheit-nr

Mit diesem Befehl wird versucht, die angegebene Einheit zu beklaue. Ist das Tarnungstalent der Täter höher als das Wahrnehmungstalent der Opfer, merken die Opfer, dass sie beklaut worden sind, aber nicht von wem. Sind Wahrnehmungstalent der Opfer und Tarnungstalent der Täter gleich hoch, gelingt der Diebstahl nicht und die Opfer werden gewarnt. Die Täter werden allerdings immer noch nicht identifiziert. Ist das Wahrnehmungstalent der Opfer höher als das Tarnungstalent der Täter, werden die Täter auf frischer Tat ertappt und identifiziert. Diebe können pro Person und Talentpunkt 50 Silber klauen.

**BEKLAUE** ist ein langer Befehl. *Beispiel:*  
*BEKLAUE 53b*

## BELAGERE burg-nr

Hiermit wird die angegebene Burg belagert. Jeglicher Kontakt zwischen Burg und der Außenwelt wird hiermit unterbunden. Die Einheiten innerhalb der Burg erhalten also auch kein Geld mehr und werden verhungern, falls sie die Belagerung nicht rechtzeitig abschütteln können. Die Belagerer werden ihre Katapulte abfeuern, falls sie welche haben, und die Burg langsam zerstören. Nur bewachende Einheiten können eine Burg belagern. Dies gibt allen fremden Einheiten eine Runde Zeit, angemessen darauf zu reagieren.

**BELAGERE** ist ein langer Befehl. *Beispiel:* *BELAGERE 50*

## BENENNE EINHEIT "name"

## BENENNE PARTEI "name"

## BENENNE BURG "name"

## BENENNE SCHIFF "name"

## BENENNE REGION "name"

Mit diesem Befehl wird das aufgeführte Objekt neu benannt. Burgen und Schiffe können nur umbenannt werden, wenn die Einheit auch das Kommando über die Burg oder das Schiff hat (sie muss also die erste Einheit unter der Burg oder dem Schiff auf der Auswertung sein). Eine Region kann nur vom Burgherrn der mächtigsten Burg einer Region umbenannt werden. Namen dürfen keine Klammern () enthalten. Der neue Name kann bis zu 80 Zeichen lang sein. Längere Beschreibungen fügt man mit dem Befehl **BESCHREIBE** an.

**Auch das Benennen der Partei muss von einer Einheit ausgeführt werden:**

```
PARTEI 7
  BENENNE PARTEI Falsch; kein Effekt.
EINHEIT 89
  BENENNE PARTEI Richtig; Einheit 89 führt den Befehl aus.
```

Umlaute und andere Sonderzeichen in "name" bitte vermeiden. Schon unter DOS sehen Umlaute, die unter Windows geschrieben wurden, sehr seltsam aus. Deswegen sollte man ae, oe und ue anstelle der normalen Umlaute verwenden.

*Beispiel:* *PARTEI 9 EINHEIT 67 BENENNE PARTEI "Die Koenner" BENENNE EINHEIT "Meister der Diplomatie" ...*

## BESCHREIBE BURG "text"

## BESCHREIBE PARTEI "text"

## BESCHREIBE SCHIFF "text"

## BESCHREIBE REGION "text"

Dies ändert die Beschreibung für ein Objekt. Diese Beschreibung wird jeweils nach dem Objekt aufgelistet und kann bis zu 400 Zeichen lang sein. Der Computer vergibt bei der Erschaffung von Objekten keine Beschreibungen. Für Schiffe, Burgen und Regionen gelten dieselben Einschränkungen wie beim Benennen von Objekten: Burgen und Schiffe können nur beschrieben werden, wenn die Einheit auch das Kommando über die Burg oder das Schiff hat (sie muss also die erste Einheit unter der Burg oder dem Schiff auf der Auswertung sein oder das Kommando übergeben bekommen haben). Eine Region kann nur vom Burgherrn der größten Burg einer Region beschrieben werden.

Da Beschreibungen sehr lang sind, werden sie oft über mehrere Zeilen hinweg geschrieben:

*BESCHREIBE EINHEIT "Ein starker Mann mit einem umgehaengten  
Loewenfell und einer Keule in der Hand"*

Umlaute und andere Sonderzeichen in "text" bitte vermeiden. Schon unter DOS sehen Umlaute, die unter Windows geschrieben wurden, sehr seltsam aus. Deswegen sollte man ae, oe und ue anstelle der normalen Umlaute verwenden.

Der Inhalt von **BESCHREIBE PARTEI** wird auf der Homepage von Sitanleta unter Spieldaten veröffentlicht.

## BETRETE BURG burg-nr

## BETRETE SCHIFF schiff-nr

Betrete die angegebene Burg oder das angegebene Schiff. Falls die Einheit, die das Kommando über die Burg oder das Schiff hat, nicht zur eigenen Partei oder einem Alliierten gehört, muss sie in diesem Monat den **KONTAKTIERE** Befehl gegeben haben.

## BEWACHE [NICHT]

Einheiten können ihre Region bewachen. Dies bewirkt, dass ab der nächsten Runde Einheiten nicht alliierter Parteien in dieser Region keine Steuern mehr eintreiben können (*Zudem verhindern einige Völker weitere Dinge; Elfen verhindern, dass nicht-alliierte Bäume fallen...*). Bewachen mehrere Parteien eine Region, dann können nur noch die Parteien Steuern eintreiben, welche mit **allen** bewachenden Parteien alliiert sind, dh. alle bewachenden Parteien müssen einen **HELFE** Befehl für die betreffende Partei gesetzt haben. In der Runde, in welcher der **BEWACHE** Befehl gegeben wurde, ist das Eintreiben von Steuern auch für nicht alliierte Parteien noch möglich, da der **BEWACHE** Befehl erst nach dem **TREIBE** Befehl ausgeführt wird. Wenn sich eine Einheit bewegt, verliert sie den **bewacht die Region** Status. Um in der nächsten Region wieder mit dem Bewachen beginnen zu können, muss sie den **BEWACHE** Befehl wiederholen.

Die bewachende Einheit wird sofort für alle anderen Einheiten in der Region sichtbar, egal wie hoch ihr Tarnungstalent ist. Dies gibt allen fremden Einheiten eine Runde Zeit, sich auf die neue Situation einzustellen. Wenn eine Einheit eine Region bewacht, kann sie die Burgen in der Region mit dem **BELAGERE** Befehl belagern. Werden die Bauern in der Region angegriffen, werden die Parteien aller bewachenden Einheiten auf der Seite der Bauern kämpfen.

## BOTSCHAFT [AN] EINHEIT einh-nr [einh-nr etc.] "text"

## BOTSCHAFT [AN] PARTEI partei-nr [partei-nr etc.] "text"

## BOTSCHAFT [AN] REGION "text"

Hiermit können Botschaften an andere Einheiten, an andere Parteien, oder an alle Parteien in einer Region geschickt werden. Schickt man eine **BOTSCHAFT AN EINHEIT** oder **BOTSCHAFT AN REGION**, dann wird die Botschaft anonymisiert, wenn die Empfänger die absendende Einheit nicht sehen können.

Wie alle anderen Texte auch, dürfen Botschaften keine Leerzeilen enthalten. Eine Leerzeile beendet die Botschaft wie ein Gänsefüßchen. Alle Zeilenvorschübe in Botschaften werden ignoriert. Eine Botschaft kann bis zu 400 Zeichen lang sein. Längere Texte sollten in der Zeitung publiziert werden.

```
BOTSCHAFT AN EINHEIT 514 15 78 "Zahlt sofort je $100 an Joman den
Zoellner (881), sonst werden unsere Wachen sich um euch
kuemmern!"
```

# EINHEIT

EINHEIT [einheit-nr]

Mit diesem Schlüsselwort beginnt man die Befehlseingabe für eine der eigenen Einheiten.

Die Befehle einer neuen Einheit beginnt man wiederum mit dem Schlüsselwort **EINHEIT**. Befehle, die nicht einer Einheit gegeben werden, werden **nicht ausgeführt!** ( *Ausnahme ist PARTEI [nummer] "[password]"*)

```
PARTEI 7 "Wasndasn"
    PASSWORT "Rhinoz for Prez!"; Falsch: Wird nicht ausgefuehrt!
EINHEIT 45
    NACH NORDEN
EINHEIT 46
    BETRETE BURG 7
```

# ENDE

ENDE

Dies beendet die Eingabe der Befehle für eine temporäre Einheit, die mit **MACHE TEMP** erschaffen wurde.

Die Befehle zwischen **MACHE TEMP** und **ENDE** sind die Befehle für die neue Einheit. In dieser Runde sollte die Einheit einen Namen erhalten, ansonsten wird sie vom Computer einfach "Nummer xyz" genannt. Zudem muss sie Personen rekrutieren oder durch einen Transfer erhalten (**GIB TEMP x y PERSONEN**), und sie sollte einen langen Befehl bekommen, damit sie in ihrem ersten Monat etwas zu tun hat:

```
EINHEIT 87
    GIB TEMP 1 250 Silber
    MACHE TEMP 1
        BENENNE EINHEIT "Joggonarag Thorggh"
        REKRUTIERE 1
        LERNE Magie
    ENDE
```

# ERKUNDE

Eine Einheit mit dem Erkunden Talent kann mit diesem Befehl die Region nach Quests durchsuchen. Ob sie etwas findet hängt von ihrem Talentwert ab (zudem kann jede Region nru ein einziges Mal pro Runde durchsucht werden). Die Chance etwas zu finden steigt mit dem Talentwert. Die Mächtigkeit des evtl. Gefundenen steigt mit dem Talentwert. Meldungen über Gefundenes stehen im Punkt "Verschiedenes"

Eine gefundene Questen/Quests könnte evtl. so aussehen (völlig aus der Luft gegriffenes Beispiel!):

```
Einheit xyz findet in Region Hanalei (4/17) einen Frostriesen. Dieser spricht "Wenn
du für mich den Feuerriesen in der Höhle dort drüben vertreibst, werde ich künftig in
deiner Armee dienen".
```

Ich wiederhole ausdrücklich, dass dieses Beispiel erfunden ist. Im Allgemeinen dürfte aus dem Text hervorgehen, worin die Quest besteht und was zu tun ist.

## **FINDE** partei-nr

## **FINDE** ALLES

**FINDE** [**partei-nr**] verlangt die Adresse des Spielers derr gegebenen Partei. Hiermit kann man auch nur seine eigene Adresse verlangen, um zu überprüfen, ob sie richtig gesetzt ist. Die eigene Adresse kann man mit dem Befehl **ADRESSE** ändern. Mit dem Parameter **ALLES** bekommt man eine Liste **aller** Adressen der Mitspieler.

## **FOLGE** [einheit-nr]

Mit diesem Befehl kann man eigenen bzw. fremden Einheiten (ver-)folgen. Ist die verfolgte Einheit allerdings schneller als die folgende Einheit, sei es durch ein schnelleres Schiff oder weil sie beritten ist, kann sie der Verfolgung entkommen. Die Verfolger versuchen bei einer Verfolgung einfach den **NACH** Befehl ihres Zieles auch auszuführen.

**FOLGE** ist ein langer Befehl.

## **FORSCH**E [spruch-stufe]

Die Einheit, welche aus Magiern bestehen muss, beginnt mit diesem Befehl nach neuen Zaubersprüchen zu forschen. Dies kostet 200 Silber. Die Einheit muss dieses Geld bei sich tragen. Wenn keine Spruchstufe angegeben ist, versucht die Einheit, auf der höchstmöglichen Stufe zu forschen. Diese Stufe berechnet sich aus der Hälfte des Magietalentes, abgerundet. Also kann ein Spruch der Stufe 1 erst entdeckt werden, wenn man ein Magietalent von 2 hat. Wird ein Zauberspruch entdeckt, wird seine Beschreibung automatisch in der Auswertung aufgeführt. Diese Beschreibung kann man sich mit dem Befehl **ZEIGE** erneut zeigen lassen.

**FORSCH**E ist ein langer Befehl.

**GIB** einheit-nr **anzahl** **SILBER**

**GIB** einheit-nr **anzahl** **PERSONEN**

**GIB** einheit-nr **anzahl** "gegenstand"

**GIB** einheit-nr "zauberspruch"

**GIB** einheit-nr **ZAUBERBUCH**

**GIB** einheit-nr **ALLES**

**GIB** einheit-nr **EINHEIT**

**GIB** einheit-nr **KOMMANDO**

**GIB** **BAUERN** **anzahl** **SILBER**

**GIB** **BAUERN** **anzahl** **PERSONEN**

**GIB** **BAUERN** **anzahl** "gegenstand"

**GIB** **BAUERN** **ALLES**

**GIB** **BAUERN** **EINHEIT**

**GIB** **0** **anzahl** **SILBER**

**GIB** **0** **anzahl** **PERSONEN**

**GIB** **0** **anzahl** "gegenstand"

# GIB 0 ALLES

# GIB 0 EINHEIT

Eine ganze Menge kann mit diesem Befehl übergeben werden. Bedingung ist, dass die angegebene Einheit Sachen annimmt. Dies tut sie nur, wenn sie zur eigenen oder einer alliierten Partei gehört, oder wenn sie diesen Monat einen **KONTAKTIERE** Befehl für die Gebereinheit gegeben hat. (oder wenn das Ziel 0 oder die Bauern ist/sind)

Wenn ein **GIB** Befehl jede Runde wiederholt werden muss, bietet sich der **LIEFERE** Befehl an. Der **LIEFERE** Befehl funktioniert genauso wie ein **GIB** Befehl, mit dem Unterschied, dass der letzte **LIEFERE** Befehl genauso wie der Default Befehl gespeichert bleibt und in der nächsten Runde wieder ausgeführt wird.

## Diverses

Silber, Personen, Gegenstände, oder gleich die ganze Einheit können mit **GIB** weitergegeben werden. Verwendet man **GIB [einheit-nr] ALLES**, dann wir alles, was die Einheit besitzt, zur angegebenen Einheit transferiert.

Gegenstände kann man vernichten, indem man sie an die Bauern oder an die Einheit 0 gibt. Werden Personen an die Bauern gegeben, so wächst die Bauernpopulation, wird Silber an die Bauern gegeben, werden sie reicher. Werden Personen oder Silber an die Einheit 0 gegeben, werden sie vernichtet. All dies geschieht mit den Befehlen **GIB BAUERN** bzw. **GIB 0**.

Wenn man eine Einheit mit all ihrem Besitz vernichten möchte, muss man die Einheit mitsamt ihrem Besitz an die Bauern oder die Einheit 0 transferieren. Dies geschieht mit den Befehlen **GIB BAUERN ALLES**, **GIB 0 ALLES**, **GIB BAUERN EINHEIT** oder **GIB 0 EINHEIT**. Dies kann nötig sein, wenn eine Einheit nach einem Kampf sich weiterbewegen möchte, die Feinde aber so viel Beute bei sich tragen, dass die eigene Einheit diese nicht mehr zu tragen vermag. In diesem Fall wird **GIB 0** oder **GIB BAUERN** mit **SAMMEL BEUTE** kombiniert.

```

EINHEIT 15431
ATTACKIERE 721
NACH Sueden Sueden
MACH TEMP 18
    ; wir koennen max. 100 schwerter gebrauchen,
    ; der Rest muss weg.
SAMMEL BEUTE
GIB 15431 100 Schwerter
GIB 0 ALLES
ENDE

```

## Kommando über Schiffe und Burgen

Hat eine Einheit ein Schiff oder eine Burg unter ihrem Kommando, ist sie also die erste aufgeführte Einheit im Schiff (oder ihr wurde das Kommando zuvor übergeben) oder in der Burg, kann sie das Kommando auch an andere Einheiten übergeben:

```
GIB 1203 KOMMANDO
```

## Neue Einheiten

Mit **MACH TEMP** wird eine neue Einheit erschaffen. Die Nummer der neuen Einheit ist während dieser Runde unbekannt. Die Befehle für die neue Einheit folgenden dem **MACH TEMP** Befehl. Andere Einheiten der eigenen Partei können **TEMP x** anstelle einer richtigen Einheitennummer verwenden. Einheiten fremder Parteien können diese TEMP Nummer nicht verwenden. Die Befehle für die neue Einheit werden mit dem **ENDE** Befehl beendet.

Die neue Einheit hat bei ihrer Entstehung **kein** Geld. Folgendes **funktioniert** also **nicht**:

```

EINHEIT 775
LEHRE TEMP 1

```



```
MACHE TEMP 1
  GIB TEMP 1 500 Silber; sinnlos!
  REKRUTIERE 10
  LERNE SCHWERTKAMPF
  BENENNE EINHEIT "Thors Maenner"
ENDE
```

Das **muss** so geschrieben werden:

```
EINHEIT 775
  LEHRE TEMP 1
  GIB TEMP 1 500 Silber; hier!
MACHE TEMP 1
  REKRUTIERE 10
  LERNE SCHWERTKAMPF
  BENENNE EINHEIT "Thors Maenner"
ENDE
; GIB TEMP 1 100 Silber oder hier!
```

**Warnung:** Wenn die erzeugende Einheit in einem Gebäude oder Schiff steht, wird die neue TEMP-Einheit auch dort erzeugt. Wenn das unerwünscht ist (z.B. weil dann das Schiff überladen wäre), sollte man der Temp-Einheit gleich einen **VERLASSE** Befehl mitgeben.

## Transfer von Personen und Einheiten

Wichtig ist der Unterschied zwischen dem Übergeben von Personen und dem Übergeben einer ganzen Einheit. Normalerweise verwässern die Talente, wenn neue Personen zu einer Einheit hinzu kommen. Dies ist problematisch, wenn man eine talentierte Einheit einer anderen Partei geben will, da man als Ziel bei Transfers immer eine Einheit der anderen Partei (mit mindestens einer Person) angeben muss. Normalerweise würden die Talente bei einem derartigen Transfer also immer verwässern. Deswegen gibt es die Möglichkeit, ganze Einheiten am Stück von einer Partei zur anderen zu transferieren. Hierbei muss man die Einheit angeben, zu deren Partei transferiert werden soll. Die ursprüngliche Partei der transferierten Einheit gibt dieser die Befehle für die aktuelle Runde.

```
* Tcheela, Kuechenchef (896), Juenger des blauen Mondes (1), 1
  Person, kampfbereit, Talente: Wahrnehmung 1 [60], Default: "lern
  wahrnehmung" .
```

- Visior von Mullaghcarn (899), Kinder des Feuers (56), 1 Personen.

Nun gib der Spieler der Jünger des blauen Mondes die folgenden Befehle:

```
EINHEIT 896
  LERNE Wahrnehmung
  GIB 899 EINHEIT
```

Nächsten Monat hat Tcheela die Partei gewechselt:

- Tcheela, Kuechenchef (896), Kinder des Feuers (56), 1 Personen.

- Visior von Mullaghcarn (899), Kinder des Feuers (56), 1 Personen.

Falls die Kinder des Feuers noch in dieser Runde Pläne für die Einheit 896 haben, müssen die **Jünger des blauen Mondes** die entsprechenden Befehle hierfür geben!

Mit **GIB [einheit-nr] EINHEIT** übergibt man die Einheit an die Partei der angegebenen Einheit. Mit **GIB [einheit-nr] ALLES** fusioniert man die Einheit mit der angegebenen Einheit.

## Zaubersprüche

Eine Einheit von Magiern kann einer anderen Einheit einen Zauberspruch zum Abschreiben "geben". Die andere Einheit wird den Spruch lernen können, wenn die Stufe des Spruches kleiner oder gleich der Hälfte des Magietalentes der Einheit ist, aufgerundet. Danach können nun beide Einheiten den Zauberspruch. Um beispielsweise einen Spruch der Stufe 3 zu erforschen, muss man ein Magietalent von 6 haben, um den Spruch aber von einem anderen Magier bekommen zu können, braucht man nur Magie 5. (Neu Forschen ist eben schwerer als einfach vor fertige Tatsachen gestellt zu werden)

*GIB 1543 "Feuerball"*

Um einer anderen Einheit sämtliche bekannten Zaubersprüche zu übergeben, verwendet man **GIB einheit-nr ZAUBERBUCH**.

*GIB 1543 ZAUBERBUCH*

## HELFE [partei-nr] [NICHT]

Mit diesem Befehl alliiert sich eine Partei (einseitig) mit einer anderen, bzw. löst eine solche Allianz (einseitig) auf. Die andere Partei wird davon nichts bemerken! Erst im Ernstfall erkennt man die wahre Gesinnung der Gegenpartei.

Die eigenen Einheiten werden alles annehmen, was alliierte Einheiten ihnen geben (Silber, Personen, Gegenstände usw.), sie werden ihnen nirgends den Eintritt verwehren und alliierte Einheiten sogar in Regionen Steuern eintreiben lassen, die sie bewachen. ( **Dies kann von einem falschen Alliierten bewusst sehr schadhaft ausgenutzt werden!**)

## KAEMPFE

### KAEMPFE HINTEN

### KAEMPFE NICHT

Normalerweise kämpfen im Falle eines Angriffes alle Einheiten einer Partei mit. Mit diesem Befehl kann die Reaktion einer Einheit im Falle eines Kampfes genauer bestimmt werden.

#### kaempfe

Die Einheit kämpft an vorderster Front in jeder Schlacht, bei der die eigene Partei involviert ist. Die Einheiten an der Front schützen alle hinten kämpfenden Einheiten vor Attacken. Die Einheit hat den **kampfbereit** Status.

#### kaempfe hinten

Die Einheit kämpft hinter der Front in jeder Schlacht, bei der die eigene Partei involviert ist. Hinter der Front können nur Schusswaffen und Kampfzauber verwendet werden. Ist die Front aufgerieben, werden diese Einheiten nachrücken und können attackiert werden! Dies verwendet man mit Vorteil für Schützen, Taktiker und Magier. Ohne Vorteil wird dies auch öfters für nicht-kriegerische Einheiten wie Produzenten verwendet. Die Einheit hat den Status **kaempft hinten**.

#### kaempfe nicht

Die Einheit versucht allen Kämpfen aus dem Weg zu gehen. Dies setzt man mit Vorteil für Kundschafter mit hohem Tarnungstalent ein. Wenn die Einheit von der angreifenden Partei nicht direkt angegriffen wird, und ihre Parteizugehörigkeit unbekannt ist, dann wird sie dem Kampf aus dem Weg gehen können. Da "Zivilisten" meist keine Tarnung haben, werden sie erkannt werden und mitkämpfen. Werden nicht kämpfende Einheiten zu Kämpfen gezwungen, dann kämpfen sie VORNE! Die Einheit hat den Status **kaempft nicht**. Die Einheit wird in Kämpfen verwickelt werden, wenn sie die angreifende Einheit oder die verteidigende Einheit ist, oder wenn sie zur verteidigenden Partei gehört, und die angreifende Seite dies erkennen kann. Dies ist dann der Fall, wenn die angreifende Seite die Parteizugehörigkeit der verteidigenden Einheit und der nicht kämpfenden Einheit erkennen kann und beide zur gleichen Partei gehören. **KAEMPFE NICHT** nützt also nur dann, wenn die eigene Einheit ein hohes Tarnungstalent und der Angreifer kein entsprechend hohes Wahrnehmungstalent hat.

# KAMPFZAUBER "[zauberspruch]"

Der genannte Zauberspruch wird zum Kampfzauber erwählt, zu dem Zauber, den die Einheit im Kampf verwenden wird. Einmal gesetzt bleibt er bis zur nächsten Änderung gesetzt. Nimmt der Magier an keinen Kämpfen teil, bleibt dies ohne Auswirkung. Nicht alle Zaubersprüche sind Kampfzauber. Die Beschreibung der Zaubersprüche kann man sich mit dem Befehl **ZEIGE** erneut zeigen lassen.

# KAUFE [anzahl] "[gegenstand]" UND [anzahl]...

Wenn die Einheit das Talent Handeln hat, wird sie versuchen, die genannte Anzahl Luxusgüter zu kaufen. Dies geht nur, wenn sich in der Region eine Burg befindet, in deren Nähe der Markt abgehalten werden kann. Alle angebotenen Waren stehen im Regionsreport (Anm.: Sinnvollerweise kauft man vermutlich nur die billigen, in der Region produzierten Güter.) Pro Person, Talentpunkt und Monat können 10 Luxusgüter gekauft werden.

Wird die Anzahl der gekauften Gegenstände weggelassen, so versucht die Einheit die maximal mögliche Anzahl zu kaufen.

Die kaufbaren Luxusgüter können nur von Bauern hergestellt werden; die Einheiten der Spieler können dies nicht. Man kann mehrere **KAUFE** und **VERKAUFE** Befehle durch ein **UND** verknüpfen, solange der gesamte Umsatz, dh. die Anzahl gekaufter und verkaufter Güter das Limit von 10 pro Person, Talentpunkt und Monat nicht überschreitet. Bei Wiederholungen muss man den Befehl nicht mit angeben. In der folgenden Region könnte man beispielsweise Juwelen und Balsamtöpfe verkaufen, und Gewürzballen zu einem guten Preis kaufen:

*Lochinver (0,0), Ebene, 7 Baeume, 3890 Bauern, \$17664, 46 Pferde. Im Nordwesten liegt der Sumpf von Roin (-1,1), im Nordosten Ozean (0,1), im Osten die Ebene von Gotfawohu (1,0), im Suedosten die Berge von Corinth (1,-1), im Suedwesten Ozean (0,-1) und im Westen der Gletscher von Rapel (-1,0). In dieser wunderbaren Landschaft leben friedliebende Bauern und Handwerker ein bescheidenes, aber ruhiges Leben.*

*Auf dem Markt gelten folgende Preise: fuer Balsamtoepfe \$48, fuer Gewuerzballen \$5, fuer Juwelen \$70, fuer Myrrhe Saeckchen \$30, fuer Oel Amphoren \$36, fuer Seidenballen \$36 und fuer Weihrauch Kisten \$28.*

*Der entsprechende Befehl lautet:*

*VERKAUFE 10 Juwel UND 5 Balsam UND KAUFGE Gewuerz*

**KAUFE** ist ein langer Befehl.

# KONTAKTIERE einheit-nr

Einheiten fremder Parteien können einem nichts geben, außer man ist mit den jeweiligen Parteien alliiert. Um dies im begrenzten Masse doch zu erlauben, verwendet man den **KONTAKTIERE** Befehl.

Die angegebene Einheit der nicht alliierten Partei kann also **nur in diesem Monat** der Einheit, die den **KONTAKTIERE** Befehl gegeben hat, Sachen geben. Um langfristig mit anderen Parteien zusammen zu arbeiten, verwendet man den **HELFE** Befehl.

Den **KONTAKTIERE** Befehl kann man auch anderweitig brauchen: Möchte man beispielsweise einer fremden Einheit für einen Monat das Eintreiben von Steuern erlauben, so müssen alle Einheiten mit dem **bewacht die Region** Status die fremde Einheit kontaktieren. Auch wenn man fremden Einheiten Eintritt in Schiffe oder Burgen erlauben will, muss die Einheit, welche das Kommando über die Burg oder das Schiff hat, einen **KONTAKTIERE** Befehl für die fremde Einheit eingeben. Für bestimmte Zaubersprüche benötigen Magier manchmal eine Einheit in entfernten Regionen, welche mit ihnen Kontakt aufnehmen müssen. Auch hier verwendet man den **KONTAKTIERE** Befehl. Den **KONTAKTIERE** Befehl kann man selbst eingeben, wenn die angegebene Einheit sich nicht in derselben Region befindet oder getarnt ist.

Das untenstehende Beispiel zeigt, dass der **KONTAKTIERE** Befehl von der Einheit ausgeführt werden muss, die etwas bekommen will.

*PARTEI 125*

*EINHEIT 311*

*GIB 456 1000 Silber ; Tribut!*

*[...]*

*PARTEI 300*

*EINHEIT 456*

*KONTAKTIERE 311 ; erlaube Zahlung.*

## LEHRE [einheit-nr] [einheit-nr etc.]

Um die Zeit herabzusetzen, die eine andere Einheit braucht, um ein Talent zu erlernen, kann man sie das Talent lehren. Dazu muss die lehrende Einheit in dem betreffenden Talent besser als die lernende Einheit (der Talentwert zählt!) sein, dann lernt die lernende Einheit doppelt so schnell, als wenn sie versucht, ihr Talent auf eigene Faust zu verbessern. Einheiten lernen Talente mit dem **LERNE** Befehl.

Mit diesem Befehl lehrt man alle aufgelisteten Einheiten in dem Talent, das diese gerade lernen. Das zu lehrende Talent muss also **nicht** angegeben werden! Es ist also auch möglich, mehrere Einheiten in verschiedenen Talenten zu unterrichten,. sofern die lehrende Einheit die Bedingungen erfüllt (s.o.). Die Schüler müssen lernen, während der Lehrer lehrt. Der Talentwert des Lehrers verbessert sich während dem lehren nicht. Es kann mehr als eine Einheit aufgelistet werden. Das bedeutet, dass die Schüler jeweils unterschiedliche Talente lernen können, solange der Lehrer in allen gelernten Talenten mehr Talentpunkte als die Schüler hat, ist das kein Problem. Ein Lehrer kann allerdings nur 10 Personen pro Monat lehren. TEMP Einheiten fremder Parteien können nicht gelehrt werden.

Im folgenden Beispiel muss die Einheit 51 ein höheres Unterhaltungstalent als Einheit 54 haben, und sie muss das Wagenbau Talent haben. Die frischen Rekruten haben Wagenbau 0. Die Einheiten 54 und TEMP 54 dürfen zusammen nicht mehr als 10 Personen haben.

*EINHEIT 51*

*LEHRE 54 TEMP 54*

*EINHEIT 54*

*LERNE UNTERHALTUNG*

*GIB TEMP 54 50 SILBER*

*MACH TEMP 54*

*REKRUTIERE 1*

*LERNE WAGENBAU*

*BENENNE EINHEIT "Schreinerlehrling Tim"*

*ENDE*

**LEHRE** ist ein langer Befehl.

## LERNE "[talent]"

Mit diesem Befehl verbringt die Einheit einen Monat mit dem Lernen des angegebenen Talentes. Man muss einen Monat lang lernen, um ein Talent auf die Stufe 1 zu bringen, weitere zwei Monate, um das Talent von Stufe 1 auf die Stufe 2 zu bringen, weitere drei Monate, um das Talent von Stufe 2 auf Stufe 3 zu bringen, etc. Normalerweise sind 2 Talentpunkte doppelt so effektiv wie 1 Talentpunkt, 3 Talentpunkte dreimal so effektiv, etc. Die Lernzeit lässt sich halbieren, wenn eine andere, bessere Einheit den **LEHRE** Befehl verwendet und als Lehrer fungiert.

Viele Völker haben Modifikationen auf bestimmte Talente. Diese werden **direkt auf den Talentwert angerechnet, sobald eine Einheit ohne Modifikationen den Talentwert 1 hat** **LERNE** ist ein langer Befehl.

**LIEFERE** [einheit-nr] [anzahl] "[gegenstand]"

**LIEFERE** NICHT

Wenn ein **GIB** Befehl jede Runde wiederholt werden muss, bietet sich der **LIEFERE** Befehl an. Der **LIEFERE** Befehl funktioniert genauso wie ein **GIB** Befehl, mit dem Unterschied, dass der letzte **LIEFERE** Befehl genauso wie der Default Befehl gespeichert bleibt und in der nächsten Runde wieder ausgeführt wird. Dieser Auftrag wird mit dem Parameter **NICHT** wieder gelöscht. Es wird nur ein **LIEFERE** Befehl gespeichert.

*Im folgenden Beispiel soll die Einheit 4011, welche früher die Einheit 407 mit Eisenbarren beliefert hat, Reiten lernen, und die Einheit 2561 soll die Belieferung der Einheit 407 übernehmen. Dies funktioniert nur, wenn Einheit 2561 schon 30 Eisenbarren hat:*

```
EINHEIT 4011
  LERNE Reiten
  LIEFERE NICHT
```

```
EINHEIT 2561
  LIEFERE 407 30 Eisen ; muessen jetzt schon da sein
  MACHE Eisen ; werden erst naechste Runde uebergeben
```

```
EINHEIT 407
  MACHE Schwerter
```

**MACHE** "[gegenstand]"

**MACHE** anzahl "[gegenstand]"

**MACHE** STRASSE

**MACHE** BURG [burg-nr]

**MACHE** SCHIFF [schiff-nr]

**MACHE** "[schiffstyp]"

**MACHE** TEMP [unit-alias-nr]

Dieser Befehl wird für die Erschaffung neuer Einheiten und die Herstellung von Gegenständen, Burgen, Schiffen und Strassen verwendet.

**MACHE** ist ein langer Befehl, ausgenommen **MACHE TEMP**.

## Gegenstände

Will man Gegenstände herstellen, verwendet man **MACHE "[gegenstand]"**. Falls dies von Belang ist, kann man eine geringere Anzahl als die maximal mögliche angeben. Für alle Gegenstände braucht man ein Talent und einen bestimmten Rohstoff.

## Strassen, Burgen, Schiffe

Will man in einer Region das Durchreisen durch Straßen und Brücken erleichtern, verwendet man **MACHE STRASSE**. Um Straßen zu bauen, braucht man das Talent Strassenbau und Steinquader.

Um eine neue Burg zu bauen, verwendet man **MACHE BURG**. Ist man innerhalb von einer Burg, kann man mit **MACHE**

oder **MACHE BURG** an dieser weiterbauen. Burgen können beliebig ausgebaut werden. Um an Burgen zu bauen, muss man Steinquader und das Talent Burgenbau haben. Befindet man sich außerhalb der Burg, an der man weiterbauen will, muss man deren Nummer mit angeben (**MACHE BURG 17**).

Will man ein neues Schiff bauen, muss man den Schiffstyp angeben. Einmal im Schiff, kann man mit **MACHE** oder **MACHE SCHIFF** daran weiterbauen. Will man an einem anderen Schiff weiterbauen, muss man dessen Nummer angeben. An Schiffen kann nur bis zu der dem typ entsprechenden Größe weiter gebaut werden. Um Schiffe zu bauen, muss man das Talent Schiffsbau und Holzstämmen haben.

*Beispiel: Im ersten Monat verwendet man **MACHE Langboot** um ein neues Schiff zu bauen. Angenommen es bekommt vom Computer die Nummer 62. Im nächsten Monat verwendet man **MACHE SCHIFF** falls man die Einheit innerhalb des Schiffes ist, oder **MACHE SCHIFF 62** falls die Einheit außerhalb des Schiffes ist, um am Schiff Nummer 62 weiter zu bauen. Wird **MACHE Langboot** wiederholt, so wird ein zweites Langboot angefangen!*

## Neue Einheiten

Mit **MACHE TEMP [unit-alias-nr]** erschafft man neue Einheiten. Die unit-alias-nr ist eine vorläufige Nummer, denn man weiss zu diesem Zeitpunkt noch nicht, welche Nummer die Einheit schlussendlich vom Computer bekommen wird. Für alle anderen Befehle, bei denen man eigentlich die Nummer der neuen Einheit verwenden würde, kann man nun diese vorläufige Nummer verwenden, mit dem Wort **TEMP** davor. Diese vorläufige Nummer muss nur für die eigene Partei in der jeweiligen Region einzigartig sein. Zum Überprüfen durch ACHECK empfiehlt es sich allerdings, in den Befehlen für eine Partei diese Nummern nicht doppelt zu verwenden.

Die neue Einheit muss noch Mitglieder bekommen, sonst wird sie stillschweigend am Ende des Monats wieder **gelöscht!** Wenn die neue Einheit Mitglieder neu rekrutieren soll, muss sie auch **genug Geld** dafür erhalten. Erhält sie das nicht, wird die Einheit niemanden rekrutieren können und sich auflösen. Bekommt die Einheit Geld, rekrutiert aber keine Mitglieder, so löst sie sich **ebenfalls** auf und das Geld fällt der ersten, eigenen Einheit in der Region zu. Nach **MACHE TEMP** folgen die Befehle für die neue Einheit. Diese Befehle kann man mit dem **ENDE** Befehl beenden. Befehle nach dem **ENDE** Befehl gehören wieder zur ursprünglichen Einheit. Im folgenden Beispiel sind die Befehle je nach zugehöriger Einheit eingerückt.

```
EINHEIT 17
GIB TEMP 1 5 PERSONEN           ; Einheit 17
LEHRE TEMP 1                     ; Einheit 17
MACHE TEMP 1
    BENENNE EINHEIT Drachenreiter ; TEMP 1
    LERNE SCHWERTKAMPF            ; TEMP 1
ENDE
GIB TEMP 2 100 SILBER           ; Einheit 17
MACHE TEMP 2
    REKRUTIERE 1                  ; TEMP 2
    BENENNE EINHEIT Tom           ; TEMP 2
    LERNE BERGBAU                 ; TEMP 2
```

## MEUCHEL [einheit-nr]

Mit dem Befehl **MEUCHEL [einheit-nr]** versucht man eine Person der spezifizierten Einheit zu ermorden. Der Talentwert Meucheln des Meuchlers wird mit dem Wahrnehmungstalent des höchsten Wahrnehmers der Partei, zu welcher die zu ermordende Person gehört verglichen. Ist das Talent Wahrnehmung kleiner oder gleich dem TaW Meucheln, wird diese Einheit umgebracht.

Wenn die Talente Wahrnehmung und Meucheln gleich groß sind, bekommt die Partei eine Warnung, dass eine Einheit ermordet wurde, sonst nicht. Dieser Befehl kann nur von 1-Personen-Einheiten ausgeführt werden.

```
MEUCHEL 1abc           ; Einheit 1abc wird gemeuchelt
```

**MEUCHEL** ist ein langer Befehl.



## NACH [richtung] [richtung etc.]

Mit dem Befehl **NACH** bewegt sich die Einheit durch die Welt von Sitanleta. Die Einheiten geben hierbei nicht die Koordinaten ihres Zieles an, sondern die Himmelsrichtung, in die sie reisen wollen. Die Himmelsrichtungen sind **Nordwesten**, **Nordosten**, **Osten**, **Suedosten**, **Suedwesten** und **Westen**. Wer nach Osten will, sollte nicht nach Westen gehen.

Besitzt man ein Schiff oder ein Pferd, oder bewegt sich auf Straßen, so können Einheiten in einem Monat oft mehrere Regionen weit reisen. In diesem Fall werden die Himmelsrichtungen für jeden weiteren Schritt einfach **auf derselben Zeile** weiter aufgelistet.

*NACH Westen ; zu Fuss*

*NACH Westen Westen ; zu Pferd oder auf Straßen geht es schneller!*

*NACH Westen Westen Westen Westen ; mit Pferd und Strasse erst recht!*

**NACH** ist ein langer Befehl.

## NAECHSTER

Dies beendet die Befehle für eine Partei. Mit **NAECHSTER** sollte man seine Befehlsdatei abschließen.

## NUMMER EINHEIT neue-nr [neue-nr]

## NUMMER PARTEI neue-nr [neue-nr]

## NUMMER SCHIFF neue-nr [neue-nr]

Hiermit kann man einer Einheit, einem Schiff, oder gar der eigenen Partei eine neue Nummer zuweisen.

Ist die Nummer bereits belegt, wird die nächste ausprobiert. Sind alle belegt, ändert sich die Nummer nicht.

Einheiten, Schiffe, Gebäude und Parteien können Nummern im üblichen 'Zahlen'bereich (bis zu vier Stellen 0-9, a-z) bekommen.

**NUMMER** ist ein kurzer Befehl.

## OPTION AUSWERTUNG [NICHT]

## OPTION COMPUTER [NICHT]

## OPTION STATISTIK [NICHT]

## OPTION TXT

## OPTION BZ2 [NICHT]

## OPTION RAR [NICHT]

## OPTION TGZ [NICHT]

## OPTION ZIP [NICHT]

## OPTION BEWEGUNGEN [NICHT]

## OPTION EINKOMMEN [NICHT]

## OPTION HANDEL [NICHT]

## OPTION PRODUKTION [NICHT]

# OPTION VERSCHIEDENES [NICHT] OPTION SILBERPOOL [NICHZ]

Es gibt ein paar Optionen, welche kontrollieren, was alles Teil der Auswertung ist. Diese Optionen kann man mit dem **OPTION** Befehl ein- und ausschalten.

## Auswertung

Diese Option veranlasst, dass die normale Auswertung im Klartext geschickt wird. Falls man nur die Computer Auswertung verwendet, kann auf die normale Auswertung verzichtet werden. Zu Beginn des Spieles erhält jeder Spieler die normale Auswertung.

## Computer

Diese Auswertung ist für Computer leichter zu lesen. Mit ihr kann jede Art von selber geschriebenen Programmen gespeist werden, z.B. Computerspieler, oder Kartenzeichner. Besonders empfehlenswert ist ein Blick auf die Homepage mit den Links zu guten tools ("Clients"). Zu Beginn des Spieles erhält man keine Computerauswertung, sie muss mit dem Befehl **OPTION COMPUTER** verlangt werden. Die Computerauswertung ist eine ASCII Datei und mit genug Kommentaren versehen, damit man sie verstehen kann. **Die Computerauswertung kann erst am nächsten ZAT generiert werden. OPTION COMPUTER** ist ein normaler, kurzer Befehl, den irgendeine Einheit der Partei ausführen muss.

## Statistik

Mit dieser Option wird nach jeder Region in der normalen Auswertung eine kleine Statistik angezeigt. Dies wird zu Beginn des Spieles für alle Spieler gemacht. Auf die Option kann ohne Probleme verzichtet werden.

Des Weiteren gibt es Optionen, die kontrollieren, wie die Dateien vom Server geOPTIONt werden. Komprimierte Dateien sind oft deutlich kleiner und schonen den Geldbeutel und die Nerven von Spielleiter und Spieler:

## TXT

Diese Option bewirkt, dass alles (wieder) unkomprimiert als normaler ASCII-Text verschickt werden. Das kann z.B. sinnvoll sein, wenn man das Betriebssystem wechselt und noch nicht weiss, was das neue Entpacker-Tool kann.

## BZ2

Damit wird alles BZ2-gepackt verschickt.

## RAR

Damit wird alles RAR-gepackt verschickt.

## TGZ

Damit wird alles TGZ-gepackt (entspricht .tar.gz-Format) verschickt. Der Standard der UNIX/LINUX-Welt.

## ZIP

Damit wird alles als .ZIP gezippt verschickt. Da ZIP in der WIN/DOS-Welt beliebt ist, wird in diesem Fall als besonderer Service auch das UNIX-Zeilende (LF) in das WIN/DOS-übliche Format (CR/LF) umgewandelt.

Dabei bewirkt **OPTION TXT** das gleiche wie **OPTION [aktuelles-format] NICHT**.

Man muss sich für *eines* der Formate entscheiden, d.h. das Einschalten eines Formates schaltet das vorhergehende ab.

Man kann die Auswertung auch verkleinern, indem man einzelne Meldungsblöcke abbestellt (**OPTION [blockname] NICHT**). Bei Bedarf kann man sie jederzeit wieder mit dem entsprechenden Befehl bestellen (**OPTION blockname**). Zur Zeit geht das für die Blocknamen: BEWEGUNGEN, EINKOMMEN, HANDEL, PRODUKTION, VERSCHIEDENES.

Am Anfang des Spieles gelten für jeden Spieler folgende Optionen:

```
OPTION AUSWERTUNG
OPTION COMPUTER NICHT
OPTION STATISTIK
OPTION TXT
OPTION BEWEGUNGEN
OPTION EINKOMMEN
OPTION HANDEL
OPTION PRODUKTION
```

## OPTION VERSCHIEDENES

Wenn man ein Programm, mit dem man die Befehle zu Atlantis eingeben kann, verwenden will, ein sogenannter "Client", verwendet man einfach den **OPTION COMPUTER** Befehl. Es nützt nichts, uns eine E-Mail zu schicken, denn eine Computerauswertung lässt sich erst am nächsten ZAT erstellen.

*EINHEIT 1031*

*OPTION COMPUTER*

Zuletzt gibt es noch Befehle (ok, bisher einen...), der generelles für die Partei festlegt.

OPTION SILBERPOOL [NICHT] bewirkt, dass die Einheiten in einer Region im Bedarfsfall anderen Einheiten in ihrer Region Silber überlassen, beispielsweise zum Lernen teurer Talente und zum Zaubern.

## PARTEI **partei-nr "passwort"**

Mit diesem Befehl beginnt man die Befehlsdatei. Dieser Befehl muss unbedingt verwendet werden! Es ist der einzige Befehl, der nicht von einer Einheit gegeben wird!

## PASSWORT "[neues-passwort]"

Dies setzt das neue Passwort oder löscht es, falls keines angegeben wurde. Man muss es **von der nächsten Befehlsdatei an** immer mit dem Befehl **PARTEI** zusammen verwenden. Neue Parteien haben schon ein Passwort gesetzt. Es erscheint in der Vorlage am Ende der Auswertung. Das Passwort ist die einzige Stelle in der Befehlsdatei, bei der **Gross- und Kleinschreibung berücksichtigt** wird!

Vorsicht:

1. Das Passwort ist die einzige Stelle in der Befehlsdatei, bei der Gross- und Kleinschreibung berücksichtigt wird. Es darf kein Semikolon enthalten.
2. Das Passwort muss von einer Einheit gesetzt werden.

*im Januar:   PARTEI 11 "Olles Passwort"  
                   PASSWORD "Falsch"; kein Effekt  
                   EINHEIT 75  
                   PASSWORD "MoftZga"  
                   [...]*

*im Februar:   PARTEI 11 "MoftZga"  
                   [...]*

3. Für die jeweilige Befehlsdatei gilt immer das Passwort, das auch im letzten Zug galt, oder im letzten Zug neu gesetzt wurde, ebenso für die Zeitung.
4. Das Passwort des letzten Zuges gilt auch dann noch, wenn für den jetzigen Zug mehrere Befehlsdateien eingeschickt wurden, in denen unterschiedliche Passwörter gesetzt wurden.
5. Das Passwort wurde nur dann erfolgreich neu gesetzt, wenn auch die entsprechende Meldung in der Auswertung stand:  
**Das Passwort wurde auf 'xyz' geändert.**

## PRAEFIX "[praefix]"

PRAEFIX "[praefix]" versieht alle eigenen Einheiten mit einem Präfix. *Ist das eigene Volk z.B. elbisch und wird in einem Zug von einer Einheit der Befehl*

*PRAEFIX "Hoch-"*

gegeben, so erscheint in der Auswertung alehr Völker nicht mehr

11 Elben

sondern

11 Hoch-Elben

## REKRUTIERE **anzahl**

Pro angeheuerter Person muss man x Silber an Rekrutierungskosten ausgeben. x variiert je nach der Rasse der Partei. Die rekrutierende Einheit muss diese x Silber bei sich tragen. Wird eine neue Einheit erschaffen, muss man der neuen Einheit das nötige Geld geben, damit sie Personen rekrutieren kann. Die x Silber gehen an die Bauern.

Heuert man Mitglieder an, so verwässern sich die Talente in der Einheit, da die Neuen nichts können außer **ARBEITEN**, das kann jeder. Die angesammelten Personentage der alten Einheit werden einfach auf die neue Anzahl Mitglieder verteilt.

*/i> Beispiel: Jenom der Bogenbauer hat das Talent Waffenbau 1 [30]. Wenn Jenom nun zwei weitere Leute rekrutiert, werden die bisherigen 30 Personentage auf drei Leute aufgeteilt, und die neue Einheit hat Waffenbau 0 [10].*

Nachdem man Leute rekrutiert hat, kann man durchaus noch andere Befehle ausführen. **REKRUTIERE** ist vor allem für neue Einheiten wichtig.

```
GIB TEMP 4 150 SILBER ; für Menschen
MACH TEMP 4
  REKRUTIERE 2
  LERNE Steinbau
  BENENNE EINHEIT "Die Steinhauer von Luederitz"
ENDE
```

## SAMMEL ALLES

## SAMMEL [anzahl] [SILBER]

## SAMMEL BEUTE

Die Verwendung des **SAMMEL** Befehles lohnt sich, wenn fast das gesamte Geld einer Region durch einen Kurier in eine andere Region gebracht werden soll, oder wenn das gesamte Geld einer Region von einer gut getarnten Einheit versteckt werden soll.

Mit **SAMMEL ALLES** wird alles Silber der eigenen Partei in der Region eingesammelt, mit **SAMMEL **anzahl**** wird nur die angegebene Menge Silber eingesammelt.

Dieser Befehl wird gleichzeitig wie alle anderen **GIB** Befehle ausgeführt; somit kann nicht garantiert werden, dass **GIB x y SILBER** Befehle anderer Einheiten ausgeführt werden können. Einzig die Einheit mit dem **SAMMEL** Befehl kann noch **GIB x y SILBER** Befehle ausführen. Der **SAMMEL** Befehl wird vor allen langen Befehlen ausgeführt, so dass, sollte die Einheit mit dem gesamten Silber die Region verlassen, die verbleibenden Einheiten mit ihren langen Befehlen noch Geld verdienen können.

```
EINHEIT 521
  SAMMEL ALLES
  ; vom gesammelten Silber wird nun ein Teil wieder
  ; zurueckgegeben!
GIB 6715 200 SILBER
NACH Osten Osten
```

```
EINHEIT 6715
  LERNE Taktik
```

```
EINHEIT 155
  ; diese Einheit verdient anschliessend genug Silber, um
```

```
; alle zu ernaehren. Ein GIB Befehl an Einheit 6715 waere
; durch den SAMMEL Befehl zum scheitern verurteilt!
TREIBE Steuern ein
```

Der **SAMMEL BEUTE** Befehl kann nötig sein, wenn eine Einheit nach einem Kampf sich weiterbewegen möchte, die Feinde aber so viel Beute bei sich tragen, dass die eigene Einheit diese nicht mehr zu tragen vermag. In diesem Fall wird **GIB 0** oder **GIB BAUERN** mit **SAMMEL BEUTE** kombiniert. Eine andere clevere Möglichkeit ist es, eine neue 1-Personen-Einheit zu erstellen und dieser die gesamte Beute zu geben. Allerdings ist diese Einheit auch ein leichtes Ziel für Gegenangriffe...

```
EINHEIT 15431
ATTACKIERE 721
NACH Osten Osten
MACH TEMP 18
; wir koennen max. 100 schwerter gebrauchen,
; der Rest muss weg.
SAMMEL BEUTE
GIB 15431 100 Schwerter
GIB 0 ALLES
ENDE
```

## SORTIERE VOR einheit-nr

## SORTIERE HINTER einheit-nr

Mit diesem Befehl ändert man die Reihenfolge, in der eigene Einheiten im Report und der Zugvorlage auftauchen. Dies ist nützlich, um z.B. Schüler und Lehrer direkt untereinander stehen zu haben.

**SORTIERE** ist ein kurzer Befehl.

## STIRB "password"

Dies bewirkt, dass die Partei sich auflöst und nicht mehr mitspielt. Das Passwort muss zur Sicherheit noch einmal angegeben werden. Die Partei erhält keine letzte Auswertung mehr. Wem dies zu anstrengend ist, kann auch einfach drei Runden lang keine Befehle einschicken. So wird man automatisch aus dem Spiel geworfen. Ein höflicher Spieler wird übrigens seinen Verbündeten die anstehende Auflösung zumindest bekanntgeben.

Auch hier muss eine Einheit diesen Befehl geben:

```
PARTEI 27 "Guniguggu!"
EINHEIT 80
STIRB "Guniguggu!"
```

## TREIBE [anzahl]

Jede bewaffnete und trainierte Person in der Einheit wird versuchen, bis zu 20 Silber pro Talentpunkt Steuereintreiben aus den Bauern herauszuquetschen. Wenn eine fremde, nicht alliierte Partei die Region bewacht, kann man normalerweise keine Steuern eintreiben. Man kann in solchen Fällen nur Steuern eintreiben, wenn in der gleichen Runde alle fremden Einheiten mit dem **bewacht die Region** Status einen **KONTAKTIERE** Befehl eingegeben haben.

Besonders bei großen Heeren in dünn besiedelten Regionen kann es vorkommen, dass unter den Bauern eine große Hungersnot ausbrechen würde, wenn das Heer den maximal möglichen Betrag an Steuern eintreiben würde. Wenn das Sterben der Bauern nicht erwünscht ist, kann man seine **maximalen** Steuer Einnahmen freiwillig einschränken, indem man den maximalen Betrag

mit angibt. Angenommen in einer Bergregion leben 600 Bauern, die kein Geld besitzen, und 100 Ritter mit Steuereintreiben-Talentstufe 3 treiben hier Steuern ein. Die Bauern verdienen 6600 Silber, und die Ritter könnten 6000 Silber eintreiben. Die verbleibenden 600 Silber reichen nur für 60 Bauern. Von den 540 hungernden Bauern würden 2 / 3 (etwa 360) verhungern. Mit dem Befehl **TREIBE 1000** würden die Ritter nur 1000 Silber eintreiben, und nur 40 Bauern müssten Hunger leiden. Von diesen 40 hungernden Bauern würden etwa 27 sterben.

**TREIBE** ist ein langer Befehl.

## UNTERHALTE

Die Einheit mit diesem Befehl wird den Monat damit verbringen, die Bauern zu unterhalten. Pro Person und Talentpunkt im Unterhalten kann man so 20 Silber verdienen. Die Bauern geben aber nur 1 / 20 ihres Geldes für Unterhaltung aus.

Versuchen mehr Einheiten, die Bauern zu unterhalten, als diese bezahlen können, so wird das Geld auf alle unterhaltenden Einheiten aufgeteilt. *Beispiel: Die Bauern der Region Onam haben 1200 Silber. Die Unterhalter können demzufolge max.  $1200 / 20 = 60$  Silber verdienen. Betrachten wir nun zwei Einheiten: Einheit A hat 1 Person mit Unterhaltung 1, und Einheit B hat 2 Personen mit Unterhaltung 2. A könnte  $1 \times 1 \times 20 = 20$  Silber verdienen, B könnte  $2 \times 2 \times 20 = 80$  verdienen; zusammen also 100 Silber. Da aber nur 60 Silber zur Verfügung stehen, werden diese im Verhältnis 20:80 aufgeteilt. Einheit A bekommt also ungefähr  $1 / 5$  und Einheit B ungefähr  $4 / 5$  des vorhandenen Geldes. Das macht für A  $60 \times 1 / 5 = 12$  Silber und für B  $60 \times 4 / 5 = 48$  Silber.*

**UNTERHALTE** ist ein langer Befehl.

## URSPRUNG [xoffset] [yoffset]

Der parteieigene Koordinatenursprung kann mit diesem Befehl von der Region (0,0) in die Region (xoffset,yoffset) verschoben werden. Das bedeutet, dass ab der nächsten Auswertung die bisherige Region (xoffset,yoffset) nun die Koordinaten (0,0) hat. Die übrigen Regionen werden entsprechend angepasst. Der Befehl wird gern in Allianzen verwendet, um ein allianzübergreifend einheitliches Koordinatensystem zu schaffen.

## VERGESSE talent

Mit diesem Befehl kann man eine Einheit anweisen, ein Talent zu vergessen. Die Talentpunkte werden damit auf 0 gesetzt - auch solche, welche die Einheit sonst "von Geburt an" kann. Dies ist z.B. dann nützlich, wenn man zu einer Einheit viele neue Personen rekrutiert und damit ein Talent, welches die Einheit früher mal gebrauchte, nicht mehr sinnvoll anwenden kann und auch nicht mehr lernen soll.

**VERGESSE** ist ein kurzer Befehl.

## VERKAUFE [anzahl] "[gegenstand]" UND [...]

Die im Handeln kundige Einheit kann mit diesem Befehl Luxusgüter, in dessen Besitz sie ist, an die Bauern verkaufen. Dies geht nur, wenn sich in der Region eine Burg befindet, in deren Nähe der Markt abgehalten werden kann, und wenn eine Nachfrage nach dem Produkt besteht. Pro Person, Talentpunkt und Monat können 10 Luxusgüter verkauft werden. Die Bauern müssen genug Geld haben, um sich die verkauften Luxusgüter auch leisten zu können, selbst wenn ihnen dieses Geld nachher nicht abgezogen wird.

Wird die Anzahl der verkauften Gegenstände weggelassen, so versucht die Einheit so viele Gegenstände der genannten Art wie möglich zu verkaufen.

Luxusgüter können von den Spielern nicht selber produziert werden, man muss sie von den Bauern mit dem **KAUFE** Befehl kaufen. Man kann mehrere **KAUFE** und **VERKAUFE** Befehle durch ein **UND** verknüpfen, solange der gesamte Umsatz, dh. die Anzahl gekaufter und verkaufter Güter das Limit von 10 pro Person, Talentpunkt und Monat nicht überschreitet. Bei Wiederholungen muss man den Befehl nicht mit angeben. In der folgenden Region könnte man beispielsweise Juwelen und Balsamtöpfe verkaufen, und zu gutem Preis Gewürzballen kaufen:



*Lochinver (0,0), Ebene, 7 Baeume, 3890 Bauern, \$17664, 46 Pferde. Im Nordwesten liegt der Sumpf von Roin (-1,1), im Nordosten Ozean (0,1), im Osten die Ebene von Gotfawohu (1,0), im Suedosten die Berge von Corinth (1,-1), im Suedwesten Ozean (0,-1) und im Westen der Gletscher von Rapel (-1,0). In dieser wunderbaren Landschaft leben friedliebende Bauern und Handwerker ein bescheidenes, aber ruhiges Leben.*

*Auf dem Markt gelten folgende Preise: fuer Balsamtoepfe \$48, fuer Gewuerzballen \$5, fuer Juwelen \$70, fuer Myrrhe Saeckchen \$30, fuer Oel Amphoren \$36, fuer Seidenballen \$36 und fuer Weihrauch Kisten \$28.*

*VERKAUFE 10 Juwelen UND 5 Balsam UND KAUF 10 Gewuerz*

**VERKAUFE** ist ein langer Befehl.

## VERLASSE

Die Einheit wird das Schiff oder die Burg, in der sie sich befindet, verlassen. Wenn man die Befehle **BETRETE** oder **NACH** verwendet, verlassen die Einheiten z.T. automatisch ihre Schiffe und Burgen. Dies funktioniert allerdings nicht immer: Ist die Einheit in einem Schiff und verwendet **NACH**, wird sie versuchen in diese Richtung zu segeln, auch wenn dort Festland ist. In diesem Fall muss die Einheit den **VERLASSE** und den **NACH** Befehl bekommen. Verlassen Kommandeure ihr Schiff oder ihre Burg, ohne die Nachfolge zu regeln, so übernimmt die Einheit das Kommando, welche von allen zurückbleibenden Einheiten am längsten im Schiff oder in der Burg ist.

## ZAUBERE "[zauberspruch]"

Mit diesem Befehl wird eine Magiereinheit versuchen, den genannten Zauberspruch zu zaubern. Dies nimmt den gesamten Monat in Anspruch. Kampfzauber können so nicht gezaubert werden, will man sie gegen eine Einheit oder die Bauern verwenden, muss mit dem **KAMPFZAUBER** Befehl der Einheit einen Kampfzauber setzen und die Einheit oder die Bauern mit **ATTACKIERE** angreifen. Zaubersprüche erhält man, indem man sie sich von anderen Magiern geben lässt, oder indem man sie selber mit **FORSCH** entdeckt.

**ZAUBERE** ist ein langer Befehl.

## ZEIGE "[zauberspruch]"

## ZEIGE ALLES

Dies zeigt die Beschreibung zu einem bekannten oder zu allen bekannten Zaubersprüchen erneut an. Dieser Befehl kann nur von Magiern ausgeführt werden, die den betreffenden Zauberspruch schon können.

## ZERSTOERE

Eine Einheit, die das Kommando über ein Schiff oder eine Burg hat, kann das Schiff oder die Burg jederzeit mit diesem Befehl zerstören. Schiffe können allerdings nur in Küstenregionen versenkt werden, die Einheiten weigern sich, das Schiff auf hoher See zu versenken (Das nennt man auch "Selbsterhaltungstrieb")! Wird eine Burg zerstört, können die Steinquader zum Teil wieder verwendet werden. Die zerstörende Einheit bekommt Steinquader, deren Menge etwa der halben Größe der Burg entspricht. Will die Einheit sich nach der Zerstörung noch weiter bewegen, würden diese Steinquader vermutlich zu schwer sein. In diesem Fall muss die Einheit noch vorsorglich die Steinquader wegwerfen. Dies kann beispielsweise mit dem Befehl **GIB 0 1000 Steinquader** geschehen.

# Tutorial & Tipps

## Generelle Tipps für den Start:

1. Zu Beginn: Vorsicht vor den Unterhaltskosten. Grosse Einheiten brauchen sehr viel Geld, und wenn sie es nicht haben, werden sie verhungern. Es reicht, wenn in einer Region eine Einheit genug Silber hat, um alle anderen Einheiten zu ernähren. In den ersten Runden kann man noch vom Startsilber leben, ab dann braucht man aber ein ständiges Einkommen.
2. Erforscht das Umland. Am besten schickt man ein paar Einheiten mit nur einer Person und wenig Geld in die Umgebung. Das Geld sollte für ein paar Monate reichen, dann macht die Einheit eine Pause und lernt Unterhaltung, kurz bevor sie pleite ist. Diese **Kundschafter sollten in ihrer Beschreibung die mail-Adresse des Spielers** sowie den Parteinamen und die Parteinummer sowie ein paar nette Worte der Begrüssung enthalten.
3. Die alten Auswertungen sollte man sich irgendwo aufheben, damit keine Information verloren geht. Das hilft später beim Kartenzeichnen.
4. Jede neuentdeckte Partei sollte man am besten gleich per E-Mail kontaktieren. Wenn die angetroffenen Einheiten die Adresse des Spielers schon in der Beschreibung haben, geht dies am einfachsten. Ist dies nicht der Fall, muss man entweder Wahrnehmung lernen, oder eine **BOTSCHAFT AN REGION** schicken, in der man die eigene Partei und email Adresse erwähnt. Hier wie auch sonst sind die schreibfaulen Spieler immer im Nachteil! Durch Informationsaustausch mit anderen Parteien kann man sich viel Zeit und Mühe sparen. Fragen die man immer stellen kann: Wo kommt ihr her? Wer hat noch bei euch angefangen? Habt ihr schon eine Karte der Umgebung? Was versucht ihr im Spiel zu erreichen?
5. Verbünden! Das soll nicht heissen, dass man für jede angetroffene Partei ein **HELFE** befiehlt. Parteien, die nicht besonders gesprächig und offen erscheinen, könnten auch Information vorenthalten. Deswegen sollte man bei der Auswahl seiner Verbündeten vorsichtig zu Werke gehen. Allianzen beinhalten auch Risiken und sind ein Zeichen des Vertrauens. Deswegen lohnt es sich oft mehr, einfach nur gute Kontakten miteinander zu pflegen, ohne gleich mittels **HELFE** alliiert zu sein.
6. Mit Verbündeten sollte man gemeinsam teure Talente wie Magie und Taktik erlernen. Das spart Zeit und Geld.
7. Wenn man eine Region mit Ressourcen (Berge, Wald) findet, sollte man sich mit den dort ansässigen Parteien absprechen, bevor man diese abbaut. Ein typischer Fehler für "Newbies", d.h. für Anfänger, ist der Abbau von Ressourcen in Regionen, in denen sich schon andere Parteien niedergelassen haben. Dies wird oft als besonders unfreundlich empfunden und kann darum zum Krieg führen. Zum einen darf man sich von einzelnen Kundschaftern nicht einschüchtern lassen und zum anderen darf man seine neuen Nachbarn natürlich auch nicht vor den Kopf stossen. Sobald man sich das Recht erworben hat, Ressourcen abzubauen, hebt man vor Ort Arbeiter aus. Das ist billiger und schneller, als wenn man die Arbeiter aus seiner Heimatregion nachzieht.
8. Vorsicht beim Abbau nachwachsender Ressourcen (Bäume, Pferde): wer hier zu schnell zu viel abbaut, hat später keine Ressourcen mehr, da das Wachstum auch vom aktuellen Bestand abhängt.
9. Sobald das Überleben der Partei gesichert ist, sollt man sich ein grösseres Ziel setzen: Magier ausbilden, die Insel kartographieren, eine Diebesgilde aufstellen, Handel treiben, Schiffe, Burgen oder Strassen

bauen, für den Krieg rüsten.

10. Für die Ausbildung der Einheiten ist es oft sinnvoll, Experten Auszubilden, die dann als Lehrer tätig werden. Das spart Zeit und Geld.
11. Es gibt keine Verlierer in diesem Spiel. Wenn ihr an euch selber verzweifelt oder eure Feinde euch ausgerottet haben, könnt ihr jederzeit auf neuen Inseln eine Partei gründen.

## Ein erstes ausführliches Beispiel: Atlantis

Hier nun ein Beispiel für die ersten paar Auswertungen und Befehle. Diese Daten kommen aus einem Testspiel, welches Alexander mit der Urversion des German Atlantis laufen liess, um die Daten zu generieren. Beim Lesen dieses Beispiels ist Vorsicht angebracht: Wenn sich die Regeln ändern, wird dieses Beispiel nicht automatisch nachgeführt! Es mögen zudem nicht gerade die besten Züge gewesen sein...

**Ausserdem werden hier noch die alten Koordinaten verwendet, also Rechteckfelder mit je 4 Nachbarn, während in der aktuellen Version Hexfelder mit 6 Nachbarn verwendet werden.**

### Erste Runde

Wenn wir uns angemeldet haben, bekommen wir bald unsere erste Auswertung:

Atlantis Auswertung  
Nummer 1 (1)  
im Januar des Jahres 1

#### Meldungen

Automatische Begrüßung durch den Computer: Willkommen auf Atlantis!  
Bitte vergesst euer Passwort nicht. Es ist in der Vorlage der Befehle am Ende der Auswertung noch einmal aufgeführt, zusammen mit eurer Partei-Nr. und eurer Einheit-Nr. Wenn ihr Fragen habt, könnt ihr euch gerne an den Spielleiter wenden.

Eine Botschaft von einer Gemeinschaft von Bergmännchen (5) in Elsig (3,3): 'Friede sei mit euch, liebe Mitmenschen. Lasst euch nicht zu Gewalt und Totschlag verleiten. Kommt Zeit kommt Rat. Wir glauben fest, dass es nicht zu Blutvergiessen kommen darf!'

#### Einkommen

Nummer 1 (1) verdient \$11 mit arbeiten.

#### Aktueller Status

-----  
Elsig (3,3), Ebene, 2 Bäume, 5638 Bauern, \$2850, 153 Pferde. Im Norden liegt der Gletscher von Orgh Joon (3,2), im Süden der Wald von Erdenet (3,4), im Osten die Berge von Carahue (4,3) und im Westen der

Wald von Purcs (2,3).

Mit einer Burg wuerden hier folgende Preise gelten: Balsamtoepfe \$4, Gewuerzballen \$20, Juwelen \$21, Myrrhe Saeckchen \$5, Oel Amphoren \$12, Seidenballen \$18 und fuer Weihrauch Kisten \$4. Die Bauern produzieren Myrrhe Saeckchen

Statistik

Lohn fuer einen Monat Arbeiten: \$11  
 Arbeitsplaetze in der Region diesen Monat: max. 9980  
 Erwarteter Lohn der arbeitenden Bauern: ca. \$62018  
 Davon Geld fuer Unterhaltung: max. \$3243  
 Steuern fuer eine stabile Population bei max. Unterhaltung: \$5245  
 Kaufkraft der Bauern bei max. Unterhaltung: \$5245  
 Anzahl Luxusgueter zu kaufen bei stabilen Preisen: 338  
 Anzahl Luxusgueter zu verkaufen bei stabilen Preisen: 56  
 Anzahl rekrutierbarer Bauern: max. 1409  
 Personen: 1  
 Silber: 5001

\* Nummer 1 (1), Nummer 1 (1), 1 Person, kampfbereit, \$5001, Default: "ARBEITEN".

Nummer 2 (2), 1 Person.

Nummer 3 (3), 1 Person.

Nummer 4 (4), 1 Person.

Eine Gemeinschaft von Bergmoenchen (5), 17 Personen, hat: 17 Schwerter; Mit einer dunkelroten Robe umhuellet und ihrem langen, gebogenen Schwert auf dem Ruecken gehen sie gebueckt und bescheiden ihrer Arbeit nach. Im Laufe eines Monats kommen die Moenche in der ganzen Region herum, versuchen mit Wanderern Kontakte zu knuepfen und betonen immer wieder die Wichtigkeit des Friedens.

-----  
 Vorlage fuer den naechsten Zug:

PARTEI 1 "jwtmp"

; Elsig (3,3)

EINHEIT 1;                      Nummer 1 [1, \$5001]  
     ARBEITEN

## NAECHSTER

Was erfahren wir nun hier aus der Auswertung? Zuersteinmal steht da auf der zweiten Zeile der Name und die Nummer unserer Partei: **Nummer 1 (1)**. Auf der folgenden Zeile steht, welches Datum in Atlantis geschrieben wird: Da wir in der ersten Runde sind, schreibt man den Januar des Jahres 1.

Es folgen nun diverse Nachrichten. Unter der Rubrik **Meldungen** finden wir einen Hinweis des Computers auf die Vorlage der Befehle am Ende der Auswertung. Am besten wird diese Vorlage in eine neue Datei kopiert, unsere neue Befehlsdatei für die erste Runde. Danach kommt eine Meldung von den **Bergmoechen (5)**. Diese Bergmönche werden vom Computer gespielt, damit die Neuanfänger sich nicht gleich selber vernichten. Sie werden immer auf der Seite von Verteidigern kämpfen, wenn hier jemand einen Kampf anzettelt.

In der Rubrik **Einkommen** können wir lesen, dass unsere Einheit **Nummer 1 (1)** 11 Silber verdient hat.

Nun folgt der Aktuelle Status. Hier werden alle Regionen beschrieben, in denen wir Einheiten stationiert haben. In unserer Auswertung ist das die Region **Elsig**:

Elsig (3,3), Ebene, 2 Baeume, 5638 Bauern, \$2850, 153 Pferde. Im Norden liegt der Gletscher von Orgh Joon (3,2), im Sueden der Wald von Erdenet (3,4), im Osten die Berge von Carahue (4,3) und im Westen der Wald von Purcs (2,3).

Am besten wir zeichnen uns unsere erste kleine Karte mit Elsig und den umliegenden Regionen:

1	2	3	4	5	Legende:
1					
2		G			B Berge
3		W	E	B	E Ebene
4			W		G Gletscher
5					W Wald

In der Region gibt es 5638 Bauern, die zusammen 2850 Silber besitzen. In der nächsten Runde werden die Bauern mehr Silber produziert haben. Davon werden 1 / 20 an Unterhalter abgegeben, berechnen wir einmal 1 / 20 von 64868 Silber, also rund 3243 Silber. Dies ist einiges an Geld, deshalb wollen wir hier in Elsig ein paar Unterhalter stationieren, da wir somit gleich kurzfristig eine Einnahmequelle haben. Sollte der Plan nicht funktionieren, werden wir alle Einheiten auswandern lassen.

Um uns sicherer zu fühlen, hätten wir gerne Waffen. Hier bieten sich die Wälder zur Produktion von Speeren, oder die Berge, zu Produktion von Schwertern an. Wälder hätten den Vorteil, dass man mit dem Holz auch noch Katapulte oder Schiffe bauen könnte, wer weiss, vielleicht fängt im Süden ja schon der Ozean an? Die Berge hätten den Vorteil, dass man mit den Steinquadern von dort Burgen bauen könnte. Das ist gut für die Verteidigung und für den Handel. Ohne Burgen können wir auch mit der für Elsig angegebenen Handelsinformation nichts anfangen.

Mal sehen wer noch mit uns angefangen hat. Da sind noch 3 weitere Einheiten mit seltsamen Namen sowie die Einheit Nummer 5, die Bergmönche, von denen wir schon eine Meldung erhalten haben. Wie man sieht, hat die Einheit des Computers schon einen schönen Namen und eine schöne Beschreibung bekommen. Unsere eigene Einheit hat 5001 Silber und einen Default Befehl von **ARBEITEN**.

Wenn wir die Adressen der Mitspieler bekommen, können wir ihnen E-Mails schreiben, und ihnen ein Bündnis vorschlagen. Die erhaltene Adressenliste zeigt die Namen der Parteien und die Adressen der

Mitspieler. Darunter findet sich auch unsere Partei **Nummer 1 (1)** mit der korrekten Adresse.

Monster (0)

keine

Nummer 1 (1)

Alex Schroeder, Buelachstr. 1c, CH-8057 Zuerich, Tel. (CH) 01 /  
313 13 72, Internet: alex@zool.unizh.ch

Nummer 2 (2)

internet: mkuesser@iic.ethz.ch Markus Kuesser  
(Schweiz) Tel. 056/445 11 11

Nummer 3 (3)

internet: zahar@aol.com

Nummer 4 (4)

internet: Bernard@Braunschweig.netsurf.de Sabine Bernard

Angenommen wir schreiben drei E-Mails an die Parteien 2 bis 4, und erhalten nur von der Partei Nummer 2 eine Antwort. Markus schlägt eine Allianz und eine Aufgabenteilung vor: Wir sollen die Umgebung erforschen, Pferde zähmen und so weiter, währenddem er mit seinem gesamten Geld und all seinen Leuten in die Berge geht, um Steinquader und Eisenerz zu fördern. Später wird er für uns Burgen bauen und Schwerter liefern, während wir mit den Pferden und unseren Informationen die Expansion unserer beiden Parteien kontrollieren werden. Der Plan tönt vernünftig, also machen wir uns ans Befehle schreiben.

Als erstes kopieren wir uns die Vorlage in eine Datei:

```
PARTEI 1 "jwtmp"
```

```
; Elsig (3,3)
```

```
EINHEIT 1;                               Nummer 1 [1, $5001]
ARBEITEN
```

Den **ARBEITEN** Befehl löschen wir und machen etwas anderes: Späher für alle vier Himmelsrichtungen, die geplanten Unterhalter, ein paar Pferdezüchter sowie eine weitere Ladung Späher, die später zu Pferd unterwegs sein soll. Zudem wollen wir im Süden Bäume fällen und Armbrustschützen ausheben. Unsere Einheit 1 soll auch nach Süden gehen, um dort mit dem Lernen des Armbrustschiesstalenten zu beginnen.

```
PARTEI 1 "jwtmp"
```

```
; Elsig (3,3)
```

```
EINHEIT 1;                               Nummer 1 [1, $5001]
```

```
; Kundschafter in alle Richtungen ausser nach Sueden. Dort gehen wir
; selber hin.
```

```
MACH TEMP 1
```

```
REKRUTIERE 1
```



BENENNE EINHEIT "Jim, der Berghirte"

BESCHREIBE EINHEIT "Der unauffaellige Hirte verfolgt erstaunt das  
Treiben in diesen Bergen."

NACH Osten

ENDE

MACH TEMP 2

REKRUTIERE 1

BENENNE EINHEIT "Joana, die Ziegenhirtin"

BESCHREIBE EINHEIT "Joana ist eine Kraeutersammlerin, die den hier  
Lebenden wenn moeglich aus dem Weg geht."

NACH Westen

ENDE

MACH TEMP 3

REKRUTIERE 1

BENENNE EINHEIT "Jeemon, der Gletschermann"

BESCHREIBE EINHEIT "In seiner einsamen Fellhuette knapp unter der  
Schneegrenze lebt Jeemon, einsam und abseits der  
Welt. Reisende, die den Gletscher ueberqueren  
wollen, bespuckt er."

NACH Norden

ENDE

; Machen Pferde fuer die Kundschafter und zum Transport der Steine  
; aus den Bergen.

MACH TEMP 4

REKRUTIERE 5

BENENNE EINHEIT "Joog Noom und seine Brueder"

BESCHREIBE EINHEIT "Die Noom Familie ist eine Familie von Akrobaten  
und wilden Reitern. Sie zuechten die besten  
Pferde von Elsig."

LERNE PFERDEDRESSUR

ENDE

; Lernen Reiten und Wahrnehmung bis die ersten Pferde da sind

MACH TEMP 5

REKRUTIERE 5

BENENNE EINHEIT "Weitere Mitglieder der Noom Familie"

LERNE REITEN

ENDE

; 10 Unterhalter mit Talent 1 verdienen genug, um 10 weitere Leute in  
; der Region zu ernaehren. Dies sollte reichen, da sowieso bald  
; Armbrustschuetzen Steuern eintreiben werden.

MACH TEMP 6

REKRUTIERE 10

BENENNE EINHEIT "Jierog und Co."

BESCHREIBE EINHEIT "Wilde Akrobaten aus der Noom Familie, welche von  
den wenigen Muenzen leben, welche die Bauern  
ihnen schenken."

ENDE

; Nun erst folgen die Befehl fuer die wirkliche Einheit 1. Als  
; erstes geben wir allen TEMP Einheiten das noetige Geld zum  
; rekrutieren, eine Runde wandern, eine Runde Unterhaltung lernen,  
; und dann noch \$20 drauf, zur Sicherheit. Das sind \$90 pro Person,  
; runden wir auf \$100!

GIB TEMP 1 100 Silber

GIB TEMP 2 100 Silber

GIB TEMP 3 100 Silber

GIB TEMP 4 500 Silber

GIB TEMP 5 500 Silber

GIB TEMP 6 1000 Silber

; Wir wandern nach Sueden, um dort den Rest zu besorgen:

NACH SUEDEN

; Benennen der Einheit und Partei nicht vergessen, sowie die Allianz:

BENENNE EINHEIT "Jeehla, Scharfschuetze der Noom Familie"

BENENNE PARTEI "Das Reich der Noom"

PASSWORT "Noome sind gut fuer Dich!"

HELFE 2

NAECHSTER

Wenn wir dies einschicken, bekommen wir schon bald die Bestätigung:

ACHECK 2.4, the free German Atlantis Order Files Checker  
Copyright (C) 1996 Alexander Schroeder.

The German Atlantis Order Files Checker is distributed in the hope  
that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the  
implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR  
PURPOSE.

This program may be freely used, modified and distributed. It may  
not be sold or used commercially without prior written permission  
from the author.

Compiled: Dec 28 1996, 17:20:09

Warnung zur Zeile 60: TEMP 6 hat keinen langen Befehl bekommen.

```
`MACH TEMP 6 '
```

Es wurden Befehle fuer 1 Partei und 1 Einheit gelesen.

Es wurde eine Warnung entdeckt.

Wir haben etwas vergessen! Deswegen ändern wir die Befehle dort und schicken die Befehle erneut ein.  
ACHECK, das Programm, welches die Befehlsdateien prüft, kann man auch von der homepage downloaden.

```
MACH TEMP 6
REKRUTIERE 10
BENENNE EINHEIT "Jierog und Co."
BESCHREIBE EINHEIT "Wilde Akrobaten aus der Noom Familie, welche von
                    den wenigen Muenzen leben, welche die Bauern
                    ihnen schenken."

LERNE UNTERHALTUNG                                ; Neu!
ENDE
```

Jetzt erhalten wir die gewünschte Antwort:

```
[...]
```

Es wurden Befehle fuer 1 Partei und 1 Einheit gelesen.

Die Befehle scheinen in Ordnung zu sein.

## Zweite Runde

Hier ist die Auswertung für die zweite Runde, den Februar im Jahre 2:

```
Atlantis Auswertung
Das Reich der Noom (1)
im Februar des Jahres 1
```

### Meldungen

Das Passwort wurde auf 'Noome sind gut fuer Dich!' geaendert.  
Eine Botschaft von Eine Gemeinschaft von Bergmoenchen (5) in Elsig  
(3,3): 'Wir bitten euch, uns so wenig wie moeglich zu beachten. Wir  
sind eine geschlossene Kloostergemeinschaft und beten taeglich drei  
Stunden fuer den Frieden.'

### Verschiedenes

Jeehla, Scharfschuetze der Noom Familie (1) zahlte \$100 an Jim, der  
Berghirte (6).  
Jeehla, Scharfschuetze der Noom Familie (1) zahlte \$100 an Joana, die  
Ziegenhirtin (7).  
Jeehla, Scharfschuetze der Noom Familie (1) zahlte \$100 an Jeemon, der  
Gletschermann (8).  
Jeehla, Scharfschuetze der Noom Familie (1) zahlte \$500 an Joog Noom

und seine Brueder (9).

Jeehla, Scharfschuetze der Noom Familie (1) zahlte \$500 an Weitere Mitglieder der Noom Familie (10).

Jeehla, Scharfschuetze der Noom Familie (1) zahlte \$1000 an Jierog und Co. (11).

Jim, der Berghirte (6) rekrutiert 1.

Joana, die Ziegenhirtin (7) rekrutiert 1.

Jeemon, der Gletschermann (8) rekrutiert 1.

Joog Noom und seine Brueder (9) rekrutiert 5.

Weitere Mitglieder der Noom Familie (10) rekrutiert 5.

Jierog und Co. (11) rekrutiert 10.

Joog Noom und seine Brueder (9) lernt Pferdedressur.

Weitere Mitglieder der Noom Familie (10) lernt Reiten.

Jierog und Co. (11) lernt Unterhaltung.

### Bewegungen

Jeehla, Scharfschuetze der Noom Familie (1) wandert von Elsig (3,3) nach Erdenet (3,4).

Jim, der Berghirte (6) wandert von Elsig (3,3) nach Carahue (4,3).

Joana, die Ziegenhirtin (7) wandert von Elsig (3,3) nach Purcs (2,3).

Jeemon, der Gletschermann (8) wandert von Elsig (3,3) nach Orgh Joon (3,2).

### Aktueller Status

Wir helfen folgenden Parteien: Nummer 2 (2).

-----  
Purcs (2,3), Wald, 800 Baeume, 3476 Bauern, 7 Pferde. Im Norden liegt der Wald von Prettstern (2,2), im Sueden die Ebene von Ach'Brkt Ndr'Brkt (2,4), im Osten die Ebene von Elsig (3,3) und im Westen der Wald von Farandauz Girdl (1,3).

Mit einer Burg wuerden hier folgende Preise gelten: Balsamtoepfe \$24, Gewuerzballen \$10, Juwelen \$7, Myrrhe Saeckchen \$15, Oel Amphoren \$18, Seidenballen \$24 und Weihrauch Kisten \$4. Die Bauern produzieren Juwelen.

### Statistik

Lohn fuer einen Monat Arbeiten: \$11

Arbeitsplaetze in der Region diesen Monat: max. 2000

Erwarteter Lohn der arbeitenden Bauern: ca. \$22000

Davon Geld fuer Unterhaltung: max. \$1100

Steuern fuer eine stabile Population bei max. Unterhaltung: \$0

Kaufkraft der Bauern bei max. Unterhaltung: \$0  
Anzahl Luxusgueter zu kaufen bei stabilen Preisen: 208  
Anzahl Luxusgueter zu verkaufen bei stabilen Preisen: 34  
Anzahl rekrutierbarer Bauern: max. 869  
Personen: 1  
Silber: 40

- \* Joana, die Ziegenhirtin (7), Das Reich der Noom (1), 1 Person, kampfbereit, \$40, Default: "ARBEITEN"; Joana ist eine Kraeutersammlerling, die den hier Lebenden wenn moeglich aus dem Weg geht.

-----  
Orgh Joon (3,2), Gletscher, 2 Baeume, 268 Bauern, 2 Pferde. Im Norden liegt Ozean (3,1), im Sueden die Ebene von Elsig (3,3), im Osten das Hochland von Oey (4,2) und im Westen der Wald von Prettstern (2,2).

Mit einer Burg wuerden hier folgende Preise gelten: Balsamtoepfe \$24, Gewuerzballen \$25, Juwelen \$35, Myrrhe Saeckchen \$5, Oel Amphoren \$3, Seidenballen \$24 und Weihrauch Kisten \$16. Die Bauern produzieren Myrrhe Saeckchen.

## Statistik

Lohn fuer einen Monat Arbeiten: \$11  
Arbeitsplaetze in der Region diesen Monat: max. 80  
Erwarteter Lohn der arbeitenden Bauern: ca. \$880  
Davon Geld fuer Unterhaltung: max. \$44  
Steuern fuer eine stabile Population bei max. Unterhaltung: \$0  
Kaufkraft der Bauern bei max. Unterhaltung: \$0  
Anzahl Luxusgueter zu kaufen bei stabilen Preisen: 16  
Anzahl Luxusgueter zu verkaufen bei stabilen Preisen: 2  
Anzahl rekrutierbarer Bauern: max. 67  
Personen: 1  
Silber: 40

- \* Jeemon, der Gletschermann (8), Das Reich der Noom (1), 1 Person, kampfbereit, \$40, Default: "ARBEITEN"; In seiner einsamen Fellhuette knapp unter der Schneegrenze lebt Jeemon, einsam und abseits der Welt. Reisende, die den Gletscher ueberqueren wollen, bespuckt er.

-----  
Elsig (3,3), Ebene, 7 Baeume, 5450 Bauern, \$9625, 161 Pferde. Im Norden liegt der Gletscher von Orgh Joon (3,2), im Sueden der Wald von Erdenet (3,4), im Osten die Berge von Carahue (4,3) und im Westen der

Wald von Purcs (2,3).

Mit einer Burg wuerden hier folgende Preise gelten: Balsamtoepfe \$5, Gewuerzballen \$21, Juwelen \$23, Myrrhe Saeckchen \$5, Oel Amphoren \$12, Seidenballen \$19 und Weihrauch Kisten \$5. Die Bauern produzieren Myrrhe Saeckchen.

Statistik

Lohn fuer einen Monat Arbeiten: \$11  
Arbeitsplaetze in der Region diesen Monat: max. 9930  
Erwarteter Lohn der arbeitenden Bauern: ca. \$59950  
Davon Geld fuer Unterhaltung: max. \$3478  
Steuern fuer eine stabile Population bei max. Unterhaltung: \$11597  
Kaufkraft der Bauern bei max. Unterhaltung: \$11597  
Anzahl Luxusgueter zu kaufen bei stabilen Preisen: 327  
Anzahl Luxusgueter zu verkaufen bei stabilen Preisen: 54  
Anzahl rekrutierbarer Bauern: max. 1362  
Personen: 20  
Silber: 800

Nummer 3 (3), 1 Person.

Nummer 4 (4), 1 Person.

Eine Gemeinschaft von Bergmoenchen (5), 17 Personen, hat: 17 Schwerter; Mit einer dunkelroten Robe umhuellet und ihrem langen, gebogenen Schwert auf dem Ruecken gehen sie gebueckt und bescheiden ihrer Arbeit nach. Im Laufe eines Monats kommen die Moenche in der ganzen Region herum, versuchen mit Wanderern Kontakte zu knuepfen und betonen immer wieder die Wichtigkeit des Friedens.

- \* Joog Noom und seine Brueder (9), Das Reich der Noom (1), 5 Personen, kampfbereit, \$200, Talente: Pferdedressur 1 [30], Default: "LERNE PFERDEDRESSUR"; Die Noom Familie ist eine Familie von Akrobaten und wilden Reitern. Sie zuechten die besten Pferde von Elsig.
- \* Weitere Mitglieder der Noom Familie (10), Das Reich der Noom (1), 5 Personen, kampfbereit, \$200, Talente: Reiten 1 [30], Default: "LERNE REITEN".
- \* Jierog und Co. (11), Das Reich der Noom (1), 10 Personen, kampfbereit, \$400, Talente: Unterhaltung 1 [30], Default: "LERNE UNTERHALTUNG "; Wilde Akrobaten aus der Noom Familie, welche von den wenigen Muenzen leben, welche die Bauern ihnen schenken.



Brauner Schleimhaufen am Marktplatz (12), 30 Personen; Blubbernde Masse, aus der sich einige feenhafte Koerper erheben und einen wunderschoenen Gesang anstimmen. Die Passanten werden ab und zu eine Muenze in einen kleinen Hut, den ein rot-brauner Tentakel bittend den Leuten entgegenstreckt.

-----

Erdenet (3,4), Wald, 770 Baeume, 4006 Bauern, 7 Pferde. Im Norden liegt die Ebene von Elsig (3,3), im Sueden der Wald von Cozzera (3,5), im Osten die Berge von Asp (4,4) und im Westen die Ebene von Ach'Brkt Ndr'Brkt (2,4).

Mit einer Burg wuerden hier folgende Preise gelten: Balsamtoepfe \$20, Gewuerzballen \$5, Juwelen \$7, Myrrhe Saeckchen \$15, Oel Amphoren \$6, Seidenballen \$12 und Weihrauch Kisten \$28. Die Bauern produzieren Juwelen.

## Statistik

Lohn fuer einen Monat Arbeiten: \$11  
Arbeitsplaetze in der Region diesen Monat: max. 2300  
Erwarteter Lohn der arbeitenden Bauern: ca. \$25300  
Davon Geld fuer Unterhaltung: max. \$1265  
Steuern fuer eine stabile Population bei max. Unterhaltung: \$0  
Kaufkraft der Bauern bei max. Unterhaltung: \$0  
Anzahl Luxusgueter zu kaufen bei stabilen Preisen: 240  
Anzahl Luxusgueter zu verkaufen bei stabilen Preisen: 40  
Anzahl rekrutierbarer Bauern: max. 1001  
Personen: 1  
Silber: 2691

\* Jeehla, Scharfschuetze der Noom Familie (1), Das Reich der Noom (1), 1 Person, kampfbereit, \$2691, Default: "ARBEITEN".

-----

Carahue (4,3), Berge, 1113 Bauern, \$958, 2 Pferde. Im Norden liegt das Hochland von Oey (4,2), im Sueden die Berge von Asp (4,4), im Osten die Berge von Crieff (5,3) und im Westen die Ebene von Elsig (3,3).

Mit einer Burg wuerden hier folgende Preise gelten: Balsamtoepfe \$8, Gewuerzballen \$20, Juwelen \$21, Myrrhe Saeckchen \$5, Oel Amphoren \$18, Seidenballen \$12 und Weihrauch Kisten \$20. Die Bauern produzieren Myrrhe Saeckchen.

## Statistik

Lohn fuer einen Monat Arbeiten: \$11  
Arbeitsplaetze in der Region diesen Monat: max. 1000  
Erwarteter Lohn der arbeitenden Bauern: ca. \$11000  
Davon Geld fuer Unterhaltung: max. \$597  
Steuern fuer eine stabile Population bei max. Unterhaltung: \$231  
Kaufkraft der Bauern bei max. Unterhaltung: \$231  
Anzahl Luxusgueter zu kaufen bei stabilen Preisen: 66  
Anzahl Luxusgueter zu verkaufen bei stabilen Preisen: 11  
Anzahl rekrutierbarer Bauern: max. 278  
Personen: 1  
Silber: 40

Nummer 2 (2), 1 Person.

\* Jim, der Berghirte (6), Das Reich der Noom (1), 1 Person,  
kampfbereit, \$40, Default: "ARBEITEN"; Der unauffaellige Hirte  
verfolgt erstaunt das Treiben in diesen Bergen.

Wilde Horde rotaeugiger, haariger Wesen (13), 30 Personen; Die  
kleinen, drahtigen Gestalten tragen alle die Markierung der  
BioVizzards. Ihre roten Augen leuchten tatsaechlich, und ihre  
haarigen Arme schwingen lauter Aeste, als wollen sie damit auf  
Wanderer einschlagen.

-----  
Vorlage fuer den naechsten Zug:

PARTEI 1 "Noome sind gut fuer Dich!"

; Purcs (2,3)

EINHEIT 7;                      Joana, die Ziegenhirtin [1, \$40]  
    ARBEITEN

; Orgh Joon (3,2)

EINHEIT 8;                      Jeemon, der Gletschermann [1, \$40]  
    ARBEITEN

; Elsig (3,3)

EINHEIT 9;                      Joog Noom und seine Brueder [5, \$200]  
    LERNE PFERDEDRESSUR

EINHEIT 10;                    Weitere Mitglieder der Noom Familie [5, \$200]  
    LERNE REITEN

EINHEIT 11;                    Jierog und Co. [10, \$400]  
    LERNE UNTERHALTUNG

```
; Erdenet (3,4)
```

```
EINHEIT 1;           Jeehla, Scharfschuetze der Noom Familie [1, $2691]
  ARBEITEN
```

```
; Carahue (4,3)
```

```
EINHEIT 6;           Jim, der Berghirte [1, $40]
  ARBEITEN
```

```
NAECHSTER
```

Wie wir sehen, hat alles prächtig funktioniert. Wir wollen nun mit den Kundschaftern, die am Ziel angekommen sind, Wahrnehmung lernen. Die Ausbildung derjenigen, die wir rekrutiert haben, soll fortgesetzt werden. Die Unterhalter sollen in Elsig Geld verdienen. Statt nur Armbrustschützen auszubilden sollten wir vielleicht auch Speerträger ausbilden, damit wir auch ohne Markus' Hilfe gut kämpfen können.

Doch was haben unsere Mitspieler gemacht? Offensichtlich hat sich nur Markus so ausgebreitet, wie wir es erwartet haben: Er ist nach Osten gegangen, in die Berge. Was ist mit der Einheit 13, der **Horde rotaeugiger, haariger Wesen**? Sie behaupten zu den **BioVizzards** zu gehören. Ein Blick auf die neue Adressenliste zeigt, wer damit gemeint ist:

```
Monster (0)
  keine
```

```
Das Reich der Noom (1)
  Alex Schroeder, Buelachstr. 1c, CH-8057 Zuerich, Tel. (CH) 01 /
  313 13 72, Internet: alex@zool.unizh.ch
```

```
Nummer 2 (2)
  internet: mkuesser@iic.ethz.ch Markus Kuesser (Schweiz) Tel.
  056/445 11 11
```

```
Nummer 3 (3)
  internet: zahar@aol.com
```

```
BioVizzards (4)
  internet: Bernard@Braunschweig.netsurf.de Sabine Bernard
```

Sowohl Partei 2 als auch Partei 3 haben sich keinen Namen gegeben. Dies deutet darauf hin, dass 3 keine Befehl eingeschickt hat. Partei 2 hat Befehle eingeschickt, weil wir ja gesehen haben, wie die Einheit 2 nach Osten gelaufen ist. Damit stellt sich natürlich die Frage, was mit der Einheit 3 geschehen soll. Wenn wir jetzt Diebe ausgebildet hätten, könnten wir sie bestehlen! Wir wollen vorerst einmal keine Diebe ausbilden, sondern uns auf unseren ursprünglichen Plan konzentrieren. Damit wir nicht selber bestohlen werden, sollten wir aber bald einmal Leute mit Wahrnehmung ausbilden, nicht nur in fremden Regionen, sondern auch in unseren Heimatregionen.

Schwierigkeiten könnte uns die Einheit **Brauner Schleimhaufen am Marktplatz** von den BioVizzard bereiten, wenn diese Einheit auch unterhält, wie die Beschreibung vermuten lässt, dann könnten die ganz schön



REKRUTIERE 5

LERN SPEERKAMPF

BENENNE EINHEIT "Jhuuls Waldjaeger"

BESCHREIBE EINHEIT "Halbnackte Wilde mit hoelzernen Speeren und  
wilder Bemalung im Gesicht"

ENDE

MACH TEMP 4

LERN ARMBRUSTSCHIESSEN

REKRUTIERE 5

BENENNE EINHEIT "Jarg Fargh"

BESCHREIBE EINHEIT "Verbissene Gesellen, die am liebsten Aepfel  
auf den Koepfen von Kindern zerschiessen..."

ENDE

GIB TEMP 1 250 SILBER

GIB TEMP 2 250 SILBER

GIB TEMP 3 250 SILBER

GIB TEMP 4 250 SILBER

LERNE ARMBRUSTSCHIESSEN

; Carahue (4,3)

EINHEIT 6; Jim, der Berghirte [1, \$40]

LERNE Wahrnehmung

NAECHSTER

## Dritte Runde

So, dies ist die letzte Auswertung in dieser Serie. Die BioVizzards haben nicht auf Markus gehört und ihn ausradiert! Daraus kann man etwas lernen: Die Konzentration auf ein paar wenige Regionen, vor allem am Anfang, kann sehr gefährlich werden. Natürlich wird Markus wahrscheinlich an einer anderen Stelle wieder mit dem Spiel anfangen, aber frustrierend ist dies allemal! Wenn mehr Parteien da wären, könnte man gemeinsam gegen die BioVizzards vorgehen. Isoliert wie wir mit dem Reich der Noom aber sind, werden wir uns entweder mit den BioVizzards arrangieren müssen, oder fliehen...

Atlantis Auswertung  
Das Reich der Noom (1)  
im Maerz des Jahres 1

### Meldungen

Eine Botschaft von Eine Gemeinschaft von Bergmoenchen (5) in Elsig (3,3): 'Helft mit, Krieg und Leiden zu verhindert. Gruendet auch ihr kleine Gemeinschaften, die sich dem Frieden verschrieben haben. Glaubit

uns: Mit Gewalt erzeugt man nur weitere Gewalt, unter der man selber auch zu leiden hat.'

Eine Botschaft von Wilde Horde rotaeugiger, haariger Wesen (13) in Carahue (4,3): 'RAUS! IHR BOESE! WIR HAARIG!'

### Kaempfe

Wilde Horde rotaeugiger, haariger Wesen (13) attackiert Nummer 2 (2) in Carahue (4,3):

Wilde Horde rotaeugiger, haariger Wesen (13), 30 Personen, kampfbereit; Die kleinen, drahtigen Gestalten tragen alle die Markierung der BioVizzards. Ihre roten Augen leuchten tatsaechlich, und ihre haarigen Arme schwingen lauter Aeste, als wollen sie damit auf Wanderer einschlagen.

Markhus, Zwergenkoenig (2), 1 Person, kampfbereit.

\* Jim, der Berghirte (6), Das Reich der Noom (1), 1 Person, kampfbereit; Der unauffaellige Hirte verfolgt erstaunt das Treiben in diesen Bergen.

Wilde Horde rotaeugiger, haariger Wesen (13) gewinnt die Schlacht!

### Verschiedenes

Jeehla, Scharfschuetze der Noom Familie (1) zahlte \$250 an Jooganam, Holzfaeller, samt Freunde (15).

Jeehla, Scharfschuetze der Noom Familie (1) zahlte \$250 an Jiilagh samt Frau und Kinder (16).

Jeehla, Scharfschuetze der Noom Familie (1) zahlte \$250 an Jhuuls Waldjaeger (17).

Jeehla, Scharfschuetze der Noom Familie (1) zahlte \$250 an Jarg Fargh (18).

Jooganam, Holzfaeller, samt Freunde (15) rekrutiert 5.

Jiilagh samt Frau und Kinder (16) rekrutiert 5.

Jhuuls Waldjaeger (17) rekrutiert 5.

Jarg Fargh (18) rekrutiert 5.

Joana, die Ziegenhirtin (7) lernt Wahrnehmung.

Jeemon, der Gletschermann (8) lernt Wahrnehmung.

Weitere Mitglieder der Noom Familie (10) lernt Wahrnehmung.

Jeehla, Scharfschuetze der Noom Familie (1) lernt Armbrustschiessen.

Jooganam, Holzfaeller, samt Freunde (15) lernt Holzfaellen.

Jiilagh samt Frau und Kinder (16) lernt Waffenbau.

Jhuuls Waldjaeger (17) lernt Speerkampf.

Jarg Fargh (18) lernt Armbrustschiessen.

### Einkommen



Jierog und Co. (11) verdient \$200 als Entertainer.

### Produktion

Joog Noom und seine Brueder (9) produziert 5 Pferde.

### Aktueller Status

Wir helfen folgenden Parteien: Das Koenigreich von Carahue (2).

-----

Purcs (2,3), Wald, 800 Baeume, 3105 Bauern, 10 Pferde. Im Norden liegt der Wald von Prettstern (2,2), im Sueden die Ebene von Ach'Brkt Ndr'Brkt (2,4), im Osten die Ebene von Elsig (3,3) und im Westen der Wald von Farandauz Girdl (1,3).

Mit einer Burg wuerden hier folgende Preise gelten: Balsamtoepfe \$29, Gewuerzballen \$11, Juwelen \$7, Myrrhe Saeckchen \$16, Oel Amphoren \$18, Seidenballen \$26 und Weihrauch Kisten \$5. Die Bauern produzieren Juwelen.

### Statistik

Lohn fuer einen Monat Arbeiten: \$11  
Arbeitsplaetze in der Region diesen Monat: max. 2000  
Erwarteter Lohn der arbeitenden Bauern: ca. \$22000  
Davon Geld fuer Unterhaltung: max. \$1100  
Steuern fuer eine stabile Population bei max. Unterhaltung: \$0  
Kaufkraft der Bauern bei max. Unterhaltung: \$0  
Anzahl Luxusgueter zu kaufen bei stabilen Preisen: 186  
Anzahl Luxusgueter zu verkaufen bei stabilen Preisen: 31  
Anzahl rekrutierbarer Bauern: max. 776  
Personen: 1  
Silber: 30

\* Joana, die Ziegenhirtin (7), Das Reich der Noom (1), 1 Person, kampfbereit, \$30, Talente: Wahrnehmung 1 [30], Default: "LERNE Wahrnehmung"; Joana ist eine Kraeutersammlering, die den hier Lebenden wenn moeglich aus dem Weg geht.

-----

Orgh Joon (3,2), Gletscher, 2 Baeume, 251 Bauern, 5 Pferde. Im Norden liegt Ozean (3,1), im Sueden die Ebene von Elsig (3,3), im Osten das Hochland von Oey (4,2) und im Westen der Wald von Prettstern (2,2).

Mit einer Burg wuerden hier folgende Preise gelten: Balsamtoepfe \$25, Gewuerzballen \$26, Juwelen \$44, Myrrhe Saeckchen \$5, Oel Amphoren \$3, Seidenballen \$26 und Weihrauch Kisten \$17. Die Bauern produzieren Myrrhe Saeckchen.

## Statistik

Lohn fuer einen Monat Arbeiten: \$11  
Arbeitsplaetze in der Region diesen Monat: max. 80  
Erwarteter Lohn der arbeitenden Bauern: ca. \$880  
Davon Geld fuer Unterhaltung: max. \$44  
Steuern fuer eine stabile Population bei max. Unterhaltung: \$0  
Kaufkraft der Bauern bei max. Unterhaltung: \$0  
Anzahl Luxusgueter zu kaufen bei stabilen Preisen: 15  
Anzahl Luxusgueter zu verkaufen bei stabilen Preisen: 2  
Anzahl rekrutierbarer Bauern: max. 62  
Personen: 1  
Silber: 30

- \* Jeemon, der Gletschermann (8), Das Reich der Noom (1), 1 Person, kampfbereit, \$30, Talente: Wahrnehmung 1 [30], Default: "LERNE Wahrnehmung"; In seiner einsamen Fellhuette knapp unter der Schneegrenze lebt Jeemon, einsam und abseits der Welt. Reisende, die den Gletscher ueberqueren wollen, bespuckt er.

-----  
Elsig (3,3), Ebene, 9 Baeume, 5350 Bauern, \$11734, 153 Pferde. Im Norden liegt der Gletscher von Orgh Joon (3,2), im Sueden der Wald von Erdenet (3,4), im Osten die Berge von Carahue (4,3) und im Westen der Wald von Purcs (2,3).

Mit einer Burg wuerden hier folgende Preise gelten: Balsamtoepfe \$6, Gewuerzballen \$27, Juwelen \$24, Myrrhe Saeckchen \$5, Oel Amphoren \$13, Seidenballen \$21 und Weihrauch Kisten \$10. Die Bauern produzieren Myrrhe Saeckchen.

## Statistik

Lohn fuer einen Monat Arbeiten: \$11  
Arbeitsplaetze in der Region diesen Monat: max. 9910  
Erwarteter Lohn der arbeitenden Bauern: ca. \$58850  
Davon Geld fuer Unterhaltung: max. \$3529  
Steuern fuer eine stabile Population bei max. Unterhaltung: \$13555  
Kaufkraft der Bauern bei max. Unterhaltung: \$13555  
Anzahl Luxusgueter zu kaufen bei stabilen Preisen: 321  
Anzahl Luxusgueter zu verkaufen bei stabilen Preisen: 53  
Anzahl rekrutierbarer Bauern: max. 1337

Personen: 20

Silber: 800

Pferde: 5

Nummer 3 (3), Nummer 3 (3), 1 Person.

Der Oberste Vizzard (4), BioVizzards (4), 1 Person; Der Oberste Vizzard ist eine grauhaarige Gestalt mit unbeschreiblich grosser Nase. Aus seinen Fingern bruzeln kleine, blaue Blitze. Um ihn herum lungern ein paar Mutanten. Er grinst.

Eine Gemeinschaft von Bergmoenchen (5), Monster (0), 17 Personen, hat: 17 Schwerter; Mit einer dunkelroten Robe umhuellet und ihrem langen, gebogenen Schwert auf dem Ruecken gehen sie gebueckt und bescheiden ihrer Arbeit nach. Im Laufe eines Monats kommen die Moenche in der ganzen Region herum, versuchen mit Wanderern Kontakte zu knuepfen und betonen immer wieder die Wichtigkeit des Friedens.

- \* Joog Noom und seine Brueder (9), Das Reich der Noom (1), 5 Personen, kampfbereit, \$150, Talente: Pferdedressur 1 [40], hat: 5 Pferde, Default: "MACH Pferde"; Die Noom Familie ist eine Familie von Akrobaten und wilden Reitern. Sie zuechten die besten Pferde von Elsig.
- \* Weitere Mitglieder der Noom Familie (10), Das Reich der Noom (1), 5 Personen, kampfbereit, \$150, Talente: Reiten 1 [30], Wahrnehmung 1 [30], Default: "LERNE Wahrnehmung".
- \* Jierog und Co. (11), Das Reich der Noom (1), 10 Personen, kampfbereit, \$500, Talente: Unterhaltung 1 [40], Default: "UNTERHALTE"; Wilde Akrobaten aus der Noom Familie, welche von den wenigen Muenzen leben, welche die Bauern ihnen schenken.

Brauner Schleimhaufen am Marktplatz (12), BioVizzards (4), 29 Personen; Blubbernde Masse, aus der sich einige feenhafte Stengel erheben und einen hellen Gesang anstimmen. Die Passanten werfen ein paar Muenzen in einen kleinen Hut, der ihnen von einem rot-braunen Tentakel entgegen gestreckt wird. Ab und zu kullern ein paar Muenzen auf den Boden, doch wenn einer sich zu den \$50 bueckt, schlingen sich einige Tentakel um ihn und ziehen ihn in die Tiefe.

Rot-brauner Schleimhaufen am Ost-Tor (14), BioVizzards (4), 1 Person; Blubbernde Furze verpesten die Luft. Auch wenn die Leute der Umgebung ihre Faekalien auf den Schleimhaufen leeren, reagiert er nicht. Im Gegenteil, das Monster scheint von den Faekalien zu leben!

-----

Erdenet (3,4), Wald, 770 Baeume, 3793 Bauern, 11 Pferde. Im Norden liegt die Ebene von Elsig (3,3), im Sueden der Wald von Cozzera (3,5), im Osten die Berge von Asp (4,4) und im Westen die Ebene von Ach'Brkt Ndr'Brkt (2,4).

Mit einer Burg wuerden hier folgende Preise gelten: Balsamtoepfe \$25, Gewuerzballen \$6, Juwelen \$7, Myrrhe Saeckchen \$21, Oel Amphoren \$6, Seidenballen \$19 und Weihrauch Kisten \$29. Die Bauern produzieren Juwelen.

## Statistik

Lohn fuer einen Monat Arbeiten: \$11  
 Arbeitsplaetze in der Region diesen Monat: max. 2300  
 Erwarteter Lohn der arbeitenden Bauern: ca. \$25300  
 Davon Geld fuer Unterhaltung: max. \$1265  
 Steuern fuer eine stabile Population bei max. Unterhaltung: \$0  
 Kaufkraft der Bauern bei max. Unterhaltung: \$0  
 Anzahl Luxusgueter zu kaufen bei stabilen Preisen: 227  
 Anzahl Luxusgueter zu verkaufen bei stabilen Preisen: 37  
 Anzahl rekrutierbarer Bauern: max. 948  
 Personen: 21  
 Silber: 1481

- \* Jeehla, Scharfschuetze der Noom Familie (1), Das Reich der Noom (1), 1 Person, kampfbereit, \$1481, Talente: Armbrustschiessen 1 [30], Default: "LERNE ARMBRUSTSCHIESSEN".
- \* Jooganam, Holzfaeller, samt Freunde (15), Das Reich der Noom (1), 5 Personen, kampfbereit, Talente: Holzfaellen 1 [30], Default: "LERN HOLZFAELLEN"; Eine rauhe Bande brutaler Holzhacker!
- \* Jiilagh samt Frau und Kinder (16), Das Reich der Noom (1), 5 Personen, kampfbereit, Talente: Waffenbau 1 [30], Default: "LERN WAFFENBAU"; Armbrueste, Speer, Boegen--das ist sein Metier. Und die Familie hilft kraeftig mit.
- \* Jhuuls Waldjaeger (17), Das Reich der Noom (1), 5 Personen, kampfbereit, Talente: Speerkampf 1 [30], Default: "LERN SPEERKAMPF"; Halbnackte Wilde mit hoelzernen Speeren und wilder Bemalung im Gesicht.
- \* Jarg Fargh (18), Das Reich der Noom (1), 5 Personen, kampfbereit, Talente: Armbrustschiessen 1 [30], Default: "LERN ARMBRUSTSCHIESSEN"; Verbissene Gesellen, die am liebsten Aepfel

auf den Koepfen von Kindern zerschliessen...

-----

Vorlage fuer den naechsten Zug:

PARTEI 1 "Noome sind gut fuer Dich!"

; Purcs (2,3)

EINHEIT 7;                      Joana, die Ziegenhirtin [1, \$30]  
    LERNE Wahrnehmung

; Orgh Joon (3,2)

EINHEIT 8;                      Jeemon, der Gletschermann [1, \$30]  
    LERNE Wahrnehmung

; Elsig (3,3)

EINHEIT 9;                      Joog Noom und seine Brueder [5, \$150]  
    MACH Pferde

EINHEIT 10;                      Weitere Mitglieder der Noom Familie [5, \$150]  
    LERNE Wahrnehmung

EINHEIT 11;                      Jierog und Co. [10, \$500]  
    UNTERHALTE

; Erdenet (3,4)

EINHEIT 1;                      Jeehla, Scharfschuetze der Noom Familie [1, \$1481]  
    LERNE ARMBRUSTSCHIESSEN

EINHEIT 15;                      Jooganam, Holzfaeller, samt Freunde [5, \$0]  
    LERN HOLZFAELLEN

EINHEIT 16;                      Jiilagh samt Frau und Kinder [5, \$0]  
    LERN WAFFENBAU

EINHEIT 17;                      Jhuuls Waldjaeger [5, \$0]  
    LERN SPEERKAMPF

EINHEIT 18;                      Jarg Fargh [5, \$0]  
    LERN ARMBRUSTSCHIESSEN

NAECHSTER

# Ein neueres Beispiel: Sitanleta

Hier nun ein Beispiel für die ersten paar Befehle in Sitanleta. Dieses Beispiel ist aus der Anfangszeit von Sitanleta. Die Daten und das ganze Kapitel stammen von Torsten Steigner, herzlichsten Dank dafür! Auch hier ist wieder Vorsicht angebracht: Wenn sich die Regeln ändern, wird dieses Beispiel nicht automatisch nachgeführt!

Ausserdem sind hier noch die alten Koordinaten verwendet, also Rechteckfelder mit je 4 Nachbarn, während in der aktuellen Version Hexfelder mit 6 Nachbarn verwendet werden. Sollte sich die Entwicklung der Regeln in Sitanleta mal beruhigt haben und die Regeln bis auf Details stabil bleiben, dann wird das Beispiel vielleicht aktualisiert. Mal sehen.

## Erste Runde

Wenn wir uns angemeldet haben, bekommen wir bald unsere erste Auswertung:

```
Fedeta Ko (0,0), Ebene, 9 Baeume, 7781 Bauern, $4040, 132 Pferde. Im
Norden liegt Ozean (0,-1), im Sueden der Wald von Kufe (0,1), im
Osten der Wald von Limavady (1,0) und im Westen der Wald von Wonti
(-1,0).
```

```
Auf dem Markt gelten folgende Preise: Balsamtoepfe $20, Gewuerzballen
$24, Juwelen $23, Myrrhe Saeckchen $20, Oel Amphoren $3, Seidenballen
$37 und Weihrauch Kisten $20. Die Bauern produzieren Oel Amphoren.
```

Statistik

```
Lohn fuer einen Monat Arbeiten: $11
Arbeitsplaetze in der Region diesen Monat: max. 9910
Erwarteter Lohn der arbeitenden Bauern: ca. $85591
Davon Geld fuer Unterhaltung: max. $4481
Steuern fuer eine stabile Population bei max. Unterhaltung: $7340
Kaufkraft der Bauern bei max. Unterhaltung: $7340
Anzahl Luxusgueter zu kaufen bei stabilen Preisen: 466
Anzahl Luxusgueter zu verkaufen bei stabilen Preisen: 77
Anzahl rekrutierbarer Bauern: max. 1945
Personen: 1
Silber: 5001
```

```
Heimat von Nummer 2(2), Groesse 1, Baustelle.
```

```
* Nummer 2 (2), Nummer 2 (2), 1 Person, kampfbereit, $5001, Default:
"ARBEITEN".
```

-----  
Vorlage fuer den naechsten Zug:



```
PARTEI 2 "h2so4"
```

```
; Fedeta Ko (0,0)
```

```
; BURG 2                      Heimat von Nummer 2
```

```
EINHEIT 2;                      Nummer 2 [1, $5001]
    ARBEITEN
```

```
NAECHSTER
```

Wir wir aus diesem Bericht erkennen können befindet sich unsere Starteinheit mit der Nummer 2 in der Ebene "Fedata Ko". Dieses Gebiet ist ein sehr reiches Gebiet, da es über sehr viele Bauern verfügt und dieses erkennt man an seinem hohen max. Unterhaltungswert von \$4481.

Weiterhin ist zu erkennen, dass wir hier über eine Burg der Grösse 1 verfügen, welche im allgemeinen als Baustelle bekannt ist. Weiterhin können wir dem Report entnehmen, dass wir max. 466 Luxusgüter kaufen können bzw. max. 77 Luxusgüter verkaufen können, ohne dass sich der Preis hierbei verändert. Zu diesem Kauf bzw. Verkauf stehen unseren Bauern hier \$7340 zur Verfügung. Produziert (d.h. das Gut welches wir kaufen können) wird hier Oel Amphoren.

Aus diesem Report können wir ebenfalls entnehmen, dass sich im Süden der Wald von Kufe befindet, und im Osten der Wald von Limavady, sowie im Westen der Wald von Wonti. Den Ozean im Norden können wir nur mit einem Schiff betreten, zu dessen Bau wir größere Maßnahmen ergreifen müssen, deshalb können wir diesen Ozean vorerst ignorieren.

Auch können wir aus diesem Report entnehmen, dass für einen Monat Arbeit in dieser Region \$11 Lohn gezahlt werden, dieser ist nicht abhängig davon, ob es sich hierbei um einen Bauern oder einen eigenen Arbeiter handelt.

Unsere Einheit mit der Nummer 2 beinhaltet 1 Person, welche in vorderer Reihe kämpft, was durch die Meldung "kampfbereit" mitgeteilt wird. Diese Einheit besitzt \$5001 Silber und hat als Default Befehl ARBEITEN.

Im folgenden nun ein Befehlszug als Beispiel, wie man von hier aus weiter vorgehen kann:

```
// das kommando Partei steht als erstes in der Kommandodatei und gibt
// an, für welche partei dieser zug ist. es existiert immer zusammen
// mit dem NAECHSTER Kommando und alles zwischen diesen beiden, wird
// als die Befehle dieser partei vom host ausgewertet. Hinter dem
// Partei kommando folgt die nummer der partei und das von ihr ge-
// wählte passwort. ACHTUNG: mit der kenntnis dieses passwortes
// ist es möglich züge für eine partei einzusenden, ihr solltet des-
// halb das vorgegebene passwort ändern und auch euer passwort nicht
// an andere geben
PARTEI 2 "h2so4"
```

```
// hier folgt nun ein kommentar, ersichtlich durch den ; am anfang der
// zeile, dieser hat in diesem Falle keine auswirkung auf den xanathos
// atlantis host sondern nur auf den ACHECK clienten. Er gibt diesem
// an, dass es sich um ein gebiet handelt, nämlich fedeta ko mit den
```

```
// Koordinaten X=0 und Y=0
; Fedeta Ko (0,0)
// es existiert hier auch eine burg, was man durch den Kommentar
// mit dem Kürzel BURG gefolgt von ihrer Nummer erkennen kann. Auch
// dieser Kommentar wird nur von ACHECK ausgewertet, und hat keinen
// Einfluss auf den host
; BURG 2                      Heimat von demo@demo.at

// nun folgt unsere bisher einzige Einheit, die die laufende Nummer 2
// hat. Hinter dem Kommentar erkennen wir den Namen der Einheit, sowie
// in Klammer die Anzahl und die Anzahl an Silber, die diese Einheit
// bei sich hat. Alle diese Kommentare werden nur für den ACHECK be-
// nötigt, damit dieser berechnen kann, ob die Kosten die durch die
// eingesandten Befehle entstehen und der Unterhalt der Truppen be-
// glichen werden kann. Hierbei gilt zu beachten, dass ACHECK nicht
// die Talentstufen von Einheiten kennt, und man daher sehr genau
// darauf achten muss, ob man genügend Silber erhält, wenn man von
// ACHECK die Meldung WARNUNG nicht genügend Silber erhält.
// Aber zurück zur Beschreibung. Mit dem Kommando EINHEIT geben wir
// an, dass wir nun Befehle für diese Einheit geben möchten:
EINHEIT 2;                      Nummer 2 [1, $5001]
// Nun sehen wir uns einmal unseren Namen unserer Partei an, dieser
// lautet "Nummer 2". Dieses ist zwar ein Name, aber wir möchten doch
// unter einem anderen Namen bekannt werden und haben uns entschieden,
// dass wir fortan nur noch als die Auserwählten bekannt sein möchten.
// Dies erreichen wir durch den Multi-Funktionsbefehl BENENNE. In diesem
// Fall, also dafür dass wir unsere Partei umbenennen möchten geben
// wir dies an durch den Zusatz PARTEI und hiernach dem Namen unter dem
// wir bekannt sein möchten. Es können hier Namen von max. 80 Zeichen
// Länge angegeben werden. Hierzu noch die Anmerkung: obwohl das
// Benennen der Partei eigentlich nichts mit dieser Einheit direkt zu
// tun hat, müssen wir diesen Befehl innerhalb einer Einheit absetzen,
// damit der host wei_, auf welche Partei er dies anwenden soll. Gleiches
// gilt auch für andere Befehle, die die Partei oder Region betreffen und
// nicht direkt eine Einheit.
BENENNE PARTEI "Die Auserwählten"
// Nun, wie bereits angemerkt möchten wir unser Passwort ändern, damit
// nicht ein anderer aus Versehen Befehle für uns einsendet und dies
// tun wir mit dem Kommando PASSWORT und danach der Angabe des neuen
// Passwortes
PASSWORT "demo"
// Als nächstes gehen wir sicher, dass wir eine Auswertung in einer
// Textdatei erhalten und dies tun wir durch das folgende Kommando.
// Sofern wir diese Auswertungsart nicht wünschen stellen wir dem
// Kommando einfach ein NICHT hintenan.
SENDE AUSWERTUNG
// Dasselbe gilt hier für den Computerreport, welcher von verschiedenen
// Klienten ausgewertet werden kann, und eine Veranschaulichung unserer
```

```
// Gebiete vereinfacht. Besonders genannt seien hierbei EHMV und greport.
SENDE COMPUTER
// Mit dem folgenden Befehl erhalten wir eine Statistik
SENDE STATISTIK
// Mit diesem Kommentar erhalten wir die Xanathos Zeitung zugesendet
SENDE ZEITUNG
// Mit diesem Kommentar erhalten wir unsere Kommentare in der zuletzt
// eingesendeten Befehlsdatei in der Befehlsvorlage zurück
SENDE KOMMENTAR
// Als nächstes müssen wir unseren neuzugründenden Einheiten - wie diese
// erzeugt werden ist weiter unten beschrieben - Silber zuweisen, damit
// diese auch die gewünschten Personen rekrutieren können. Dies ge-
// schieht mit dem Multi-Funktionsbefehl GIB. Bei ihm kann man aber
// anders als bei BENENNE nicht nur verschiedenen Einheiten etwas
// geben, sondern man kann mit ihm auch verschiedene Arten von
// Material geben. In unserem Fall möchten wir verschiedenen Einheiten
// Silber geben.
// Hier geben wir einer Einheit mit dem Namen "TEMP 1" nun 560 Silber.
// Zu den TEMP-Einheiten ist zu sagen, dass diese die einzigen sind
// deren Namen aus 2 Teilen besteht: zum einem dem Teil der angibt, dass
// es sich hierbei um eine neu-generierte Einheit handelt und zum 2.
// um eine Nummer die diese genau spezifiziert. Nachdem dieser Zug
// vom Host verarbeitet wurde, werden die Bezeichnungen TEMP 1..n ver-
// schwunden sein, denn der Host setzt hierfür die genauen Nummern
// dieser Einheiten ein. Aber warum geben wir dieser Einheit 560 Silber
// und nicht 1231 Silber oder einen anderen Wert? Nun dem liegt unsere
// Überlegung zu Grunde, dass wir für TEMP 1 einen Lehrer anlegen
// möchten der nächste Runde eine Einheit mit 10 Personen rekrutieren
// soll. Da uns 1 Bauer 50 Silber zu rekrutieren kostet, brauchen
// wir insgesamt 11*50 Silber=550. Nun aber die Frage: Warum dann nicht
// der Einheit 550 Silber geben ? Nun, da sich diese 1 Person diese Runde
// aber noch ernähren muss und dies 10 Silber kostet müssten wir
// ihr ansonsten nächste Runde nochmal 10 Silber geben.
GIB TEMP 1 560 Silber
GIB TEMP 2 560 Silber
GIB TEMP 3 560 Silber
GIB TEMP 4 50 Silber
GIB TEMP 5 770 Silber
GIB TEMP 6 770 Silber
GIB TEMP 7 50 Silber
GIB TEMP 8 50 Silber
GIB TEMP 9 50 Silber
GIB TEMP 10 50 Silber
GIB TEMP 11 50 Silber
GIB TEMP 12 50 Silber
GIB TEMP 13 50 Silber
GIB TEMP 14 50 Silber
GIB TEMP 15 50 Silber
```

GIB TEMP 16 50 Silber

// So nun nachdem wir unser Silber, soweit wir dieses verbrauchen  
// möchten, verteilt haben können wir dazu übergehen die neuen Ein-  
// heiten zu generieren. Dies tun wir mit einem anderen Multi-  
// funktionsbefehl nämlich MACHE. Dieser Befehl gefolgt von dem  
// Schlüsselwort TEMP und einer Nummer weist den host an, dieser  
// Einheit eine neue Nummer zu geben und diese Einheit neu zu  
// erstellen.

MACHE TEMP 1

// Wir möchten jedoch nicht, dass unsere Einheit als Nummer TEMP 1  
// und nächste Runde dann als z.B. Nummer 111 bekannt ist, denn  
// dann verlieren wir sehr schnell den Überblick darüber, um was für  
// eine Einheit es sich handelt, sondern wir geben ihr einen Namen,  
// mit dem wir diese Einheit und die Talente, die sie lernen wird,  
// schnell erkennen können. Hier haben wir die Bezeichnung Kender  
// gewählt, die stellvertretend für unsere Unterhalter steht, und  
// da wir mehrere Einheiten dieses Typs rekrutieren jeder einen  
// einzelnen Namen zugewiesen.

BENENNE EINHEIT "Die Kender von Hylo"

// Nun haben wir zwar die Einheit erstellt, haben aber noch keine  
// Personen in dieser Einheit. Damit diese Einheit aber auch weiter  
// besteht, und wir diese Einheit ausbilden können, müssen wir ihr  
// Personen geben, welches mit dem REKRUTIERE Befehl gemacht wird.  
// Dieser Befehl ist gefolgt von der Anzahl der zu rekrutierenden  
// Personen, in diesem Fall 1. Jede Person kostet uns 50 Silber,  
// das von dem Silber über das die Einheit verfügt abgezogen  
// wird. Ist nicht genügend Silber vorhanden, so können wir nicht  
// rekrutieren.

REKRUTIERE 1

// Als nächstes möchten wir diese Einheit ausbilden und das können wir  
// durch den Befehl LERNE machen. Diesem Befehl folgt die Bezeichnung  
// des Talentes welches wir lernen möchten, in diesem Fall möchten  
// wir lernen die Bauern zu unterhalten, um ein stetes Einkommen in  
// nächster Zeit zu erhalten. Hierbei müssen wir jedoch beachten, dass  
// es einige Talente gibt, die man nicht ohne Kosten in Silber erlernen  
// kann, insbesondere seien hier Magie und Taktik genannt.

LERNE Unterhaltung

// Der ENDE Befehl gibt nun dem host an, dass die Befehle für diese  
// neu generierte Einheit beendet sind und es kann mit der weiteren  
// Eingabe von Befehlen fortgefahren werden. In diesem Beispiel mit  
// der weiteren Erzeugung von Einheiten.

ENDE

MACHE TEMP 2

BENENNE EINHEIT "Die Kender von Kendermore"

REKRUTIERE 1

LERNE Unterhaltung

ENDE

MACHE TEMP 3

BENENNE EINHEIT "Die Kender von Goodlund"

REKRUTIERE 1

LERNE Unterhaltung

ENDE

MACHE TEMP 4

BENENNE EINHEIT "Solamnus edle Pferde Inc."

REKRUTIERE 1

LERNE Pferdedressur

ENDE

MACHE TEMP 7

BENENNE EINHEIT "Die Zwerge von Thorbadin"

REKRUTIERE 1

LERNE Waffenbau

ENDE

MACHE TEMP 8

BENENNE EINHEIT "Die Elfen von Qualinesti"

REKRUTIERE 1

LERNE Bogenschiessen

ENDE

MACHE TEMP 9

BENENNE EINHEIT "Die Irda's von der Insel der Drachen"

REKRUTIERE 1

LERNE Wahrnehmung

ENDE

MACHE TEMP 10

BENENNE EINHEIT "Die Schreiner von Solace"

REKRUTIERE 1

LERNE Wagenbau

ENDE

MACHE TEMP 11

BENENNE EINHEIT "Die Elfen von Dagonest"

REKRUTIERE 1

LERNE Schiffsbau

ENDE

MACHE TEMP 12

BENENNE EINHEIT "Die Zwerge von Zharkar"

REKRUTIERE 1

LERNE Ruestungsbau

ENDE

MACHE TEMP 13

BENENNE EINHEIT "Die Strasseningieuneure von Sancrist"

REKRUTIERE 1

LERNE Strassenbau

ENDE

MACHE TEMP 14

BENENNE EINHEIT "Die Burgbauer von Palanthus"

REKRUTIERE 1

LERNE Burgenbau

ENDE

MACHE TEMP 15

BENENNE EINHEIT "Die Bringer des Todes"

REKRUTIERE 1

LERNE Katapultbedienung

ENDE

MACHE TEMP 16

BENENNE EINHEIT "Die Mariner von den Blutsturm Inseln"

REKRUTIERE 1

LERNE Segeln

ENDE

MACHE TEMP 5

BENENNE EINHEIT "Dieser Scout ist eine voraus Botschaft der Ritter"

REKRUTIERE 1

NACH Osten

ENDE

MACHE TEMP 6

BENENNE EINHEIT "Dieser Scout ist eine voraus Botschaft der Ritter"

REKRUTIERE 1

NACH Westen

ENDE

LERNE Reiten

NAECHSTER



# Technisches

## Anmeldung

Um sich für Sitanleta anzumelden, genügt es einfach folgendes Formular auf auszufüllen:

<http://www.sitanleta.de/anmeldung/index.html>

Am Sonntag bzw. Mittwoch darauf erhält man seine erste Auswertung. ( **Achtung! Aus verschiedensten Gründen kann es zu hier noch undokumentierten ZAT - Änderungen kommen. Schaut daher auf die Homepage oder ins Forum!**) Solange man nicht diese erste Auswertung bekommen hat, kann man noch keine Befehle einschicken! Das Mitspielen ist natürlich, bis auf deinen Internetkosten, **gratis**.

Sollte diese eine Woche danach immer noch nicht eingetroffen sein, ist etwas mit etwas mit der Anmeldung schief gegangen. In diesem Fall einfach nochmals anmelden.

Eine andere Möglichkeit für die Anmeldung ist die direkte Ansprache im IRC. Mich kann man mindestens jeden Sonntag und Mittwoch ab ca. 18:45 unter dem Nicknamen SCD im Channel #Sitanleta antreffen. Man nutzt für den kostenlosen Zugang einen IRC-Client oder die URL

<http://www.sitanleta.de/chat.html>

*Ich persönlich (NZ) empfehle wie viele andere mIRC, das man auf <http://www.mIRC.com> kostenlos herunter laden kann.*

## Kontakt zum Spielleiter

Man spielt Sitanleta, indem man seine Befehle regelmäßig über E-Mail an den [Spielleiter \(Befehlseingang\)](#) schickt.

( **Achtung! NUR die Befehle gehen an diese Adresse!**)

Der Spielleiter schickt jedem Spieler ein paar Stunden nach dem Zug-Abgabe-Termin (**ZAT**) die Auswertung (sowie die Zeitung, den Kommentar und den Stand falls es etwas zu vermelden gibt). Hat ein Spieler bis zum ZAT keine Befehle eingeschickt, zählt das als ein **NMR**. Was NMR bedeutet, ist Geschmacksache: "nicht-mitgemachte-Runde" oder "no-moves-received"... Auf alle Fälle scheidet man aus (die Partei wird aufgelöst), wenn man davon drei hintereinander hat, wenn man also drei mal hintereinander keine Befehle einschickt.

*Die Partei verschwindet in diesem Fall ohne weiteren Kommentar, weder für Alliierte noch für andere. Gebäude und Schiffe bleiben erhalten, aber Einheiten mitsamt Inventar haben praktisch nie existiert.*

Zur Erinnerung: die E-Mail Adresse für die Zugabegabe ist [befehle@sitanleta.de](mailto:befehle@sitanleta.de).

## Beiträge per E-Mail einschicken

Die Beiträge müssen an folgende Adressen geschickt werden. Werden diese Adressen nicht verwendet, kann das Filterprogramm die E-Mails nicht erkennen und die E-Mails werden ignoriert!

**Befehle:** [befehle@sitanleta.de](mailto:befehle@sitanleta.de)

In dieser E-Mail sollten die Befehle stehen. Der Computer bestätigt nach einer Weile die eingegangenen Befehle mit einem Prüfbericht durch ACHECK. Das sollte man allerdings auch schon vor dem einsenden selber machen, das erspart den Spielern Zeit. Die Befehle werden in der Reihenfolge ihres Eintreffens gespeichert. Nur die letzten Befehle werden auch tatsächlich verwendet. Vorsicht, die Wege des Internets können verschlungen sein: Man sollte neue Versionen der Befehle nicht in zu kurzen Abständen einschicken, da sie nicht unbedingt in der selben Reihenfolge ankommen wie sie abgeschickt wurden! Das Einsenden von provisorischen Befehlen ist möglich und empfohlen. Jeder Spieler muss selber dafür sorgen, dass seine Befehle rechtzeitig dort ankommen. Daher empfiehlt sich natürlich, diese ein paar Tage **vor** dem ZAT abzuschicken!

### **Vorab Befehle** [Nvorab-befehle-n@sitanleta.de](mailto:vorab-befehle-n@sitanleta.de)

Man kann Befehle bis zu fünf Züge im Voraus schicken (n=1..5). Ein an [befehle@sitanleta.de](mailto:befehle@sitanleta.de) geschickter Zug hat in jedem Fall Vorrang!

Sitanleta Vorab Befehle 1 sind die Befehle, die nach dem normalen Sitanleta Befehle gelten sollen.

### **Readme (Vsch. direkt an die spielleitung)** [readme@sitanleta.de](mailto:readme@sitanleta.de)

Fragen an die Spielleitung, die nicht öffentlich geklärt werden können, bitte an dieser Adresse schicken. Sie werden privat beantwortet. Falls es doch Fragen von allgemeinem Interesse sind, werden sie per Rundbrief beantwortet. Fragen zu den Befehlen sollte man im Forum oder im IRC stellen. Auf diese können andere Mitspieler helfen, bzw. nutzen davon ziehen und die Spielleitung wird entlastet.

### **Zeitungsbeiträge** [zeitung@sitanleta.de](mailto:zeitung@sitanleta.de)

An dieser Adresse sollten die Beiträge für die Spielzeitung stehen (diese erhalten alle Mitspieler zusammen mit der Auswertung)

Es besteht die Möglichkeit Zeitungsartikel digital zu unterschreiben. So können z.B. keine anderen Spieler dich im Krieg schicken, nur weil sie ne Kriegserklärung in deinen Namen verfaßt haben. Um einen Beitrag zu unterzeichnen, muß in der ersten Zeile der Mail deine Parteinr. mit deinem Passwort im folgenden Format stehen:

PARTEI xxx "passwort" (also genau so, wie die erste Zeile der Befehlsvorlage).

Diese Zeile erscheint natürlich NICHT in der Zeitung. Wenn das Passwort in Ordnung ist, wird diese Bericht in der Zeitung als kontrollierte Botschaft gekennzeichnet.

## **Zusammensetzung der Auswertung**

Über E-Mail bekommen die Spieler ihre Dateien geschickt, falls die E-Mail Adresse richtig gesetzt worden ist. Als Spieler kann man mit dem **SENDE** Befehl einstellen, welche der folgenden Dateien man bekommen möchte, und ob sie komprimiert verschickt werden soll. Zu Spielbeginn bekommt man nur die Auswertung als normaler ASCII-Text.

### **parteinummer.NR**

Die Auswertung für die letzte Runde als Text.

### **parteinummer.CR**

Die Auswertung für die letzte Runde in Computer-lesbarem Format für Tools/Clients.

# Bugs

Sitanleta wird immer noch weiter entwickelt. Das hat zur Folge, dass ab und zu immer noch Bugs (oder undocumented features) auftauchen. Ganz vermeiden lässt sich dies wohl nicht. Gerne nehmen wir Meldungen über mögliche Bugs entgegen. (Am besten im Forum) Da es aber für alle Spieler einiges an Aufwand bedeuten würde, wenn der Zug noch einmal durchgeführt würde, und weil es auch einiges an Aufwand bedeutet, Daten per Hand in den Dateien des Spieles zu ändern, wird wann immer möglich der Effekt von Bugs **nicht** korrigiert. Wenn es sogar Bugs sind, die schon seit einigen Runden wirken, lässt sich deren Effekt praktisch nicht mehr rückgängig machen. Ich hoffe hier also einfach auf das Verständnis aller Spieler.

# Mogeln

Leider kommt es immer wieder vor, dass Spieler Vorteile zu ergattern suchen, indem sie Regellücken (und insbesondere Programmierfehler, auch solche die nicht auffallen, wo aber klar ersichtlich ist, dass das Prinzip anders gedacht ist) ausnützen. Das ist Mogeln. Die einzige faire Reaktion auf das Entdecken einer Regellücke / eines Bugs ist eine Mitteilung an mich oder an den Spielleiter. Wenn Spieler mogeln, behält sich die Spielleitung vor, diese Parteien zu löschen. Insbesondere gilt das Einsenden von Befehlen für fremde Parteien oder das Führen von mehreren Parteien als Mogeln – sowas kann auch zum dauerhaften Ausschluss vom Spiel führen. Die einzigen Ausnahmen hierzu sind Ferienvertretungen und ähnliche Fälle.

# Umgangston: Spiel und Wirklichkeit

Sitanleta ist ein **Spiel**! Ein Spieler, der einen verräterischen, verlogenen Herrscher spielt und dessen Einheiten die Deinen brutal hinterrücks niedermachen, kann im wirklichen Leben ein freundlicher, ehrbarer Mensch sein und neben Dir in der Friedensdemonstration gehen. Es ist unbedingt wichtig, beides voneinander getrennt zu halten. Schließlich geht es hier ja nur um ein paar Zahlen irgendwo in einem Computer. Und Verrat, Betrug und Lüge gehören eben bei diesem Spiel dazu.

Es ist darum durchaus in Ordnung, wenn sich **Herrscher von Völkern** im Spiel anfeinden und beleidigen. Unter **Spielern** dagegen ist solches Verhalten nicht tolerabel.

*Beispiel: Wenn Bilbo Beutlin behauptet, Gandalf sei ein Betrüger und Blödmann, dann geht das in Ordnung. Aber nicht, wenn Andrea das von Michael behauptet – sowas gehört sich nicht.*

# Copyright

Dieses Dokument wurde in der ursprünglichen Version am 4. April 1999 mit einer von Alexander Schröder leicht modifizierten [texi2html](#) Version 1.51 erzeugt, und im Jahr 2000 von Stefan Ch. Daube auf die Spielsituation im Spiel Sitanleta angepasst. Am 08.10.2001 wurde die Anleitung von Nico Zorn (NZ) um einige Beispiele und Kommentare bereichert, uneindeutiges wurde neu beschrieben und der Quellcode wurde bereinigt und auf Standard umgeschrieben. (Version 6.9)

Copyright © 2000 Matthias Strunk. Copyright der Vorgängerversion "Atlantis" © 1995-1999 Alexander Schröder

Permission is granted to make and distribute verbatim copies of this manual provided the copyright notice and this permission notice are preserved on all copies.

Permission is granted to copy and distribute modified versions of this manual under the conditions for verbatim copying, provided that the entire resulting derived work is distributed under the terms of a permission notice identical to this one.

Permission is granted to copy and distribute translations of this manual into another language, under the above conditions for modified versions, except that this permission notice may be stated in a translation approved by Alexander Schröder.

Der Sourcecode für Atlantis 1.0 wurde von Russell Wallace der Öffentlichkeit unter folgenden Bedingungen übergeben:

This program may be freely used, modified and distributed. It may not be sold or used commercially without prior written permission from the author.

Den Sourcecode von Atlantis 1.0 kann man hier bekommen:

<ftp://ftp.funet.fi/pub/doc/games/play-by-mail/old/atlantis/>.

Alexander Schröder hat das Spiel auf Deutsch übersetzt und einiges geändert. Für seine Version von Atlantis gelten dieselben Bedingungen: German Atlantis darf frei gebraucht, geändert und verteilt werden, es darf aber nicht verkauft oder kommerziell benutzt werden. Kommerziell benutzt wird Atlantis dann, wenn von den Spielern eine Gebühr erhoben wird, die mehr als nur die Selbstkosten des Spielleiters decken. Atlantis sollte wenn möglich gratis spielbar sein. Alle genannten Bedingungen gelten genauso für Sitanleta.

Kontaktadresse für German Atlantis:

Alexander Schröder  
Schdrenmoosstrasse 83  
CH 8052 Zürich  
Switzerland

email: [pbem@klein.htu.tuwien.ac.at](mailto:pbem@klein.htu.tuwien.ac.at)

WWW: <http://home.pages.de/~GA/>

## Danksagung

Besonderer Dank an Alexander Schröder und an den Autor von Atlantis 1.0, Russell Wallace. **Thank you for having developed this excellent game and for offering your source code to the public.**

Das Auswertungsprogramm ist mit Free Software (Emacs, GCC) entwickelt worden und wäre ohne die lobenswerte Einstellung der Free Software Foundation nicht möglich gewesen.

# Anhang

## Eindeutige Abkürzungen

Dies ist die Liste der Schlüsselworte und ihrer vermutlich kürzesten Abkürzung, die wahrscheinlich noch eindeutig ist. Da manche Bereiche unabhängig voneinander durchsucht werden, können einige Abkürzungen doppelt vorkommen. Ihre Bedeutung ist aber wohl trotzdem eindeutig.

[Persönliche Anmerkung von mir (MS): wer Befehle so sehr abkürzt, ist selber Schuld und soll sich nicht über unleserliche Züge und Eingabefehler beschweren.]

Befehl	Abk.	Parameter	Abk.
Adresse	Ad	Alles	Al
Arbeite	Ar	Bauern	Bau
Attackiere	At	Burg	Bu
Benenne	Ben	Einheit	Ein
Beklaue	Bek	Hinten	Hi
Belagere	Bel	Kommando	Ko
Beschreibe	Bes	Mann	M
Betrete	Bet	Nicht	N
Bewache	Bew	Partei	Pa
Botschaft	Bo	Personen	Pe
Einheit	Ei	Region	R
Ende	En	Schiff	Schi
Finde	Fi	Silber	Si
Folge	Fol	Strassen	Str
Forsche	For	Temp	Te
Gib	G		
Helfe	H	Optionen	Abk.
Kaempfe	Kae		
Kampfzauber	Kam	Auswertung	A
Kaufe	Kau	Computer	C
Kontaktiere	Ko	Statistik	S
Lehre	Leh		
Lerne	Ler	Richtungen	Abk.
Liefere	Li		
Mache	M	Nordosten	Nordo

Nach	Nac	Nordwesten	Nordw
Naechster	Nae	Osten	O
Passwort	P	Westen	W
Rekrutiere	R	Suedosten	Suedo
Sammel	Sa	Suedwesten	Suedw
Sende	Se		
Stirb	St	Talent	Abk.
Treibe	T		
Unterhalte	Un	Armbrustschiessen	A
Ursprung	Ur	Bergbau	Be
Verkaufe	Verk	Bogenbau	Bogenb
Verlasse	Verl	Bogenschiessen	Bogens
Zaubere	Za	Burgenbau	Bu
Zeige	Zei	Handeln	Ha
Zerstoere	Zer	Holzfaellen	Ho
		Katapultbedienung	K
Gegenstand	Abk.	Magie	M
		Pferdedressur	P
Armbrust	Ar	Reiten	Re
Balsam	Bal	Ruestungsbau	Ru
Bogen	Bog	Schiffsbau	Schi
Eisenbarren	Eis	Schwertkampf	Schw
Gewuerz	G	Segeln	Se
Holzstamm	Ho	Speerkampf	Sp
Juwel	J	Steinbau	Stei
Katapult	Ka	Steuereintreiben	Steu
Kettenhemd	Ke	Strassenbau	Str
Myrrhe	My	Taktik	Tak
Oel	O	Tarnung	Tar
Plattenpanzer	Pl	Unterhaltung	U
Pferd	Pf	Waffenbau	Waf
Schwert	Schw	Wagenbau	Wag
Seide	Se	Wahrnehmung	Wah
Speer	Sp		
Steinquader	Ste		
Wagen	Wa		
Weihrauch	We		



Schiffe	Abk.
---------	------

Boot	Boo
------	-----

Drachenschiff	D
---------------	---

Karavelle	Kar
-----------	-----

Langboot	L
----------	---

Trireme	Tr
---------	----

## FAQ - frequently asked Questions

Da das Spiel noch recht neu ist, gibt es bisher erst wenige FAQs und wiederkehrende Probleme.

### **Komische Texte/Fehlermeldungen mit "=20" und ähnlichem Quark**

Alle Spieler, die Probleme mit unerklärbar aus dem Nichts auftauchenden Zeichenfolgen "=20" u.ä. haben, können diese umgehen, indem sie in ihrem Mailprogramm als Senden-Format "MIME quoted printable" ausschalten.

### **Kann ich bei den Befehlen auch Umlaute und scharfes s verwenden?**

Ja. Beim Einlesen wandelt der server/host diese um: aus ä wird ae, aus ö wird oe, aus ü wird ue, und aus ß wird ss.

**Anm.: (NZ) Dies scheint nicht zu stimmen! Meine Auswertungen haben gezeigt, dass diese Sonderzeichen mitunter doch eher merkwürdige Interpretationen verursachten.**

### **Mein ACheck sagt, der Zug sei in Ordnung, aber vom Server-ACheck kommen ganz komische Fehlermeldungen.**

Manche Senden-Formate versteht der host/server nicht. Wahrscheinlich solltest Du den Zug irgendwie anders einsenden, z.B. ein anderes Senden-Format wählen. Bei mir hat auch das Einsenden des Zuges als Anlage (attachment) weitergeholfen. Falls sich Regeln geändert haben, kann natürlich auch das ACheck auf dem eigenen Rechner veraltet sein, dann hilft ein Update auf die neuere Version.

# Historie

Jaja, ich (Nico Zorn)mal wieder, der das hier neu einfügt.. .Aber auf meine lieb gewonnene Historie will ich nun einmal nicht verzichten.. .außerdem gibt es doch noch den ein oder anderen Überblick, was denn genau verändert ist. Historie rückwärts verlaufend!

## **03. Februar 2002**

Endlich durch mit den Befehlen.

Da der ZAT wartet wird nur noch schnell die RS geprüft. In den nächsten Wochen werde ich noch sinnvolle Links setzen, Anker neu benennen und ggf. neue Beispiele einfügen. Daher die Versionsnummer 6.9 und nicht 7.0

Bevor ich es vergesse: Verbesserungsvorschläge und offensichtliche Fehler bitte **JETZT** an [webmaster@nicozorn.de](mailto:webmaster@nicozorn.de)

## **02. Februar 2002**

überarbeitet: Produktion, Allianz **30. Januar 2002**

überarbeitet: Ausgaben, Einnahmen, Geheimdienst, Magie, Reisen  
Suchmaschine eingefügt.

## **29. Januar 2002:**

Neue Talente hinzugefügt (Erkunde), weitere Arbeit an Quelltext, "Generalüberarbeitung" gestartet, Versionsnummer auf 6.ü - für "in Überarbeitung" - gesetzt. Planung der zukünftigen Änderungen:

Alle .htm Dateien in .html ändern - aus Prinzip

ÜBERSICHTLICH schreiben -und wenn die Dateien 1 KB größer werden... bei dem Quelltext blickt ja keiner durch!

Restliche alte Tags rausschmeißen und durch Standard-Tags ersetzen.

Befehle korrigieren

Bessere Beispiele

Verlinkung der Dokumente untereinander

Rechtschreibkorrektur

FERTIG (ohne Links): Talente, Vorwort, Einleitung, Rassen (als Zusatzpunkt hinzugefügt: Boni/Mali bis Feen inkl.)

## **Oktober 2001:**

Ich hab mir in den Kopf gesetzt, die AL bei Gelegenheit zu überarbeiten....