

(Basismodul 1.02)

(Titelseite - auf diese Seite kommt noch das Titelblatt)

(hier sollte noch irgendwo ein Bild hin)

Willkommen!

In Euren Händen haltet Ihr die Basisregel für das Spiel „Welt der Waben“ – ein Spiel mit dem Anspruch, eine Fantasy-Welt in allen ihren Aspekten zu simulieren. Dieser Regelteil enthält diejenigen Spielregeln, die erforderlich sind, um an der Simulation teilzunehmen.

Natürlich lassen sich nicht alle Aspekte einer Welt auf 32 Seiten erfassen. Wir haben uns dennoch auf diesen Umfang beschränkt, damit die Regeln übersichtlich bleiben. Wer also das, was ihn besonders interessiert, hier nicht findet, findet es vielleicht in einer der Erweiterungsregeln, die jeweils bestimmte Bereiche der Simulation behandeln, wie z.B. Magie, Handel, Strategie, Kultur.

Ebenso existieren Bereiche, in denen Spielregeln der Phantasie im Wege stehen und die deshalb von den Regeln gar nicht abgedeckt werden. Hier seid Ihr selbst gefragt, Euch mit Euren Ideen einzubringen - und diese Ideen bilden letztlich die Grundlage für alle weiteren Aktivitäten.

Damit genug der Vorrede – Viel Spaß beim Lesen und hoffentlich beim Spielen!

Für den Verein der Freunde Myras

Werner Arend
aka *Yf ra-Anqor, Hüter Ysatingas*

Übersicht über die Welt-der-Waben-Spielregelmodule:

Bezeichnung	Status	Inhalt
Basismodul	erhältlich	Einführung, Spielzugerstellung, Grundlagen des Regelsystems
Strategie und Taktik	erhältlich	Einheiten- und Bauwerkskonstruktion, Spionage, Kämpfe.
Myra: Kultur und Geschichte	erhältlich	Geschichte der Welt Myra, Aspekte von Kulturen, Kultur erfinden, Wissen und Fortschritt, Religionen
Geistige Disziplinen	in Entwicklung	Magie und ähnliches
Handel	in Planung	Fortgeschrittene Ökonomie, Versorgung und Handel
Charaktere	in Planung	Charaktertypen und ihre Eigenschaften

Welt der Waben – ein Fantasy-Briefspiel
Basisregel, Version März 2000
Copyright © Verein der Freunde Myras VFM e.v. 1999
Herausgeber: Verein der Freunde Myras VFM e.V., Tübingen
Redaktion: Werner Arend
Gestaltung und Druck: Thomas Golser

Einleitung: Die Pfeiler der Welt

Wir bezeichnen „Welt der Waben“ als Simulation einer Fantasy-Welt. Hinter diesem einfachen Wort stecken einige Spielideen, die getrennt voneinander durchaus nicht neu sind, in ihrer Zusammenwirkung hingegen eine Welt erschaffen können, die in ihrer Vielschichtigkeit ihresgleichen sucht:

(I) Kultur erschaffen und entwickeln

Die Kultur – das Gewebe von Gewohnheiten, Gesetzen, geographischen Gegebenheiten, technischen, religiösen und zivilisatorischen Errungenschaften und anderen Dingen – stellt den Hintergrund dar, vor dem sich die Welt entwickelt. Spieler wirken daran mit, indem sie ihre Phantasie einsetzen, um neue und interessante Kulturen zu erschaffen und bestehenden Kulturen neuen Reichtum zu verleihen. Weil Gebiete und Wesen eine Kultur haben, finden Konflikte auf jeder Ebene, findet Geschichte nicht im luftleeren Raum statt, sondern erlangt Glaubwürdigkeit und Substanz. Kultur läßt diese Konflikte vor einem glaubwürdigen Hintergrund spielen, schmückt sie mit stimmungsvollen Details und weist Charakteren ihre Rollen in ihnen zu.

(II) Strategie und Taktik

Aufgrund der unterschiedlichen Kulturen und damit verbundener Interessen entstehen Konflikte. Die strategisch/taktische Ebene dient dazu, mit solchen Konflikten umzugehen. Dabei ist es – wie in jedem Strategiespiel – wichtig, eigene Ressourcen effektiv einzusetzen, um eigene Interessen durchzusetzen. Das kann, muß aber nicht auf militärischer Ebene geschehen – Diplomatie und Spionage, Handel, Religion und Magie haben alle ihre Rolle zu spielen, und oft entscheidet das phantasievolle Zusammenspiel zwischen ihnen über den Erfolg. Die Spielwelt bietet Konflikte auf jeder Ebene, von der Auseinandersetzung zwischen den Priestern zweier benachbarter Tempel über Liebesgeschichten zwischen verfeindeten Clans, diplomatischen Verwicklungen und Intrigen bis zu Kriegen in epischem Format.

(III) Rollenspiel

Spieler können einen selbst erdachten Charakter führen, der auf jeder Ebene der Welt aktiv sein kann. Wenn dieser eingebunden ist in die Kultur und in die Konflikte auf der strategischen Ebene, kann er in vielen Fällen zum entscheidenden Faktor werden. Charaktere bilden für Spieler neben der Kultur einen Fokus für ihre Aktivitäten. Sowohl Spielleiter als auch Spieler können eigene Rollenspielabenteuer auf der Welt leiten oder selbst erleben, und profitieren dabei vom Reichtum der existierenden Welt, ebenso wie sie durch ihre Aktionen die Welt bereichern. Hat ein Charakter Bedeutung auf der strategischen und kulturellen Ebene des Spiels, sind natürlich auch diese in seine persönliche Geschichte verwoben.

Das Ergebnis: mehr als ein Spiel

In erster Linie spielt man natürlich, um ein bißchen Spaß zu haben, vielleicht um nette Mitspieler zu treffen, oder um eigene Fähigkeiten gegen die seiner Freunde zu setzen. Für diejenigen, die sich darauf einlassen, kann „Welt der Waben“ jedoch mehr bieten. Einen Eindruck davon erhalten Spieler, wenn sie vielleicht einmal durch eine Stadt gehen und scheinbar unmotiviert zu überlegen beginnen, ob die Häuser in der eigenen Kultur wohl ähnlich aussehen wie sie hier vor einigen hundert Jahren ausgesehen haben, ob die Art zu leben, die man sich ausgedacht hat, nicht eigentlich andere Häuser sinnvoller erscheinen läßt, und wie diese funktionieren, und.... und.... Ist man in der Entwicklung des eigenen Kulturbereichs weit genug vorangeschritten, gibt es kaum noch einen Aspekt des täglichen Lebens, der selbstverständlich erscheint. In der Spielwelt sind Konflikte, starke Gefühle, Persönlichkeiten jeder Art und vielfältige Mißverständnisse genauso häufig wie im täglichen Leben, und deshalb bietet sie einen guten Hintergrund für Experimente.

Die Spielregeln

von „Welt der Waben“ dienen dazu, Konflikte auf unpersönliche Art zu regeln. Sie haben eine ähnliche Verbindlichkeit wie Rollenspielregeln – d.h. im Extremfall (und wirklich nur dann) auch schon mal keine. Eine gute Geschichte hat schon manche Regel erfolgreich gebrochen – und manches taktische Meisterstück eine Geschichte zerstört und sie durch eine andere ersetzt. Wie im wirklichen Leben ist nichts absolut sicher.

Inhaltsverzeichnis

Vorwort Fehler! Textmarke nicht definiert.

Einleitung: Die Pfeiler der Welt 3

Inhaltsverzeichnis 4

Kapitel 1 Grundlagen des Spiels 5

1.1 Worum geht es überhaupt? 5

1.2 Spielfunktionen: Charaktere und Reiche 6

1.3 Koordination: Die Spielleitung 7

1.4 Der Einstieg 8

1.5 Entwicklung der Kultur 9

Kapitel 2 Die Karte 10

2.1 Eintragungen auf der Karte: ein Beispiel 10

2.2 Das Gelände 11

2.3 Schwieriges Gelände 12

Kapitel 3 Einnahmen und Ausgaben 13

3.1 Bevölkerungszahlen und Steuern 13

3.2 Rüstung, Bauen und Unterhalt 13

3.3 Die Reichsbilanz 14

3.4 Einnahmen- und Rüstmonde 14

Kapitel 4 Bauwerke 16

4.1 Allgemeines 16

4.2 Ansiedlungen 17

4.3 Bauwerke der Infrastruktur 18

Kapitel 5 Einheiten 19

5.1 Allgemeines 19

5.2 Standardtypen 20

5.3 Bewegung 21

Kapitel 6 Befehle 23

6.1 Der Aufbau von Befehlen 23

6.2 Die grundlegenden Kampf- und
Arbeitsbefehle 23

Kapitel 7 Begegnung und Kampf 25

7.1 Sichtungen und Begegnungen 25

7.2 Kämpfe zwischen Heeren 26

7.3 Kämpfe um Bauwerke 27

Kapitel 8 Der Spielzug 28

8.1 Allgemeines 28

8.2 Einzelne Teile des Spielzugs 28

8.3 Ein Beispiel-Spielzug 30

Welt der Waben

Ein Fantasy-Briefspiel

Spielregel

Kapitel 1 Grundlagen des Spiels

1.1 Worum geht es überhaupt?

Idee des Spiels:

Welt der Waben ist eine strategische und kulturelle Simulation mit Elementen des Rollenspiels. Von jedem Spielteilnehmer wird erwartet, daß er den Teil der Welt, auf den sein Charakter Einfluß hat (→ 1.2), durch Berichte, Geschichten und interessante strategische und politische Aktionen aufbaut und bereichert. Jeder Spielteilnehmer kann – nach seiner Präferenz – den einen oder anderen Bereich als seinen Schwerpunkt betrachten sowie in seinen Beschreibungen den einen oder anderen Aspekt einer Kultur besonders betonen.

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

Welt der Waben auf Myra ist außerdem eine fortlaufende Simulation. In der Regel werden Neueinsteiger deshalb nicht „im leeren Raum“ anfangen können, sondern eine existierende Spielposition übernehmen. Sie können jedoch einen neuen Charakter erschaffen. Übernimmt ein Teilnehmer eine existierende Spielposition, muß er sich an die kulturellen Vorgaben halten, kann sie und ihren Einflußbereich aber langfristig nach seinen Vorstellungen umbauen. Weiteres zum Thema im Erweiterungsmodul „Myra: Kultur und Geschichte“.

Was tut man wie?

Grundlage aller Spielaktivitäten sind **Spielzüge**, die in regelmäßigen Abständen per Brief (bei manchen Spielleitern auch per Email, bei vielen auch per Datenträger) an einen Spielleiter geschickt werden, und die **Auswertungen**, die der Spielleiter als Antwort auf die Spielzüge an die Spieler zurückschickt. Was alles Teil eines Spielzugs

ist bzw. sein kann, steht in **Kapitel 8**. Beim Erstellen des Spielzugs sind – natürlich – die Spielregeln zu beachten. Die Spielregeln in den Kapiteln 2-8 sind im wesentlichen als Regeln für die Erstellung von Spielzügen zu verstehen. Teile der Auswertung sind die Karte (→ **Kapitel 2**), die über gesichtetes Gebiet und dessen Zugehörigkeit informiert, Berichte über Ergebnisse von im Spielzug geplanten Aktionen, eine Liste der gesichteten Dinge, eventuelle Botschaften von anderen Charakteren auf der Welt sowie der **Segmentsbote**, ein Mitteilungsblatt, in dem Nachrichten aus dem Segment¹ und Kulturberichte veröffentlicht werden.

Ziel des Spieles:

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

1.2 Spielfunktionen: Charaktere und Reiche

Reiche und Organisationen:

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

Charaktere:

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

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

Spieler, Spielergruppen und Mitspieler:

Ein Reich oder eine Organisation kann von einem **Einzelspieler** oder einer **Spielergruppe** geführt werden. Wird ein Reich von einer Spielergruppe geführt, muß mindestens ein Angehöriger der Gruppe zum Ansprechpartner für den Spielleiter erklärt werden. Jeder Einzelspieler und jeder Ansprechpartner einer Spielergruppe in diesem Sinn wird als **Spieler** bezeichnet. Nur an Spieler gehen die Auswertungen des Spielleiters, und nur von Spielern

¹ Der bespielte Teil der Welt ist in Segmente aufgeteilt, geographisch begrenzte Gebiete, für die ein Spielleiter zuständig ist. Weitere Details im Erweiterungsmodul „Myra: Kultur und Geschichte“.

nimmt dieser Spielzüge entgegen. Jeder Angehörige einer Spielergruppe, der kein Spieler ist, heißt **Mitspieler**. Mitspieler erhalten ihre Auswertungen über einen Spieler, handeln in Absprache mit diesem und geben ihre Spielzüge über den Spieler an den Spielleiter. Jede Spielergruppe kann eine beliebige Anzahl von Mitspielern haben. Jeder Spielteilnehmer, der einen **Wanderer** verkörpert, ist automatisch ein Spieler. Ein Spieler kann in einem mit dem Spielleiter abgesprochenen Rahmen Aktionen seiner Mitspieler, auch in Zusammenarbeit mit diesen, auswerten, sofern nur reichsinterne Belange betroffen sind. Ein solcher Spieler heißt auch **Reichsspielleiter (RSL)**.

Aufgaben:

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

Ein **Wanderer**-Spieler hat keine festen Aufgaben. Er kann sich beliebige Ziele setzen, mit beliebigen anderen Reichen, Charakteren und Organisationen zusammenarbeiten oder sich von ihnen anstellen lassen, und beliebig seine eigenen Wege gehen. Fähigkeiten von Wanderern (und anderen Charakteren) regelt das Erweiterungsmodul Charaktere.

Geheim und offen spielen:

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

Das Geheimspielen ist sinnvoll im Rahmen der Simulation, da so gewährleistet wird, daß keine Beziehungen der Spieler untereinander die Beziehung zwischen ihren Reichen ungebührlich beeinflussen. Auf der anderen Seite kann es der Geselligkeit etwas abträglich sein.

1.3 Koordination: Die Spielleitung

Spielleiter:

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

Gesamtkoordination:

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

Der Verein der Freunde Myras (VFM):

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

1.4 Der Einstieg

Die neue Spielfunktion:

Im besten und erstrebenswerten Fall führt man seine Spielfunktion einige Jahre lang. Deshalb sollte man sich für die Auswahl der eigenen Spielposition Zeit nehmen und u.U. mit mehreren Spielleitern sprechen. Spielleiter haben unterschiedliche Vorlieben und werden einen unterschiedlichen Satz der vorhandenen Erweiterungsregeln einsetzen. Nichts ist frustrierender für einen neuen Spieler, als zu merken, daß sein Spielleiter sich für einen von ihm bevorzugten Aspekt des Spiels nicht interessiert. Deshalb sollte man einer solchen Unannehmlichkeit rechtzeitig vorbeugen.

Organisatorisches zum Einstieg:

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

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

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

Kosten:

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

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

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

Spielbeginn:

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

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

Wer keine bestehende Figur übernimmt, kann sich nach Erhalt seiner Unterlagen mit Hilfe der Regel über Spezialisten (siehe **Kapitel 6**) und der Kultur, aus der seine neue Figur stammt, seine Spielfigur erschaffen. Spieler und Mitspieler sind dabei an die Völker des Reiches gebunden, in dem ihre Funktion angesiedelt ist, während nicht reichsgebundene Einzelcharaktere eine beliebige Rasse wählen können und eine entsprechende Heimat erhalten.

1.5 Entwicklung der Kultur

Dieses Thema wird detailliert im Erweiterungsmodul „Myra: Kultur und Geschichte“ behandelt. Da es sich aber um eines der Kernaspekte des Spiels handelt, an dieser Stelle einige Worte darüber:

Prinzipiell ist man als Spieler frei, zu schreiben was man will. Die wichtigen Dinge hier sind Phantasie, Originalität und Konsequenz. Kultur **allein** schafft fast niemals Macht oder spieltechnische Verbesserungen, deshalb ist es nicht sinnvoll, in seinen Geschichten die Allmacht der eigenen Heere oder ähnliches zu beschreiben. Viel wichtiger für einen Erfolg ist, daß die Kultur in sich stimmig ist, daß sie originelle Ideen enthält und phantasievoll und nicht zu trocken beschrieben ist.

Die Kulturhoheit liegt zwar beim Spieler. Dennoch darf ein Spieler sich nicht einfach von einem Augenblick zum anderen über das hinwegsetzen, was seine Vorgänger geschrieben haben. Das würde die Geschichte der Welt unglaubwürdig machen. Ein langsamer Umbau von Aspekten der Kultur mit gleichzeitiger Begründung ist sowohl stimmungsvoller als auch lohnender für den Spieler, der sich darüber Gedanken machen muß, wie seine Kultur eigentlich funktioniert.

Einer der Kernbegriffe ist, wie bereits gesagt, Phantasie. D.h. man sollte sich bemühen, eigene Ideen zu entwickeln und nicht Ideen aus der Fantasy-Literatur kopieren. Eine Inspiration durch Literatur ist in Ordnung – aber man sollte sie nicht sofort wiedererkennen und insbesondere keine Namen wiederfinden.

Botschaften, Mitteilungen in den Segmentsboten, von einem Reich verbreitete Gerüchte und ähnliches sind ebenfalls Kultur. Weiteres hierzu in *Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden.*

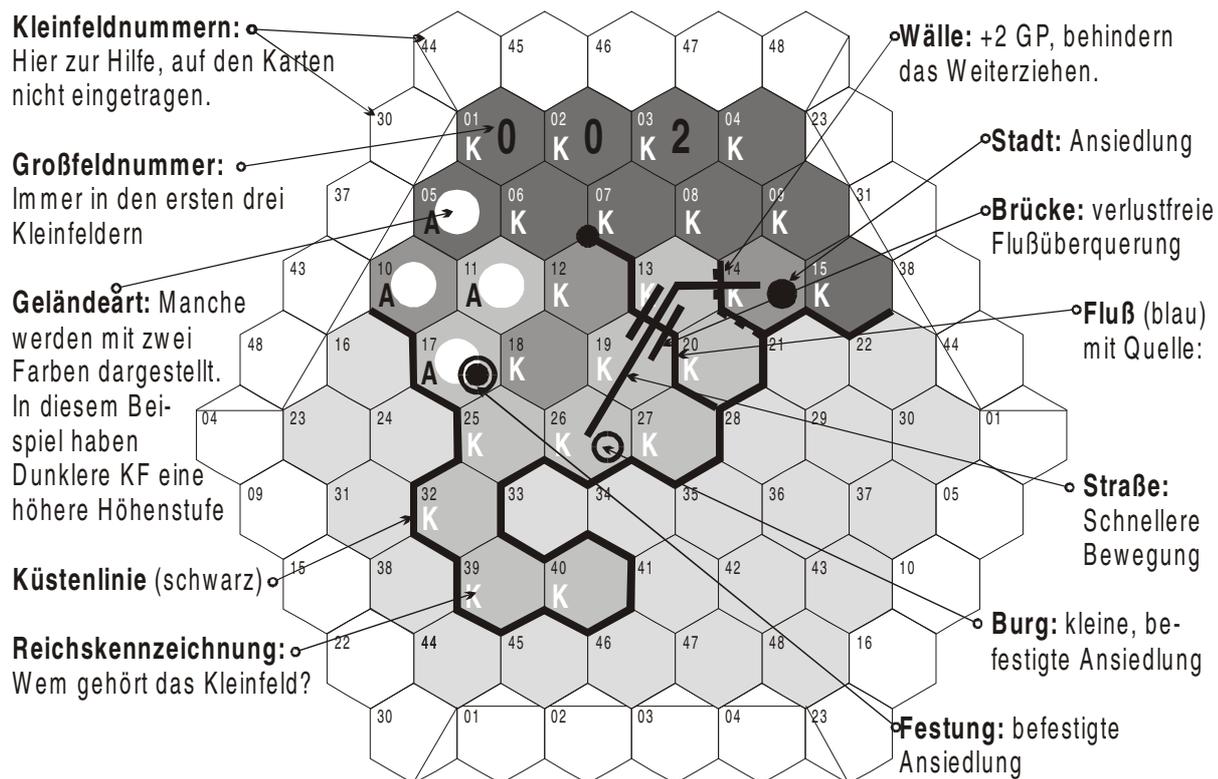
Kapitel 2 Die Karte

2.1 Eintragungen auf der Karte: ein Beispiel

Karte und Welt:

Die Karte, die ein Spieler erhält, stellt einen Ausschnitt der Karte der Spielwelt dar. Übersichtskarten einzelner Segmente informieren über die ungefähre Lage des eigenen Gebiets auf dem Segment, und großflächige Ausschnitte der Weltoberfläche, die in unregelmäßigen Abständen in diversen Veröffentlichungen auftauchen, informieren über die Lage des Segments auf der Welt. Die Oberfläche der Welt ist zu Spielzwecken auf einen Iksaeder² projiziert und mit einem Sechseckraster in zwei Größen überzogen. Die Grundeinheit ist das **Kleinfeld (KF)**, ein sechseckiges Feld mit einer Fläche von ca.10.000 km² und einem Durchmesser von ca. 100 km zwischen gegenüberliegenden Seiten. Jeweils 48 Kleinfelder sind zu einem **Großfeld (GF)** zusammengefaßt. **Abbildung 2.1-1** zeigt die Anordnung der Kleinfelder innerhalb eines Großfelds, und wie Gelände und Objekte auf der Karte eingetragen werden. Auf den Reichskarten sind die Geländearten in verschiedenen Farben gehalten³. Zur Bedeutung der einzelnen Geländearten und Objekte → **2.2** und **Kapitel 4**.

Abbildung 2.1-1: Ein Großfeld mit Eintragungen



Positionsangaben:

Positionen werden in der Form ggg/kk angegeben (ggg=Großfeldnummer, kk=Kleinfeldnummer). In bestimmten Fällen ist die Angabe von **Kleinfeldseiten** nötig. Das kann entweder durch die Angabe einer Ziffer von 1 bis 6

² Iksaeder = regelmäßiger Körper mit zwanzig Flächen. Für Rollenspieler: ein W20.

³ hier aus drucktechnischen Gründen nicht möglich

geschehen („789/12(5)“) oder durch die Nummern beider benachbarter Felder („789/12|11“), je nachdem was im Einzelfall verständlicher ist. Die Nummern von Kleinfeldseiten sind 1-6 im Uhrzeigersinn, beginnend rechts oben.

2.2 Das Gelände

Die Methode der Geländekennzeichnung:

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

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

Tabelle 2.2-1 listet die vorkommenden Geländearten. Steht „HS-Farbe“ in der Farbspalte, ist dafür die Farbe der entsprechenden Höhenstufe aus den ersten fünf Tabellenreihen einzusetzen. Für den * in der Abkürzungsspalte ist die Abkürzung der entsprechenden Höhenstufe einzusetzen. So hat Wald der Höhenstufe 2 („Hochland-Wald“) Hellbraun als Außenfarbe für die Höhenstufe 2 und Dunkelgrün als Innenfarbe für Wald. Die Abkürzung lautet „hwa“. Folgende Abweichungen gelten bei den Bezeichnungen: Eiswüste der Höhenstufe 0 heißt einfach „Eiswüste“, Vulkan der Höhenstufe 4 heißt einfach „Vulkan“. Tiefsee heißt immer genau „Tiefsee“.

Tabelle 2.2-1: Höhenstufen und Geländetypen

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

Besonderheiten:

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

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

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

2.3 Schwieriges Gelände

Die Geländetypen sind in **Schwierigkeitsstufen** eingeteilt. Die Geländetypen Eiswüste, Wüste, Tiefsee, Sumpf und Vulkan, alles Gelände der Höhenstufe 4, sowie Flüsse in Höhenstufen über 1 werden allgemein als **Schwieriges Gelände** bezeichnet. Nicht schwieriges Gelände hat Schwierigkeitsstufe 0. Geländearten der Schwierigkeit 1 heißen **schweres Gelände**, Geländearten der Schwierigkeitsstufe 2 **extremes Gelände**. Schwierigkeitsgrade addieren sich nicht – wenn mehr als eine Eigenschaft das Gelände schwierig macht, gilt der höhere Wert. Die Schwierigkeitsstufe beeinflusst die Bewegung von Einheiten, die durch dieses Gelände ziehen.

Einheiten, die sich in schwierigem Gelände aufhalten, können Verluste erleiden. Die Höhe der Verluste ist nicht von der Schwierigkeitsstufe abhängig. In der Regel sind die Verluste bei Bewegung höher, überschreiten aber 30% der Einheiten pro Mond nicht. Ausnahmen gibt es bei Vulkan und Tiefsee, wo Verluste bis zu 100% auftreten können. Verluste gibt es weiterhin beim Überqueren von Flüssen und bei Aufenthalt von Reitern in Höhenstufe 4. Gelände der Höhenstufe 4 zählt unabhängig vom Geländetyp als schwierig. **Tabelle 2.3-1** gibt Verlustursachen und Schwierigkeitsstufen an. Sowohl die Schwierigkeit als auch ihre Ursache können im Einzelfall abweichen.

Tabelle 2.3-1: Geländebedingte Verluste

Gelände	Höhe	Ursache	Schwierigkeitsstufe
Dschungel	1-3	Krankheit, Tiere	1
Eiswüste	0-4	Frost	1
Flüsse	1-4	Stromschnellen, Wasserfälle Verluste erleiden Schiffe auf Flüssen in Höhenstufe 2-4 und Landeinheiten bei allen Flußübergängen ohne Brücke.	0
Gebirge	4	Absturz, Frost	1
Sumpf	1-3	Versinken, Krankheit, Monster	2
Tiefsee⁴	0	Stürme, Monster	0
Vulkan	1-4	Feuer, Rauch, Giftige Dämpfe	2
Wüste	1-3	Verdursten, Verirren	1

Befreiung von geländebedingten Verlusten:

In bestimmten Fällen erleiden Einheiten keine oder verringerte geländebedingte Verluste:

- ◆ Einheiten, die in Gelände eines bestimmten Typs aufgestellt wurden, sind befreit von geländetypabhängigen Verlusten in diesem Geländetyp auf jeder Höhenstufe.
- ◆ Nicht berittene Einheiten, die in Höhenstufe 4 aufgestellt wurden, sind befreit von geländebedingten Verlusten durch die Höhenstufe 4.
- ◆ Einheiten in Garnisonen oder anderen Ansiedlungen mit Kasernen erleiden in der Regel keine geländebe-

⁴ Tiefsee bietet vielfältige Bedrohungen. Details im Erweiterungsmodul „Strategie“

dingten Verluste.

Kapitel 3 Einnahmen und Ausgaben

3.1 Bevölkerungszahlen und Steuern

Das Steuersystem:

Einnahmen und Ausgaben werden in Goldstücken (GS)⁵ berechnet. Ein Goldstück entspricht dem jährlichen Verdienst eines durchschnittlichen Myraners - ist also im Wert deutlich höher als ein Goldstück in den meisten Rollenspielsystemen. Von diesem Verdienst zahlt ein Myraner etwa 12% Steuern an seinen Herrscher – jeweils 6% zu den Einnahmeterminen (siehe **3.4**). Daraus ergeben sich die Einnahmen für verschieden bevölkertes Gelände. **Tabelle 3.1-1** gibt für ein Kleinfeld jeder Geländeart die **Bevölkerung** und die **Einnahmen** (fettgedruckt, negative Zahlen sind Kosten) in GS pro Halbjahr an. Die Einnahmen aus Ansiedlungen gelten für Bauwerke in normalem Gelände der entsprechenden Höhenstufen. Aufgeführt sind die Standardtypen mit ihren Nettoeinnahmen, d.h. Unterhaltskosten sind bereits abgezogen. Zu Ansiedlungen in schwierigem Gelände siehe **Kapitel 4**.

Herrscher können die Steuern erhöhen, haben dann jedoch mit deutlichen Unmutsäußerungen der Bevölkerung zu rechnen - Steuererhöhungen sind mit die beste Methode, schnell für einen Aufstand zu sorgen..

Tabelle 3.1-1: Bevölkerung und Einnahmen in GS pro Rüsttermin nach Geländeart und Bauwerk

Höhenstufe	Wasser (0)		Tiefeland (1)		Hochland (2)		Bergland (3)		Gebirge (4)	
	Einw.	GS	Einw.	GS	Einw.	GS	Einw.	GS	Einw.	GS
Geländetyp:										
Normal			50.000	3.000	25.000	1.500	12.500	750	6.250	375
Wald			30.000	1.800	15.000	900	7.500	450	3.750	225
See			30.000	1.800	15.000	900	7.500	450	3.750	225
Steppe			15.000	900						
Sumpf			10.000	600	5.000	300	2.500	150		
Dschungel			10.000	600	5.000	300	2.500	150		
Wüste			10.000	600	5.000	300	2.500	150		
Eiswüste	1.000	60	10.000	600	5.000	300	2.500	150	1.250	75
Vulkan		-	5.000	300	2.500	150	1.250	75	625	38
Garnison			0	-600	0	-600	0	-600	0	-1200
Burg			10.000	300	10.000	300	10.000	300	10.000	-900
Stadt			50.000	5.100	50.000	5.100	50.000	5.100	50.000	2.700
Festung			50.000	3.900	50.000	3.900	50.000	3.900	50.000	300
Metropole			100.00	10.200	100.00	10.200	100.00	10.200	100.00	5.400
					0		0		0	

3.2 Rüstung, Bauen und Unterhalt

⁵ Ein Goldstück ist eine Verrechnungseinheit, nicht in jedem Fall eine große Goldmünze. Auf der Spielwelt kann es sich um diverse Währungen handeln. Einzelheiten im Erweiterungsmodul „Handel“.

Einen Teil seiner halbjährlichen Einnahmen wird ein Reich im „Rüstmond“, normalerweise der Mond nach dem Einnahmemond (siehe **3.4**), für den Ankauf von Einheiten verbrauchen. Die gesamten Ausgaben eines Reiches verteilen sich grob auf die folgenden Bereiche:

Aufstellung und Unterhalt von Einheiten:

Das Rekrutieren von Einheiten wird allgemein als „Rüsten“ bezeichnet. Wie Einheiten gerüstet werden, wieviel Aufstellung und Unterhalt kosten und welche Arten von Einheiten verfügbar sind, steht in **Kapitel 4:**

Neubau und Unterhalt von Bauwerken:

Bauwerke bilden die Infrastruktur eines Reiches und haben wesentlichen Anteil an Wohlstand und Macht. Unterhaltskosten für Bauwerke betragen 2% der Baukosten pro Halbjahr (siehe auch **Kapitel 4**).

Sonstige Ausgaben:

Hierunter fällt alles andere, etwa Tributzahlungen an andere Reiche oder Unterstützung von bedrängten Verbündeten, Unterhaltszahlungen für Spezialisten, Einkauf, Bestechung etc..

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

3.3 Die Reichsbilanz

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

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

Die Bilanz muß klar und übersichtlich und für den Spielleiter nachvollziehbar sein. Ein Beispiel einer ausführlichen Reichsbilanz ist in **8.3** zu finden.

3.4 Einnahmen- und Rüstmonde⁶

Tabelle 3.4-1: Einnahme- und Rüstmonde im Jahresverlauf

<i>Realzeit</i>	<i>Name des Mondes</i>	<i>Besonderes</i>	<i>Realzeit</i>	<i>Name des Mondes</i>	<i>Besonderes</i>
17.03.-15.04.	Widdermond	Einnahmen	10.09.-09.10.	Dachsmond	Einnahmen
16.04.-14.05.	Falkenmond	Rüstung	10.10.-07.11.	Adlermond	Rüstung
15.05.-13.06.	Eulenmond		08.11.-07.12	Katzenmond	
14.06.-12.07.	Jaguarmond		08.12.-05.01.	Drachenmond	

⁶ Weitere Details zur Zeitrechnung im Erweiterungsmodul „Myra: Kultur und Geschichte“

13.07.-11.08.	Rabenmond	06.01.-04.02.	Einhornmond
12.08.-09.09.	Löwen-/Tigermond	05.02.-05.03.	Wolfsmond
		06.03.-16.03.	Traumtage

Kapitel 4 Bauwerke

4.1 Allgemeines

Anmerkungen zu Kultur und Spielregel:

Diese Regel definiert die spieltechnischen Eigenschaften von Bauwerken. Wie im einzelnen die Bauwerke eines Reiches aussehen, und durch welche Details sie ihre Eigenschaften erlangen, bleibt der Kulturhoheit des Spielers überlassen. Einzelheiten im Erweiterungsmodule „Kultur“.

Wie wird gebaut - der Bauwert und die Baukosten:

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

Arbeitsleistungen und die Dauer von Bauarbeiten:

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

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

Unterhaltskosten:

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

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

Arten von Bauwerken:

Burgen, Städte, Festungen und sonstige Orte mit eigenen Einwohnern bilden die Basis der zivilen und militärischen Organisation der meisten Reiche. Sie werden unter dem Begriff **Ansiedlungen** (siehe 4.2) zusammengefaßt (eine Sonderform bilden Garnisonen und Tempel als ausschließlich militärische bzw. religiöse Ansiedlungen ohne eigene (Zivil-) Bevölkerung). Ansiedlungen stehen jeweils innerhalb eines Kleinfelds. Von diesen zu unterscheiden sind die **Bauwerke der Infrastruktur** (siehe 4.3), die Gebiete des Reiches verbinden oder beschützen und an Kleinfeldseiten stehen oder Kleinfelder verbinden.

4.2 Ansiedlungen

Standardtypen:

Die folgende **Tabelle 4.2-1** enthält die verfügbaren Standardtypen von Ansiedlungen. Ein Baukastensystem zur individuellen Gestaltung ist in den Erweiterungsmodulen „Strategie und Taktik“ und „Handel“ enthalten.

Tabelle 4.2-1: Standardtypen von Ansiedlungen

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

Die Spalten nach den Baukosten geben die vorhandenen Strukturen an: **Einwohner (Bev.)**, **Rüstkapazität (Rüs.)** in GS pro Halbjahr, **Stationierungsgrenzen (Mil.)** (zwei Einheiten-Mindestgrößen pro Punkt), die Stärke der **Stadtverteidigung (Stv.)** - d.h. die Anzahl der Gutpunkte, die Einheiten erhalten, wenn sie sich aus einem Bauwerk dieses Typs verteidigen -, die Stärke der **Befestigungen (Bef.)**, um Belagerungen zu widerstehen und eventuell vorhandene **Tempel (Tmp.)** zum Reich passender Gottheiten und **Labore (Lab.)** eines zum Reich passenden Typs. Details über die einzelnen Strukturen siehe unten.

Einnahmen netto: Negative Werte bedeuten, daß die Ansiedlung mehr kostet als sie einbringt. Die Werte in **Tabelle 4.2-1** gelten für Ansiedlungen in nicht-schwierigem Gelände. Für schweres Gelände werden Bauwert*100 GS abgezogen, für extremes Gelände Bauwert*200 GS.

Wichtige Persönlichkeiten in Ansiedlungen:

Für jede Ansiedlung kann ein **Charakter** namentlich benannt und beschrieben werden, der als Heerführer einen Gutpunkt pro 10 BWP der Ansiedlung erhält. Ist die Person ein REP, werden die Werte aus **Tabelle 7.2-1** addiert.

Baubeschränkung bei Ansiedlungen:

Ansiedlungen müssen versorgt werden. Deshalb darf der Prozentsatz der in Ansiedlungen lebenden Bevölkerung 15% nicht überschreiten. Wird das Limit überschritten, gibt es für die überzähligen Ansiedlungen keine Einnahmen mehr (ja, das bedeutet, daß diese Bauwerke ziemlich viel Unterhalt kosten). Es darf nur eine Ansiedlung in einem Kleinfeld stehen, und diese darf außer in Küstenkleinfeldern der Höhenstufe 1 oder an schiffbaren Flüssen eine Bevölkerungszahl von 50.000 nicht überschreiten.

Die Hauptstadt:

Jede Ansiedlung eines Reiches kann zur **Hauptstadt (HST)** deklariert werden. Eine Hauptstadt ist nicht automatisch größer als eine normale Ansiedlung ihrer Art, erlangt aber durch ihre besondere Symbolkraft die Möglichkeit, unabhängig von der Lage bis zu 100.000 Einwohner aufzunehmen und erhält ohne Mehrkosten +3 Gutpunkte in der Verteidigung. Soweit nichts anderes angegeben ist, lagert in der Hauptstadt der gesamte Reichsschatz.

Häfen:

Ein Spieler, der an einem Fluß oder an einer Küste eine Ansiedlung baut, muß angeben, an welchen Kleinfeldseiten sich Häfen befinden⁷. Häfen sind mit keinen zusätzlichen Kosten verbunden. An Kleinfeldseiten mit Häfen dürfen neu gerüstete Schiffe plaziert werden, jedoch ist die Ansiedlung dort von See aus angreifbar.

4.3 Bauwerke der Infrastruktur

Tabelle 4.3-1 faßt die verfügbaren Bauwerke der Infrastruktur zusammen. Bauwerke der Infrastruktur kosten 1000 GS pro Bauwertpunkt. Straßen, Brücken und Kanäle können nicht gestapelt werden, d.h. man kann nicht zwei Straßen für noch höhere Geschwindigkeit etc. bauen. Wälle können unterschiedliche stark sein. Zwei Wälle können einander an derselben Seite gegenüberstehen, aber jedes andere Bauwerk der Infrastruktur kann nur einmal pro Kleinfeldseite vorkommen.

Tabelle 4.3-1: Bauwerke der Infrastruktur

Bauwerkstyp	BW	Wirkung, kurz beschrieben	Symbol
Straße	5	Beschleunigte Bewegung (-1 Schwierigkeit)	Linie, schwarz
Brücke	5	Verlustfreie Überquerung von Flüssen	Doppellinie, schwarz
Wall	5+	Behindert Übersteigen, 2 GP für Verteidiger	Linie mit Querstrichen, schwarz
Kanal	100	Künstlicher Fluß, ermöglicht Schifffahrt	Doppellinie, blau

Bauwerke der Infrastruktur – Beschreibung der einzelnen Typen:

Straßen: Straßen reduzieren die Schwierigkeit der Bewegung für landgebundene Einheiten um 1. Straßen können zwischen reichseigenen sowie auf Absprache zwischen Kleinfeldern benachbarter Reiche gebaut werden. Die Kleinfelder dürfen maximal eine Höhenstufe Höhenunterschied haben. (siehe auch **5.3**).

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

Wälle: Ein Wall wirkt wie eine Festungsmauer zwischen Kleinfeldern. Wenn hinter dem Wall eine Kampfeinheit steht, die diesen verteidigt, kann er nur durch einen Sturmangriff überwunden oder durch Belagerungseinheiten zerstört werden. Besetzte Wälle an Höhenstufen verhindern Sturmangriffe komplett. Auch ein Fluß oder eine Küste zählt als eine Höhenstufe. Ein Wall gibt der verteidigenden Einheit außerdem 2 Gutpunkte.

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

⁷ Ein Landkleinfeld mit mehreren Häfen kann von Schiffen **nicht** durchfahren werden!

Kapitel 5 Einheiten

5.1 Allgemeines

Anmerkungen zu Kultur und Spielregel:

Die hier präsentierte Regel für Einheiten definiert ihre spieltechnischen Eigenschaften. Wie im einzelnen die Einheiten eines Reiches wirklich aussehen, und durch welche Details sie ihre Eigenschaften erlangen, bleibt der Kulturhoheit des Spielers überlassen. Details in den Regelerweiterungen „Strategie“ und „Kultur und Geschichte“.

„Heere“ und Einheiten:

Eine Einheit wird auch als ein „Heer“ bezeichnet, unabhängig davon, ob es sich tatsächlich um landgebundenes Militär handelt oder nicht. Wenn also hier von „Heeren“ die Rede ist, dann sind Flotten, Handelskarawanen etc. eingeschlossen. Ein Heer besteht aus einer Gruppe gleichartiger Rüstgüter und mindestens einem Heerführer.

Einheiten werden durch ihre **Nummer** identifiziert. Jede Einheit hat eine eindeutige Nummer zwischen 100 und 999, grob unterschieden nach Einheitentypen: 100-199 für nicht berittene Kampfeinheiten zu Land, 200-299 für berittene Kampfeinheiten zu Land, 300-399 für Flotten jeder Art, 400-499 für Arbeitseinheiten und 500-599 für Einzelcharaktere. Innerhalb dieser Regeln muß der Spieler jeder neu aufgestellten Einheit eine Nummer geben. Der Spielleiter kann die Anzahl der Einheiten eines Reiches begrenzen, um das Spiel auswertbar zu halten.

Mindestgrößen und Erkunder:

Die Mindestgröße einer Einheit gibt die Größe an, ab der sie auf Gebiet in der Größe von Kleinfeldern Einfluß nehmen kann, z.B. sie erobern. Die Größe eines landgebundenen Heeres ist die Anzahl gleichartiger Elemente im Heer unabhängig von deren Kampf-, Arbeits- oder sonstigen Stärke. Die Mindestgröße beträgt 1000 für nicht berittene Landeinheiten und 500 für berittene. Die Größe einer Flotte entspricht der Anzahl Schiffe. Für Flotten ist die Mindestgröße 10. Einheiten aus Einzelcharakteren haben keine Mindestgrößen (d.h. sie ist 1).

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

Aufstellung („Rüsten“), Unterhalt und Auflösung :

Das Rekrutieren von Einheiten ist nur in Ansiedlungen zu den Rüstterminen möglich (→ **3.4**). Für wieviel GS in jeder Ansiedlung pro Rüsttermin gerüstet werden kann, hängt von der Rüstkapazität der Ansiedlung ab (→ *Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden.*). Einheiten werden aufgestellt, indem der Spieler sie in seiner Reichsbilanz auflistet, die entsprechenden Goldstücke bezahlt, und sie in die Einheitenliste seines Zugbefehls mit dem Vermerk „neu“ einfügt (→ **Kapitel 8**).

Während der gesamten Lebenszeit einer Einheit muß sie durch das Zahlen von Unterhaltskosten unterhalten werden. Die **Unterhaltskosten** betragen 40% der Aufstellungskosten für die Rüststufe⁸ 1 pro Jahr. Keinen oder zu wenig Unterhalt zu bezahlen führt im günstigsten Fall zu Verlusten bei der Heeresmoral, in extremeren Fällen zu Desertion und Auflösung der Einheit.

⁸ Zu „Rüststufen“ siehe das Erweiterungsmodul Strategie. Für die hier beschriebenen Einheitentypen sind die Unterhaltskosten jeweils explizit angegeben.

welt der waben - Spielregel

Kapitel 5: Einheiten

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

Transport:

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

5.2 Standardtypen

Tabelle 5.2-1 enthält die für die meisten Reiche verfügbaren Standard-Einheitentypen. Die Unterhaltskosten sind pro Jahr angegeben.

Tabelle 5.2-1: Standard-Einheitentypen

Einheitentyp	Rüst- stufe	Rüst- kosten GS	Unterhalt GS / Jahr	Abk.	Beweg.- punkte	Eigenschaften ⁹
Krieger	1	5	2	K	15	Angriff (Nahkampf) 1
Reiter*	2	15	2	R	30	Angriff (Nahkampf) 1, Beritten
Schiff	2	300	40	S	30	Angriff (Nahkampf) 1, Transport zur See 1 (5t)
Arbeiter	1	5	2	A	15	Arbeitsstärke 1
Belagerer*	1	5	2	B	15	Belagerung 1
Lasttier*	1	5	2	LT	15	Transport zu Land 1 (100kg)
Heerführer*	1	1000	400	HF	(40)*	Heerführer

Besonderheiten:

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

Lasttiere: können nicht als Reittiere benutzt werden. Auf diesen Tieren sitzende „Reiter“ zählen als Transportlast. Menschliche Träger benutzen dieselben Regeln – sind also eine kulturelle Ausprägung von Lasttieren.

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

Heerführer: Hiermit wird nicht nur der Heerführer selbst bezahlt, sondern die gesamte Kommando-Infrastruktur einer Einheit. Er kann eine Einheit von maximal fünf Mindestgrößen führen. Ein Heerführer zieht mit der Geschwindigkeit wie die Einheit, die er führt. Nur wenn er allein zieht, hat er die Bewegungspunkte für Charaktere. Heerführer für Flotten und Landeinheiten bzw. Kampf- und Arbeitseinheiten werden unterschieden und sind nicht austauschbar.

⁹ Wie die Eigenschaften genau wirken, steht im Erweiterungsmodul „Strategie“. An dieser Stelle reicht es zunächst, zu wissen, daß die Einheiten das können, was die Eigenschaft sagt, d.h. kämpfen, transportieren, belagern etc.

5.3 Bewegung

Zugbefehl und Bewegungsschritte:

Die Bewegung von Einheiten wird im **Zugbefehl** angegeben (siehe **Kapitel 8**). Der Zugbefehl für eine Einheit besteht aus der Angabe des Standorts der Einheit zu Beginn des Spielzugs (in GGG/KK, GGG=Großfeldnummer, KK=Kleinfeldnummer) gefolgt von den Nummern der Kleinfelder, die die Einheit durchziehen soll.

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

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

Bewegungspunkte:

Jede Einheit hat eine Anzahl Bewegungspunkte pro Mond. Jeder Bewegungsschritt verbraucht von diesen eine Anzahl, die von Geländeeigenschaften abhängt. Alle Landeinheiten außer Reitern haben 15 Bewegungspunkte, Reiter und Flotten 30 Bewegungspunkte pro Mond. Erkunder haben zu Land 5, beritten oder zur See 10 Bewegungspunkte zusätzlich. Nicht verwendete Bewegungspunkte verfallen am Ende des Zuges.

Die Schwierigkeit eines Bewegungsschritts:

Jeder Bewegungsschritt hat eine Schwierigkeit zwischen 0 und 9. Basiswert ist die Höhenstufe +3 des Zielfelds. Günstige Bedingungen wie Straßen, eigenes Gebiet etc. verringern die Schwierigkeit, ungünstige Bedingungen wie Schwieriges Gelände, unbekanntes Gebiet etc. erhöhen sie. Ändert sich das Gelände, ändert sich u.U. auch die Schwierigkeit. Diese muß also gegebenenfalls mehrmals pro Zug neu berechnet werden. Auf den Basiswert addiert bzw. von ihm subtrahiert werden die Werte aus **Tabelle 5.3-1**. Soweit nicht anders angegeben, sind die Werte kumulativ, d.h. wenn mehrere Bedingungen zutreffen, müssen auch mehrere Werte addiert oder subtrahiert werden. Schweres Gelände ist Wüste, Eiswüste und Dschungel sowie manche Seen und Wälder, extremes Gelände ist etwa Sumpf und Vulkan. Geländeschwierigkeiten stehen auch in **Tabelle 2.3-1**.

Tabelle 5.3-1: Schwierigkeit des Schritts

<i>Ursache</i>	<i>Schwierigkeit</i>	<i>Anmerkungen</i>
Grundwert	Höhenstufe des Zielfelds	
Straße vom Standort zum Zielfeld	-1	Landeinheiten
Zielfeld ist eigenes Gebiet	-1	für Landeinheiten, und Flotten in 1-Kleinfeld-Abstand zu eigener Küste
Zielfeld ist Küsten-Kleinfeld	-1	für Flotten
Zielfeld ist schweres Gelände	+1	nicht kumulativ mit extremem Gelände
Zielfeld ist extremes Gelände	+2	nicht kumulativ mit schwerem Gelände
Höhenstufen- oder Flußübergang	+1	für Landeinheiten. Zu beachten: Küstenlinien sind ebenfalls Höhenstufen – das bedeutet, daß beim Ein- und Ausladen von Einheiten von bzw. auf Schiffe die zusätzliche Schwie-

Welt der Waben - Spielregel

Kapitel 5: Einheiten

		rigkeit für Höhenstufen zum Tragen kommt. Ausnahme: das Aus- und Einladen in eigenen oder verbündeten Häfen erhöht die Schwierigkeit nicht.
Mit Betreten des Zielfelds wird neuer Sichtbereich erlangt	+1	
Zielfeld ist nicht im Sichtbereich	+3	„ins Weiße ziehen“ ist ein unkalkulierbares Risiko!!

Verbrauchte Bewegungspunkte:

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

Beispiel:

Wir nehmen den im Beispiel am Anfang dieses Abschnitts angegebenen Zugbefehl und nehmen an, daß er einem Reiterheer der Größe 100 gegeben wurde, das als Erkunder eingesetzt wird. Wir nehmen weiterhin an, daß die Einheit in Tieflandschungel (711/25) startet, im ersten Schritt über einen Fluß mit einer Brücke auf einer Straße ins eigene Tiefland (711/24)

zieht, um danach zwei Kleinfelder Hochlandwald eines fremden Reiches (711/23 und 710/04) zu betreten, zu denen keine Straße führt, und schließlich die Bewegung im Hochlandlandsumpf zu beenden, der wieder zum eigenen Gebiet gehört (710/03).

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

Flußschifffahrt:

Wenn eine Einheit einen Fluß entlang fährt, gelten die Angaben in den Tabellen für jede Kleinfeldseite, die befahren wird, anstatt für das Kleinfeld selbst. Auf einem Fluß im Tiefland kann ein Schiff also drei **Kleinfeldseiten** in einem Mond hinter sich bringen. Für die Schwierigkeit ist die Höhenstufe des höheren angrenzenden Kleinfelds maßgeblich - der Geländetyp wird nicht berücksichtigt. Im Spielzug müssen die Kleinfeldseiten angegeben werden (z.B. 009/33-(6), siehe auch **Kapitel 2**).

Tabelle 5.3-1: Bewegungspunkte für einen Schritt

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

Kapitel 6 Befehle

6.1 Der Aufbau von Befehlen

Befehlsklassen, Befehle und Befehlsweiterungen:

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

Standardbefehle bestehen aus mehreren Zeichen. Das erste Zeichen gibt die **Befehlsklasse** an. An dieser Stelle werden die Befehlsklassen K (Kampf), A (Arbeit) und S (Sonderbefehl) eingeführt. Das zweite Zeichen gibt den **Befehl** (auch **Hauptbefehl**) an. Weitere Zeichen können für **Befehlsweiterungen** und sonstige Angaben, je nach Befehl, nötig werden.

Befehlsklasse S: der Sonderbefehl:

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

6.2 Die grundlegenden Kampf- und Arbeitsbefehle

Kampfbefehle:

Die Hauptbefehle der Klasse K bestimmen, wie sich Einheiten bei einer **Begegnung** mit fremden Einheiten verhalten. Für Kampfbefehle gibt es zwei Gruppen von Befehlsweiterungen: **Gebietsbefehle** wirken auf stationäre Ziele und **Abfangbefehle** auf gesichtete Einheiten. Ein Befehl kann maximal eine Befehlsweiterung erhalten. **Tabelle 6.2-1** listet die Befehle der Klasse K in absteigender Aggressivität, **Tabelle 6.2.2** die Gebietsbefehle und **Tabelle 6.2-3** die Abfangbefehle. Weitere Befehle im Erweiterungsmodul „Strategie und Taktik“.

Tabelle 6.2-1: Kampfbefehle in absteigender Aggressivität

Befehl	Abk.	Eine Einheit mit diesem Befehl...
Vernichten	KN	...greift eine feindliche Einheit an mit dem Ziel der Vernichtung. Sofern der Feind sich nicht zurückzieht, kämpft sie weiter, bis entweder die Feindeinheit oder sie selbst vernichtet ist. Zieht die Feindeinheit sich zurück und die angreifende Einheit hat einen Abfangbefehl, wird der Kampf wiederaufgenommen, sobald die Feindeinheit wieder erreicht ist.
Angreifen	KA	...greift eine feindliche Einheit an mit dem Ziel der Vertreibung. Wenn ein Kampf stattfindet und die Einheit verliert, zieht sie sich zurück.
Stellung Halten	KH	...greift fremde Einheiten nicht selbst an, aber verteidigt sich selbst und die eigene Position. Wird sie angegriffen, hält die Einheit die Stellung bis zum letzten Mann. Durchziehende feindliche Einheiten werden auf dem Standort-Kleinfeld aufgehalten.
Verteidigen	KV	...greift fremde Einheiten nicht selbst an, aber verteidigt sich selbst und die eigene Position. Wird sie angegriffen und verliert, zieht sie sich zurück. Durchziehende

Welt der Waben - Spielregel

Kapitel 6: Befehle

Ignorieren	KI	feindliche Einheiten werden auf dem Standort-Kleinfeld aufgehalten. ...versucht, ihre Bewegung möglichst unbeeinflusst von Begegnungen mit fremden Einheiten zu machen. Wird sie angegriffen, zieht die Einheit sich zurück. Jeder aggressivere Befehl hält Einheiten mit KI-Befehl auf.
Rückzug	KR	...zieht sich vor jeder Begegnung zurück.

Tabelle 6.2-2: Gebietsbefehle (Befehlserweiterungen)

Aktion	Abk.	Beschreibung
Erobern (nur Kampfeinheiten über Mindestgröße)	E	Jedes durchzogene Kleinfeld wird erobert. Erobern ist nur möglich, wenn sich keine feindlichen Einheiten und keine Einheiten des Besitzers des Kleinfelds dort befinden. Ist diese Bedingung nach einem Kampf erfüllt, kann das Kleinfeld noch im selben Zug erobert werden! Erobern kostet keine zusätzliche Zeit. Geht mit: allen Hauptbefehlen.
Belagern (nur Belagerungseinheiten)	B, B1-6	Beschädigt bzw. zerstört ein Bauwerk im Ziel-Kleinfeld. Die Einheit zieht unter Anwendung des Hauptbefehls ins Ziel-Kleinfeld. Ist sie dort angekommen, beginnt sie mit der Zerstörung von Strukturen. Ist keine Ziffer angegeben, greift sie eine Ansiedlung an, ist eine Ziffer von 1-6 angegeben, wird ein Bauwerk an der entsprechenden Kleinfeldseite angegriffen. Dabei werden im Falle einer Ansiedlung zuerst Festungsmauern, dann die Stadtverteidigung und dann andere Strukturen angegriffen, im Fall einer Kleinfeldseite zuerst gegen den eigenen Standort gerichtete Wälle. Von dieser Reihenfolge abzuweichen, ist ein Sonderbefehl. Geht mit: allen Hauptbefehlen.

Tabelle 6.2-3: Abfangbefehle (Befehlserweiterungen)

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

Arbeitsbefehle:

Arbeiter können benutzt werden, um schneller zu bauen bzw. in entlegenem Gelände zu bauen. Weitere Optionen für Arbeiter und Arbeitsfähige Einheiten bieten die Erweiterungsmodule Strategie und Handel. Arbeiter können nicht kämpfen und ziehen sich zurück, wenn sie angegriffen werden.

Tabelle 6.2-1: Arbeitsbefehle

Befehl	Abk.	Beschreibung
Bauen	AB	Baut an einem spezifizierten Bauwerk am eigenen Standort. Ist ein Bewegungsbe- fehl angegeben und sind bei Ankunft am Ziel noch mehr als 15 BP übrig, baut die Einheit dort. Arbeitseinheiten in einer belagerten Ansiedlung reparieren mit diesem Befehl (auch während der Belagerung) die Befestigungen.

Kapitel 7 Begegnung und Kampf

An dieser Stelle sind nur die grundlegenden Mechanismen beschrieben. Weitere Details sind im Erweiterungsmodul „Strategie und Taktik“ zu finden

7.1 Sichtungen und Begegnungen

Sichtungen:

Jede Einheit hat einen Sichtbereich von einem Kleinfeld Radius um den eigenen Standort, in dem Geländemerkmale, Bauwerke, fremdes Reichsgebiet und die Präsenz fremder Einheiten entdeckt werden, und einen Sichtbereich von zwei Kleinfeldern Radius, in dem nur Geländemerkmale gesehen werden. Eine **Sichtung** erfolgt in der Regel, wenn eine Einheit den 1-Kleinfeld-Sichtradius einer anderen Einheit betritt.

Begegnungen:

Eine **Begegnung** findet statt, wenn zwei Einheiten auf demselben Kleinfeld aufeinandertreffen. Was jetzt passiert, wird durch den Hauptbefehl der beteiligten Einheiten bestimmt (siehe **Kapitel 6**). Die Einheiten können entweder gegeneinander kämpfen, miteinander verhandeln, sich zurückziehen oder sich ignorieren, abhängig von den gegebenen Befehlen nach **Tabelle 7.1-1**.

Aufhalten von Einheiten:

Einheiten mit den Hauptbefehlen KV und KH initiieren selbst keine Kampfhandlungen, halten aber feindliche Einheiten auf. Je nach Befehl der anderen Einheit kann es trotzdem zum Kampf kommen. Kommt es dazu nicht, wird davon ausgegangen, daß die Einheiten verhandeln

Rückzug vor dem Kampf:

Einheiten mit KR-Befehl ziehen sich vor jeder Begegnung zurück, Einheiten mit KI-Befehl ziehen sich im Falle eines Angriffs zurück. Weitere Details zu diesem Thema im Erweiterungsmodul „Strategie“.

Ergebnisse von Begegnungen zusammengefaßt:

In **Tabelle 7.1-1** sind die möglichen Ergebnisse von Begegnungen zusammengefaßt.

Tabelle 7.1-1: Ergebnisse von Begegnungen nach Befehlen geordnet

Einh. A	Einheit B	Ergebnis
KN	KN, KH	Kampf bis zur völligen Vernichtung
KN	KA, KV	Kampf. Falls A gewinnt, Rückzug B, sonst Kampf bis zur völligen Vernichtung
KN	KI, KR	Rückzug von B (A zieht weiter).
KA	KA, KV	Kampf. Rückzug des Verlierers.
KA	KH	Kampf. Falls A verliert, Rückzug A , sonst Kampf bis zur völligen Vernichtung
KA	KI, KR	Rückzug von B (A zieht weiter).
KH	KH, KV, KI	A und B bleiben stehen. Kein Kampf.
KH	KR	Rückzug B (A zieht weiter).
KV	KV, KI	A und B bleiben stehen. Kein Kampf.
KV	KR	Rückzug B (A zieht weiter)
KI	KI	Beide Einheiten ziehen aneinander vorbei. Kein Kampf.

KI	KR	Rückzug B (A zieht weiter)
KR	KR	Rückzug beider Seiten.

7.2 Kämpfe zwischen Heeren

Kampfstärke:

Die effektive **Kampfkraft** eines Heeres errechnet sich aus der Größe, den Gutpunkten nach **Tabelle 7.2-1** und eventuellen besonderen Umständen wie besonders effektiven Sonderbefehlen, unbekanntem Gefahren, magischen Effekten etc..

Dauer von Kämpfen:

Ein Kampf kann aus mehreren Kampfrunden pro Spielzug bestehen, die nacheinander vom Spielleiter ausgewertet werden. Bestimmte Befehle veranlassen die Einheiten, entweder nach einer Kampfrunde aufzuhören oder weiterzukämpfen, solange es geht.

Gutpunkte (GP):

Gutpunkte haben oft einen entscheidenden Anteil am Kampfergebnis. Häufige Ursachen für Gutpunkte finden sich in **Tabelle 7.2-1**.

Tabelle 7.2-1: Gutpunkte und ihre Ursachen

Anzahl GP	Ursache
+1	eine Höhenstufe hinab
+1	aus einem Wald heraus
+1	wenn die Einheit (mehrheitlich) in der Geländeart gerüstet wurde, in der der Kampf stattfindet.
+1	Als Verteidiger aus einer Ansiedlung für jeden Bauwertpunkt Stadtverteidigung der Ansiedlung
+1 ¹⁰	Als Angreifer aus einer Ansiedlung für je 1,5 Bauwertpunkte Stadtverteidigung der Ansiedlung
+1	Falls beritten.
+1	Für einen einer Ansiedlung zugeordneten Charakter beim Heer, für je 10 volle Bauwertpunkte der Ansiedlung (nur 1 Charakter pro Ansiedlung).
+2	Als Angreifer aus der Hauptstadt heraus, zusätzlich zu den GP durch Stadtverteidigung
+2	Als Verteidiger über einen Fluß oder Wall
+3	als Verteidiger aus der Hauptstadt heraus, zusätzlich zu den GP durch Stadtverteidigung
+2 ¹¹	für eine REP beim Heer, +1 GP pro Jahr Spielerfahrung
+3	für eine REP als Heerführer, +1 GP pro Jahr Spielerfahrung

Anmerkungen:

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

¹⁰ Diese Gutpunkte gelten natürlich nur, wenn für den Angriff das Ansiedlungs-Kleinfeld nicht verlassen wird.

¹¹ Gutpunkte für REP-Status gibt es nur einmal. D.h. wenn eine REP Herrscher und Heerführer ist, gibt sie nur den +3 REP-Bonus, und nicht den +2-Bonus zusätzlich.

Kampfablauf und Ergebnisse:

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

Rückzug nach verlorenem Kampf:

Einheiten, die nicht mit KN- oder KH-Befehl ziehen, ziehen sich nach einem verlorenen Kampf zurück.

7.3 Kämpfe um Bauwerke

Angriff auf Bauwerke:

Bauwerke der Infrastruktur können von jedem an sie angrenzenden Kleinfeld aus angegriffen werden. Um Ansiedlungen von Land aus anzugreifen, muß das Kleinfeld erst betreten werden.

Belagerung von befestigten Ansiedlungen:

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

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

Belagerung und Verteidigung von Wällen:

Ein Wall wirkt wie eine Festungsmauer an einer Kleinfeldseite – d.h. auch ein besetzter Wall kann nur durch belagerungsfähige Einheiten zerstört werden. Besetzte Wälle, die gegen ein Kleinfeld niedrigerer Höhenstufe gerichtet sind, können nicht durch Sturmangriffe erobert werden. Wälle werden wie Festungsmauern zerstört (2500 Belagerungsstärke zerstört einen Bauwertpunkt pro Mond). Sind 20% der Bauwertpunkte eines Walls zerstört, ist eine Bresche in den Wall geschlagen, durch die Einheiten eindringen können. Solange der Wall noch nicht komplett zerstört ist, gibt er den Verteidigern aber noch Gutpunkte.

Ein unbesetzter Wall hat keine Wirkung – das Kleinfeld dahinter kann normal betreten werden, auch über eine Höhenstufe hinweg. Wenn Verteidiger vor einem Wall stehen statt dahinter, hat er ebenfalls keine Wirkung.

Eroberung von Bauwerken:

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

Kapitel 8 Der Spielzug

8.1 Allgemeines

Termine:

Der Spielleiter bestimmt auf seinem Segment den Auswerthrhythmus, d.h. ob monatlich, alle zwei Monate oder in anderen Abständen Spielzüge fällig werden. Die Spielzüge müssen zu dem vom Spielleiter vorgegebenen Termin bei diesem eintreffen. Sofern dieser nichts anderes angibt, ist das der Erste des jeweiligen Monats. Dies gilt auch, wenn keine Auswertung da ist. Notfalls können bedingte Spielzüge erstellt werden.

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

Bestandteile eines Spielzugs:

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

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

8.2 Einzelne Teile des Spielzugs

Das Anschreiben:

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

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

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

Die Reichsaufstellung

Hier sind **in jedem Spielzug** aufzuführen:

- ◆ Alle **REP** mit Realname, Charaktername und Funktion und Adresse.

- ◆ Alle **Vorräte an GS** (Reichsschatz) und deren Lagerort, Einnahmen und Ausgaben
- ◆ Alle **Bauwerke** im Reichsgebiet mit Name, Typ und Standort. Für im Bau befindliche Bauwerke ist der Baufortschritt anzugeben. Neue Bauwerke müssen mit „neu“ gekennzeichnet werden.
- ◆ Alle **Einnahmen und Ausgaben** in diesem Spielzug mit ihren Ursachen, zusammengefaßt.

In jedem **Einnahmemond** ist zusätzlich eine Aufstellung der Steuereinnahmen beizufügen, aufgeschlüsselt nach Geländearten, Bauwerken etc., sowie eine Aufstellung besonderer Einnahmen.

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

Wenn Einnahmemond und Rüstmond zusammenfallen, müssen auch beide Aufstellungen da sein. In diesem Fall spricht man von der **Reichsbilanz** (siehe 3.3).

Der Zugbefehl

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

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

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

Kulturberichte

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

Diplomatie

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

Botschaften an andere Charaktere oder Reiche sind nicht öffentliche Briefe und werden vom Spielleiter, falls sie nicht verlorengehen, mit der nächsten Auswertung an den Empfänger weitergeleitet. Botschaften an entferntere Reiche können auf ihrem Weg verlorengehen.¹²

Direktkontakte entstehen durch Austausch von Realadressen zwischen offenen Spielern (siehe 1.2). Spieler können auf diese Weise Absprachen treffen, müssen dann aber erklären, wie diese Absprachen auf Myra

¹² Botschaften gewinnen durch guten Stil. Weder Spielleiter noch Empfänger mögen unleserlich beschriebene Abrißzettel.

zustandegekommen sind. Der Spielleiter muß über alle Absprachen aus solchen Direktkontakten informiert werden.

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

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

Die Auswertung

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

Der Spielleiter aktualisiert auch die Spielerkarte. Kursiert zu diesem Zweck eine Spielerkarte regelmäßig zwischen Spieler und Spielleiter, ist diese Eigentum des VFM e.V. und kann vom Spieler nicht einbehalten werden, wenn er das Spiel verläßt.

8.3 Ein Beispiel-Spielzug

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

Zum Zugbefehl (jeder Spielzug):

- ◆ **Positionen auf Transporteinheiten:** werden durch Einheitennummern in Klammern angegeben („(301)“).
- ◆ **Positionen an Kleinfeldseiten:** sind hier durch Ziffern in Klammern angegeben. Die Angabe des Zugbefehls „210/01(1)-(2)-02(4)-(3)“ mit der Endposition 210/02(3) würde etwa bedeuten, daß eine Flotte einen Fluß entlangfährt, der an den Seiten 1 und 2 von Kleinfeld 01 und 4 und 3 von Kleinfeld 02 entlangfließt.
- ◆ **Ein- und Ausladen:** einfach auf die Position der Transporteinheit ziehen und als Zielposition die Transporteinheit angeben.

Zur Aufstellung von Bauwerken (jeder Spielzug):

- ◆ **Häfen:** sind an den angegebenen Kleinfeldseiten. Die Metropole hat an fünf Seiten Seezugang.

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

- ◆ **Steuern aus Land:** die Aufschlüsselung nach Geländearten gibt dem SL einen Hinweis, ob irgendwo – entweder bei sich selbst oder beim Spieler – falsche Daten stehen.
- ◆ **Bauwerke:** Ersetzt im Einnahmemond die Bauwerksaufstellung pro Spielzug.
- ◆ **Unterhalt von Infrastruktur-Bauwerken:** Die Angaben sind nach Geländeschwierigkeit aufgeschlüsselt.

In der Summenzeile ist die jeweilige Anzahl bereits mit dem Faktor aus der Schwierigkeit multipliziert.

- ♦ **Unterhalt von Einheiten:** die Berechnung ist recht einfach, da es nur drei verschiedene Typen gibt. Zu beachten: neu aufgestellte Einheiten verursachen noch keinen Unterhalt, im aktuellen Spielzug aufzulösende aber sehr wohl.

Der Zugbefehl (Ein Beispiel):

Nr.	Größe	Abk	#	Abk	Position	Zugbefehl	Position	Befehl	mit	Sonstiges
		Typ	Hf	Hf	alt		neu		Char	
101	8.000	K	2	Hf	210/19	-20-21	210/21	KVE		neu 2000K
102	5.000	B	2	Hf	210/37	-30-001/01	001/01	KAE	501	
103	3.000	K	1	Hf	210/04		210/04	KH		
201	750	R	1	Hf	210/37	-30-22-002/38(302)	001/07	KI		einladen nach 302
202	430	R	1	Hf	210/30	-22-21-20-19	210/19	KR		auflösen in 210/19
203	50	R	1	Hf	210/37	001/10-17-25-26-27	001/27	KR		
301	100	KS	3	Hf	002/23	-31-38-44	002/44	KA		001/01 angreifen
302	15	S	1	Hf	002/12	-18-25-32-38	002/23	KV		
401	5.000	A	1	Hf	210/04		210/04	AB		inaktiv

Charaktere und Spezialisten:

501			1	Hf	(102)		(102)	S1		siehe Aktionsteil
502			1	Hf	(105)		(105)	KR		

Die Reichsaufstellung (Ein Beispiel):

Aufstellung der Einheiten mit ihren Eigenschaften:

Nr.	Größe	Abk	Hf	Abk	Standort	→	⬢
101	8.000	K	2	Hf	210/19	15	twa
102	5.000	B	2	Hf	210/37	15	t
103	3.000	K	1	Hf	210/04	15	t
201	750	R	1	Hf	210/37	30	tsu
202	430	R	1	Hf	210/30	30	t
203	50	R	1	Hf	210/37	30	t
301	100	S	3	Hf	002/23	30	w
302	10	S	1	Hf	002/09	30	w
401	5.000	A	1	Hf	210/04	15	t

Charaktere und Spezialisten

Ausgebildet als

501			1	Hf	(102)	Hf
502			1	Hf	(301)	Hf

Die Symbole bedeuten:

- ♦ **Pfeil:** Bewegungspunkts.
- ♦ **Sechseck:** Geländeart, in der die Einheit gerüstet wurde.

Aufstellung der Charaktere mit ihren Herkunftsorten und Gutpunkten

Nr.	Status	Ansiedlung	BWP	Gutpunkte	Charaktername
501	REP	210/37	48	4+2	Traska Dagon II.
502	REP	002/23	36	3+2	Illyra

Einnahmen und Ausgaben (ein Beispiel):

Einnahmen für das Reichsgebiet

Höhenstufe Geländetyp	Wasser		Tiefland		Hochland		Bergland		Gebirge	
	KF	Steuern	KF	Steuern	KF	Steuern	KF	Steuern	KF	Steuern
Normal			25	75.000	13	19.500	8	6.000	5	1.875
Wald			5	9.000	2	1.800	1	450		0
See			2	3.600	4	3.600		0		0
Steppe				0						
Sumpf			37	22.200	12	3.600	9	1.350		
Dschungel				0		0		0		
Wüste				0		0		0		
Eiswüste	40	60	5	3.000	7	2.100	1	150	4	300
Vulkan				0		0		0	1	38
Zw.Summen	40	60	74	112.800	38	30.600	19	7.950	10	2.213

Summen: KF Steuern Land
 181 153.623 GS

Einnahmen aus Ansiedlungen

Ort und Name			Einnahmen GS
Typ	Ort	Name	
MET	210/04	Tharos	10.200
FST	210/19	Elystria	3.900
STD	210/01	Trakan	5.100
			19.200

Neurüstung und Abrüstung

Einheit	Stärke	wo	Kosten
101 (aufr.)	+3000K	210/19	-11.000
106	+3000K	210/04	-16.000
203 (abr.)	-430 R	210/19	+3.725

Ausgaben für den Unterhalt der Infrastruktur

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

Ausgaben für den Unterhalt von Einheiten

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

Gesamtbilanz:

Alter Bestand	20.100
Steuern Land	153.623
Steuern Ansiedlungen	30.000
Unterhalt Ansiedlungen	-15.600
Unterhalt Infrastruktur	-4.800
Unterhalt Einheiten	-38.880
Neurüstungen	-28.275
Neubauten	-15.000
Sonstiges 1	0
Sonstiges 2	0
Neuer Bestand	101.168