

Eressea-Regeln

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	1
Regeln	14
Ein Wort der Warnung	14
Einleitung	15
Die Welt	15
Die Landschaft von Eressea	15
Die Regionen Eresseas	15
Die Zeitrechnung Eresseas	17
Parteien	18
Der Parteipool	18
Einheiten	18
Rassen	19
Dämonen	19
Elfen	20
Goblins	20
Halblinge	20
Insekten	21
Katzen	21
Meermenschen	21
Menschen	21
Orks	22
Trolle	22
Zwerge	22
Talentmodifikatoren	22

Talente	24
Talente erlernen	24
Produktion von Rohstoffen und Gegenständen	25
Wahrnehmung, Tarnung und Spionage	25
Arbeiten, Unterhaltung, Steuern und Handel	25
Wandern, Reiten, Segeln und Schiffbau	26
Burgenbau und Straßenbau	26
Magie	26
Alchemie und Kräuterkunde	27
Waffentalente und Ausdauer	27
Reisen	27
Reisen: Zu Land und zur See	27
Straßen	28
Pferd und Wagen	28
Schiffsreisen	28
Pferd und Wagen	28
Schiffsreise	28
Produktion	29
Siehe auch	30
Rohstoffe	30
Abbau von Rohstoffen	30
Siehe auch	31
Waren	31
Produktion von Waren	31
Siehe auch	32
Straße	33
Schiff	33
Schiffschaden	34
Gebäude	34
Unterhalt	34
Einheiten und Gebäude	35
Bau	35
Siehe auch	35

Burg	35
Beispiele	36
Übersicht	36
Siehe auch	36
Andere Gebäude	36
Leuchtturm	37
Bergwerk	37
Steinbruch	38
Sägewerk	38
Schmiede	38
Pferdezucht	38
Hafen	39
Akademie	39
Magierturm	39
Karawanserei	40
Damm	40
Tunnel	40
Taverne	40
Monument	41
Siehe auch	41
Geld	41
Ausgaben	41
Hunger	42
Einnahmen	43
Handel	44
Siehe auch	45
Der Silber- und Materialpool	45
Der Silberpool	45
Der Materialpool	46
Beispiele	46
Historische Bemerkung	48
Siehe auch	48
Krieg	48
Die Seiten in einer Schlacht	48
Die Schlacht	49
Die Musterung der Einheiten	50
Der Kampf zwischen zwei Personen	50
Fernkampf	51
Boni und Mali	52

Die Flucht	53
Kampf auf und von Schiffen	53
Piraterie	54
Das Ende	54
Siehe auch	54
Kriegstabellen	54
Waffeneigenschaften	54
Fernwaffen	55
Ausdauer	55
Rüstung	56
Rasseneigenschaften	56
Magieresistenz	57
Allianz	57
Magie	57
Art	58
Aura	59
Modifikationen	59
Komponenten	59
Fernzauber	59
Personen- und Objektzauber	60
Rang	60
Patzer	61
Magieresistenz	61
Magierturm	61
Vertraute	61
Der Astralraum	62
Listen aller Zauber	62
Magiegebiete	62
Illaun	62
Tybied	62
Cerddor	63
Gwyrrd	63
Draig	63
Tränke	64
Trankliste	64
Kräutermatrix	65
Kräuter	65
Kräuterliste	65

Befehle	66
Konventionen	66
Kurze und Lange Befehle	66
Kurze Befehle dauerhaft ausführen	66
Die Befehlsvorlage	67
Siehe auch	67
Kurzbeschreibung	67
Siehe auch	69
Befehlsreihenfolge	70
Erläuterungen	71
Siehe auch	71
Befehlsreihenfolge (E3)	71
Erläuterungen	72
;	72
Externe Links	73
KOMMENTAR	73
ARBEITE	73
ATTACKIERE	74
Siehe auch	74
BANNER	74
BEANSPRUCHE	75
BEFÖRDERE	75
BEKLAUE	75
BENENNE	75
BENUTZE	76
BESCHREIBE	76
BETRETE	77
BEWACHE	77
BEZAHLE	77
BOTSCHAFT	78

DEFAULT	78
EINHEIT	78
EMAIL	78
ENDE	78
ERESSEA	79
FAHRE	79
Siehe auch	79
FOLGE	79
Siehe auch	80
FORSCHER	80
GIB	80
Siehe auch	81
GRUPPE	82
HELFE	82
KAMPFZAUBER	82
KAUFE	82
Siehe auch	83
KONTAKTIERE	83
KÄMPFE	83
LEHRE	84
LERNE	85
MACHE	85
Gegenstände	85
Kräuter	85
Einheiten	85
Gebäude	86
Schiffe	86
Strassen	86
Siehe auch	86
NACH	87
Siehe auch	87

NEUSTART	87
NUMMER	87
NÄCHSTER	87
OPTION	88
Alte Optionen	88
PASSWORT	88
PFLANZE	89
PIRATERIE	89
PRÄFIX	89
REGION	90
REKRUTIERE	90
RESERVIERE	90
Fehlerquellen	90
Beispiele	90
Siehe auch	91
ROUTE	91
Siehe auch	91
SABOTIERE	91
SORTIERE	92
SPIONIERE	92
STIRB	92
TARNE	93
Siehe auch	93
TRANSPORTIERE	93
TREIBE	93
Siehe auch	94
UNTERHALTE	94
Siehe auch	94
URSPRUNG	95

VERGISS	95
VERKAUFE	95
Siehe auch	95
VERLASSE	95
ZAUBERE	96
ZEIGE	96
Syntax	96
ZERSTÖRE	96
ZÜCHTE	97
Der erste Zug	97
Der erste Report	97
Beispiel für eine Befehlsdatei	98
Befehle einschicken	100
Was man braucht, um Eressea zu spielen	100
Wie man Befehle einschickt, und was man dafür bekommt	101
Nachfordern	101
Was man bei der Eingabe beachten muss	102
Siehe auch	103
CSMap	103
Downloads	103
ECheck	104
Externe Links	104
EHMV	104
Magellan	104
Externe Links	104
Vorlage	104
Externe Links	105
Hinweise	105
Anmeldung	105
Fehler im Spiel	105
Bugreport	106
Schummeln	106
Die Eressea-Gemeinde	107
Fragen zum Spiel und an die Spielleiter	107

Xontormia-Express	107
Was ist der Xontormia Express?	107
Danksagung	108
Das dritte Zeitalter	108
Diverses	108
Allianzen	109
Rassen	109
Waffen und Rüstungen	112
Gebäude	113
Regionsbesitz	113
Magie und Alchemie	114
Kampf	114
Wirtschaft und Moral	115
Schiffe	115
Ankündigungen E3	116
Siehe auch	116
21. November 2015 (Version 3.7)	117
29. August 2015 (Version 3.6)	117
16. May 2015 (Version 3.5)	117
1. Februar 2015 (Version 3.4)	117
20. Juli 2014	119
29. August 2010	119
27. März 2010	119
24. März 2010	120
11. Februar 2010	120
6. Februar 2010	121
9. Januar 2010	121
22. Oktober 2009	121
13.Oktober 2009	121
21.September 2009	122
12.September 2009	122
04.August 2009	122
25. Juli 2009	123
12. Juli 2009	123
06. Juli 2009	124
15. Mai 2009	125

Ankündigungen E2	126
Siehe auch	126
21. November 2015 (Version 3.7)	126
29. August 2015 (Version 3.6)	126
16. Mai 2015 - Release 3.5	126
1. Februar 2015	127
20. Juli 2014	128
22. Oktober 2009	128
Liste der Talente	128
Liste der Talente	128
Tabellen: Tränke und Kräuter	130
Liste der alchemistischen Tränke und Kräuter	130
Zauberliste	131
Alle Zauber	131
Zauberbeschreibungen	134
A.. . . .	134
B.. . . .	137
C.. . . .	140
D.. . . .	141
E.. . . .	141
F.. . . .	146
G.. . . .	148
H.. . . .	152
K.. . . .	154
L.. . . .	155
M.. . . .	156
O.. . . .	159
P.. . . .	160
R.. . . .	160
S.. . . .	162
T.. . . .	168
U.. . . .	171
V.. . . .	171
W.. . . .	172
Z.. . . .	175
Zauberliste E3	175
Alle Zauber	175

Zauberbeschreibungen E3	178
A..	178
B..	180
C..	185
D..	185
E..	186
F..	189
G..	191
H..	194
K..	196
L..	197
M..	198
O..	201
P..	201
R..	202
S..	203
T..	208
U..	210
V..	210
W..	211
Z..	212
Allgemeine Tabellen	213
Geländearten	213
Kampfmodifikatoren	213
CR-Format	214
Blocks	214
Attribute	214
Listeneinträge	214
Tips für Implementierer	214
Reservierte Blocks und Tags	215
Siehe auch	215
Atlantis	216
Projekte	216
Aktive Atlantis-Spiele	216
Ehemalige Partien	216
Externe Links	216

Atlantis-Regeln	216
Introduction	216
The World	217
Movement	217
Skills	218
The Economy	219
Magic	220
Combat	221
Order Format	222
Orders	223
Sequence of Events	226
Hints for New Players	227
Technische Daten	227
Anfängertipps	227
Siehe auch	229
Tipps und Tricks	229
Man muss nicht immer reiten können	229
Wie rüste ich meine Truppen aus?	229
Was sollen meine Truppen lernen?	229
Was brauche ich in der ersten Runde auf jeden Fall?	230
Handelsgüter einkaufen	230
Leben am Rande des Einheiten-Limits	230
Bauern als Kundschafter	230
Warenlager	230
Dem Hungertode entrinnen	231
Sichere (Schiffs-)routen	231
TEMP-Einheiten	231
Siehe auch	231
Tarnung	231
Gegenmaßnahmen	231
Bewachen und Belagerung unterlaufen	232
Fluchtchance erhöhen	232
Diebstahl von Silber	232
Spionage verhindern	232
Einschätzung	232
Siehe auch	233
Wahrnehmung	233

Taktik	233
Tagesform	233
Situationsabhängige Rassenboni auf Taktik	234
Weihnachten	234
Der Weihnachtsgnom	234
Weihnachtsgeschenke	234
Adamantium	234
Externe Links	234
Mistelzweig	234
Sonnensegel	235
Schneemann	235
Sternenstaub	235
Weihnachtsbaum	236
Verlautbarung des Vereins zur artgerechten Haltung von Weihnachtsbäumen	236
Monster	236
Drachen	236
Untote	237
Bauernvermehrung	237
Bauernwanderung	237
Bewaffnet	238
Geschichte von Eressea	238
Entwickler	238
Regeländerungen	239
Erstes Zeitalter	239
Zweites Zeitalter	241
Eressea das Dritte Zeitalter	246
Belagerung	246
BELAGERE	247
Siehe auch	247

Tabellenverzeichnis

3	Gewichte und Kapazitäten	27
4	Schiffe - Reichweite, Kapazität, Talente	29
5	Gewicht, Talente und Materialbedarf *) Laen benötigt ein Bergwerk zum Abbau. **) Elfenbögen können nur von Elfen hergestellt werden.	32
6	Straßenbau	33
7	Übersicht der Schiffe	34
8	Burgenbau - Baumaterial, Mindesttalent, Bonus und Erlösanteil	36
25	Verdienst und Lebenskosten	43
26	Grundpreise von Luxusgütern	44
27	Schusswaffen - Proben, Zeitaufwand und Treffer	51
28	Waffenschäden	55
29	Schusswaffen - Proben, Zeitaufwand und Treffer	55
30	Erhöhte Trefferpunkte durch Ausdauer Die Formel dazu ist $(\text{Talent}/2)^{(1,5)} \cdot 20\%$	55
31	Rüstungen	56
32	Trefferpunkte, Magieresistenz und natürliche Rüstung	56
33	Lernkosten	58
36	Trankliste	64
38	Liste der Kräuter und ihrer Verbreitung inkl. engl. Bezeichnung	65
39	Kurzliste der Befehle	67
44	Mails an Eressea	102
52	Liste der alchemistischen Tränke	130
53	Liste der Kräuter und deren Verbreitung	131
57	Modifikatoren im Kampf	213

Regeln

Dies ist die Anleitung zu dem Postspiel "Eressea".

Eressea wird ausschließlich per eMail gespielt. Wer keine eigene E-Mail-Adresse hat, kann bei Eressea leider nicht mitspielen. Der Zugrhythmus liegt bei einer Woche, ZAT (Zug-Abgabe-Termin) ist jeweils Samstag Abend 21:00h (CET). Kam beim Spielleiter kein Zug an, so gibt das einen sog. NMR (No Moves Received). Bei drei NMRs in Folge wird die Partei automatisch aus dem Spiel genommen. D.h. beim 4. NMR wird die Partei gelöscht. Ebenso werden Parteien aus dem Spiel entfernt, die ihre ersten beiden Züge nicht abgeben.

Ein Wort der Warnung

Eressea ist ein Spiel im Fluss. Es hat in den letzten Jahren kontinuierliche Verbesserungen erfahren, und wir werden auch in Zukunft daran arbeiten, es weiter zu verbessern. Das bedeutet, dass Regeln sich ändern können. Da solche Änderungen in der Vergangenheit leider zu ausgedehnten Streitereien zwischen der Spielleitung und einigen wenigen unzufriedenen Spielern geführt haben, weisen wir hiermit ausdrücklich darauf hin, dass wir uns das Recht vorbehalten, alle Regeln jederzeit zu ändern, unter besonderen Umständen auch ohne vorherige Ankündigung.

Das **Editieren der Regeln** ist erlaubt, beachtet aber bitte unbedingt die [Hinweise zum Editieren der Regeln](#)!

Einleitung

Eressea ist eine fantastische Welt. Wesen wie [Elfen](#) und [Zwerge](#) bevölkern die Welt, und [Magie](#) gehört zum täglichen Geschehen. Sogar [Drachen](#) wurden schon gesichtet, große, mächtige und vor allem gefährliche [Monster](#), die zu bekämpfen einige Hundertschaften von Soldaten benötigt, ebenso Seeschlangen, Ents und andere seltsame Kreaturen.

Eressea ist eine große Welt. Hunderte von Völkern leben auf den Inseln Eresseas, und viele von ihnen werden sich wohl niemals begegnen, denn es kann Jahre dauern, die Entfernungen zu überbrücken.

Eressea ist eine komplexe Welt. Ein Volk zu führen ist keine leichte Aufgabe. Vieles gilt es zu berücksichtigen, damit alles klappt und die Nachbarn mischen auch noch mit. Absprachen müssen getroffen werden, vielleicht kommt es zu Streitereien, gar zum [Krieg](#). Und auch, wenn alles gut geht, beansprucht Eressea viel Zeit. Während man anfänglich kaum eine Stunde pro Woche braucht, kann das später auf zehn und mehr Stunden pro Woche anwachsen.

Es gibt kein eindeutiges Spielziel in Eressea, kein Ende, welches es zu erreichen gilt. Jeder Spieler setzt sich selbst "Etappenziele", die er erreichen möchte, sei es der Aufbau eines Handelsimperiums, das Erobern einer kompletten Insel, das Erforschen möglichst vieler Regionen oder was auch immer.

In Eressea übernimmt jeder Spieler eine [Partei](#) von Personen einer bestimmten [Rasse](#), die er sich bei der [Anmeldung](#) aussuchen kann. Die Spieler werden dann mit einigen anderen gemeinsam in der Welt von Eressea ausgesetzt und können von dort aus mit der Erforschung der Gegend und des ganzen Landes beginnen.

Die Welt

Die Landschaft von Eressea

Ruhig blickte Selen Ard'Ragorn zur Tür, als Rahel, ihre junge Novizin, unbeholfen in die kleine Kammer im Bibliotheksflügel des Tempels hineinstolperte. Leicht amüsiert betrachtete sie den etwas nervös umherzuckenden Schwanz der jungen Katze, die sich ebenso verzweifelt wie erfolglos bemühte, ihr in Unordnung geratenes Gewand zu glätten.

"Komm näher, Kind", bat Selen, und etwas schüchtern näherte sich Rahel dem goldintarsiengeschmückten Tisch, an dem die Tempelvorsteherin Platz genommen hatte. Als die Augen der Jungkatze über das große Pergament glitten, welches ausgebreitet darauf lag, maunzte sie erstaunt auf. Auf dem Tisch lag eine feinsäuberlich gezeichnete Karte der ganzen bekannten Welt. Informationen aus allen im Blick der Goldäugigen Katze liegenden Ländern waren zusammengetragen und von geschickten Händen in dieser Karte eingetragen worden. Rahel erkannte Andune in der Mitte, die kleine, fast zweigeteilte Insel inmitten des Meeres. Um Andune herum sah sie die bekannten Konturen der Nachbarinseln, wie Andune selbst eingebettet in den unendlich scheinenden Ozean.

Die Welt von Eressea besteht aus einer Vielzahl von Inseln und Kontinenten von ganz unterschiedlicher Größe. Inseln wie Ozeane sind unterteilt in Regionen. In den Regionen findet man die Einheiten der Spieler, Gebäude und Schiffe, die Bauern und verschiedene Rohstoffe.

Rahel betrachtete noch verblüfft die eigentlich geheime Karte, als Selen mit dem Finger auf eine der Inseln ganz am Rande deutete. "Sieh, Rahel. Dort ist eine Insel, die gerade erst eingetragen wurde. Erkennst du, wie unsere Kartographen arbeiten?"

Angestrengt betrachtete die Novizin die Karte. Offenbar hatte man sich bei ihrer Erstellung auf das wesentliche beschränkt und die entdeckten Landstriche nur grob klassifiziert. Rahel erkannte Wälder und Gebirge, viele Sümpfe und einige unbewaldete Ebenen.

In diesem Beispiel ist bei (0,0) ein Sumpf, nordöstlich davon bei (0,1) ein Gebirge. Jede Partei in Eressea hat ein eigenes Koordinatensystem, welches mit dem Befehl [URSPRUNG](#) verschoben werden kann, beispielsweise, um es an das einer anderen Partei anzugleichen.

"Gut, mein Kind", bestätigte Selen die um so vieles jüngere Katze. "Solche Karten dienen vor allem der Navigation unserer Schiffe. Wie du aber sicher leicht einsiehst, enthalten sie nicht sehr viele Informationen. Deshalb ..." - und mit diesen Worten schlug Selen ein großes schweres Buch auf, welches neben der Karte auf dem Tisch gelegen hatte, - "... deshalb bekommen wir von jedem unserer Kundschafter jede Woche einen ausführlichen Bericht über die erforschten Regionen. Wir sammeln diese Berichte, denn sie helfen uns sehr bei unseren Entscheidungen."

Die Regionen Eresseas

Selen deutete auf die aufgeschlagene Seite. "Sieh dir diesen Bericht einmal an, Rahel, und sag mir, was du siehst." Rahel sah nur einen Moment angestrengt hin, bevor sie begann.

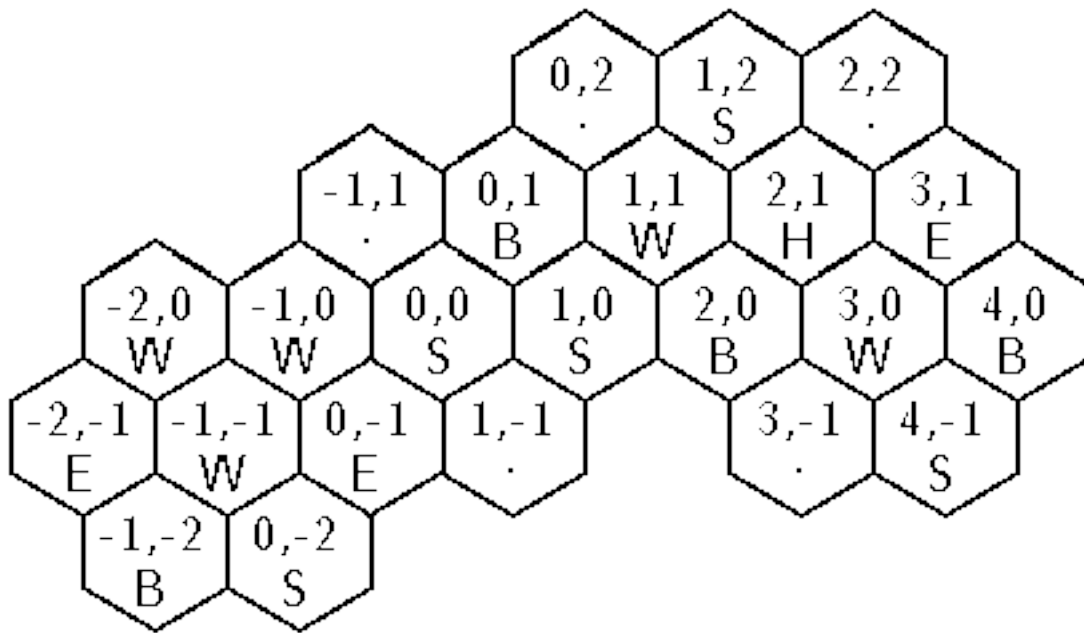


Abbildung 1: Karte-Beispiel.png

Im Report werden alle Regionen, in denen man eine Einheit hat, durch die man gereist ist oder Ozean-Regionen, die man von einem [Leuchtturm](#) erblickt hat, aufgeführt:

Tetos (-1,0), Ebene, 1042 Bauern, 73/5 Bäume, 10953 Silber, 132 Pferde. Im Nordwesten der Region liegt der Wald von Faldorn (-2,1), im Nordosten die Ebene von Litforuvys (-1,1), im Osten die Ebene von Tummyvesfod (0,0), im Südosten der Sumpf von Titymovut (0,-1), im Südwesten die Ebene von Livedfir (-1,-1) und im Westen das Gebirge von Nipevan (-2,0).

"Nun, zunächst findet sich dort der Name, unter dem die Region bei den Einheimischen bekannt ist, sowie ihre Position. Direkt dahinter hat der Kundschafter vermerkt, von welcher Beschaffenheit die Region ist. Auch die Zahl der dort lebenden Bauern und eine grobe Abschätzung ihres Reichtums ist dort zu finden. Und es ist auch vermerkt, wieviele Bäume und Reittiere in dem Landstrich gefunden wurden."

Die in der Region lebenden Bauern können mit dem Befehl [REKRUTIERE](#) in die eigene Partei rekrutiert werden, die Bäume und Pferde mit dem Befehl [MACHE](#) eingeschlagen bzw. gezähmt werden.

"Sehr gut, Rahel. Und was steht in den Zeilen darunter vermerkt?"

Auf dem Markt wird für Weihrauch 4 Silber verlangt. Geboten wird für Balsam 12 Silber, für Gewürz 10 Silber, für Juwelen 21 Silber, für Myrrhe 15 Silber, für Öl 12 Silber und für Seide 30 Silber.

Statistik für Tetos (-1,0):

Unterhaltung: max. 547 Silber
 Lohn für Arbeit: 11 Silber
 Rekrutieren: max. 26 Bauern
 Luxusgüter zum angegebenen Preis: 10
 Personen: 20
 Silber: 821
 Holz: 13
 Schwerter: 2
 Pferde: 4

Stolz strahlte die junge Novizin ihre offenbar zufriedene Lehrerin an. "Dabei, Magistra, handelt um weitere Informationen, die unsere Kundschafter herausgefunden haben. Zunächst scheinen sie sich auf dem Markt umgesehen und die Preise notiert zu haben. In dem Abschnitt darunter ist vermerkt, wieviel Silber die Bewohner der Region für Schausteller und Musiker auszugeben bereit sind, wieviel man für einfache Arbeiten bekommt, wieviele Bauern bereit sind, sich einem Volk anzuschließen und wieviele Güter auf den Markt überhaupt für den oben angegebenen Preis verkauft werden. In den

letzten Zeilen ist dann vermerkt, wieviele Personen unseres Volkes sich dort aufhalten, und was sie mit sich führen."

Bei Luxusgüter steht die Anzahl von Luxusgütern, die zum "Listenpreis" (siehe auch [Handel](#)), von den Bauern verbzw. gekauft werden. Werden mehr Güter gehandelt, verändert sich der Preis, unter Umständen dauerhaft! Näheres dazu siehe im Kapitel [Handel](#).

"Ausgezeichnet, Rahel. Was du da vor dir siehst, ist ein vollständiger Bericht. Manchmal jedoch erhalten wir auch weniger umfassende Berichte, etwa, wenn ein Kundschafter lediglich in Eile durch eine Region hindurchgeritten ist. Solch ausführliche Berichte wie diesen bekommen wir nur, wenn sich Angehörige unseres Volkes dort aufhalten."

Selen deutete mit der Hand auf den Stuhl auf der anderen Seite des Tisches. "Du kannst dich jetzt setzen, mein Kind." Rahel ging zum Stuhl, nahm Platz, und gab ein kurzes Schnurren von sich, eine Mischung aus Zufriedenheit darüber, daß sie ihre Lehrerin offenbar nicht enttäuscht hatte, und Erwartung des noch Kommenden. Die Geweihte der Goldäugigen Katzen lehnte sich in ihrem Stuhl zurück und blickte Rahel einen Moment an. "Was du dort siehst, sind nur Zahlen. Nützliche Zahlen, die es wert sind, bewahrt zu werden, ja. Aber wichtig ist es auch, die Gesetze zu erforschen, die hinter diesen Zahlen stehen."

Sie stand auf, griff in den Beutel, den sie unter dem Tisch plazierte hatte, und zog ein weiteres Pergament hervor, welches sie auf dem Tisch über der Karte ausbreitete. Rahel blickte interessiert darauf, erkannte aber zunächst nur eine chaotische Zeichnung aus mehr oder weniger horizontalen Linien. Fragend blickte sie ihre Lehrerin an. "Was bedeutet das, Magistra?"

"Das, mein Kind, ist ein Versuch, Naturgesetzen auf die Spur zu kommen. Jede Woche verändert sich die Zahl der Bäume, Bauern und Pferde in einer Region. Sie sterben, werden geboren oder suchen ihr Glück anderswo. Ich habe mich bemüht, herauszufinden, warum sie das tun, ohne sie jemals zu befragen." Die Geweihte lächelte in sich hinein. "Es scheint, als würde viel vom Platz abhängen, den es in einem Landstrich gibt. Bauern, Bäume und Pferde nehmen sich gegenseitig den Platz." Die Novizin deutete auf eine an den Rand des Pergaments gekritzelte zweite kleine Zeichnung. "Und was bedeutet diese Zeichnung? Sie sieht fast aus wie die große." "In der großen Zeichnung, Rahel, habe ich die Zahlen für eine flache Küstenregion mit ausgezeichnetem Boden aufgetragen. Die kleinere Zeichnung beschreibt die Entwicklung in einem unwirtlichen Sumpf. Wie du siehst, ist die Entwicklung ähnlich, nur daß im Sumpf von allem weniger zu finden ist."

siehe [REKRUTIERE](#), [UNTERHALTE](#)

Die Zeitrechnung Eresseas

Selen Ard'Ragorn erhob sich von ihrem Stuhl. Wie immer bewunderte Rahel, wie geschmeidig sich die alte Bibliothekarin und Tempelvorsteherin noch immer bewegte und erhob sich selbst. Sie wußte schon, was kommen würde. Am Ende jeder Unterweisung unternahm die Magistra einen Spaziergang durch den weitläufigen Park des Großen Tempels, und erteilte ihre währenddessen einige weitere Lektionen.

Gemeinsam schritten sie durch ein kleines Erlenwäldchen des Parks. Bis jetzt hatte Selen geschwiegen, doch nun richtete sie ihr Wort an Rahel: "Siehst du die untergehende Sonne? So früh schon... Es wird langsam Winter. Schon bald geht der Sturmmond in den Monat des Herdfeuers über. Eine entbehrungsreiche Zeit für viele. Für die Insektenvölker zum Beispiel, denn sie können sich in den Wintermonaten nicht vermehren." "Ja, Magistra. Aber wenigstens unsere Seeleute atmen auf, daß die Zeit der großen Herbststürme vorbei sind und die See wieder sicherer ist." "Du hast recht, Rahel. So ist denn in allem auch etwas Gutes zu finden."

Bis spät in den Abend konnten die Tempelwachen die beiden stumm durch den magisch erleuchteten Park wandern sehen...

Das Jahr ist in der Welt von Eressea in neun Monate zu je drei Wochen eingeteilt:

Monat	Jahreszeit	Sturmhäufigkeit
Feldsegen	Sommer	0.5%
Nebeltage	Herbst	3%
Sturmmond	Herbst	4%
Herdfeuer	Winter	2.5%
Eiswind	Winter	1.5%
Schneebann	Winter	3%
Blütenregen	Frühling	3%
Mond der milden Winde	Frühling	0.5%
Sonnenfeuer	Sommer	3%

Jede Runde des Spiels entspricht einer Woche in der Welt. In dieser Zeit kann man viel unternehmen. Es gibt aber ein paar Sachen, für die man fast die gesamte Woche aufwenden muß: von diesen Aktionen, den sogenannten langen Befehlen, kann man jeweils nur eine pro Woche ausführen (mehr dazu im Kapitel [Befehle](#)).

Wenngleich der Einfluß der Jahreszeiten im allgemeinen nicht überaus stark hervortritt, so gibt es doch einige Bereiche bzw. Ereignisse die durchaus nennenswert beeinflußt werden. Hier eine kurze Übersicht:

- Völker der Rasse [Insekt](#) können im Winter kaum rekrutieren
- Stürme auf [See](#) sind im Herbst weitaus häufiger
- Die einzelnen Phasen des [Waldwachstums](#) sind an bestimmte Jahreszeiten gekoppelt

Parteien

Als Spieler führt man eine sogenannte **Partei** auf Eressea. Eine Partei besteht aus bis zu 2500 [Einheiten](#). Diese Einheiten bestehen aus einer, einigen wenigen oder gar tausenden von Personen der [Rasse](#) des Spielers. Jede Einheit kann beliebig viele Gegenstände und Silber besitzen, und ebenso alle [Talente](#) von Eressea erlernen. Den Einheiten kann man jede Runde [Befehle](#) geben, welche sie so gut wie möglich ausführen.

Man scheidet aus dem Spiel aus, wenn die Partei keine Mitglieder mehr hat - wenn also alle Einheiten zerstört oder aufgelöst worden sind, oder wenn über drei Runden nacheinander keine Befehle eingetroffen sind.

Der Parteipool

Der Parteipool enthält einige besondere Gegenstände, die in der Regel von der Spielleitung zu besonderen Anlässen (z.B. Weihnachten, Eressea-Jubiläen) dort abgelegt werden. Mit dem Befehle [BEANSPRUCHE](#) kann eine beliebige Einheit Gegenstände aus dem Parteipool entnehmen. Ein Zurücklegen ist nicht möglich.

Sinn des Parteipools ist es, dass der Spieler selbst entscheiden kann, welche Einheit einen bestimmten Gegenstand verwenden soll. Gegenstände im Parteipool haben in den meisten Fällen besondere magische Kräfte. Ihre Wirkung muss man in der Regel selbst erkunden, mittels [ZEIGE](#) erhält man oft nur vage Informationen.

Einige Gegenstände, die bisher im Parteipool abgelegt wurden:

- [Adamantium](#) (in Runde 574)
- [Adamantiumrüstung](#) (in Runde 574)
- [Geburtstagstorte](#) (in Runde 487, 20. August 2006, 10 Jahre Eressea)
- [Sonnensegel](#) (in Runde 407, Weihnachten 2004)
- [Sternenstaub](#) (in Runde 454, Weihnachten 2005)
- [Weihnachtsbaum](#) (in Runde 503, Weihnachten 2006)

Einheiten

Das Spiel beginnt man mit einer **Einheit**, bestehend aus einer Person mit 4200 Silber, 30 Holz, 30 Steinen und einem rassenspezifischen Startgeschenk. Was das genau ist, wird hier nicht verraten. Ein Tip: wer nicht weiß, was er da hat, probiere mal [ZEIGE "gegenstand"](#). Diese erste Person ist in keiner Weise speziell; es ist einfach die erste Person, die zur neuen Partei gehört. Man kann nun weitere Personen rekrutieren, später dann Gegenstände produzieren, [Gebäude](#) und [Schiffe](#) bauen, [Pferde](#) zähmen, [Waffen](#) schmieden und so weiter.

Achtung: diese erste Einheit ist "anonym", d.h. ihre Parteizugehörigkeit (sprich der Name und die Nummer der Partei) ist für andere Spieler nicht sichtbar. Näheres dazu siehe bei dem Befehl [TARNE](#). Die Einheit einer Dämonen-Partei (zu den Parteirassen siehe [hier](#)) bekommt außerdem automatisch einen zufälligen Tarntypus zugewiesen.

Neue Einheiten werden gemacht, indem man mit einer bestehenden Einheit eine neue generiert [MACHE TEMP](#). Eine neue Einheit enthält noch keine Leute, diese müssen entweder von einer bestehenden in die neue Einheit [transferiert](#) oder frisch rekrutiert werden (siehe [Ausgaben](#)), wozu die Einheit dann das notwendige Geld bekommen muß. Einheiten, die von Einheiten auf Schiffen oder in Gebäuden gemacht werden, starten dort, also auf dem Schiff bzw. in dem Gebäude. Eine Partei kann nicht nur eine bestimmte Zahl von Einheiten, bekannt als das Einheitenlimit, haben. Das liegt derzeit bei 2500 Einheiten und wird auch im Report angezeigt.

Hier ein Beispiel für Einheiten:

* Konrad Rabenhelm (tb2), 1 Mensch, vorne, bewacht die Region, Talente: Hieb Waffen 1, Steuereintreiben 2, hat: Schwert, 20 Silber, "TREIBEN"; Konrad Rabenhelm ist ein typischer Ritter seines Ordens. Der Orden der Gerechtigkeit ist bekannt für seine düsteren und zurückhaltenden Mitglieder. Sie scheinen alle an einem finsternen Erlebnis zu nagen.

- Botschafter des Clans (2ow), anonym, 1 Zwerg, hat: Pferd, Silberbeutel; Der Botschafter ist auf der Suche nach befreundeten Völkern und solchen, die es werden wollen.

+ Kieselnasen (kies), Gesteinsfreunde (135), 4 Trolle, hat: 1 Wagen, 30 Juwelen.

Eigene Einheiten sind mit einem '*' markiert, Einheiten anderer Parteien mit einem '-' oder einem '+', wenn man der Partei [hilft](#). Über Einheiten anderer Parteien stehen viel weniger Informationen zur Verfügung.

Jede Einheit besitzt eine eindeutige Nummer, die vom Computer vergeben wird und die bei allen Befehlen verwendet wird, im ersten Fall hier die Nummer tb2. Der Begriff "Nummer" mutet hier seltsam an, denn in Eressea werden die Einheiten mit "base36"-Zahlen versehen; neben den Ziffern 0-9 sind also die Buchstaben a-z als "Ziffern" gültig. Jede Einheit hat zudem einen Namen ("Konrad Rabenhelm") und vielleicht eine Beschreibung (nach dem Semikolon). Zudem werden Besitz und, falls die Information verfügbar ist, Talente angezeigt.

Diese erste Einheit des Beispiels ist die Einheit des Spielers, der diesen Report bekam. Sie besteht aus einem Menschen der eigenen Partei (wird nicht angezeigt), hat 20 Silber, und kann mit Hieb Waffen kämpfen: in diesem Talent hat die Einheit die Stufe 1. Das Talent [Steuereintreiben](#) beherrscht sie auf Stufe 2 (näheres zu den Talenten siehe [hier](#)). Wie man sieht, hat Konrad Rabenhelm ein Schwert. Bekommt diese Einheit keine neuen Befehle für die nächste Runde, so wird sie weiterhin Steuern eintreiben.

Die nächste Einheit hat die Nummer 2ow, besteht aus einem [Zwergen](#) und hat ein Pferd und einen Silberbeutel. Das heißt, daß er mehr als 500 Silber bei sich hat. Hätte er gar mehr als 5000 Silber bei sich, sähe man eine Silberkassette. Welcher Partei die fremde Einheit angehört, kann man nicht sehen, denn sie hat sich parteigetarnt, verbirgt also ihre Parteizugehörigkeit (s.a. Befehl [TARNE](#)). Dies ist bei Botschaftern natürlich keine besonders kluge Wahl, da die anderen Spieler so auch nicht an die eMail-Adresse des Spielers kommen. Man kann einer solchen Einheit eine [BOTSCHAFT](#) zukommen lassen.

Und schließlich ein paar befreundete [Trolle](#), die Juwelen geladen haben.

Neben [Menschen](#), [Zwergen](#) und [Trollen](#) gibt es noch viele andere Rassen in Eressea. Sie werden [hier](#) näher behandelt.

Einheiten können den Status "flieht", "kämpft nicht", "defensiv", "hinten", "vorne" oder "aggressiv" haben (zu den Einzelheiten siehe im Kapitel [Krieg](#) den Abschnitt [Kampffreien](#) sowie die Erklärung zum Befehl [KÄMPFE](#)).

Eine Einheit kann eine Region bewachen (zu den Auswirkungen siehe [BEWACHE](#)). In diesem Fall steht bei ihr zusätzlich "bewacht die Region".

Schlussendlich kann eine Einheit durch einen [Kampf](#) oder durch Hunger verwundet sein. In diesem Fall steht bei der Einheit noch "erschöpft", "verwundet" oder gar "schwer verwundet".

Rassen

Neben den Menschen gibt es in Eressea 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](#). Eine Person wiegt in der Regel 10 Gewichtseinheit (GE) und kann 5,4 GE tragen. Ausnahmen sind Trolle, Goblins und verschiedene Monster.

Jeder neu beginnende Spieler muß sich eine Rasse aussuchen, die er fortan spielen will. Diese Rasse wird bei der Anmeldung angegeben und kann danach nicht mehr geändert werden. Die Auswahl sollte also gut überdacht werden.

Einen schnellen Überblick gibt es in der [Tabelle rassenspezifischer Vor- und Nachteile](#).

Dämonen

Dämonen sind grausam und unberechenbar. Sie fressen die Bauern der Umgebung und überraschen immer wieder mit neuen Fähigkeiten.

****Achtung!**** Dämonen sind denkbar ungeeignet für unerfahrene Eressea-Spieler!

- Alle Talente, in denen sie mindestens Talentstufe 1 haben, verschieben sich mit einer Wahrscheinlichkeit von 25% um bis zu 3 Talentstufen nach oben (mit 60% Chance) oder unten (mit 40% Chance; das Talent steigt oder sinkt also, nicht beides). Die Verschiebung erfolgt nach den langen Befehlen und der Bewegung. Negative Talentwerte entstehen dabei nicht; ein Talent kann nicht unter 0 fallen.
- Dämonen fressen jede Runde Bauern. Ein Bauer ernährt zehn Dämonen, und ein Dämon, der keine Nahrung bekommt, verliert Trefferpunkte und unterliegt der Talenthalbierung nach der normalen [Hungerregel](#). Sie können im Gegensatz zu anderen Rassen jedoch auch während sie hungern lange Befehle ausführen. Talente lernen sie nur mit halber Geschwindigkeit, und sie regenerieren während des Hungerns keine Lebenspunkte.
- Rekrutierte Dämonen werden nicht vom Bauernpool abgezogen. Aus spieltechnischen Gründen gilt aber trotzdem das Rekrutierungslimit.
- Dämonen, die abgegeben werden, kehren in ihre Heimatsphäre zurück, sie werden nicht zu Bauern.
- Dämonen können sich als eine andere Rasse tarnen.
- Im Nahkampf bewirkt jeder Treffer eines Dämons bei einem Gegner eine "1-Personen-Panik": die betroffene Person hat -1 auf ihr Kampftalent.
- Verwundete Dämonen regenerieren sich mit 7,5% ihrer Trefferpunkte.

Elfen

Elfen sind ein geradezu magisches Volk. Schwere Arbeiten sind nicht unbedingt ihre Stärke, dafür umso mehr die feine Muse und die Magie der Natur.

- Jeder Elf in der Region (bis zu maximal 1/8 der Regionskapazität für Bauern, das entspricht z.B. bis zu 250 Elfen in einem Sumpf) erhöht die Chance eines Baums, in einer Sommer- oder Herbstwoche einen Samen abzuwerfen. Das kann je nach Anzahl der Elfen einen ganz deutlichen Unterschied ausmachen.
- Elfen haben in Wäldern zusätzlich Tarnung und Wahrnehmung +1 und Taktik +2.
- Elfen dürfen sechs (statt fünf) Magier besitzen.
- Elfenmagier regenerieren Aura deutlich schneller.
- Elfen machen mit Bögen einen Schadenspunkt mehr.
- Nur Elfen können Elfenbögen bauen.
- Verwundete Elfen regenerieren sich mit 5% ihrer Trefferpunkte.

Goblins

Goblins sind feige und hinterhältig, lieber verstecken sie sich, als daß sie zur Tat schreiten. Bei ihnen gilt: "Masse statt Klasse."

- Wenn sie mit mindestens zehnfacher Übermacht angreifen, erhalten sie Angriffsbonus.
- Goblins sind mit 6 GE leichter als andere Rassen, dafür ist aber auch ihre Tragekapazität von 4,4 GE geringer.
- 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 10% ihrer Trefferpunkte.

Halblinge

Halblinge sind kleine Gesellen mit haarigen Füßen. Sie sind gute Händler und verstehen es, die Bauern zu unterhalten. Sie sind gute Baumeister, Pferde und [Schiffe](#) überlassen sie aber lieber anderen. Der Umgang mit Waffen zählt nicht gerade zu ihren Stärken.

- Halblinge, die in einem Kampf versuchen zu fliehen, haben dabei eine Grundchance von 50% (alle anderen Rassen 25%). Die maximale Chance ist bei ihnen 90% (sonst 75%, siehe [KÄMPFE FLIEHE](#)).
- Halblinge haben einen Angriffs- und Schadens-Bonus von je +5 im Kampf gegen Drachen.
- Halblinge nehmen durch Hungern zwischen 15 und 28 Punkten (1d14+14) Schaden.
- Verwundete Halblinge regenerieren sich mit 5% ihrer Trefferpunkte.

Insekten

Insekten leben in einem streng organisiertem Staat. Sie hassen die Kälte und fühlen sich in feucht-warmen Gegenden am wohlsten. Ihr harter Panzer schützt sie vor so manchen Übergriffen.

Insekten sind nicht sehr geeignet für unerfahrene Eressea-Spieler.

- Insekten mögen Wärme und Feuchtigkeit und hassen die Kälte: In Wüsten und Sümpfen haben sie +1 auf alle Talente, in denen sie wenigstens Talent 1 haben, in Gebirgen -1.
- Insekten können Gletscher nicht betreten, es ist ihnen zu kalt. Sie können auch nicht von anderen Rassen in oder durch einen Gletscher gebracht werden.
- Insekten können in den Wintermonaten Herdfeuer, Eiswind und Schneebann nur in Wüsten rekrutieren. Es kann allerdings durch [Alchemie](#) ein [Trank](#) (Nestwärme) hergestellt werden, der die Rekrutierung in anderem Terrain möglich macht.
- Insekten sind automatisch durch ihren Chitinpanzer geschützt. Diese Rüstung wirkt zur Hälfte additiv zu einer Rüstung, die Insekten tragen.
- Insekten bekommen einen [Taktik](#)-Bonus, wenn sie in Massen auftreten. Ein Insektentaktiker bekommt einen Bonus von $\log_{10}(\text{Anzahl der Kämpfer in seinem Heer}) - 1$ auf Taktik. Das kann bei sehr wenigen Kämpfern auch einen Malus ergeben!
- Insekten können in Wüsten und Sümpfen auch ohne Burgen handeln.
- Verwundete Insekten regenerieren sich mit 5% ihrer Trefferpunkte.

Katzen

Die **Katzen** zählen kaum zu den Handwerkern. Ihre feinen Sinne und ihre Geschmeidigkeit helfen jedoch bei einigen Dingen, die andere erst mühsam erlernen müssen.

- "Sieben Leben": Katzen überleben einen ansonsten tödlichen Treffer mit 1/7 Wahrscheinlichkeit; sie haben dann wieder volle Trefferpunkte.
- Katzen benutzen keine Plattenpanzer.
- Ihre Gewandheit verleiht Katzen einen Bonus von +1 auf Verteidigung
- Verwundete Katzen regenerieren sich mit 5% ihrer Trefferpunkte.

Meermenschen

Meermenschen sind im Wasser zu hause, im Gebirge fühlen sie sich dagegen unwohl. Schiffe bauen und bedienen sie so leicht, als seien es Bauklötzchen, während ihnen andere Arbeiten nicht ganz so leicht fallen.

- Alle Schiffe mit Meermenschen-Kapitän einer Meermenschen-Partei können sich ein Feld weiter [bewegen](#).
- Meermenschen können auch auf Schiffen [lange Befehle](#) ausführen. Achtung, dies hat einige implizite Folgen: Meermenschen können sich z.B. von einer an eine Landregion angrenzende Ozeanregion auf die Landregion begeben!
- Bis zu 100 Meermenschen pro Ozeanfeld können auf hoher See mit dem Befehl [ARBEITE](#) je 10 Silber verdienen.
- Verwundete Meermenschen regenerieren sich mit 5% ihrer Trefferpunkte.

Menschen

Menschen können alles ein bißchen, nichts so richtig schlecht aber auch nichts so richtig gut. Sie kommen mit allen Völkern gut aus und sind überall zu finden.

- Eine Mensch-Partei kann einige Personen anderer Rassen haben, wobei ein Mischen von verschiedenen Rassen in einer Einheit nicht möglich ist. Diese Personen kann die Partei aber nicht selber rekrutieren, sondern muß sie sich von anderen Parteien der entsprechenden Rassen geben lassen.
- Verwundete Menschen regenerieren sich mit 5% ihrer Trefferpunkte.

Migranten

Die Anzahl der *Migranten* errechnet sich als $\log_{10}(\text{Parteigröße} \div 50) \times 20$. Hat man durch eine Katastrophe oder Kampf plötzlich zu viele Migranten, werden diese nicht entfernt, man kann nur keine neuen mehr aufnehmen.

Es gibt keine Migranten mit sog. "teuren Talenten", also z.B. Magier oder Taktiker.

Orks

Orks sind ein recht kämpferisches Volk; schon in der Kindergrube wissen sie mit einer Waffe umzugehen. Kontakte zu anderen Völkern haben sie am liebsten bei Überfällen mit dreifacher Übermacht.

- Neu rekrutierte Orks starten mit je Talentstufe 1 in Hieb Waffen und Stangen Waffen.
- Orks verdienen mit **ARBEITEN** weniger als andere Rassen (siehe [dort](#)).
- Rekrutierte Orks werden - ähnlich dem zwergischen Eisenbonus - nur zu 50% von den Regionsbauern abgezogen. Ein rekrutierter Ork wird deshalb nur zur Hälfte vom Rekrutierungslimit der Region abgezogen. Es wird aufgerundet.
- Analog gilt: Gibt man Orks mit **GIB 0** an die Bauern, so werden sie nur zur Hälfte zu den Bauern addiert. Hierbei wird allerdings abgerundet.
- Unbewaffnete Orks kämpfen im Nahkampf nicht wie andere Rassen mit -2, sondern mit (bestes Nahkampftalent -3). Zum Steuereintreiben benötigen sie trotzdem Waffen.
- Orks sind langsame Denker und lernen generell alle Nichtkampftalente etwas langsamer als andere Rassen.
- Verwundete Orks regenerieren sich mit 5% ihrer Trefferpunkte.

Trolle

Trolle stapfen wandelnden Felsbrocken gleich unübersehbar durch die Lande. Mit Steinen können sie mit ihren riesigen Kräften perfekt umgehen, dafür aber umso weniger mit Pferden, und auch das Schwimmen ist nicht ihre Meisterdisziplin.

- Trolle sind stark und können doppelt soviel tragen wie andere (10,8 GE), wiegen aber auch doppelt soviel (20 GE).
- Es gibt keine Troll-Kavallerie, d.h. Trolle erhalten keinen Pferdebonus. Auf den Warentransport und die Bewegungsgeschwindigkeit berittener Trolle hat das keine Auswirkungen.
- Von Trollen abgebaute Steine werden nur zu 75% vom "Regionsvorrat" abgezogen. Dieser Effekt ist kumulativ zu einem Steinbruch (siehe [hier](#) und [hier](#)).
- Gegen Trolle hat Kavallerie nur einen Bonus von +1.
- Je vier Trolle können einen Wagen ziehen, sich allerdings auch nur ein Feld weit bewegen. Trolle sind jedoch faul: wenn sie Pferde dabei haben, werden diese vor die Wagen gespannt - sofern sie reiten können.
- Unbewaffnete Trolle machen 2-6 Trefferpunkte Schaden.
- Verwundete Trolle regenerieren sich mit 7,5% ihrer Trefferpunkte.

Zwerge

Zwerge leben in den Bergen. Ihre Schmiedekünste sind vielgerühmt, ihre Bauten weltbekannt. Magie ist ihnen ein Greuel, Pferde nicht ganz geheuer und auch das Wasser ist nicht gerade ihr Element.

- Von Zwergen abgebautes Eisen wird nur zu 60% vom "Regionsvorrat" abgezogen. Dieser Effekt ist kumulativ zu einem Bergwerk (siehe [hier](#) und [hier](#)).
- Zwerge haben im Gebirge und in Gletschern +1 auf **Taktik**.
- Zwergenmagier regenerieren Aura deutlich langsamer
- Verwundete Zwerge regenerieren sich mit 5% ihrer Trefferpunkte.

Talentmodifikatoren

Die verschiedenen **Rassen** haben neben ihren Spezialfähigkeiten unterschiedliche Rekrutierungskosten und Modifikatoren auf **Talente**. Diese sind in dieser Tabelle zusammengefasst. Im Report sind diese Modifikatoren bereits berücksichtigt, das heißt, es wird immer die effektive Stufe angezeigt.

Talent	Zwerge	Orks	Elfen	Katzen	Dämonen	Halblinge	Menschen	Goblins	Insekten	Trolle	Meermenschen
Rekrutierungskosten	10	70	130	90	150	80	75	40	80	90	80
Trefferpunkt	24	24	18	20	50	18	20	16	24	30	20
nat. Rüstung	0	0	0	0	2	0	0	0	2	1	0
Magieresistenz	5	-5	10	0	15	5	0	-5	5	10	0
Alchemie	0	+1	-1	-1	+2	0	0	+1	0	0	0
Armbrustschießen	0	0	0	0	0	+1	0	0	+1	0	0
Ausdauer	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Bergbau	+2	+1	-2	-2	0	+1	0	+1	+1	+2	-2
Bogenschießen	0	0	+2	0	0	-1	0	0	-2	-2	0
Burgenbau	+2	+1	-1	-1	0	+1	0	+1	+2	+2	-1
Handeln	+1	-3	0	0	-3	+2	+1	-1	-1	0	+2
Hieb Waffen	+1	0	0	0	+1	-1	0	0	-1	+1	0
Holzfällen	-1	+1	0	0	+1	0	0	0	+1	0	0
Katapultbedienung	0	0	-2	-1	0	-1	0	+1	0	+2	0
Kräuterkunde	-2	-2	+2	+1	-3	+2	-1	0	+1	-1	0
Magie	-2	-1	+1	0	+1	0	0	-1	0	0	0
Pferdedressur	-2	-1	+1	0	-3	-1	0	0	-3	-1	0
Reiten	-2	0	0	0	-1	-1	0	0	-3	-2	0
Rüstungsbau	+2	+1	-1	-1	0	0	0	0	+2	+2	-1
Schiffbau	-1	-1	-1	-1	-1	-1	+1	-2	0	-1	+3
Segeln	-2	-1	-1	-2	-1	-2	+1	-2	0	-1	+3
Spionage	0	-1	0	+2	0	+1	0	0	0	-3	0
Stangenwaffen	0	0	0	0	+1	-1	0	0	+1	0	0
Steinbau	+2	+1	-1	-1	0	0	0	0	0	+2	0
Steuereintreiben	0	+1	0	+1	+1	-1	0	0	0	+1	0
Straßenbau	+2	0	-1	-1	0	+1	0	-2	-1	+2	-1
Taktik	0	+1	0	0	-1	0	0	-2	-1	-1	0
Tarnung	-1	0	+1	+1	+1	+1	0	+1	-1	-3	0
Unterhaltung	-2	-2	0	0	-3	+1	0	-1	-2	-1	0
Waffenbau	+2	+2	0	0	+1	0	0	0	0	0	0

	Zwerge		Katzen	Dämonen	Halblinge	Menschen	Goblins	Insekten		Meermenschen
Talent	Orks	Elfen							Trolle	
Wagenbau 0	-1	0	0	-2	+2	0	-1	0	0	0
Wahrnehmung 0	0	+1	+2	+1	+1	0	0	+1	-1	0

Talente

Um Produkte herzustellen und zu benutzen, brauchen die [Einheiten](#) Talente. Alle Mitglieder einer Einheit haben dieselben Talente. Talente kann man lernen. Manche Talente verbessern sich zudem noch, wenn man sie anwendet. Um genau zu sein, kann eine Einheit mit dem Befehl [LERNE](#) pro Zug einen Versuch machen, in eine neue Stufe aufzusteigen. Wendet sie das Talent lediglich an, ist die Chance in eine neue Stufe zu kommen auf 1/3 der Chance beim Lernen reduziert, man steigt dadurch also etwa mit 1/3 der Geschwindigkeit des exklusiven Lernens auf. Eine weitere Talentstufe zu erreichen wird von Stufe zu Stufe schwieriger.

Talente erlernen

Im Mittel dauert der Aufstieg in eine neue Talentstufe durch reines Lernen in etwa Anzahl von Wochen entsprechend der angepeilten Talentstufe ohne Berücksichtigung von Modifikationen durch [Rasse](#) oder Terrain. Die minimale Lernzeit beträgt eine Woche. Die maximale Lernzeit übersteigt dabei 2 x neue Stufe nicht. Ein [Zwerg](#) benötigt beispielsweise für den Aufstieg im Talent Bergbau von Stufe 3 nach Stufe 4 im Schnitt zwei Wochen, da Zwerge auf Bergbau einen +2 Modifikator haben.

Um die Zeit herabzusetzen, die man zum Erlernen eines Talentes benötigt, kann eine zweite Einheit, die besser ist, die erste Einheit das Talent [lehren](#). Diese Einheit muss eine Talentstufe haben, die um mindestens 2 größer ist als die Talentstufe der Schüler. Damit lernt man doppelt so schnell, als wenn man versucht, ein Talent auf eigene Faust zu verbessern. Ein Lernen in einer [Akademie](#) bringt einen weiteren Zeitvorteil.

Eine Lehrperson kann maximal 10 Schüler lehren. Eine Lehrereinheit kann dabei beliebig viele Personen fassen. Hat die "Schüler-Einheit" mehr Personen, als der Lehrer lehren kann, so wird dies auf die Chance, die neue Stufe zu erreichen angerechnet. Man kann eine Einheit mit mehreren Einheiten lehren, ebenso kann man mit einem Lehrer mehrere Einheiten lehren, wobei natürlich jeder Schüler nur von maximal einem Lehrer profitieren kann. Vorsicht! Lehrt man mit mehreren Lehrer-Einheiten mehrere Schüler-Einheiten in verschiedenen Talenten oder Talentstufen seitens der Lehrer, kann es passieren, dass einige Schüler keinen oder nicht den richtigen Lehrer abbekommen. Dies lässt sich aufgrund der Interna von Eressea nicht anders gestalten. Hier sollte man also ggf. durch Umstrukturieren der Lehrer-Einheiten "klare Verhältnisse" schaffen.

[Magie](#), [Alchemie](#), [Kräuterkunde](#), [Spionage](#) und [Taktik](#) zu erlernen ist besonders schwer und aufwendig. Spionage zu erlernen kostet 100 Silber pro Person und Runde, Alchemie, Kräuterkunde und Taktik sogar 200 Silber pro Person und Woche. Das Erlernen von Magie kostet auf hohen Stufen leicht mehreren Tausend Silber (siehe [Tabelle](#)). Die Einheit, welche eines dieser Talente lernt, muss dieses Silber bei sich tragen. Dabei ist es für die Kosten unerheblich, ob die Einheit gelehrt wird oder nicht. Befindet sich die Einheit in einer [Akademie](#), verdoppeln sich die Lernkosten teurer Talente

Wenn der lernenden Einheit zum Zeitpunkt des Bezahlens nicht der volle Betrag des Geldes zur Verfügung steht, lernt sie anteilig je nach vorhandener Geldmenge, das heißt, wenn sie beispielsweise nur 500 von 550 Silber hat, sinkt ihre Lernchance um etwa 10%.

An Bord eines Schiffes auf einer Ozeanregion können nur [Meermenschen](#) lernen und lehren. Befindet sich das Schiff an Land, können alle Passagiere etwas tun, nicht jedoch der Kapitän, wenn das Schiff sich in der Runde fortbewegen soll. Dabei ist zu beachten, dass man von einem Schiff aus nicht [arbeiten](#), [unterhalten](#) oder [Steuern eintreiben](#) kann, wenn die Region von einer nicht-alliierten Partei bewacht wird.

Werden Personen in eine Einheit transferiert oder rekrutiert, berechnen sich die neuen Talentstufen aus dem arithmetischen Mittel der ursprünglichen Stufen.

Beispiel: Eine Einheit mit zwei Kämpfern mit Hieb Waffen 3 rekrutiert einen Bauern; Bauern haben keine Talente, also wird hier 0 dazugerechnet. Das neue Talent berechnet sich neu aus den insgesamt erlernten Stufen: $2 \times 3 = 6$, also hat die neue, dreiköpfige Einheit Hieb Waffen 2.

Produktion von Rohstoffen und Gegenständen

Alle Rohstoffe und Gegenstände werden mit dem Befehl **MACHE** produziert. Die meisten Rohstoffe erfordern nur Grundkenntnisse der entsprechenden Talente (Stufe 1), während die meisten Gegenstände höhere Talentstufen erfordern (siehe [hier](#)).

Rohstoffe können nur dann abgebaut werden, wenn die Region NICHT von einer fremden Partei bewacht wird. Es sei denn, diese hat **HELFE BEWACHE** oder **HELFE ALLES** zur eigenen Partei gesetzt.

Mit dem entsprechenden Talent können Rohstoffe und Gegenstände hergestellt werden. Um zu produzieren, gibt man einfach den Befehl **MACHE gegenstand**, also z.B. **MACHE Eisen**, **MACHE Schwert** oder **MACHE Elfenbogen**. Dabei kann man zwischen **MACHE** und dem Gegenstand angeben, wie viele davon man produzieren möchte: **MACHE 10 Schilde** lässt die Einheit also 10 Schilde herstellen - vorausgesetzt, sie hat genug Eisen, mindestens Rüstungsbau 2 und insgesamt 20 Talentstufen (10 Schilde x Mindesttalent 2=20).

Wahrnehmung, Tarnung und Spionage

Mit dem Talent **Tarnung** kann man sich vor anderen Einheiten tarnen. Bewacht eine Einheit allerdings die Region oder befindet sie sich auf einem Schiff oder in einem Gebäude, ist sie immer sichtbar.

Getarnte Einheiten kann man mit dem Talent **Wahrnehmung** entdecken. Ist das beste Wahrnehmungstalent in der Region kleiner als das Tarnungstalent einer fremden Einheit, erscheint die getarnte Einheit nicht in der Auswertung - sie wird unsichtbar. Sind Wahrnehmungstalent und Tarnungstalent gleich groß, so erscheint die getarnte Einheit in der Auswertung. Dies ist die Ausgangslage wenn man das Spiel beginnt, da alle neuen Einheiten Tarnung und Wahrnehmung auf Stufe 0 haben.

Für erfolgreich getarnte Einheiten zählen die Restriktionen von **BEWACHE** nicht. Außerdem können erfolgreiche Tarnen anderen Einheiten mit dem Befehl **BEKLAUE** Silber stehlen. Bei der Entdeckung von Dieben zählt das höchste Wahrnehmungstalent der eigenen Partei in der Region. Sind Tarnung der Täter und Wahrnehmung der Opfer gleich groß, erhält das Opfer eine unbestimmte Warnung. Ist die Wahrnehmung des Opfers größer, kann es die Einheit bestimmen, welche den Diebstahl versucht hat.

Wird eine Burg **belagert**, kann man mit einer Einheit, deren Tarnungstalent um mindestens 3 Stufen höher als die Wahrnehmung der belagernden Einheiten, die belagerte Burg betreten und verlassen, und somit z.B. dringend benötigtes Silber in die Burg schmuggeln.

Mit dem Befehl **SPIONIERE** kann man Einheiten einer anderen Partei ausspionieren. Dabei wird das Spionagetalent des Spions mit dem Wert der Tarnung der Zieleinheit verglichen. Die Grundchance für einen erfolgreichen Spionage-Versuch ist 10%. Für jede Talentstufe, die das Spionagetalent das Tarnungstalent des Opfers übersteigt, erhöht sich dieses um 5%. Ist der Spionageversuch erfolgreich, erfährt der Spion den Kampfstatus, die Gegenstände im Besitz der Einheit, die Talente und auch die wahre Parteizugehörigkeit.

Die Parteizugehörigkeit kann nur ermittelt werden, wenn das Spionagetalent mindestens 6 Talentstufen über dem Tarnungstalent der Einheit liegt. Alle anderen Informationen können schon bei einem einfachen Erfolg ermittelt werden. Anschließend wird - unabhängig vom Erfolg - gewürfelt, ob der Spionageversuch bemerkt wurde. Die Wahrscheinlichkeit dafür ist $(100 - \text{SpionageSpion} * 5 + \text{WahrnehmungOpfer} * 2)\%$.

Um Spionage zu erlernen, braucht man pro Person und Runde 100 Silber.

Arbeiten, Unterhaltung, Steuern und Handel

Um auf dem Feld zu **ARBEITEN**, benötigt man kein Talent. Dafür ist der Verdienst auch bescheiden.

Mit dem Befehl **UNTERHALTE** kann man mehr Silber verdienen: pro Talentstufe und Person bis zu 20 Silber. In der Statistik der Region ist angegeben, wieviel Silber die Bauern für Unterhaltung auszugeben bereit sind. Dies gilt für die ganze Region und alle Parteien. Dieses Silber wird notfalls anteilig auf alle Einheiten verteilt, die in der Region unterhalten.

Will man mehr Silber von den Bauern eintreiben, so verlangt man Steuern von ihnen. Der Befehl **TREIBE** weist eine Einheit an, eben dies zu tun. Allerdings muss eine solche Einheit bewaffnet sein und auch mit dieser Waffe umgehen können. Welche Waffe dies ist und wie gut sie die beherrscht, ist dabei irrelevant - lediglich Katapulte können nicht benutzt werden.

Wird eine Region von einer Partei **bewacht**, die zur eigenen Partei kein **HELFE ALLES** oder **HELFE BEWACHE** gesetzt hat, so kann in dieser Region zwar Unterhalten, aber nicht Steuern eingetrieben werden.

Pro Talentstufe Steuereintreiben und Person können so 20 Silber von den Bauern eingetrieben werden. Dabei geben die Bauern auch Silber weg, welches sie eigentlich zum Leben bräuchten. Mit entsprechenden Konsequenzen: die Bauern verhungern oder wandern in reichere Nachbarregionen ab. Dieses Talent steigt bei Anwendung nicht, ebensowenig das benutzte Waffentalent.

Der [Handel](#) mit Luxusgütern kann sehr lukrativ sein, außerdem belastet es die Bauern nicht. Jede Region verkauft ein Luxusgut und kauft alle anderen. Die Preise sind im Report angegeben. Mit den Befehlen [KAUFE](#) und [VERKAUFE](#) kann man Luxusgüter von den Bauern kaufen bzw. an sie verkaufen. Es ist allerdings mindestens eine Befestigung vonnöten, um einen Markt abhalten zu können.

Die Möglichkeiten, Geld zu verdienen, sind nochmal genau im Kapitel [Einnahmen](#) erklärt.

Wandern, Reiten, Segeln und Schiffbau

In Eressea gibt es mehrere Möglichkeiten, sich fortzubewegen: man geht zu Fuß, man reitet auf Pferden oder fährt auf Wagen oder man segelt über Ozeane. Für alle Varianten wird der Befehl [NACH](#) oder [ROUTE](#) benutzt.

Das Wandern benötigt keine weiteren Fähigkeiten. Will man jedoch auf Pferden reiten, benötigt man das Talent [Reiten](#). Mit Pferden kommt man zum einen weiter voran, zum anderen kann man mehr Waren transportieren, besonders dann, wenn man Wagen benutzt.

Um überhaupt ab Pferde zu kommen, benötigt man das Talent [Pferdedressur](#). Damit kann eine Einheit mit [MACHE PFERDE](#) freilebende Pferde einfangen. Für die Produktion von Wagen braucht man das Talent Wagenbau und natürlich Holz.

Eine Einheit mit dem Talent Reiten kann pro Person und Talentstufe zwei Pferde "reiten", also entsprechend weit bewegen (siehe auch [Pferd und Wagen](#)). Hinter je zwei Pferde kann man dann auch einen Wagen spannen und so große Mengen Waren transportieren. Die Personen der Einheit selber sitzen dann auf den Wagen und nicht den Pferden. So oder so wird ihr Gewicht natürlich von der vorhandenen Transportkapazität abgezogen.

Die Reise über See erfordert natürlich [Schiffe](#). Um diese zu bauen, benötigt man das Talent Schiffbau und Holz.

Um Schiffe dann über den Ozean steuern zu können, benötigt man eine Mannschaft, die das Talent Segeln beherrscht. Dabei muss der Kapitän, also die Einheit, die das Kommando über das Schiff hat, ein gewisses Mindesttalent haben (siehe [Tabelle](#)). Wie dann die restlichen Talentstufen aufgebracht werden, ist egal; es zählen alle Einheiten, die auf dem Schiff sind. Eine Trireme ließe sich also mit einem Kapitän mit Segeln Stufe 4 und 116 weiteren Personen mit Segeln 1 genauso steuern wie mit einer Einheit, die 20 Personen Segeln Stufe 6 hat.

Burgenbau und Straßenbau

In Eressea gibt es viele [Gebäude](#) mit unterschiedlichen Funktionen. Neben den klassischen Burgen gibt es z.B. Schmieden, Leuchttürme und Sägewerke. Alle Gebäude benötigen das Talent Burgenbau, oftmals in höheren Stufen.

Die klassische Burg wird mit [MACHE BURG](#) gebaut, die anderen Gebäude mit MACHE gebäudetyp, eine Schmiede also mit MACHE SCHMIEDE, einen Leuchtturm mit MACHE LEUCHTTURM. Neben Steinen, die man mit dem Talent Steinbau in Bergen und Gletschern brechen kann, brauchen alle Gebäude außer der Burg noch Holz, Eisen und Silber, der Magierturm sogar Laen und Mallorn.

Will man sich schneller durch Eresseas Länder bewegen, so sind neben Pferden Straßen äußerst nützlich. Mit dem Talent Strassenbau kann man Straßen und Brücken errichten, die so das Fortkommen erleichtern (je eine Region weiter als ohne Straßen). Allerdings sind in einigen Regionen zuvor Bauwerke notwendig, um den Straßenbau zu ermöglichen: in Sümpfen ein [Damm](#), in Wüsten eine [Karawanserei](#) und in Gletschern ein [Tunnel](#).

Magie

Mittels [Magie](#) kann man Zaubersprüche anwenden. Auch für den Kampf gibt es diverse Zauber. Es darf pro Partei maximal drei Personen mit Magietalent geben. Um Magie zu erlernen, braucht man pro Person und Runde Silber. Hat man eine neue Stufe erreicht, so erhält man in der Regel einige neue Zaubersprüche. Deren Beschreibung steht dann im Report und kann jederzeit mit [ZEIGE](#) "zauberspruch" angezeigt werden.

Zauber werden mit dem Befehl ZAUBERE gesprochen. Dies umfasst auch die Herstellung magischer Gegenstände: ZAUBERE "Erschaffe magischen Gegenstand". Mehr zum Thema Magie gibt es [hier](#).

Alchemie und Kräuterkunde

Das Talent Kräuterkunde ist notwendig, um Kräuter zu suchen. In jeder Landschaft gibt es ein [Kraut](#), welches man für alchemistische [Tränke](#) braucht. Pro Talentstufe und Person der Einheit kann (muss aber nicht) ein Kraut gefunden werden.

Für eben jene Tränke braucht man das Talent Alchemie. Die Talente [Alchemie und Kräuterkunde](#) zu erlernen kostet 200 Silber pro Person und Runde. Pro Partei darf es nur drei Alchemisten geben.

Waffentalente und Ausdauer

Es gibt sechs verschiedene Waffentalente in Eressea:

Armbrustschießen wird für Armbrüste und Mallornarmbrüste benötigt,
Bogenschießen für normale Bögen, Mallornbögen und Elfenbögen,
Hieb Waffen für Schwerter, Bihänder, Laenschwerter und Kriegssäxe,
Stangenwaffen für Speere, Lanzen (und deren Mallorn-Äquivalente) und Hellebarden,
Katapultbedienung für Katapulte und schließlich
Waffenloser Kampf für bestimmte Monsterrassen.

Außerdem gibt es das Talent Ausdauer, mit dem Einheiten sich stärken und so im Kampf mehr Trefferpunkte einstecken zu können.

Reisen

Reisen: Zu Land und zur See

In jeder Runde kann man zu Land eine Region weit gehen. Hat eine Einheit genug Pferde und hat sie das Talent Reiten, so kommt sie eine Region weiter als zu Fuß. Sind die aneinanderliegenden Regionen durch Straßen verbunden, können sich die Einheiten zu Fuß bis zu 2 Regionen und zu Pferd bis zu 3 Regionen weit bewegen.

Bewegung ist nur in die sechs Richtungen Nordost, Nordwest, Osten, Westen, Südost und Südwest möglich. Eine direkte Bewegung nach Norden oder Süden geht nicht. Dafür verwendet man die Befehle [NACH](#) und [ROUTE](#)

Mit dem Befehl [TRANSPORTIERE](#) fahrgast-einheit können Einheiten andere Einheiten mitnehmen. Die zu transportierende Einheit muß dazu den Befehl [FAHRE](#) transporter-einheit geben. Durch diesen Befehl ist es z.B. möglich, Einheiten, die nicht reiten können, auf Pferden oder Wagen mitzunehmen. Die transportierende Einheit muß dazu natürlich Tragekapazität für die Passagiere und deren Besitztümer haben.

Reisende Einheiten können von bewachenden Einheiten in einer Region gestoppt werden (siehe [BEWACHE](#)).

Wenn eine Einheit oder ein Schiff zu schwer beladen ist, können sie sich nicht fortbewegen. Dazu wird das Gesamtgewicht der zu transportierenden Einheit samt mitgeführten Waren und Silber mit der Tragekapazität verglichen (siehe [diese](#) Tabelle für die Gewichte).

Tabelle 3: Gewichte und Kapazitäten

	Gewicht	Kapazität
Trolle	20	10,8
Goblins	6	4,4
alle anderen Rassen	10	5,4
Pferd	50	20
Wagen	40	100
Boot	-/-	50
Langboot	-/-	500
Drachenschiff	-/-	1000
Karavelle	-/-	3000
Trireme	-/-	2000

Straßen

Durch den Bau von Straßen kann die Reisegeschwindigkeit um eine Region erhöht werden. Dabei müssen alle Regionen, durch die man reist, ein komplettes Straßennetz aufweisen.

Näheres zum Bau von Straßen kann man [hier](#) nachlesen.

Pferd und Wagen

Schiffsreisen

Pferd und Wagen

Die **Bewegungsgeschwindigkeit** zu Fuß beträgt ohne [Straße](#) eine Region pro Runde; mit Straße sind es zwei. Zu Pferd kann man sich ohne Straße zwei Regionen weit bewegen, mit Straße drei. Die Einheit reitet automatisch wenn sie für alle Pferde genug Reittalent vorhanden ist. Pro 2 Pferde wird ein Talentpunkt benötigt.

Pferde haben eine Kapazität von 20GE.

Wagen haben eine Kapazität von 100GE. Dazu müssen sie von 2 Pferden oder 4 [Trolle](#) pro Wagen gezogen werden. Man kann aber auch Wagen als Fracht transportieren (z.B. auf einem Schiff oder wenn die Einheit zu wenige Pferde dabei hat), sie haben ein Gewicht von 40GE.

Zu Fuß kann jede Person (auch ohne das Talent Reiten) ein Pferd eine Region weit führen. Zusätzlich kann jede Person pro Talentstufe Reiten vier Pferde führen (eine Person mit Reiten 1 also insgesamt 5 Pferde). Führen Trolle sowohl Pferde als auch Wagen mit sich, so ziehen bevorzugt die Pferde die Wagen. Trolle die ein Pferd führen können keine Wagen ziehen.

Zu Pferd kann jede Person pro Talentstufe Reiten zwei Pferde mitnehmen. Dabei ist zu beachten, dass die Reiter selbst von der Kapazität des Gespanns abgezogen werden müssen.

- Eine Einheit mit 4 [Elfen](#) und Reiten 1 kann max. 20 Pferde (4 Pferde ohnehin, dazu 4*4 Pferde durch Reiten 1) zu Fuß mitführen. Wenn sie nicht mehr als 8 Pferde dabei hat, kann sie sich zwei Felder weit bewegen (mit Straßen natürlich jeweils ein Feld mehr).
- Wenn also dieselbe Einheit nur 8 Pferde und 2 Wagen mitnimmt, hat sie zu Pferd eine Kapazität von 320GE (2*100GE für die Wagen + 8*20GE für die Pferde - 4*10GE für die Reiter).
- Eine Einheit mit 5 [Zwergen](#) ohne Reittalent kann 5 Pferde eine Region (mit Straßen zwei Regionen) weit führen und dabei 127GE transportieren (5,4GE pro Zwerg und 20GE pro Pferd). Zusätzlich könnte diese Einheit auch noch 2 Wagen mitführen, was die Kapazität auf 327 erhöhen würde.
- Eine Einheit mit 4 Trollen ohne Reittalent kann 4 Pferde und 2 Wagen eine Region (mit Straßen zwei Regionen) weit führen und dabei 323,2GE transportieren (10,8GE pro Troll, 200GE auf dem Wagen und je 20GE auf den 4 Pferden) Trolle können nur entweder ein Pferd führen oder einen Wagen ziehen. Mit 3 Wagen würde der dritte Wagen aufgeladen und die freie Kapazität würde auf 283,2 GE fallen.
- Eine Einheit mit 4 Trollen ohne Reittalent und ohne Pferde kann einen Wagen eine Region (mit Straßen zwei Regionen) weit ziehen und dabei 143,2GE transportieren (10,8GE pro Troll und 100GE auf dem Wagen).
- Ein Fuhrmann mit einem Wagen und zwei Pferden kann 130 Schwerter zwei Regionen weit transportieren (der Fuhrmann wiegt 10 und muß von der Kapazität abgezogen werden, wenn er auf dem Wagen sitzt). Eine Einheit mit Reiten 1 und 4 Personen könnte 20 Pferde und 10 Wagen eine Region weit und 8 Pferde und vier Wagen zwei Regionen weit bewegen.
- "Soll ein leerer Wagen mit zwei Pferden auf einem Schiff transportiert werden, muß das Schiff dafür eine Kapazität von 140GE (40 für den Wagen + 2*50 für die Pferde) frei haben. "

Sind zu viele Pferde vorhanden, kann sich die Einheit nicht mehr bewegen.

Sind in einer Einheit mehrere Pferde und Wagen, so wird deren Tragekapazität einfach addiert. So passen z.B. auf drei Wagen sieben Steine.

Schiffsreise

Nur mit Schiffen kann man seine Insel verlassen und so z.B. neue Märkte erschließen oder direkten Kontakt zu anderen Parteien aufnehmen. Mit einem Schiff kann man bis zu 7 Regionen weit segeln, unter Einsatz von Meermenschen oder Magie sogar noch weiter.

Alle Schiffe größer als ein Boot (das schließt Langboote ein) können nur in Ebenen und Wäldern anlegen. Alle anderen Regionstypen (z.B. Berge, Hochländer, Sümpfe) brauchen einen [Hafen](#), damit dort Schiffe anlegen können. Ablegen können Schiffe überall, man kann also Schiffe in allen Küstenregionen bauen und dann zu Wasser lassen.

Schiffe können aber nicht direkt - ohne über eine Ozeanregion zu segeln - von einer Küste in die benachbarte Küstenregion gelangen. Ebenso können sie nicht in alle Richtungen ablegen, sondern nur in die Richtung, aus der sie kamen und deren Nachbarrichtungen. Ein Schiff, welches aus Osten kam (im Report steht dann auch an der Ostküste), kann also nach Osten, Nordosten und Südosten ablegen. Verfügt eine Region jedoch über einen Hafen, dann können Schiffe des Hafeneigners und von Parteien, die vom Hafeneigner [HELFE BEWACHE](#) haben, auch in andere Richtungen ablegen, sofern es sich um Ozeanregionen handelt.

Auf hoher See - das sind Ozeanregionen, an die keine Landregion grenzt - können Schiffe durch Stürme in eine Nachbarregion abtreiben und Schaden nehmen.

Um ein Schiff segeln zu können, braucht man ausgebildete Matrosen, sprich Einheiten, die das Talent Segeln erlernt haben. In der folgenden Tabelle steht unter "Kapitän" der Mindesttalentwert, den der Kapitän (die erste Einheit auf dem Schiff im Report) des Schiffes in Segeln haben muß. Zudem braucht man auf dem Schiff eine gewisse Anzahl Matrosen. In der Tabelle steht, wieviele Talentstufen Segeln insgesamt auf dem Schiff "versammelt" sein müssen. Haben die Matrosen also einen Talentwert von 2 im Segeln, braucht man nur noch halb so viele Matrosen, wie in der Liste stehen. Für das Gesamttalent werden alle Einheiten an Bord berücksichtigt, auch die von anderen und nicht einmal mit dem Kapitän alliierten Parteien. Die in der Tabelle aufgeführte Reichweite gilt pro Runde, d.h. ein Schiff kann pro Runde maximal so weit segeln. Schiffe, die von einem Meermenschen einer Meermenschenpartei gesteuert werden (ein Migranten-Meermensch einer Menschenpartei zählt also nicht), können jeweils ein Feld weiter segeln.

Tabelle 4: Schiffe - Reichweite, Kapazität, Talente

Typ	Reichweite	Kapazität	Kapitän	Gesamttalent
Boot	2	50	1	2
Langboot	3	500	1	10
Drachenschiff	5	1000	2	50
Karavelle	5	3000	3	30
Trireme	7	2000	4	120

Ist ein Schiff nicht mit genug Matrosen ausgerüstet, kann es nicht ablegen. Passiert dies auf See (z.B. durch einen Kampf oder Einheiten verhungerten wegen Silbermangel), treibt es steuerlos umher, bis es an eine Küstenregion trifft. Dabei nimmt es ständig Schaden, so daß es nach kurzer Zeit versinken wird (siehe auch [hier](#)).

Befindet sich eine Einheit auf einem Schiff, so muß das Gesamtgewicht der Einheit einschließlich des Gewichtes von Pferden, Wagen, Leuten und natürlich aller Waren und Silber der Einheit vom Schiff getragen werden können. Ist dies nicht der Fall, so kann das Schiff nicht segeln (es wird allerdings auch nicht sofort untergehen). Die Kapazitäten der Schiffe werden in der obigen Tabelle aufgeführt und sind immer im Report angezeigt. Die Gewichte der Gegenstände sind in [dieser](#) Tabelle zu finden, die der Personen der verschiedenen Rassen in [dieser](#).

Einheiten, die sich auf einem Schiff auf hoher See befinden, können keine langen Befehle ausführen (Ausnahme sind die Meermenschen) - außer dem Kapitän natürlich, der das Schiff mit [NACH](#) oder [ROUTE](#) steuert. Trotzdem verbrauchen alle Einheiten auf dem Schiff den wöchentlichen Unterhalt, man sollte also stets genug Silber an Bord haben.

Wollen Einheiten ein Schiff verlassen, so müssen sie dies erst mit [VERLASSE](#) tun. Sofern die Region nicht von einer nicht-alliierten Partei bewacht wird, können die Einheiten sich dann mit [NACH](#) bewegen, ansonsten erst in der kommenden Runde. Dies gilt natürlich genauso für [FAHRE](#) und [TRANSPORTIERE](#).

Meermenschen können von einem Schiff direkt auf eine benachbarte Landregion schwimmen, nicht aber umgekehrt. Dabei können sie zwar Gegenstände mitnehmen, aber keine Pferde und auch keine Personen anderer Rassen.

Produktion

Verschiedene Dinge können in Eressea produziert werden. Es gibt [Rohstoffe](#) (z.B. Eisen, Steine, Holz, Pferde) und [Endprodukte](#) (diverse Waffen und Rüstungen, [Schiffe](#) und Wagen, [Gebäude](#) und [Straßen](#) und alchemistische [Tränke](#)). Um Dinge produzieren zu können, braucht man ein entsprechendes Talent. Alle Dinge werden mit dem Befehl [MACHE](#) produziert.

Je nach Gegenstand wird ein verschieden hoher Talentwert benötigt, damit man überhaupt in der Lage ist, diesen herzustellen. Bei Gegenständen mit hohen Mindesttalentwerten kann man auch nur wenige davon herstellen. In jedem Fall kann man pro Einheit und Runde nur eine Art von Gegenständen oder Rohstoffen herstellen und auch nur an einem Gebäude oder Schiff arbeiten.

- Eine Einheit mit 4 Personen und Waffenbau 5 hat zusammen 20 Talentstufen. Sie kann damit z.B. 6 Schwerter (Mindesttalent Waffenbau 3), 4 Elfenbögen (sofern es Elfen sind; benötigt Waffenbau 5) oder 10 Speere (Waffenbau 2) ohne Hilfsmittel herstellen.
- Mit einer Schmiede könnten die Personen ihren Eisenverbrauch bei Schwertern, Schilden o.ä. halbieren, also 10 Schilde aus 5 Eisen herstellen. Außerdem haben sie dort einen Talentbonus von +1 auf die Talente Waffenbau und Rüstungsbau.
- Näheres zu den Gebäuden und ihren Wirkungen ist [hier](#) zu lesen.
- **Wichtig:** die Talentstufen zählen nur dann zusammen, wenn die Personen in einer Einheit sind! Die Einheit muss den Mindesttalentwert aber in jedem Fall haben.

Bis auf Laen, ein besonders wertvolles und seltenes Metall, und Mallorn, ein magisches Holz, können alle Rohstoffe ab einem Talentwert von 1 produziert werden, ebenso Pferde und Kräuter. Für die Gewinnung von Laen braucht man ein Bergwerk (siehe [hier](#)) und ein Bergbautalent von 7, für Mallorn Holzfällen der Stufe 2.

Für Gegenstände ebenso wie für Gebäude und Schiffe werden die Talentstufen aller Personen der Einheit zusammengezählt und durch das Mindestbautalent geteilt. Pro so errechnetem Punkt kann ein Gebäude oder Schiff um einen Größepunkt gebaut bzw. erweitert werden bzw. ein Gegenstand hergestellt werden.

Ist ein Gebäude oder ein Schiff erst einmal angefangen, kann man mit beliebig vielen Einheiten daran weiterbauen, Es ist jedoch nicht möglich, mit einer Einheit mehrere Gebäude oder Schiffe gleichzeitig zu bauen, auch wenn Talentstufen und Rohstoffe reichen.

Gerade bei größeren Parteien kann das "Zusammensuchen" aller Materialien z.B. für Gebäude lästig sein. Um dies zu vereinfachen, gibt es einen Materialpool, dessen Funktion [hier](#) erklärt ist.

Siehe auch

- [Rohstoffe](#)
- [Waren](#)
- [Straßen](#)
- [Schiffe](#)
- [Gebäude](#)

Rohstoffe

Abbau von Rohstoffen

Beim Abbau aller Rohstoffe ist zu beachten, dass bewachende Einheiten den Abbau verhindern, wenn die bewachende Partei weder HELFE ALLES noch HELFE BEWACHE zur eigenen Partei gesetzt hat (siehe [BEWACHE](#) und [HELFE](#)). Dies gilt nicht, wenn der Bewachende den Produzenten nicht sieht.

Vom Bergbau

"Die wichtigsten Rohstoffe sind die, die ihr unter der Erde findet, meine Kinder. Dort liegen die wahren Schätze, die uns diese Welt beschert hat..."

Seinen Monolog geistesabwesend fortsetzend schritt Hed'Waerbf weiter durch den Stollen, während seine Schüler, eine ganze Horde junger Zwerge aus der Bergbauakademie der ersten Säule, ihm schweigend folgte.

Überraschend blieb Hed'Waerbf stehen und deutete an die Wand des Stollens. Die Gruppe folgte seinem Blick. An der Wand war der rote Schimmer oxidierten Eisens deutlich zu erkennen. "Hier seht ihr eine typische Eisenerzader", dozierte Hed'Waerbf. "Sie liegt recht tief, und ist schwer abzubauen, aber wahrscheinlich führt sie noch weit in den Berg hinein und ist sehr ergiebig. Wir werden mit ihrem Abbau beginnen, wenn wir die weiter oben liegenden Adern abgebaut haben."

Eisen, Steine und Laen kann man im Gebirge, in Gletschern und manchmal auch in anderen Regionstypen gewinnen, wobei Laen ein Bergwerk und einen besonders hohen Talentwert Bergbau erfordert. Jeder dieser Rohstoffe kann in einer Region unterschiedlich schwer abbaubar sein. Dies ist im Report durch die Zahlenangabe nach dem Schrägstrich erkennbar. Steht im Report beispielsweise '20 Eisen/4', so bedeutet dieses, dass noch 20 Eisen mit der Talentstufe 4 abbaubar sind. Sind diese abgebaut, benötigen die Bergleute einen höheren Talentwert, um weiteres Eisen abzubauen. Im allgemeinen werden die abbaubaren Rohstoffmengen mit steigender Schwierigkeit des Abbaus größer.

Tief im Wald

In den Ausläufern des Dunfanaghy-Gebirges auf Andune waren die Berge zwar weniger hoch, doch finden sich viele Wälder auf den weiten Hängen der Hügel. Telerial Eryn'Tur, Patriarch der Familie Eryn'Tur, kontrolliert heute wie jedes Jahr im Frühsommer einen Teil seines Besitzes. Kritisch beäugte er jeden einzelnen Baum, an dem die kleine Elfengruppe vorüberschritt, klopfte hier an die Rinde und zerrieb dort ein Blatt zwischen seinen Fingern.

Die Entwicklung der Vegetation Eresseas wird von den Jahreszeiten bestimmt. Im Frühjahr treiben die im Boden verborgenen Samen aus, und die Schösslinge des letzten Jahres wachsen zu ausgewachsenen Bäumen heran. In den Sommer- und Herbstmonaten werfen die ausgewachsenen Bäume ihre Samen herab, welche mit [MACHE SAMEN](#) bzw. [MACHE MALLORNSAMEN](#) von [Kräuterkundlern](#) mit einem Talent von 3 bzw. 4 oder mehr eingesammelt und mit [PFLANZE SAMEN/MALLORNSAMEN](#) anderswo eingepflanzt werden können.

Telariel wandte sich an die ihn begleitenden anderen Elfen, allesamt Mitglieder seiner weitläufigen Familie. Sein Blick fiel auf Elderiel, einen seiner Schwiegersöhne, welcher unter dem durchdringenden Blick des alten Elfen zu schwitzen begann.

Elderiel wusste schon, was der Alte ihm sagen wollte, also holte er tief Luft und kam ihm zuvor: "Wir mussten dieses Jahr mehr Holz einschlagen als geplant," stotterte er unwillkürlich. "Viele Elfen haben dieses Jahr ihre Clanprüfung bestanden und eine eigene Familie gegründet, und sie brauchen Platz, um ihre Häuser zu bauen."

Der Blick Telariels wurde noch durchdringender. Elderiel spürte, wie ihm ein Schweißtropfen den Rücken herabließ, und bemerkte, wie ihre anderen Begleiter unwillkürlich einen Schritt zurückgetreten waren, und so etwas zusätzlichen Abstand zwischen sich, Elderiel und den Alten gebracht hatten.

"Es ist nicht so dramatisch, der Wald wird sich erholen, und ich habe gehört, dass man in Xontormia ein großes Auswanderungsprogramm plant.", beeilte sich Elderiel zu sagen.

Wird Holz oder Mallorn gefällt, schrumpft der Wald und erholt sich nur sehr langsam. Solange noch genug Holz vorhanden ist, kann es in beliebigen Mengen gefällt werden. Für Mallorn, ein "magisches" Holz, welches man nur in wenigen Regionen findet, gilt gleiches. Mallorn vermehrt sich zwar wie Holz, jedoch wachsen Mallornsamensamen nur in den dafür geeigneten Regionen an.

Und Anderswo

Auch Pferde können in beliebiger Menge gefangen werden. Ohne Hilfe vermehren sich nur wildlebende Pferde, man kann jedoch mit einer [Pferdezucht](#) weitere Pferde züchten.

Siehe auch

- [Produktion](#)
- [Waren](#)
- [Straßen](#)
- [Gebäude](#)

Waren

Produktion von Waren

Die Endprodukte können in beliebiger Menge hergestellt werden. Beschränkung sind hier lediglich zum einen natürlich das vorhandene Rohmaterial und zum anderen Anzahl und Talentwert der herstellenden Personen.

Die folgende Tabelle zeigt die Gegenstände, die es auf Eressea gibt. Sie können nur gemacht werden, wenn die betreffende Einheit auch das entsprechende Talent hoch genug hat. Die Gesamt-Talentstufen werden bei der Produktion von

Gegenständen immer durch das Mindesttalent geteilt (siehe [diese Beispiele](#)). Dies gilt auch für Rohstoffe! Ein Bergbauer mit Bergbau 4 in einer Region mit '20 Eisen/4' kann 4 Eisen pro Runde abbauen (und nicht nur 1 Eisen).

Tabelle 5: Gewicht, Talente und Materialbedarf

*) Laen benötigt ein Bergwerk zum Abbau.

**) Elfenbögen können nur von Elfen hergestellt werden.

Gegenstand	Gewicht	Talent	mind.	Rohstoffe
Silber	0,01	-/-	-/-	-/-
Juwelen	1	Handeln	1	-/-
Weihrauch	2	Handeln	1	-/-
Balsam	2	Handeln	1	-/-
Gewürz	2	Handeln	1	-/-
Myrrhe	2	Handeln	1	-/-
Öl	3	Handeln	1	-/-
Seide	3	Handeln	1	-/-
Kräuter	0	Kräuterkunde	1	-/-
Tränke	0	Alchemie	2	Kräuter
Samen	0,1	Kräuterkunde	3	-/-
Mallornsamen	0,1	Kräuterkunde	4	-/-
Eisen	5	Bergbau	1	-/-
Laen*	2	Bergbau	7	-/-
Holz	5	Holzfällen	1	-/-
Mallorn	5	Holzfällen	2	-/-
Stein	60	Steinbau	1	-/-
Pferd	50	Pferdedressur	1	-/-
Wagen	40	Wagenbau	1	5 Holz
Katapult	100	Wagenbau	5	10 Holz
Katapultmunition	10	Steinbau	3	1 Stein
Schwert	1	Waffenbau	3	1 Eisen
Laenschwert	1	Waffenbau	8	1 Laen
Bihänder	2	Waffenbau	4	2 Eisen
Speer	1	Waffenbau	2	1 Holz
Mallornspeer	1	Waffenbau	5	1 Mallorn
Lanze	2	Waffenbau	2	2 Holz
Mallornlanze	1	Waffenbau	5	2 Mallorn
Hellebarde	2	Waffenbau	3	1 Eisen, 2 Holz
Kriegsaxt	2	Waffenbau	3	1 Eisen, 1 Holz
Armbrust	1	Waffenbau	3	1 Holz
Mallornarmbrust	1	Waffenbau	5	1 Mallorn
Bogen	1	Waffenbau	2	1 Holz
Mallornbogen	1	Waffenbau	5	1 Mallorn
Elfenbogen**	1	Waffenbau	5	2 Mallorn
Kettenhemd	2	Rüstungsbau	3	3 Eisen
Laenkettenhemd	1	Rüstungsbau	9	3 Laen
Plattenpanzer	4	Rüstungsbau	4	5 Eisen
Schild	1	Rüstungsbau	2	1 Eisen
Laenschild	0	Rüstungsbau	7	1 Laen

Siehe auch

- [Produktion](#)
- [Rohstoffe](#)
- [Straßen](#)
- [Gebäude](#)

Straße

Straßen erhöhen die Reisegeschwindigkeit über Land. Dazu müssen von der Start- bis zur Zielregion inklusive Straßen existieren. Diese Straßen erlauben ein leichtes Fortkommen, da sie bei Regen nicht versumpfen, nicht vom Wald überwachsen werden und Flüsse und Schluchten von Brücken überspannt werden. Um Straßen in einer Region zu bauen, braucht eine Einheit das Talent Straßenbau und Steine (siehe Tabelle).

In jeder Region kann man in die sechs Himmelsrichtungen eine Straße errichten, solange die Zielregion kein Ozean ist. Damit eine Straße komplett ist, muß in der Region der entsprechenden Richtung in der Gegenrichtung auch eine Straße sein. Baut man z.B. in der Region bei (6,-3) eine Straße Richtung Nordosten, so muß in der Region (6,-2) eine Straße Richtung Südwesten gebaut werden. Um Strassen zu bauen, benötigt man ein Mindest-Bautalent von 1, pro Talentstufe Strassenbau kann man einen Stein verbauen.

Einige Regionen sind so ungastlich, daß zuvor ein **Gebäude** erreicht werden muß: in Gletschern ein **Tunnel**, in Sümpfen ein **Damm** und in Wüsten eine **Karawanserei**.

Tabelle 6: Straßenbau

Gelände	Steine für Straßenstück
Gebirge	250
Ebene	50
Gletscher	250
Hochland	100
Sumpf	75
Wüste	100
Wald	50
Vulkan	250

Schiff

Schiffe werden aus Holz mit dem Befehl **MACHE** gebaut. In der Tabelle ist aufgeführt, wieviel Holz benötigt wird, um ein Schiff zu bauen. Je größer das Schiff, um so schwerer ist es zu erbauen und zu kommandieren. Um das Schiff zu bauen, braucht man mindestens das in der Tabelle angegebene Schiffbautalent.

Auch Schiffe haben Nummern, die man für die Befehle gebraucht. Hier ein Beispiel für ein Schiff:

Stolz der Sieben Winde (18), Langboot, (254/500). Dieses schöne Schiff war das erste, welches die Händlersfamilie Plötzbogen einsetzte. Kapitän Gorm steht auf dem Achterdeck und erteilt Befehle an die Matrosen. Er hat alles voll im Griff.

Unter einem Schiff sind die Einheiten eingerückt, die sich auf dem Schiff befinden. Die erste Einheit, der Kapitän, hat das Kommando über das Schiff. Er bestimmt, welche anderen Einheiten das Schiff betreten dürfen. Der Kapitän darf sein Schiff umbenennen, und er zählt auch als Matrose.

Im Gegensatz zu Gebäuden können Schiffe nicht erweitert werden. Hat man sich also einmal entschlossen, ein Langboot zu bauen, so kann man dies später nicht zu einer Karavelle umbauen.

Wichtig: Alle Schiffe größer als ein Boot (das betrifft auch Langboote) können nur in Ebenen und Wäldern anlegen. Alle anderen Regionstypen (z.B. Berge, Hochländer, Sümpfe) brauchen einen **Hafen**, damit dort Schiffe anlegen können. Wenn ein Schiff versucht, in einer ungeeigneten Region anzulegen, nimmt es **Schaden**. Ablegen können Schiffe überall, man kann also Schiffe in allen Küstenregionen bauen und dann zu Wasser lassen.

Einheiten, die auf einen Schiff sind, können im Allgemeinen keine langen Befehle ausführen. Der Kapitän des Schiffes kann natürlich jederzeit den Befehl **NACH** bzw. **ROUTE** geben, um das Schiff zu steuern. Lediglich Meermenschen können auch auf dem Ozean lange Befehle ausführen, wobei manche natürlich unsinnig sind, wie z.B. **TREIBE**, **UNTERHALTE** oder **MACHE HOLZ**. Bis zu 100 Meermenschen können in einer Ozean-Region mit dem Befehl **ARBEITE** je 10 Silber verdienen.

Befindet sich das Schiff an Land, können alle Einheiten an Bord etwas tun; sie gehen sozusagen zur Arbeit an Land. Dies können sie auch noch dann, wenn das Schiff in der selben Runde ablegt. Sie können, wenn die Region von einer nicht-alliierten Partei bewacht wird, allerdings kein Geld verdienen, weder mit **ARBEITE**, **UNTERHALTE** noch mit **TREIBE**.

Ist ein Schiff zu schwer beladen, kann es nicht ablegen. Ist es auf See, treibt es ab. Bei eigenen Schiffen steht hinter dem Schiffstyp die Beladung und die Kapazität (im Beispiel 254 Gewichtseinheiten von 500).

Tabelle 7: Übersicht der Schiffe

Typ	Reichweite	Kapazität	Kapitän/Besatzung	Bautalent	Bauholz
Boot	2	50	1/2	1	5
Langboot	3	500	1/10	1	50
Drachenschiff	5	1000	2/50	2	100
Karavelle	5	3000	3/30	3	250
Trireme	7	2000	4/120	4	200

Schiffschaden

Eine Seereise ist gefährlich, und Schiffe können auf hoher See - oder wenn sich niemand um sie kümmert - Schaden nehmen. Dieser Schaden wird in Prozent angegeben und reduziert die Kapazität prozentual um den angegebenen Schaden; es wird abgerundet. Die Geschwindigkeit, inklusive aller Beschleunigungsboni (Meermenschenkapitän, Artefakte, Zauber), wird ebenfalls prozentual reduziert; hierbei wird jedoch stets aufgerundet.

Beispiel: Ein Boot mit Meermenschenkapitän ist zu 17% beschädigt.

- Die Kapazität reduziert sich dadurch auf $(50) \cdot 0,83 = 41,5$ (abrunden) 41GE.
- Die Geschwindigkeit $(1+2) \cdot 0,83 = 2,49$ (aufrunden) bleibt also bei 3.

Nimmt ein Schiff 100% Schaden, so sinkt es mit Mann und Maus. Bei folgenden Ereignissen nimmt ein Schiff Schaden:

- das Schiff ist in einen Kampf verwickelt (siehe [Kampf auf Schiffen](#))
- das Schiff wird durch einen mächtigen Zauber beschädigt (bis 90%)
- das Schiff nimmt durch Flutwellen Schaden (50%)
- wenn das Schiff auf Klippen aufläuft, nimmt es 10% Schaden
- ist das Schiff auf See nicht ausreichend bemannt, nimmt es 30% Schaden
- ist das Schiff ohne Besitzer, nimmt es 5% Schaden
- treibt das Schiff ab, nimmt es 2% Schaden

Ein Schaden am Schiff kann mit [MACHE SCHIFF nummer](#) ausgebessert werden, genauso, als sei das Schiff noch nicht fertig gebaut.

Gebäude

Es gibt verschiedene Gebäude in Eressea, die unterschiedliche Vorteile bieten. Außer Burgen und Monumente brauchen alle Gebäude einen laufenden Unterhalt, der die Funktion sicherstellt.

Unterhalt

Diese Unterhaltskosten sind meistens unabhängig von der Größe des Gebäudes und müssen am Anfang der Runde bezahlt werden, zwischen dem [GIB-Befehl](#) und den langen Befehlen (siehe [Befehlsreihenfolge](#)). Eine Einheit kann also nicht Steuern eintreiben und dann mit dem eingetribenen Geld den Unterhalt bezahlen. Ist zu diesem Zeitpunkt kein Geld da, funktioniert das Gebäude nicht. Ist am Ende des Zuges genügend Geld vorhanden, so wird der Unterhalt dann bezahlt. Das Geld wird vom Eigentümer des Gebäudes abgezogen, also der ersten Einheit im Gebäude. Reicht am Ende der Runde das Geld noch immer nicht, so helfen Parteien mit [HELFE SILBER](#) aus.

Der Unterhalt ist voll fällig, sobald an dem Gebäude gebaut wird; allerdings noch nicht in der Runde, in der es mit [MACHE Gebäude](#) angefangen wird. Dies hat zur Folge, dass unterhaltspflichtige Gebäude die in nur einer Runde fertiggestellt werden, in der Bauwoche nicht funktionieren, da zu Beginn der Woche kein Unterhalt bezahlt wurde.

Einheiten und Gebäude

Unter einem Gebäude sind die Einheiten eingerückt, die sich in dem betreffenden Gebäude befinden. Die erste Einheit hat das Kommando über das Gebäude. Sie bestimmt, welche anderen Einheiten das Gebäude betreten dürfen, und sie darf das Gebäude umbenennen und beschreiben. Der Burgherr der größten Burg einer Region darf sogar die Region, über die sie herrscht, umbenennen und beschreiben.

Die Wirkung von Gebäuden (auch von Burgen) wird einheitenweise angerechnet. Einheiten, die also nicht mehr in die noch freie Kapazität reinpassen, bekommen keinen Bonus durch das Gebäude - auch dann, wenn sie die einzige Einheit sind!

Sind mehrere Einheiten in einem Gebäude, werden diese der Reihe nach von oben nach unten abgefragt. Die erste zu große Einheit "sperrt" das Gebäude dann für weitere, auch dann, wenn kommende Einheiten passen würden, wenn die zu große nicht dort wäre. Der [SORTIERE](#)-Befehl kann hier abhelfen.

Bau

Gebäude werden mit dem [MACHE](#)-Befehl gebaut und erweitert. Wie bei anderen Produktionsbefehlen ist die Bauleistung von Talent und Größe der Baumeistereinheit und vom erforderlichen Mindesttalent abhängig. Eine Einheit kann pro Runde (Talentstufe x Personen / Mindesttalent) Größepunkte bauen; man kann also mit einer hinreichend guten Einheit und genug Steinen problemlos in einer Woche einen Turm bauen.

Siehe auch

- [Burgen](#)
- [Andere Gebäude](#)
- [Produktion](#)
- [Ausgaben](#)

[en:Buidlings](#)

Burg

Burgen bieten mehrere Vorteile: als Wichtigstes ist zu nennen, dass ohne Burgen kein Handel mit Luxusgütern in der Region möglich ist. Weiterhin erhöht eine Burg den Verdienst der Bauern, und schließlich bietet sie ihren Insassen Schutz bei Angriffen. Burgen werden mit dem Befehl [MACHE BURG](#) aus Steinen gebaut. Ab welcher Größe eine Burg in eine neue Kategorie aufsteigt, steht in der Tabelle weiter unten. Je größer die Burg, um so schwieriger ist sie zu erweitern. Um an einer Burg weiterzubauen, braucht man mindestens das angegebene Talent Burgenbau. Eine Einheit kann pro Runde Talentstufe x Personen / Mindesttalent Steine verbauen; man kann also mit einer hinreichend guten Einheit und genug Steinen problemlos in einer Woche einen Turm bauen.

Burgen haben auch Nummern, die man für die Befehle gebraucht. Hier ein Beispiel für eine Burg:

Großer Tempel der goldäugigen Katze (58), Größe 58, Turm; Weiß glänzt
der Tempel in der Sonne, eingerahmt vom zarten Grün der Bäume des Parks.
Weithin sichtbar ist der schlanke Turm, der sich hoch über die Stadt
erhebt. Nördlich des Tempels erstreckt sich die Stadt Xontormia entlang
des Whyren, der in der Nähe des Hafens von einer gigantisch hohen und
langen Brücke überspannt wird.

Einheiten in Burgen werden von dieser geschützt, und zwar wird pro Größeneinheit der Burg eine Person geschützt. Nur die geschützten Personen profitieren bei einem Überfall vom Bonus, den eine Burg den Insassen verleiht (weiteres hierzu siehe Kapitel [Krieg](#), insbesondere die Liste der [Boni und Mali](#)). Jeder Größepunkt der Burg benötigt einen Stein.

Eine größere Burg verbessert die Versorgung der Bevölkerung: Alle Arbeiter und Bauern profitieren beim Arbeiten von einem Bonus, der davon abhängt, wie groß die größte Burg in einer Region ist (siehe auch [untere Tabelle](#)), außerdem bekommt der Eigentümer der größten Burg einen Anteil von den Erlösen der Verkäufe anderer Spieler.

Beispiele

- Die Einheit "Thors Baumeister", die aus 20 Leuten besteht, welche mit dem Burgenbautalent 1 arbeiten und 100 Steine haben, verfügt aufgrund ihrer Talentstufe und der Personenzahl über 20 Produktionspunkte, mit denen, abhängig vom nötigen Mindesttalent, unterschiedlich viele Steine verbaut werden können.
- Wenn diese Einheit beginnt, eine neue Burg zu errichten, kann sie in der ersten Runde 10 Steine verbauen: für Grundmauern und Handelsposten liegt das Mindesttalent bei 1; um einen Stein zu verbauen, wird ein Produktionspunkt benötigt, die Einheit baut also erstmal den Handelsposten bis zur Größe 10 aus, womit das Gebäude zur Befestigung wird. Nun sind noch 10 Produktionspunkte übrig, aufgrund des nun nötigen Mindestbautalents von 2 für Befestigungen verfallen diese jedoch.
- Hat die Einheit ein Burgenbautalent der Stufe 2, beginnt sie mit 40 Produktionspunkten, von denen wieder 10 für den Ausbau des Handelspostens zur Befestigung benötigt werden. Jetzt kann sie die aber die verbleibenden 30 Produktionspunkte für den Ausbau der Befestigung noch in der gleichen Runde nutzen. Allerdings bedeutet ein Mindesttalent von 2 auch, dass pro Stein 2 Produktionspunkte aufzuwenden sind. Somit wächst die Befestigung um 15 Steine und insgesamt entsteht in einer Runde eine Befestigung der Größe 25.
- Mit dem Talentwert 2 werden die Baumeister innerhalb von weiteren 2 Runden die Befestigung bis zur Größe 50 ausbauen, wodurch ein Turm entsteht, den sie wegen des damit notwendigen Mindesttalentwerts von 3 nicht erweitern können.

Übersicht

Tabelle 8: Burgenbau - Baumaterial, Mindesttalent, Bonus und Erlösanteil

Typ	ab Größe	Burgenbau	Silberbonus	Erlösanteil	Verteidigungsbonus
Grundmauern	1	1	0 Silber	nichts	0
Handelsposten	2	1	0 Silber	6%	0
Befestigung	10	2	1 Silber	12%	+1
Turm	50	3	2 Silber	18%	+2
Burg	250	4	3 Silber	24%	+3
Festung	1250	5	4 Silber	30%	+4
Zitadelle	6250	6	5 Silber	36%	+5

Siehe auch

- [Andere Gebäude](#)
- [Gebäude](#)
- [Boni und Mali](#)
- [Einnahmen](#)

[en:Castle](#)

Andere Gebäude

Gebäude werden mit dem Befehl [MACHE gebäudetyp](#) gebaut und mit [MACHE gebäudetyp gebäude-nr](#) wird an einem Gebäude weitergebaut. Beispiele: MACHE [LEUCHTTURM](#) oder MACHE [HAFEN](#) xyz. Für diese Gebäude ist ein Mindesttalentwert in Burgenbau erforderlich, der in der Tabelle angegeben ist. Außerdem können einige Gebäude nur bis zu einer bestimmten Größe ausgebaut werden.

Hier zunächst eine zusammenfassende Tabelle, nähere Erklärungen folgen darunter.

Gebäude	Baukosten	Talent	Unterhalt	Max.	Kapazität
	Stein	Holz	Eisen	Silber	

Gebäude	Baukosten	Talent	Unterhalt	Max.	Kapazität
Leuchtturm	2	1	1	100	3
Bergwerk	5	10	1	250	4
Steinbruch	1	5	1	250	2
Sägewerk	5	5	3	200	3
Schmiede	5	5	2	200	3
Pferdezucht	2	4	1	100	2
Hafen	5	5	-/-	250	3
Karawanserei	1	5	1	500	2
Akademie	5	5	1	500	3
Magierturm*	5	3	3	500	5
Damm	5	10	1	500	4
Tunnel	10	5	1	300	6
Taverne	4	3	1	200	2
Monument	1	1	1	400	4
	1	1			3

Leuchtturm

Baukosten pro Größenpunkt:	2 Steine, 1 Holz, 1 Eisen, 100 Silber
Mindestbautalent:	3
Unterhalt pro Runde:	100 Silber
Größenbegrenzung:	Keine
Kapazität:	4 Personen

Größe	Sichtweite	Wahrnehmung
1	0	-
10	2	6
100	3	9
1000	4	12
etc		

- Ab einer Größe von 10 verhindert ein Leuchtturm im Umkreis von $\log_{10}(\text{Leuchtturmgröße})+1$ Feldern das Abtreiben von Schiffen.
- Ab einer Größe von 10 gibt ein Leuchtturm den Insassen (nur bis zu 4 Personen!) Reports aller Ozeanfelder im Umkreis von $\log_{10}(\text{Leuchtturmgröße})+1$ Feldern. Die Einheit muß dafür mindestens eine Wahrnehmung von Entfernung $\times 3$ haben. Einen Report einer drei Felder entfernten Ozeanregion bekommt man also nur, wenn der Leuchtturm mindestens Größe 100 und die Einheit mindestens Wahrnehmung 9 hat.

Bergwerk

Baukosten pro Größenpunkt:	5 Steine, 10 Holz, 1 Eisen, 250 Silber
Mindestbautalent:	4
Unterhalt pro Runde:	500 Silber
Größenbegrenzung:	keine
Kapazität:	entsprechend Größe

- Von Einheiten innerhalb des Bergwerks abgebautes Eisen wird nur zur Hälfte vom Regionsvorrat abgezogen. Dieser Effekt wirkt kumulativ zusammen mit eventuell vorhandenen entsprechenden Rassenvorteilen.
- Die Fördermenge von Erzen erhöht sich, als hätten die Insassen einen Bergbaubonus von +1. Dies gilt jedoch nicht für die Abbautiefe der Erz-Schicht.
- Nur mit einem Bergwerk ist der Laen-Abbau möglich.

10 Zwerge bauen in einer Region 60 Eisen ab. Es werden durch den Zwergenbonus nur 36 Eisen vom Regionsvorrat abgezogen. Befinden sich diese Zwerge auch noch

in einem Bergwerk, so werden nur 18 Eisen abgezogen.
Sind nur noch 9 Eisen überhaupt in der Region vorhanden, können die Zwerge natürlich nur 15 bzw. 30 Eisen abbauen.

Steinbruch

Baukosten pro Größenpunkt:	1 Stein, 5 Holz, 1 Eisen, 250 Silber
Mindestbautalent:	2
Unterhalt pro Runde:	250 Silber
Größenbegrenzung:	keine
Kapazität:	entsprechend Größe

- Von Einheiten innerhalb des Steinbruchs abgebaute Steine werden nur zur Hälfte vom Regionslimit abgezogen. Dieser Effekt wirkt kumulativ zusammen mit eventuell vorhandenen entsprechenden Rassenvorteilen.
- Die Fördermenge von Steinen erhöht sich, als hätten die Insassen einen Steinbaubonus von +1. Dies gilt jedoch nicht für die Abbautiefe.

10 Trolle bauen in einer Region 40 Steine ab. Es werden durch den Trollbonus nur 30 Steine vom Regionsvorrat abgezogen.
Befinden sich diese Trolle auch noch in einem Steinbruch, so werden nur 15 Steine abgezogen.
Sind nur noch 7 Steine überhaupt in der Region vorhanden, können die Trolle natürlich nur 9 bzw. 18 Steine abbauen.

Sägewerk

Baukosten pro Größenpunkt:	5 Steine, 5 Holz, 3 Eisen, 200 Silber
Mindestbautalent:	3
Unterhalt pro Runde:	250 Silber
Größenbegrenzung:	keine
Kapazität:	entsprechend Größe

- Von Einheiten innerhalb des Sägewerks abgeholzte Bäume und Mallornbäume werden nur zur Hälfte vom Regionsvorrat abgezogen.
- Einheiten innerhalb eines Sägewerks fällen mit einem Talentbonus von +1.

Schmiede

Baukosten pro Größenpunkt:	5 Steine, 5 Holz, 2 Eisen, 200 Silber
Mindestbautalent:	3
Unterhalt pro Runde:	300 Silber, 1 Holz
Größenbegrenzung:	keine
Kapazität:	entsprechend Größe

- Bei Eisenwaffen und -rüstungen wird nur halb so viel Eisen benötigt. Laen wird in einer Schmiede nicht eingespart.
- In Schmieden produzierende Einheiten haben einen Bonus von +1 auf Waffenbau und Rüstungsbau.

Pferdezucht

Baukosten pro Größenpunkt:	2 Steine, 4 Holz, 1 Eisen, 100 Silber
Mindestbautalent:	2
Unterhalt pro Runde:	150 Silber
Größenbegrenzung:	keine
Kapazität:	entsprechend Größe

- In einer Pferdezucht können mit dem Befehl **ZÜCHTE** Pferde gezüchtet werden. Hierzu braucht der Pferdezüchter das Talent Pferdezucht und mindestens zwei Pferde.
- Die Chance ein Pferd zu züchten entspricht dem Talent des Pferdezüchters. Zusätzlich hat er entsprechend seinem Talent mehrere Versuche. Hat ein Pferdezüchter T5, so hat er 5 Versuche zu je 5% ein Pferd zu züchten.
- Für jeden Zuchtversuch benötigt der Züchter ein Pferd. Sind nicht genug Pferde vorhanden, verfallen die Versuche.

Hafen

Baukosten pro Größenpunkt:	5 Steine, 5 Holz, 250 Silber
Baukosten gesamt:	125 Steine, 125 Holz, 6250 Silber
Mindestbautalent:	3
Unterhalt pro Runde:	250 Silber
Größenbegrenzung:	25
Kapazität:	Personen entsprechend Größe, Schiffe egal

- Schiffe größer als ein Boot können auch in Nichtebenen anlegen, wenn ein Hafen vorhanden ist.
- Der Eigentümer erhält 10% aller Handelseinnahmen, zusätzlich zu eventuellen Einnahmen durch Burgen.
- Der Eigentümer erhält $(2 \times \text{Handeln})\%$ aller Luxusgüter, die sich auf einlaufenden Schiffen befinden, es sei denn, die die Gegenstände tragende Einheit ist besser getarnt als die Wahrnehmung des Hafenmeisters (Schmuggel) oder der Schiffskapitän ist mit dem Hafenmeister alliiert.
- In Regionen mit Hafen steigen die Preise für Luxusgüter mit einer Wahrscheinlichkeit von 20% (normalerweise 10%).
- Eine Region mit Hafen kann als "Kanalregion" genutzt werden, d.h. ein Schiff in dem Hafen kann in jede beliebige andere Richtung mit Ozean davonsegeln. Voraussetzung ist allerdings, daß der Hafeneigner dem Kapitän **HELFE BEWACHE** gesetzt hat oder der selben Partei angehört.
- Ein Hafen funktioniert nur, wenn er voll ausgebaut ist. Es kann nur einen Hafen pro Region geben. Wer zuerst fertig ist, hat gewonnen ... Der halbfertige Hafen kann mit dem Befehl **ZERSTÖRE** zerstört werden.

Akademie

Baukosten pro Größenpunkt:	5 Steine, 5 Holz, 1 Eisen, 500 Silber
Baukosten gesamt:	125 Steine, 125 Holz, 25 Eisen, 12500 Silber
Mindestbautalent:	3
Unterhalt pro Runde:	1000 Silber
Größenbegrenzung:	25
Kapazität:	entsprechend Größe

- Einheiten, die in einer Akademie lernen, können mit einer Chance von 1/3 in dieser Woche einmal zusätzlich lernen, wenn sie einen Lehrer haben sogar mit einer Chance von 2/3.
- Lehrer, die in einer Akademie lehren, bekommen ebenfalls eine Chance, zu lernen, die je nach Anzahl ihrer Schüler bis zu 1/3 beträgt. Sowohl Schüler als auch Lehrer müssen dazu in der selben Akademie sein.
- Lernen in einer Akademie kostet bei nicht kostenpflichtigen Talenten 50 Silber pro Person, bei kostenpflichtigen Talenten das Doppelte der normalen Lernkosten.
- Eine Akademie funktioniert nur, wenn sie voll ausgebaut ist!

Magierturm

Baukosten pro Größenpunkt:	5 Steine, 3 Holz, 2 Mallorn, 3 Eisen, 2 Laen, 500 Silber
Baukosten gesamt:	250 Steine, 150 Holz, 100 Mallorn, 150 Eisen, 100 Laen, 25000 Silber
Mindestbautalent:	5
Unterhalt pro Runde:	1000 Silber
Größenbegrenzung:	50
Kapazität:	2 Personen

- In einem Magierturm regeneriert ein Magier 75% mehr Aura.

- Die Stärke jedes Zaubers, der von einem Magierturm aus gesprochen wird, erhöht sich, als wäre der Zauber mit einer Stufe mehr gezaubert worden.
- Patzer passieren deutlich seltener.
- Magische Orte, wie ein Magierturm, erhöhen oft den Schutz gegen fremde Magie.
- Ein Magierturm funktioniert nur, wenn er voll ausgebaut ist

Karawanserei

Baukosten pro Größenpunkt:	1 Stein, 5 Holz, 1 Eisen, 500 Silber
Baukosten gesamt:	10 Steine, 50 Holz, 10 Eisen, 5000 Silber
Mindestbautalent:	2
Unterhalt pro Runde:	3000 Silber, 2 Pferde
Größenbegrenzung:	10
Kapazität:	entsprechend Größe

- Ermöglicht Straßenbau in Wüsten. Wird die Karawanserei beschädigt oder zerstört, wird die Hälfte der Straße vernichtet. Eine fertige Straße bleibt bestehen, auch wenn der Gebäudeunterhalt nicht bezahlt wird.
- Verdoppelt in Wüsten das dort mögliche Handelsvolumen. Der Besitzer erhält einen Erlösanteil vom Handel entsprechend den Burgen (siehe [diese](#) Tabelle).
- Die Karawanserei funktioniert nur, wenn sie voll ausgebaut ist!

Damm

Baukosten pro Größenpunkt:	5 Steine, 10 Holz, 1 Eisen, 500 Silber
Baukosten gesamt:	250 Steine, 500 Holz, 50 Eisen, 25000 Silber
Mindestbautalent:	4
Unterhalt pro Runde:	1000 Silber, 3 Holz
Größenbegrenzung:	50
Kapazität:	entsprechend Größe

- Ein Damm ermöglicht den Straßenbau in Sümpfen. Wird der Damm beschädigt oder zerstört, so wird die Hälfte der Straße vernichtet. Eine fertige Straße bleibt bestehen, auch wenn der Gebäudeunterhalt nicht bezahlt wird.
- Der Damm funktioniert nur, wenn er voll ausgebaut ist!

Tunnel

Baukosten pro Größenpunkt:	10 Steine, 5 Holz, 1 Eisen, 300 Silber
Baukosten gesamt:	1000 Steine, 500 Holz, 100 Eisen, 30000 Silber
Mindestbautalent:	6
Unterhalt pro Runde:	100 Silber, 2 Steine
Größenbegrenzung:	100
Kapazität:	entsprechend Größe

- Ein Tunnel ermöglicht den Straßenbau in Gletschern. Wird der Tunnel beschädigt oder zerstört, so wird die Hälfte der Straße vernichtet. Eine fertige Straße bleibt bestehen, auch wenn der Gebäudeunterhalt nicht bezahlt wird.
- Der Tunnel funktioniert nur, wenn er voll ausgebaut ist!

Taverne

Baukosten pro Größenpunkt:	4 Stein, 3 Holz, 1 Eisen, 200 Silber
Mindestbautalent:	2
Unterhalt pro Runde:	5 Silber pro Größenpunkt
Größenbegrenzung:	keine

Unterhaltskosten

Jede Person der Spieler und jeder Bauer benötigen jede Runde 10 Silber, um sich die nötigen Vorräte kaufen zu können. Einheiten einer Partei in derselben Region helfen sich allerdings gegenseitig mit Silber aus, d.h. es reicht prinzipiell, wenn eine Einheit genug Silber für alle anwesenden Personen hat (was aber bei Fehlern sehr fatal sein kann, wenn sonst keiner Silber hat!). Sollte die eigene Partei nicht genügend Silber haben, so helfen auch andere Parteien, die [HELFE SILBER](#) zur eigenen Partei gesetzt haben (Siehe [hier](#)). Einheiten, die sich bewegen, müssen dort versorgt werden, wo sie ankommen.

Ohne ausreichend Silber leiden die Leute [Hunger](#). Jede hungernde Einheit nimmt zwischen 13 und 24 Punkte Schaden. Eine Ausnahme sind Halblinge, diese verfressenen Wichte nehmen zwischen 15 und 28 Punkten Schaden, wenn das Mittagessen ausbleibt. Nimmt die Person dadurch mehr Schaden, als sie Trefferpunkte hat, stirbt sie. Eine hungernde Einheit kann nichts außer [ARBEITEN](#), und sie kann keine Personen an andere Einheiten abgeben. Eine Ausnahme dazu sind Dämonen (Siehe [hier](#)). Zudem fallen bei hungernden Einheiten die Talentwerte um die Hälfte (also: Der effektive Talentwert sinkt um die Hälfte, abgerundet).

Auch einige Gebäude brauchen wöchentliche Unterhaltskosten, um zu funktionieren und nicht einzustürzen. Diese Unterhaltskosten fallen schon am Rundenanfang an, müssen also bereits in der Vorrunde eingenommen werden und sind fällig, sobald das Gebäude begonnen wurde (also auch bei halbfertigen Gebäuden). Steht nicht genug Geld zur Verfügung, kann die Funktion des Gebäudes nicht benutzt werden. Ist am Rundenende genug Geld vorhanden, so wird das Gebäude zumindest vor dem Einsturz bewahrt. Näheres zu den Gebäuden ist [hier](#) nachzulesen.

Hunger

Hunger bei Spieler-Einheiten (siehe auch [Ausgaben](#))

Jede hungernde Einheit nimmt zwischen 13 und 24 Punkte (1d12+12) Schaden. Eine Ausnahme sind Halblinge: diese verfressenen Wichte nehmen zwischen 15 und 28 Punkten (1d14+14) Schaden, wenn das Mittagessen ausbleibt. Nimmt die Person dadurch mindestens soviel Schaden, wie sie Trefferpunkte hat, stirbt sie. Eine hungernde Einheit kann in der Regel nichts außer [ARBEITEN](#), und sie kann keine Personen an andere Einheiten abgeben. Eine Ausnahme dazu sind [Dämonen](#). Zudem fallen bei hungernden Einheiten die Talentwerte um die Hälfte (also: Der effektive Talentwert sinkt um die Hälfte, abgerundet).

Das Talent Segeln wird bei hungernden Einheiten nur um eine Stufe reduziert. Dennoch ist Hunger auf See eine kritische Situation. Zum einen kann dort niemand außer [Meermenschen](#) arbeiten, man ist also auf Silber von außen angewiesen. Zum anderen kann es geschehen, dass man auf Grund der Talentreduzierung nicht mehr genügend Segeltalent zum Manövrieren des Schiffes zusammenbekommt wodurch das Schiff [Schaden](#) nimmt und abtreiben kann.

Nahezu tödlich ist Hunger bei Feindkontakt, hervorgerufen z.B. durch Diebstahl, in Folge einer Flucht oder wegen Fehlplanung. Man verliert Trefferpunkte, man kann dem Gegner nicht mehr ausweichen und kämpft in einem eventuell folgenden Kampf deutlich schwächer. Sollte man so einen Kampf trotzdem überleben, besteht noch die Gefahr, dass man weiter hungert, weil man wegen des Kampfes nicht arbeiten konnte (siehe [Kampfende](#)).

Beherrscht man das [Ausdauer_talent](#) auf hohem Niveau, so kann es nach dem Hungern zu dem seltsamen Effekt kommen, dass eine Einheit laut Bericht "sehr stark" ist (d.h. sie hat mehr Trefferpunkte als sie normalerweise haben dürfte). Ein Troll mit Ausdauer 8 hat 78 Trefferpunkte. Verliert er durch Hunger 13, so bleiben noch 65 übrig. Das Ausdauer_talent wurde aber auf 4 halbiert und er dürfte nur noch 47 haben.

Hunger bei Bauern

Auch Bauern benötigen Unterhalt, den sie normalerweise selbst verdienen oder dem Regionsvorrat entnehmen. Ist der Regionsvorrat erschöpft, hungern die Bauern und sterben. Dies kann verschiedene Ursachen haben:

- Die Region ist überbevölkert. In einer Ebene ohne Bäume, in der jeder Bauer 12\$ verdient, können langfristig nur 12000 Bauern überleben, weil nur 10000 Bauern arbeiten, dabei 120000\$ verdienen, was nur für 12000 Bauern ausreicht. Kurzfristig kann die Zahl der Bauern höher liegen, so lange noch genügend Silber im Regionsvorrat ist.
- Die Region ist zwar nicht überbevölkert, aber [arbeitende](#) Spieler-Einheiten belegen einen Teil der Arbeitsplätze.
- Die Bauern verdienen zwar genug Silber, aber Spieler-Einheiten [treiben](#) dieses Silber ein, bevor sich die Bauern damit selbst versorgen können.
- Des weiteren gibt es Gerüchte über besondere Ereignisse, die zeitweilig oder dauerhaft die Fruchtbarkeit einer Region verschlechtern können, wodurch die Bauern nicht mehr ihren eigenen Unterhalt erarbeiten können.

Verhungerte Bauern können später als [Untote](#) wiederauferstehen.

Einnahmen

Arbeiten

Geld kann man mit Arbeit in der Landwirtschaft verdienen (siehe Befehl [ARBEITEN](#)). Je größer allerdings die Wälder in einer Region sind, um so weniger bebaubare Fläche gibt es, und um so weniger Bauern (und auch Spielereinheiten) können arbeiten: pro Baum können acht Bauern oder Spieler nicht mehr arbeiten, jeder Schössling belegt 4 Arbeitsplätze. Wieviele Personen maximal, d.h. ohne jeglichen Wald, in einer Region arbeiten (nicht wohnen) können, hängt vom Terrain ab (siehe die Tabelle beim Befehl [ARBEITEN](#)).

Ein Bauer verdient normalerweise 11 Silber pro Runde. Dieser Lohn kann sich durch den Bonus einer Zitadelle bis auf 16 Silber pro Bauer und Runde erhöhen (s.a. [diese](#) Tabelle). Wird z.B. eine Zitadelle in einer Ebene errichtet und ist der Wald abgeholzt, können 10000 Bauern in einer Runde sich selber ernähren und weitere 60000 Silber werden dem Regionssilber hinzugefügt.

Arbeitende Einheiten von Spielern verdienen jedoch weniger - schließlich sind sie nur Hilfsarbeiter. Wieviel sie verdienen können, ist zum einen im Report angegeben, zum anderen kann man das in der Tabelle beim Befehl [ARBEITE](#) nachlesen.

Steuereintreiben

Bewaffnete und trainierte Schergen können mit dem Befehl [TREIBE](#) pro Mann und Talentstufe Steuereintreiben 20 Silber an Steuern aus den Bauern herausquetschen. Hierzu braucht man natürlich das Talent Steuereintreiben, außerdem z.B. Schwerter, Speere, Bögen oder Armbrüste und die entsprechenden Talente Hiebaffen, Stangenaffen, Bogen- oder Armbrustschießen.

Andererseits kann jede Partei eine Region bewachen. Dazu gibt sie den Befehl [BEWACHE](#) und wird dann in der folgenden Runde die Region bewachen. Bewachende Einheiten werden sofort für jedermann sichtbar. Sie verhindern unter anderem, dass Parteien, die nicht [HELFE BEWACHE](#) von der bewachenden Partei haben, Steuern eintreiben können.

Bewachen mehrere Parteien eine Region, können nur die Parteien Steuern eintreiben, die von allen bewachenden Parteien [HELFE BEWACHE](#) bekamen.

Wenn die Bauern nahe am Maximum der Bevölkerungsdichte leben, werden fast alle Geldreserven von den Bauern selber aufgebraucht, so daß sie kein Silber mehr für Steuern "übrig" haben. Man kann trotzdem Steuern eintreiben, aber die nicht versorgten Bauern werden dann verhungern (und dadurch werden die Verdienste auch nicht mehr...). Gerade hier ist es sinnvoll, eine Burg zu bauen, da damit der Arbeitslohn steigt: schon bei 12 statt 11 Silbern verdienen 2000 Bauern auch 2000 Silber pro Runde mehr!

Unterhaltung

Das Geld, das den Bauern nach den Steuern noch übrig bleibt, fügen sie dem Regionssilber (quasi der Silbervorrat der Bauern) zu. Von diesem Silber sind 5% durch Unterhaltung zu erwirtschaften. Jeder Unterhalter kann pro Runde und Talentstufe Unterhaltung mit dem Befehl [UNTERHALTE](#) bis zu 20 Silber verdienen, falls die Bauern genügend Geld zur Verfügung haben.

Beispiele zu den Verdienstmöglichkeiten

Tabelle 25: Verdienst und Lebenskosten

Region	Bäume	Bauern	Lohn	Einnahmen	Lebenskosten	Überschuß	Unterhaltung
Ebene	200	3742	11	41162	37420	3742	187
Ebene	200	3742	14	52388	37420	14968	784
Wald	818	3742	11	38016	37420	596	29
Wald	818	3742	12	41472	37420	4052	202

Pro Baum können 8 Bauern pro Schössling 4 Bauern in der Region nicht arbeiten.

Im letzten Beispiel kann man auch nachrechnen, daß nicht alle Bauern der Region arbeiten konnten: zu viele Bäume

machen Ackerland zunichte.

Nicht berücksichtigt wurde, daß die Bauern meist eine Rücklage haben, von denen sie zum einen bei Überbevölkerung zehren können, und die zum anderen für die Berechnung der Ausgaben für Unterhaltung benutzt werden. In der Regel kann daher auch mehr Silber durch Unterhaltung verdient werden, denn die 5% beziehen sich auf diese Rücklage.

Diebstahl: der unehrliche Weg

Neben den ehrlichen Wegen, Geld zu verdienen (und auch auszugeben) gibt es die unehrliche Variante: Diebstahl. Einheiten, die sich getarnt haben, können versuchen, bei anderen Einheiten Silber zu stehlen.

Ist das [Tarnungstalent](#) des Diebes höher als die [Wahrnehmung](#) der besten Einheit der bestohlenen Partei in der Region, so klaut sie pro Talentstufe Unterschied 50 Silber. Hierbei wird **immer** aus dem gesamten [Silberpool](#) der Partei in der Region gestohlen, auch dann, wenn die bestohlene Partei eigentlich den Silberpool nicht aktiv hat. Die bestohlene Partei erhält eine Meldung, daß sie bestohlen wurde, aber nicht, von wem. Ist der Dieb nur gleich gut wie der Wahrnehmer, klappt der Diebstahl nicht, und die bestohlene Partei erhält eine anonyme Meldung über den Versuch. Ist der Dieb zu schlecht, bekommt die Partei, die bestohlen werden sollte, eine Meldung mit dem Namen des Diebes. [Goblins](#) haben beim Beklauen spezielle Fähigkeiten.

Handel

In jeder Region fertigen die einheimischen Bauern ein Luxusgut an. Dieses Produkt kann man ihnen abkaufen. In allen Regionen, die dieses Produkt nicht produzieren, besteht eine ständig steigende Nachfrage nach diesen Produkten. Wer die Risiken der Reisen nicht scheut, kann durch den Handel sehr viel Geld verdienen.

Um Handel zu treiben, braucht man das Talent Handeln. Pro Talentstufe kann eine Person maximal 10 Luxusgüter kaufen bzw. verkaufen (siehe [hier](#)). Je besser der Händler ist, um so mehr Güter können pro Runde eingekauft bzw. verkauft werden.

Außerdem ist eine Burg nötig, die wenigstens die Größe eines Handelspostens hat, in der sozusagen der Markt stattfindet. Wem dieses Gebäude gehört, ist für den Handel egal - der Burgeigentümer kann (regeltechnisch) nicht verhindern, daß in der Region Handel getrieben wird. Er kann aber sehr wohl versuchen, den Handel z.B. durch bewaffnete Einheiten zu unterbinden, genauer, die Händler anzugreifen.

Von einem Schiff aus kann man nur dann Handel treiben, wenn die Region nicht bewacht ist oder man von allen bewachenden Parteien kontaktiert wird oder ein [HELFE BEWACHE](#) hat.

Der Eigentümer der größten Burg einer Region bekommt von allen Verkäufen der anderen Spieler einen Erlösanteil. Dieser Erlösanteil wird von den Einnahmen des Händlers abgezogen. Sind zwei Burgen der Region gleich groß, erhält niemand diesen Anteil. Die Höhe des "Steuersatzes" steht in [dieser](#) Tabelle.

In der folgenden Tabelle ist ein Grundpreis angegeben. Dies ist der Preis, zu dem man die unter Luxusgüter zum angegebenen Preis angegebene Anzahl Luxusgüter ohne Preissteigerung kaufen kann. Sobald jeweils diese Anzahl (entsprechend 1% der Bauern) an Luxusgütern von den Spielern gekauft wurde, steigt der Einkaufspreis um den Grundpreis. Der Einkaufspreis sinkt in der nächsten Runde wieder auf den einfachen Grundpreis, da die Luxusgüter wieder produziert werden.

Tabelle 26: Grundpreise von Luxusgütern

Luxusgut	Grundpreis
Balsam	4
Öl	3
Gewürz	5
Seide	6
Juwelen	7
Weihrauch	4
Myrrhe	5

Der Verkaufspreis eines Luxusgutes ist ein Vielfaches des Grundpreises und ist im Regionsreport angegeben. Sobald in einer Runde jeweils 1% der Bauern ein Produkt gekauft hat, sinkt der Verkaufspreis um den Grundpreis und steigt in den nächsten Wochen erst langsam wieder an. Jede Runde besteht für jedes Luxusgut eine 10%ige Chance, daß sich der

Verkaufspreis um den Grundpreis erhöht. In Regionen, in denen ein [Hafen](#) ist, liegt diese Chance bei 20%.

Die angegebenen Preise und Maxima gelten für alle Spieler der Region zusammen und nicht pro Spieler, allerdings pro Luxusgut. Ohne eine entsprechende Absprache untereinander kann man sich so den Verkaufspreis schneller "versauen", als einem lieb ist...

Alle Käufe und Verkäufe von Luxusgütern werden regelmäßig unter den Spielern verteilt. Die Preissteigerung bzw. der Preisverfall betrifft also gleichmäßig alle Spieler, die in der Runde kaufen oder verkaufen.

Angenommen, in einer Region mit 8000 Bauern wird für Weihrauch 4 Silber verlangt, und für Gewürze werden 15 Silber geboten. 1% der Bauern sind 80. Verkauft ein Händler nun 200 Gewürze, werden die ersten 80 Gewürze zu 15 Silber verkauft, die nächsten 80 Gewürze zu 10 Silber, und die restlichen 40 Gewürze zu 5 Silber. In der kommenden Woche würden Gewürze hier nur noch für 5 Silber verkauft werden können - wenn der Preis nicht mit einer Wahrscheinlichkeit von 10% wieder auf 10 gestiegen ist.

Werden in der selben Region 100 Weihrauch gekauft, so kosten die ersten 80 Weihrauch 4 Silber, und die nächsten 20 Weihrauch kosten 8 Silber. In der kommenden Woche liegt der Preis für Weihrauch wieder bei 4 Silber und man kann die ersten 80 Weihrauch wieder für diesen Preis einkaufen.

Das Geld, das die Bauern ausgegeben haben, kommt den Händlern zugute. Trotzdem verliert die Region kein Silber, denn die Bauern besitzen ja Luxusgüter, mit denen sie die Steuern bezahlen können. Das Geld entsteht nicht aus dem Nichts - es ist der Wert der Güter, die in einer anderen Region produziert worden sind.

Es lohnt sich, ein Schiff auszurüsten und in See zu stechen. Obwohl man mit den zwei Produkten, die auf einer Insel produziert werden, Handel treiben kann, bleiben die Gewinne relativ gering. Kehrt man aber von einer fremden Insel mit einer Ladung seltener Güter heim, kann man astronomische Gewinne erzielen, wobei die Entfernung der Inseln aber keine Rolle spielt. Solche Expeditionen sollten dafür ausgerüstet sein, in der neuen Welt eine Niederlassung zu gründen - denn man kann ja nur in der Nähe von Befestigungen Handel treiben.

Siehe auch

- [GIB](#)
- [RESERVIERE](#)
- [Materialpool](#)
- [Tarnung](#)

Der Silber- und Materialpool

Besonders bei größeren Parteien verliert man als Spieler in einigen Regionen die Übersicht, zumal "Geldverteilen" eher eine langweilige Fleißarbeit ist und den Spielspaß wenig fördert.

Der Silberpool

Der Silberpool nimmt dem Spieler das Verteilen von Geld ab, so dass z.B. bei [REKRUTIERE](#) die Einheit automatisch genug Geld bekommt (sofern in der Region vorhanden) oder das Lernen teurer Talente versorgt wird. Trotzdem wird überall in der Anleitung darauf hingewiesen, dass Einheiten genug Geld dabei haben müssen. Dies ist nur, um zu vermeiden, dass es vergessen wird.

Ebenso werden [Gebäude](#) aus dem Pool versorgt, sofern das Silber am Rundenanfang in der Region vorhanden ist. Kann die Einheit, der das Gebäude gehört, dieses nicht aus eigener Tasche oder aus dem Pool bezahlen, kann das Gebäude nicht funktionieren. Am Ende der Runde wird die Einheit erneut versuchen, aus den eigenen Silbervorräten oder aus dem Pool der eigenen Partei das Gebäude zu bezahlen.

TEMP-Einheiten können nicht reservieren. Sie bestreiten die Rekrutierungskosten aus dem Silberpool, sofern notwendig, sollten aber Silber und Gegenstände, welches sie in eine andere Region mitnehmen oder sofort verarbeiten sollen, mit [GIB](#) übergeben bekommen. Vorsicht: wenn TEMP-Einheiten Silber bekommen, benutzen sie dieses auch zum Rekrutieren! Sollen sie also Silber in eine andere Region mitnehmen, muss das Rekrutierungssilber zusätzlich übergeben werden.

Für den Unterhalt von Einheiten gelten besondere Regeln: hier wird alles Silber der Region benutzt, ohne Rücksicht auf vorherige Reservierungen. Einheiten geben kein Silber, das sie für ihren eigenen Unterhalt brauchen, an Einheiten weg, um deren Unterhalt zu bezahlen.

Der Materialpool

Der Materialpool ist die logische Fortführung des Silberpools: jede Einheit, die etwas benötigt, z.B. Steine und Holz für den Gebäudebau, holt sich dies automatisch von anderen eigenen Einheiten in der Region.

Die Pools gelten nur für die eigene Partei. Fremden Einheiten muss man Gegenstände explizit übergeben.

Achtung, die Pools funktionieren nicht nur bei der Produktion, also im Wesentlichen für den Befehl **MACHE**, sondern im Grunde für alles, insbesondere auch bei den Befehlen **RESERVIERE**, **GIB**, **BENUTZE**, **ZAUBERE**, **REKRUTIERE**. Hat die Einheit einen Gegenstand nicht, so holt sie sich diesen aus dem Materialpool, um ihn zu verarbeiten, zu übergeben oder zu reservieren. Braucht jedoch eine Einheit Waffen für einen Angriff oder das Eintreiben von Steuern, müssen diese explizit übergeben oder reserviert werden, da hier der Materialpool nicht wirkt.

Unerfahrene Parteien sollten den Materialpool gründlich planen, da man leicht Einheiten Ressourcen "klaut", mit denen man nicht rechnet, und somit "beklaute" Einheiten nicht oder nicht genug produzieren kann, während die andere Einheit mehr Ressourcen verbraucht und mehr produzierte, als beabsichtigt.

Insgesamt ist das Vorgehen wie folgt: Alle Einheiten mit **RESERVIERE**-Befehlen werden in der Reportreihenfolge aktiviert und versuchen die entsprechende Anzahl an Gegenständen zu reservieren. In einem ersten Durchgang reserviert jede Einheit dabei zunächst Gegenstände, die sie schon hat. Im zweiten Durchgang nimmt sie sich nicht reservierte Gegenstände aus dem Pool. Reservierte Gegenstände sind anschließend nicht mehr im Pool.

Bei der anschließenden Ausführung von **GIB** (siehe [Befehlsreihenfolge](#)) werden Gegenstände falls nötig ebenfalls aus dem Pool entnommen. Auch hier geht es nach Reportreihenfolge. Gegenstände, die von irgend einer Einheit (einschließlich der Einheit mit dem **GIB**-Befehl) reserviert wurden, werden dabei nicht weitergegeben. Übergebene Gegenstände sind anschließend ebenfalls nicht mehr im Pool. Merke: **GIB xyz ALLES** übergibt nur nicht reservierte Gegenstände der Einheit selber.

Alle anderen Befehle benutzen zunächst die eigenen, reservierten Gegenstände und erst danach nicht reservierte Gegenstände aus dem Pool.

Beispiele

Beispiel 1

```
EINHEIT a ; Steinbauer, haben 30 Eisen
MACHE 20 Eisen
@GIB c ALLES Eisen
;
EINHEIT b ; Burgenbauer, haben kein Eisen
RESERVIERE 10 Eisen
MACHE 10 Schwert
;
EINHEIT c; Depot, hat kein Eisen
LERNE Tarnung
```

Ergebnis:

- Einheit b hat 10 Schwerter (sie nimmt sich 10 Eisen von Einheit a und stellt damit 10 Schwerter her).
- Einheit a hat 20 Eisen (die 20 Eisen, die sie noch hat, gibt sie weg, macht diese Runde aber weitere 20 Eisen).
- Einheit c hat 20 Eisen (von Einheit a übergeben).

Beispiel 2

```
EINHEIT a; hat 10 Silber
LERNE Hieb Waffen
RESERVIERE 20 Silber
;
```

```

Einheit b; hat 0 Silber
LERNE Hieb Waffen
RESERVIERE 10 Silber
;
Einheit c; hat 10 Silber
LERNE Hieb Waffen
RESERVIERE 10 Silber

```

Ergebnis:

- Einheit a reserviert 10 Silber, verbraucht 10
- Einheit c behält (im ersten Durchgang von RESERVIERE) 10 Silber, verbraucht 10
- Einheit b erhält kein Silber durch RESERVIERE und hungert!

Hätte irgend eine Einheit zu Anfang 10 Silber mehr gehabt, hätte Einheit b nicht hungern müssen.

Beispiel 2

```

EINHEIT a ; hat 10 Silber, 20 Holz, 10 Eisen
LERNE Hieb Waffen
RESERVIERE 5 Eisen ; (1)
GIB d ALLES Eisen ; (6)
;
EINHEIT b ; hat 10 Silber, 10 Eisen
RESERVIERE 100 Silber ; (2), (4)
RESERVIERE 10 Holz; (5)
GIB c 100 Silber ; (7)
GIB d 9 Holz ; (8)
LERNE Hieb Waffen
;
EINHEIT c ; Waffenbau 10, hat 100 Silber
RESERVIERE 100 Silber ; (3)
MACHE 10 Speer ; (9)
;
EINHEIT d ; hat 200 Silber
LERNE Holzfällen

```

Ausführung:

- (1), (2), (3): Die Einheiten a, b, und c reservieren zunächst ihre eigenen 5 Eisen, 10 Silber, bzw. 100 Silber.
- (4): Dann erst holt sich b die restlichen 90 Silber aus dem Pool, und zwar 10 von Einheit a und 80 von Einheit d, da diese als einzige noch nicht reserviert sind.
- (5): Einheit b nimmt sich 10 Holz aus dem Pool von Einheit a.
- (6): Einheit a gibt die restlichen 5 Eisen, die nicht reserviert waren, an Einheit d.
- (7): Einheit b versucht 100 Silber an c zu übergeben; das einzige Silber, das noch nicht reserviert ist, hat Einheit d, also wird das übergeben.
- (8): Einheit b gibt 9 Holz von Einheit a an Einheit d.
- (9): Einheit c nimmt sich zur Produktion aus dem Pool 1 Holz von Einheit a, das noch nicht reserviert ist.
- (10): Alle Einheiten bezahlen Unterhalt (wir nehmen an, 10 Silber pro Person).

Ergebnis:

- Einheit a hat 0 Silber, 0 Holz, 5 Eisen.
- Einheit b hat 10 Holz, 80 Silber (20 verbraucht für Unterhalt von a und b), 10 Eisen.
- Einheit c hat 190 Silber (10 verbraucht) und produziert nur einen Speer, da sie aus dem Pool nur ein Holz bekommt.
- Einheit d hat 9 Holz und 10 Silber (10 verbraucht), 5 Eisen.

Historische Bemerkung

In älteren Versionen war der Materialpool eine optionale Einstellung, die jeder Spieler an- oder abschalten konnte. Es gab getrennte Einstellungen für Silber und andere Gegenstände. Seit einiger Zeit ist der Silber- und der Materialpool für alle Parteien automatisch aktiv.

Siehe auch

- [GIB](#)
- [RESERVIERE](#)
- [Befehlsreihenfolge](#)

Krieg

Konflikte werden in Eressea 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."

Die Seiten in einer Schlacht

Mit dem Befehl [ATTACKIERE](#) startet man den Angriff gegen den Gegner. Die [ATTACKIERE](#)-Befehle werden in einer zufälligen Reihenfolge ausgeführt. Bei einer Attacke sammeln sich die Einheiten aller Seiten in der Region und kämpfen als Einzelpersonen gegeneinander. Eine Schlacht dauert maximal sechs Runden, fünf reguläre Kampfunden und eventuell noch die Runde 0 (Null), die [Taktiker-Runde](#).

Die angreifende Seite besteht aus allen Einheiten, welche [ATTACKIERE](#)-Befehle gegen eine oder mehrere Einheiten der verteidigenden Partei gegeben haben.

Die verteidigende Seite besteht aus den Einheiten der verteidigenden Partei, die angegriffen wurden, wo der Gegner also [ATTACKIERE einheit](#) gemacht hat, und allen Einheiten, die kampfbereit sind (also [KÄMPFE](#), [KÄMPFE AGGRESSIV](#), [KÄMPFE HINTEN](#) oder [KÄMPFE DEFENSIV](#) gesetzt haben). Außerdem helfen alle kampfbereiten Einheiten alliierter Parteien, also jener, die [HELFE KÄMPFE](#) für die angegriffene Partei gesetzt haben.

Es gibt also unterschiedliche Gründe, warum eine Einheit am Kampf teilnimmt. Diese sind in der Reihenfolge ihrer Priorität:

1. Die kampfbereite Einheit greift eine andere Einheit an. Dann nimmt sie in jedem Fall am Kampf teil.
2. Die Einheit wird von einer anderen Einheit angegriffen. Dann gliedert sie sich entsprechend ihres Kampfstatus in die [Kampfreihen](#) ein. (s.a. [KÄMPFE](#)).
3. Eine Einheit aus der eigenen Partei wird von jemandem attackiert. Dann nimmt die Einheit am Kampf teil, wenn sie weder [KÄMPFE NICHT](#) noch [KÄMPFE FLIEHE](#) gesetzt hat. In letzterem Fall kommt sie nicht auf die Idee, zu flüchten, da sie ja nicht selbst bedroht ist.
4. Eine Einheit aus einer verbündeten Partei (also einer Partei, der man [HELFE KÄMPFE](#) gesetzt hat) wird von jemandem attackiert. Dann nimmt die Einheit am Kampf teil, wenn sie nicht [KÄMPFE NICHT](#) oder [KÄMPFE FLIEHE](#) gesetzt hat. Wiederum wird eine Einheit mit [KÄMPFE FLIEHE](#) nicht flüchten, da sie keiner direkten Bedrohung ausgesetzt ist.

Alliierte helfen also automatisch nur Verteidigern und *nur dann, wenn der Verteidiger nicht selber attackiert hat*. Angegriffene verteidigen sich mit dem Rest der Partei, wenn dieser sich nicht explizit aus dem Kampf heraushält. Für einen Angriff spielt der Kampfstatus primär keine Rolle: Außer Verteidigern werden nur solche Einheiten in den Kampf verwickelt, die einen [ATTACKIERE](#) Befehl gegeben haben. Einheiten, die jedoch [KÄMPFE NICHT](#) oder [KÄMPFE FLIEHE](#) gesetzt haben, können auch nicht angreifen.

Achtung! Einheiten innerhalb einer belagerten Burg können Einheiten außerhalb der Burg nicht zur Hilfe eilen!

Um also einen Feind gemeinsam anzugreifen, muss jede angreifende Partei mindestens eine Einheit des Feindes attackieren. Um sich gemeinsam gegen Angreifer zu wehren, müssen sich die verteidigenden Parteien nur gegenseitig helfen.

Prinzipiell gilt jeder als alliiert, dem **HELFE KÄMPFE** gesetzt wurde, und der niemanden attackiert hat, dem **HELFE KÄMPFE** gesetzt wurde.

Beispiel 1:

A hilft B und C. C attackiert B, deshalb greift A in den Kampf mit ein:
B ist alliiert. Partei C gilt nicht als alliiert, weil sie einen Alliierten angreift.

Wer kämpft nun gegen wen?

Ich kämpfe gegen meine Feinde. Meine Feinde sind Parteien, die mich angreifen, die ich angreife, oder die einen Alliierten (nach der Definition von eben) angreifen.

Beispiel 2:

A hilft B und C. B und C attackieren sich gegenseitig. Dann hilft A weder B noch C, denn keiner von ihnen gilt als alliiert, und keiner ist ein Feind von A.

Beispiel 3:

A attackiert B und C. Sind B und C nicht alliiert, helfen sie einander trotzdem gegen A, denn A ist ein gemeinsamer Feind. Wenn also B noch Fronttruppen hat, C aber nur noch Bogenschützen, dann stellen sich die Truppen von B schützend vor C.

Ausnahme: Wenn B und C verfeindet sind, weil z.B. B gegen einen zusätzlichen Alliierten D von C kämpft, dann helfen Sie sich nicht untereinander, auch nicht gegen A.

Beispiel 4:

A und B attackieren C. Dann helfen sie sich gegen C (auch, wenn sie nicht alliiert sind), da sie ja einen gemeinsamen Feind haben.

Die Schlacht

Eine Schlacht dauert fünf Kampfunden zuzüglich einer eventuellen Taktikerrunde. In jeder Kampfunde schlagen die Kämpfenden in einer zufälligen Reihenfolge zu.

Man beachte, daß an einem Kampf teilnehmende Personen (das sind Personen, die im Kampfbericht aufgelistet werden) grundsätzlich keine weiteren langen Befehle ausführen können. Ausnahmen sind **Kämpfe auf See** und Kämpfe in Regionen, die *zu Kampfbeginn* von mindestens einer Einheit, die dem Kämpfer **HELFE BEWACHE** gesetzt hat, oder aus der eigenen Partei ist, bewacht wird. In diesem Fall sind weitere lange Befehle möglich.

Kampfreiheiten

Im Kampf gibt es vier Kampfreiheiten, diese bestehen nur aus den Einheiten, die auch wirklich am Kampf teilnehmen (s.o.). Für weitere Informationen über die Kampfstatistiken siehe **KÄMPFE**.

1. Reihe: Hier stehen alle Einheiten, die **KÄMPFE** oder **KÄMPFE AGGRESSIV** gesetzt haben.
2. Reihe: Hier stehen alle Einheiten, die **KÄMPFE HINTEN** oder **KÄMPFE DEFENSIV** gesetzt haben.
3. Reihe: Hier stehen alle Einheiten, die **KÄMPFE NICHT** gesetzt haben.
4. Reihe: Hier stehen alle Einheiten, die gerade versuchen, zu fliehen. Also die, die **KÄMPFE FLIEHE** gesetzt haben und solche, die entsprechend viele Trefferpunkte abbekommen haben (siehe auch **Flucht**).

Nur die ersten beiden Kampfreiheiten können am Kampf teilnehmen, also angreifen. Nicht kampfbereite Einheiten, die direkt angegriffen werden, müssen sich erst verteidigen, wenn die ersten beiden Reihen aufgerieben sind. Fliehende Einheiten versuchen natürlich zu fliehen (siehe **hier**).

Einheiten, die in der 2. Reihe kämpfen, können erst direkt im Nahkampf angegriffen werden, wenn sie an die Front kommen (das kann z.B. passieren, wenn die 1. Reihe überrannt wird, s.u.). Gegen Angriffe gegnerischer Fernkämpfer verteidigen sie sich mit dem besten Kampftalent.

Kampfzauber von Magier können hinter und an der Front gezaubert werden; wenn der Magier jedoch keinen Kampfzauber gesetzt hat, wird er sich - wie alle anderen auch - bewaffnen und kämpfen.

Überrennen

Hat eine Partei und ihre Verbündeten mehr als dreimal so viele Personen in der Frontreihe, wie ihre Gegner gegenüber, dann müssen alle gegnerischen Einheiten aus der 2. Reihe aufrücken. Die 1. Reihe wurde überannt. Dieses Verhältnis wird vor jeder Kampfrunde überprüft.

Die Musterung der Einheiten

Nun bewaffnen sich die Einheiten: jede Person in einer Einheit rüstet sich mit einer Nah- und Fernkampfwaffe und einer Rüstung, die sie gebrauchen kann, aus. Dabei bevorzugt sie diejenigen Waffen, bei denen sie in der Summe aus Attacke und Parade das höchste Talent hat. Magier, die einen Kampfzauber gesetzt haben, benutzen diesen zum Angriff. Für die Verteidigung benötigen sie aber eine Waffe (und ein passendes Kampftalent), sonst gelten sie als **unbewaffnet**.

Vorsicht: ungebrauchte Waffen oder Rüstungen werden nicht automatisch an unbewaffnete oder ungerüstete Einheiten weiter verteilt.

Während des Kampfes wird die Waffe nicht mehr gewechselt, es sei denn, es kann eine bessere Waffe von einer Person aus der gleichen Einheit übernommen werden, die bereits gestorben ist (die überlebenden Kämpfer benutzen jeweils die besten verfügbaren Waffensets).

Ein Fernkämpfer, der plötzlich in der ersten Reihe angegriffen wird, muss zu einer Nahkampfwaffe greifen (sofern er eine besitzt und das entsprechende Talent zumindest auf Stufe 1 hat), sonst verteidigt er sich **ohne Waffe**.

Beispiel: Eine Einheit mit 20 Personen hat 15 Schwerter, 10 Schilde und 5 Kettenhemden. Dann werden 5 Personen mit Schwert, Schild und Kettenhemd kämpfen, 5 weitere mit Schwert und Schild, 5 nur mit einem Schwert und die letzten 5 Kämpfer bleiben unbewaffnet.

Die Taktikerrunde

Vor der Schlacht wird der beste Taktiker aller teilnehmenden Einheiten bestimmt. Ein Taktiker, der in der ersten Reihe kämpft, bekommt einen Bonus von +1 auf sein Taktik-Talent. Steht er in der 3. oder 4. Reihe, reduziert sich sein Talent um 1. Die Seite mit den besten Taktiker hat die erste Attacke frei (die sogenannte "Taktikerrunde"): in einem geschickten Manöver lockt er die Feinde in einen Hinterhalt und kann in der ersten Kampfrunde überraschend zuschlagen, ohne dass der Feind in dieser Runde auch angreifen kann. Sind zwei oder mehr Taktiker aller Seiten gleich gut, so können beide Seiten in der Taktikerrunde zuschlagen.

Um ein wenig "Tagesform" und Glück einfließen zu lassen, erhält jeder Taktiker einen zufälligen Bonus, der bei 0 startet und rein theoretisch sehr groß werden kann, wobei die Wahrscheinlichkeit dafür immer geringer wird, je größer der Bonus ist.

Helden

Helden sind besonders starke Kämpfer. Sie müssen zuvor mit dem Befehl **BEFÖRDERE** ernannt worden sein.

Helden können in jeder Kampfrunde 10 mal angreifen.

Achtung! Dies gilt nicht für magische Angriffe und auch nicht für Armbrüste und Katapulte.

Für nähere Informationen siehe **BEFÖRDERE**.

Der Kampf zwischen zwei Personen

In jeder Schlacht kämpfen die Armeen personenweise gegeneinander, egal wie groß sie sind. Dabei wird folgendermaßen vorgegangen:

- Die Basis-Trefferchance (BT) eines Angreifers liegt grundsätzlich bei 30%. Die Attacke des Angreifers und die Parade des Verteidigers sind (zunächst) so hoch, wie ihr Waffentalent.
- Boni/Mali addieren: Zur Attacke des Angreifers und zur Parade des Verteidigers werden eventuelle **Boni und Mali** addiert.
- Handelt es sich bei dem Angreifer um einen Fernkämpfer, wird der so modifizierte Paradowert seines Gegners halbiert.

- Werte voneinander abziehen: Für jeden Punkt Differenz zwischen der Attacke des Angreifers und der Parade des Verteidigers wird jetzt die BT um 5% erhöht bzw erniedrigt. Die tatsächliche Trefferchance ergibt sich also aus folgender Formel: $(\text{Attacke}(\text{Angreifer}) - \text{Parade}(\text{Verteidiger})) * 5\% + 30\%$.
- Kritische Treffer: Schlägt der Angriff fehl, hat der Angreifer zusätzlich eine 10%ige Chance, seinen Angriff doch noch zu verwandeln: Er kann ein zweites Mal zuschlagen und zwar mit einer um 90 bis 99% (Zufall) erhöhten Trefferchance. Dadurch haben stark benachteiligte Kämpfer die Möglichkeit, zumindest einige Zufallstreffer zu landen.

Jede Person attackiert einmal pro Kampfrunde (außer [Helden](#)).

Gelingt einem Kämpfer ein Treffer, so fügt er dem Gegner Schaden zu. Dabei verursachen verschiedene Waffen auch verschieden starken Schaden (Schadenspunkte, siehe [hier](#)). Außerdem lohnt es sich, hohe Waffentalente zu haben: hat man mehr Talentstufen als der Gegner, so erhöht sich der Schaden bei einem Schlag um einen Punkt pro zwei Talentstufen Unterschied. Dabei werden reine Talentwerte gerechnet, Boni durch Pferde, Burgen usw. zählen nicht. Dies gilt für Fern- und Nahkampf gleichermaßen.

Hat eine Person mehr Schadenspunkte hinnehmen müssen, als sie "einstecken kann" (siehe [diese](#) Tabelle) (dabei addieren sich die verschiedenen Treffer im Kampf), so stirbt sie.

Trägt ein Kämpfer eine Rüstung, so kann diese einen Teil (oder gar alle) der Schadenspunkte auffangen. Allerdings wird man durch Rüstung unbeweglicher, und im Gegenzug erhöht sich die Chance, überhaupt getroffen zu werden (siehe [diese](#) Tabelle). Gegen Armbrüste wirkt eine Rüstung nur zur Hälfte (abgerundet).

Manche Wesen oder Waffen sind auch in der Lage magischen Schaden zu verursachen. Gegen magischen Schaden ist eine normale Rüstung wirkungslos. Es zählt nur die [Magieresistenz](#) welche sich durch bestimmte Ausrüstungsgegenstände und Zauber steigern lässt.

Außerdem gibt es noch das Talent Ausdauer, mit dem man seinen Körper stählt und so mehr Trefferpunkte erleiden kann, ohne daran zu sterben (siehe [diese](#) Tabelle).

Fernkampf

Schußwaffen und Katapulte können am besten aus der zweiten Reihe heraus benutzt werden. Hier sind sie vor den Nahkämpfern des Gegners durch die erste Reihe geschützt.

Die Fernkämpfer suchen sich mit 67% Wahrscheinlichkeit einen Gegner aus der ersten Reihe und mit 33% einen Gegner aus der ersten oder zweiten Reihe.

Armbrüste haben zudem die Eigenschaft, Rüstungen zu durchbohren: Gegen einen Armbrust-Treffer wirkt die Rüstung nur zur Hälfte (abgerundet).

[Diese](#) Tabelle zeigt, wie sich die Schusswaffen unterscheiden. Einen Bogen zu benutzen ist sehr schwer, dafür kann man jede Kampfrunde schießen. Armbrüste sind viel einfacher zu bedienen, aber können nur jede dritte Kampfrunde schießen. Katapulte schießen zufällig in den ersten 5 Kampfrunden und verursachen dabei schwere Schäden.

Gegen Fernkampfwaffen parieren angegriffene Personen nur mit ihrem halben Talent. Einheiten in der ersten Reihe verteidigen sich mit ihrem vollem Talentwert, wenn der Fernkämpfer auch in der ersten Reihe steht.

Achtung! Wenn ein Fernkämpfer in die erste Reihe gerät (z.B. weil diese [überrannt](#) wurde), muss er sich mit einer Nahkampfwaffe verteidigen. Wenn er diese nicht hat oder nicht damit umgehen kann (also sein entsprechendes Talent kleiner als 1 ist), verteidigt er sich [unbewaffnet](#)!

Katapulte benötigen Munition. Diese kann mittels [MACHE katapultmunition](#) durch einen Steinbauer mit Talent 3 aus Steinen produziert werden und wiegt 10 Gewichtseinheiten. Eine Munitionseinheit entspricht dabei einer Salve.

Der unter Probe angegebene Wert ist der Malus, den der Fernkämpfer beim Angriff hat.

Tabelle 27: Schusswaffen - Proben, Zeitaufwand und Treffer

Waffe	Talent	Probe	Nachladen
Armbrust	Armbrustschießen	0	2
Katapult	Katapultbedienung	4	5
Bogen/Elfenbogen	Bogenschießen	2	0

Dabei ist unter Nachladen angegeben, wie lange es dauert, die Waffe wieder schußbereit zu machen. Ein Katapult kann also in jedem Kampf nur einmal eingesetzt werden. Eine Armbrust kann demnach jede dritte Runde schießen, Bögen sogar jede Runde.

Boni und Mali

Verschiedene Faktoren können die Chance, jemanden zu treffen (Attacke) oder einen Treffer abzuwehren (Parade), modifizieren. Alle Boni und Mali wirken sich direkt auf das Talent aus und werden vor einer eventuellen Talent-Halbierung durch Fernkämpfer angerechnet. Die Schadenspunkte, die eine Person austeilt, werden durch die Boni und Mali nicht verändert, hier zählen die unmodifizierten Talentwerte. Siehe verkürzt auch [diese Tabelle](#).

Unbewaffnete Als unbewaffnet gelten auch Personen, die kein passendes Waffentalent zu ihrer Waffe haben.

Unbewaffnete Personen kämpfen mit einem Talent von -2.

Fernkämpfer, die in einen Nahkampf geraten und nicht auf eine Nahkampfwaffe (und ein entsprechendes Talent) zurückgreifen können, verteidigen sich mit einem Talent von -2. Sie können aber noch mit ihrer Fernkampfwaffe angreifen.

Das Talent, mit dem Orks in den unbewaffneten Kampf gehen, bestimmt sich aus der Stufe ihres besten Nahkampftalents -3.

Burgenbonus Personen in Burgen sind zusätzlich geschützt. Burginsassen erhalten je nach Größe der Burg einen Bonus bei der Parade, wenn sie zur verteidigenden Seite gehören und die Burg groß genug ist, um sie zu beherbergen. Dabei gibt eine Befestigung +1, ein Turm +2 usw. bis zur Zitadelle, die +5 gibt. Greifen die Burginsassen selber an, erhalten sie den Burgenbonus zur Parade nicht mehr. Der Burgenbonus gilt auch gegen Fernkämpfer!

Pferdebonus In Ebenen, Wüsten und Hochländern können Nahkämpfer in der ersten Reihe auf freiem Feld ein Pferd benutzen. Um ein Pferd in den Kampf zu reiten, braucht man ein Reiten Talent von mindestens 2. Reiter bekommen einen Bonus von +2 auf Attacke und Parade, weil sie schneller und wendiger sind. Keinen Pferdebonus erhalten Personen, die innerhalb einer Burg stehen, vom Burgenbonus profitieren und attackiert werden. Trolle können Pferde nicht im Kampf nutzen!

Lanzenbonus Berittene Speer- und Lanzenträger erhalten einen weiteren Bonus von +1 zur Attacke.

Pikenbonus Speer- und Hellebardenträger, die kein Pferd benutzen, erhalten gegen berittene Truppen einen Bonus von +1 zur Parade.

Waffenmodifikatoren Auch Waffenmodifikatoren (siehe [hier](#)), gelten in diesem Sinne als Boni und Mali.

Eine Hellebarden-Einheit hat also (zusätzlich zu eventuellen anderen Boni oder Mali) +2 auf ihre Parade. Wenn sie selbst nicht reitet und gegen einen Reiter kämpft wird ihr Paradowert für diesen Moment noch einmal um +1 erhöht.

Beispiele:

- Basiswert des Angreifers: BT=30%
Angreifer mit Talent 3, Verteidiger Talent 4 -> Trefferchance=25%
Verteidiger steht in Zitadelle -> Parade +5 -> Trefferchance=0%
Der Angreifer hat also nur eine Chance von 10% (kritischer Treffer), überhaupt noch einen zweiten Versuch zu bekommen, und dann nochmal eine 90 bis 99%ige den kritischen Treffer zu landen. Insgesamt hat er also lediglich 9 bis 9,9% Chance, den Verteidiger zu treffen. Er ist ja auch (durch die Zitadelle) wirklich stark im Nachteil.
- Diesmal steht der Verteidiger nicht in der Zitadelle:
Basiswert des Angreifers -> BT=30%
Angreifer mit Talent 3, Verteidiger Talent 4 -> Trefferchance=25%
Angreifer mit Pferdebonus -> Attacke +2 -> Trefferchance=35%
- Ein Schwertkämpfer mit Hiebaffen 3 gegen einen Reiter mit Reiten 1 und Stangenaffen 2: Er kämpft mit Attacke 3 (Talent 3) gegen Parade 2 (Talent 2, ohne Pferdebonus - der Reiter kann nicht gut genug reiten).
-> Der Angreifer hat eine Trefferchance von 35%.
- Ein Bogenschütze mit Talent 9 greift aus der 2. Reihe einen Lanzenreiter mit Reiten 3 und Stangenaffen 9 an. Er attackiert mit 7 (Malus von 2 durch den Bogen) gegen eine Parade von 5 (der Paradowert wird halbiert und abgerundet: Talent 9, +2 Pferdebonus -> $(9+2)/2=5$)
-> Der Angreifer hat eine Trefferchance von $(7-5)*5\%+30\%=40\%$

- Ein Lanzenreiter mit Reiten 3 und Stangenwaffen 9 greift einen Bogenschützen mit Talent 9 in der 1. Reihe an.
 - Er attackiert mit 12 (Talent 9, +2 Pferdebonus und +1 Lanzenbonus) gegen eine Parade von -2 (Schütze ohne Waffe für den Nahkampf).
 - > Der Angreifer hat eine Trefferchance von 100%; er wird also in jedem Fall treffen...
 - Er pariert mit seinem vollen Paradowert (also Waffentalent+Pferdebonus=11) gegen die Fernkampfwaffe, da der Schütze in der 1. Reihe steht, und der Schütze muss auf seinen Talentwert den Malus 2 (durch den Bogen) hinnehmen.
 - > Der Schütze greift also effektiv mit einer Attacke von 7 gegen den Reiter mit einer Parade von 11 an. Er hat also eine Trefferchance von $(7-11)*5\%+30\%=10\%$.
- Ein Speerträger mit Stangenwaffen 3 in einer Burg greift einen Reiter mit Reiten 2 und Stangenwaffen 3 an.
 - Er attackiert mit 3 (Talent 3, kein Pikenbonus bei der Attacke; kein Burgenbonus, da er den Angriff begonnen hat) gegen 5 (Talent 3, +2 Pferdebonus, kein Lanzenbonus bei der Parade).
 - > Der Angreifer hat eine Trefferchance von $(3-5)*5\%+30\%=20\%$.
 - Er pariert mit 4 (Talent 3, kein Burgenbonus, da er selbst angegriffen hat; +1 Pikenbonus) gegen 6 (+2 Pferdebonus und +1 Lanzenbonus).
 - > Der Angegriffene hat eine Trefferchance von $(6-4)*5\%+30\%=40\%$.
- Ein Reiter mit Reiten 2 und Hieb Waffen 2 gegen einen Speerträger mit Stangenwaffen 3:
 - Er attackiert mit 4 (Talent 2, +2 Pferdebonus) gegen 4 (Talent 3 und +1 Pikenbonus).
 - > Der Angreifer hat eine Trefferchance von 30%.
 - Der Speerträger schlägt zurück mit 3 gegen 4 (der Pikenbonus gilt nur bei der Parade, nicht bei der Attacke).
 - > Der Speerträger hat eine Trefferchance von 25%.
- Ein Lanzenreiter mit Reiten 2 und Stangenwaffen 3 greift einen gleich guten Kollegen an. Er kämpft mit 6 (Talent 3, +2 Pferdebonus, +1 Lanzenbonus) gegen 5 (Talent 3, +2 Pferdebonus)
 - > Der Angreifer hat eine Trefferchance von 35%.

Hieraus folgt, daß man eine Burg relativ gut halten kann, daß man aber aus einer Burg heraus keine Angriffe starten sollte, denn damit verliert man seinen Bonus bei der Verteidigung. Hieraus folgt auch, daß Speerträger ein wenig wirksamer gegen berittene Truppen sind als Schwertträger.

Die Flucht

Personen, die **KÄMPFE FLIEHE** gesetzt haben und **attackiert** werden, versuchen zu fliehen. Dies tun sie vor jeder Kampfrunde, es kann also sein, daß sie erst (weitere) Treffer hinnehmen müssen.

Personen mit **KÄMPFE** oder **KÄMPFE HINTEN**, die nur noch 20% ihrer Trefferpunkte haben und Personen mit **KÄMPFE DEFENSIV** oder **KÄMPFE NICHT**, die nur noch 90% ihrer Trefferpunkte haben, versuchen ebenfalls zu fliehen, aber erst, wenn sie im Kampf einen Treffer abbekommen haben. Dabei zählen auch Treffer, deren Schadenspunkte vollständig von der Rüstung aufgehalten wurden und fehlgeschlagene Trefferversuche. Das soll verhindern, dass Einheiten, die schon vor dem Kampf angeschlagen waren, fliehen, obwohl sie nicht tatsächlich in Gefahr waren.

Die Grundchance für die Flucht beträgt 25% (50% für Halblinge), dazu kommen 10%, wenn man ein Pferd hat und je 5% pro Stufe im Talent Tarnung; der Maximalwert ist aber 75% (bzw. 90% für Halblinge).

Fliehende Einheiten entziehen sich dem Kampf, verbleiben aber in sicherer Entfernung zum Kampfgeschehen in der Region. Befand sich die Einheit in einem Gebäude oder auf einem Schiff an Land, verläßt sie dieses, sobald eine Person aus der Einheit während des Kampfes geflohen ist.

Besonderheiten gelten für Einheiten mit dem Status **FLIEHE**. Diese Einheiten können sich nach dem Kampf noch bewegen, auch wenn sie sonst keinen langen Befehl ausführen dürften. Weiterhin können diese Einheiten keine Regionen bewachen. Eine durchgeführte Bewachung wird automatisch aufgelöst, wenn die Einheit den Status **FLIEHE** einnimmt. Dies geschieht zu Beginn der Runde, womit alle Effekte von **BEWACHE** sofort aufgelöst werden.

Kampf auf und von Schiffen

Seeschlachten werden wie **Schlachten** zu Land ausgefochten: die **Schiffe** entern sich gegenseitig und die Einheiten fallen übereinander her. Nach der Schlacht ist es den Einheiten möglich, weitere lange Befehle auszuführen.

Ist ein Schiff in eine Schlacht verwickelt, so bekommt es pro Kampfrunde 5% Schaden, wenn mindestens eine Person auf dem Schiff einen Schaden erlitten hat. Die **Taktikrunde** und die erste Runde wird nicht mitgezählt, so dass es immer

nur maximal 20% Schaden geben kann. Ist das Schiff nach der Schlacht unterbemannt oder unbemannt, treibt es ohne Kontrolle im Ozean und nimmt weiteren [Schaden](#).

Will man mit einem Schiff Truppen in einer feindlich [bewachten](#) Region anlanden, so müssen diese erst das Schiff [VERLASSEN](#) und können erst in der folgenden Runde den Angriff starten oder sich bewegen. Dadurch hat der Gegner die Möglichkeit, entsprechend zu reagieren.

Von Land aus kann man Schiffe an der Küste sofort angreifen. Auch reihen sich Truppen auf Schiffen normal gemäß Kampf- und [HELFE](#)-Status in die Kampfreiheiten ein, falls sie oder Verbündete angegriffen werden.

Piraterie

Mit **Piraterie** hat ein Schiffskapitän die Möglichkeit, Schiffe anderer Parteien in Nachbarregionen aufzubringen.

Der Kapitän legt sich auf die Lauer nach Schiffen, die nach ihrer Bewegung in einer Nachbarregion liegen. Er wird sich dann automatisch dorthin begeben, wenn sich die Partei nach dem Befehl [PIRATERIE "parteinummer"](#) in seiner "Suchliste" befindet. Dort angekommen, kann die Mannschaft in der kommenden Runde ganz normal agieren. Mit Hilfe von [FOLGE SCHIFF](#) kann man seine Opfer auch erstmal verfolgen. Bei der ganzen Geschichte sind einige Sachen zu beachten:

- Der Mechanismus funktioniert auch, wenn das Piratenschiff an Land ist. Er bietet also eine effektive Möglichkeit zum Küstenschutz.
- Piratenkapitäne sind dumm wie Brot. Sie können nicht einschätzen, ob ein Ziel ihnen möglicherweise überlegen ist und werden fröhlich auch mit einem einzigen Schiff in einer feindlichen Flotte von 100 Schiffen hineinfahren. Das Piratendasein hat eben seine Risiken.
- Stehen mehrere potentielle Ziele zur Auswahl wird der Kapitän eines nach dem Zufallsprinzip aussuchen.
- Hat bereits ein alliiertes Schiff (also eines, dessen Partei [HELFE KÄMPFE](#) zur eigenen Partei gesetzt hat) mit Piraterie-Befehl, welches sich in derselben Region befindet, ein Opfer erkannt, so wird sich ein Schiff mit Piraterie-Befehl ebenfalls in die betreffende Region, vorausgesetzt, das vom ersten Schiff erkannte Opfer ist ebenfalls ein potentiell Opfer.

Das Ende

Nach der Schlacht werden die Toten gezählt, und alles brauchbare Material von ausgelöschten Einheiten wird zusammengetragen und unter den Überlebenden verteilt.

Einheiten, die im Kampf verletzt wurden, bleiben verletzt. Dies wird im Report mit angezeigt.

Im Laufe der Zeit erholen sich die verletzten Einheiten wieder. Dabei regenerieren Einheiten normalerweise 5% ihrer maximalen Trefferpunkte pro Runde hinzu, mindestens aber je einen Punkt pro Person in der Einheit. Untote Einheiten regenerieren nicht.

Einheiten, die am Kampf teilnehmen (die also im Kampfreport auftauchen) können ihren langen Befehl ausführen, wenn die Region *bei Kampfbeginn* von einer Einheit [bewacht](#) wurde, die zur eigenen Partei ein [HELFE BEWACHE](#) gesetzt hat. Nach Kämpfen auf See kann man stets noch lange Befehle ausführen.

Einheiten mit dem Kampfstatus [KÄMPFE FLIEHE](#) können sich nach dem Kampf noch bewegen (mit [NACH](#), [ROUTE](#), [FOLGE](#)).

Siehe auch

- [Kriegstabellen](#)

Kriegstabellen

Auf dieser Seite sind kampfrelevante Eigenschaften von Waffen, Rüstungen und Rassen aufgeführt.

Waffeneigenschaften

Tabelle 28: Waffenschäden

Waffe	Schaden/Fuß	Schaden/Pferd	OB	DB	H/S		
Katapult	3d10+5, 6 mal	3d10+5, 6 mal	-4	0			
Armbrust	3d3+5	3d3+5	0	0			
Mallornarmbrust	3d3+6	3d3+6	0	0			
Bogen	1d11+1	1d11+1	-2	0			
Mallornbogen	1d11+2	1d11+2	-2	0			
Elfenbogen	2d6+4	2d6+4	-2	0		2d4+5	E
Speer	1d10	1d12+2	0	0	S		
Mallornspeer	1d10+1	1d12+3	0	0	S		
Hellebarde	2d6+3	2d6+3	-1	+2	S		-G
Lanze	1d5	2d6+5	0	-2	S		-G
Mallornlanze	1d5+1	2d6+6	0	-2	S	1d5+2 / 2d6+7	-G
Schwert	1d9+2	1d9+2	0	0	H		
Bihänder	2d8+3	2d8+3	-1	-2	H		-G
Kriegsaxt	2d6+4	2d6+4	+1	-2	H		-G
Laenschwert	3d6+10	3d6+10	+1	+1	H	2d9+4	
Unbewaffnete	1d5	1d6	0	0			
" Trolle	1d5+1	-	0	0			
Repetierarmbrust			0	0		4d3+3	HZ

- d steht für dice, Würfel. Ein d5 ist also ein 5-seitiger Würfel. Die Zahl vor dem d gibt an, wieviele dieser Würfel geworfen werden. Und schließlich wird noch ein Festwert addiert. Ein Bogen erreicht also 2 bis 12 Schadenspunkte, eine Hellebarde (2d6+3) 5 bis 15.
- Der Schaden zu Pferd gilt nur in Verbindung mit dem [Pferdebonus](#).
- OB und DB sind der Offensiv- und Defensiv-Bonus; so ist eine Kriegsaxt eher als Angriffswaffe ausgelegt, derweil eine Hellebarde eher der Verteidigung dienlich ist.
- Bei einem Armbrusttreffer wird der Rüstungsschutz des Gegners halbiert und abgerundet.
- Unter H/S ist angegeben, ob die Waffe eine Hieb- oder Stangenwaffe ist.
- Alle Mallornwaffen erhöhen die Magieresistenz um 15%, alle Laenwaffen und -rüstungen um 30%. Details zur Magieresistenz folgen unten.
- E: kann nur von Elfen benutzt werden; -G: kann nicht von Goblins benutzt werden; HZ: kann nur von Halblingen und Zwergen benutzt werden (nur E3).

Fernwaffen

Tabelle 29: Schusswaffen - Proben, Zeitaufwand und Treffer

Waffe	Talent	Probe	Nachladen
Armbrust	Armbrustschießen	0	2
Katapult	Katapultbedienung	4	5
Bogen/Elfenbogen	Bogenschießen	2	0

Dabei ist unter Nachladen angegeben, wie lange es dauert, die Waffe wieder schußbereit zu machen. Ein Katapult kann also in jedem Kampf nur einmal eingesetzt werden. Eine Armbrust kann demnach jede dritte Runde schießen, Bögen sogar jede Runde.

Ausdauer

Tabelle 30: Erhöhte Trefferpunkte durch Ausdauer

Die Formel dazu ist $(\text{Talent}/2)^{(1,5)} \cdot 20\%$

Talent	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	...	15	...	20
Trefferpunkte	+7%	+20%	+37%	+57%	+79%	+104%	+131%	+160%	+191%	+224	...	+410%	...	+

Rüstung

Tabelle 31: Rüstungen

Rüstung	Panzerung	Trefferchance/Nah- und Fernkampf
Plattenpanzer	5	* 130%
Kettenhemd	3	* 115%
Schild	1	* 85%
Laenschild	2	* 75%
Laenkettenhemd	6	-
Turmschild	-	-
Schuppenpanzer	-	-

Es kann jeweils nur eine Rüstung benutzt werden, mehrere Rüstungen schützen nicht mehrfach.

Schilde können, obwohl sie als Rüstung zählen, zusammen mit einer Rüstung benutzt werden und wirken dann additiv zur Rüstung, aber auch nur jeweils ein Schild pro Person.

Ein Plattenpanzer fängt also von jedem Treffer 5 Punkte ab, erhöht die Chance, selber getroffen zu werden, aber um 30%; ein Schild fängt einen Trefferpunkt ab und erniedrigt die Chance, getroffen zu werden, um 15%. Diese Werte werden **nicht** einfach zur Trefferchance des Gegners addiert! Sondern die Trefferchance wird um diesen Anteil ihrer selbst erhöht (siehe Beispiele unten).

Natürliche Rüstungen einzelner Rassen wirken halbkumulativ, d.h. die Hälfte des natürlichen Rüstungswertes (abgerundet) wird aufgeschlagen. Damit kann eine Rasse mit natürlicher Rüstung von 2 einen maximalen Rüstungswert von 9 (Laenausrüstung) bzw. 7 (konventionelle Ausrüstung) erreichen.

Ein Kämpfer schlägt auf einen Ungerüsteten und hat dabei eine Chance von 60%, ihn zu treffen. Trägt dieser Verteidiger jedoch ein Kettenhemd, erhöht sich diese Chance auf $60\% + (60\% \cdot 15\%) = 69\%$. Trägt er stattdessen ein Schild, vermindert sie sich auf $60\% - (60\% \cdot 15\%) = 51\%$. Hat er ein Laenschild, sinkt sie auf 45%. Rüstungen und Schilde zusammen multiplizieren sich. Trägt er ein Kettenhemd und benutzt einen Schild, so ist die Chance am Ende $60\% + (60\% \cdot 15\%) = 69\%$ (Kettenhemd) $69\% - (69\% \cdot 15\%) = 58,65\%$ (Kettenhemd und Schild). Das Endergebnis wird immer zu Ungunsten des Verteidigers gerundet, sprich der Verteidigungswert abgerundet.

Rasseneigenschaften

Tabelle 32: Trefferpunkte, Magieresistenz und natürliche Rüstung

Rasse	Trefferpunkte	Magieres.	nat. Rüstung
Menschen	20	0	0
Meermenschen	20	0	0
Zwerge	24	5	0
Orks	24	-5	0
Elfen	18	10	0
Halblinge	18	5	0
Goblins	16	-5	0
Trolle	30	10	1
Dämonen	50	15	2
Insekten	24	5	2
Katzen	20	0	0

Die natürliche Rüstung reduziert den Schaden von Treffern. Sie wirkt zur Hälfte additiv zu normaler Rüstung.

Magieresistenz

Die Magieresistenz ist eine besondere Eigenschaft, die sowohl durch Rasse und Ausrüstung aber auch durch einige Zauber beeinflusst werden kann. Sie gibt bei Kampfzaubern an, wie viel Prozent von einem magischen Schaden abgezogen werden.

Alle Mallornwaffen erhöhen die Magieresistenz um 15%, alle Laenwaffen und -rüstungen um 30%. Dabei wird die Kombination aus natürlicher Magieresistenz, Waffe, Rüstung und Schild nicht einfach addiert, sondern wie die Trefferchancemodifikation multipliziert.

Ein Elf mit Laenschwert und kompletter Laenrüstung (Schild+Kette) hat also **nicht** $10+30+30+30=100\%$ Resistenz sondern $90\%*70\%*70\%*70\%=31\%$ -> 69% Magieresistenz.

Allianz

Allianzen bilden das Rückgrat der Welt, ob dies nun Kriegs-, Handels- oder einfach nur Friedensallianzen sind. In Eressea gibt es einige Bereiche, in denen man anderen Parteien nicht nur "im Geiste" helfen, sondern sie auch regeltechnisch unterstützen kann, was mit dem Befehl **HELFE** geschieht.

Wenn eine Partei einer anderen hilft, bedeutet das nicht automatisch, dass die andere Partei dies auch macht. Hier verhilft nur die Probe auf's Exempel zur Klarheit. Dass diese Rechte nicht automatisch gewährt werden, hat seinen Grund: wäre dies nicht so, könnte man gegnerische Einheiten mit Steinen beladen, den feindlichen Elitetruppen ein paar Bauern anhängen, oder dem lokalen Burgherren seine gesamten Steuern abzweigen.

Zu den einzelnen Bereichen der Unterstützung:

HELFE GIB Die eigenen Einheiten werden alles annehmen, was alliierte Einheiten ihnen geben (Silber, Gegenstände usw.). Dies ist quasi ein ständiges **KONTAKTIERE** für **GIB**.

Achtung! Für die Übergabe einzelner Personen oder Einheiten an Einheiten einer anderen Partei mit dem Befehl **GIB fremder-einheit anzahl PERSONEN** muss weiterhin der **KONTAKTIERE**-Befehl explizit von der Empfänger-Partei benutzt werden! Ebenso kann für einige Zauber ein **KONTAKTIERE** notwendig sein.

HELFE KÄMPFE Eigene kampfbereite Einheiten (solche mit Kampfstatus vorne und hinten) werden mit in einen Kampf eingreifen, wenn die alliierte Partei angegriffen wird.

HELFE SILBER Hiermit unterstützen die eigenen Einheiten die alliierte Partei im Unterhalt. Reicht das Silber der alliierten Einheiten nicht zur Ernährung, werden die eigenen Einheiten mit Silber aushelfen. Es können aber keine eigenen Einheiten verhungern, weil bei der alliierten Partei das Silber nicht reicht.

HELFE BEWACHE Normalerweise lassen bewachende Einheiten keine andere Partei Steuern eintreiben, rekrutieren oder endliche Rohstoffe abbauen und manchmal werden fremde Einheiten bei der Durchreise aufgehalten. Ist diese Hilfe gesetzt, wird den Einheiten der anderen Partei dieses gestattet und sie können ungehindert durchreisen, abbauen und rekrutieren.

Außerdem dürfen alliierte Parteien eventuell nach langen Kämpfen noch lange Befehle ausführen (siehe **Kampfen-de**).

Schließlich wird hiermit alliierten Parteien erlaubt, eigene Burgen und Schiffe zu betreten.

HELFE PARTEITARNUNG Wenn man eigene Einheiten mit **TARNE PARTEI NUMMER xx** mit einer anderen Parteikennung versieht, können Parteien, denen man diesen Hilfe-Status gibt, die echte Partei trotzdem erkennen.

HELFE ALLES ist die Zusammenfassung aller einzelnen Bereiche.

Magie

Magie ist ein mystischer und machtvoller Weg, Dinge zu verändern, und kann im **Kampf** unter den Feinden viel Schaden anrichten.

Es gibt fünf **Magiegebiete**: Illaun, Tybied, Gwyrdd, Cerddor und Draig. Jede Partei muß sich für ein Magiegebiet entscheiden. Dies geschieht mit Hilfe des Befehls **LERNE MAGIE "Magiegebiet"** im Spiel. Ein einmal gewähltes

Magiegebiet kann nicht verändert werden. Alle Magier einer [Partei](#) erlernen automatisch das von der Partei gewählte Magiegebiet, es ist nicht möglich, ein anderes Magiegebiet zu erlernen. Es ist deshalb natürlich nicht möglich das Magiegebiet zu wechseln wenn bereits eine Einheit Magie gelernt hat.

Es darf maximal fünf Magier pro Partei geben, lediglich Elfenparteien dürfen sechs Magier besitzen. Magiereinheiten dürfen immer nur eine Person haben. Magier können keine Personen übergeben. Das Talent Magie zu erlernen kostet $(50+25*(1+Stufe)*Stufe)$ Silber pro Person und Runde.

Tabelle 33: Lernkosten

Nächste Stufe	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	...	20
Kosten	100	200	350	550	800	1100	1450	1850	2300	2800	3350	3950	4600	5300	6050	...	10000

Ein ungelernter Magier bezahlt also 100 Silber für seine ersten Lektionen; hat er schon Stufe 5 im Magietalent, so muß er 1100 Silber pro Lernwoche bezahlen.

Lernen in einer [Akademie](#) kostet das Doppelte. Unterrichtet werden können nur Magier des gleichen Magiegebietes wie der Lehrer. Ein Draig-Magier kann also keinen Illaun-Magier lehren.

Hat ein Magier nicht genug Silber zum Lernen, lernt er in der Woche nur anteilig entsprechend der Silbermenge, die er bezahlen kann.

Mit jeder Stufe, die der Magier erreicht, kann er neue Sprüche bekommen. Es gibt zur Zeit meistens einen Spruch in jeder Stufe, in Ausnahmefällen auch einmal mehrere oder gar keinen. Hat man eine neue Stufe erreicht, so werden die Sprüche in der Auswertung beschrieben. Hat man die Beschreibung vergessen, kann man sie sich mit dem Befehl [ZEIGE](#) nochmals zeigen lassen.

Eine so angezeigte Spruchbeschreibung sieht ungefähr so aus:

Große Explosion

Beschreibung:

Dieser Zauber zerstört eine komplette Insel. Der Magier wird dabei in eine zufällige Region teleportiert.

Art: Normaler Zauber

Komponenten:

1500 Aura

10 permanente Aura

1 Drachenkopf

Modifikationen: Keine

Stufe: 20

Rang: 5

Syntax:

ZAUBERE "Große Explosion"

(Nein, diesen Spruch gibt es nicht!)

Art

Normale Zauber werden mit dem Befehl [ZAUBERE](#) gezaubert. [ZAUBERE](#) ist ein pseudolanger Befehl vergleichbar mit [ATTACKIERE](#). Eine Einheit kann also mehrmals pro Runde zaubern, allerdings keinen anderen langen Befehl ausführen. Das ganze hat aber einen Haken: Die Aura-Kosten der Zauber erhöhen sich. Der erste Zauber, den ein Magier in einer Runde zaubert, kostet die normale, beim Zauber angegebene Aura. Der zweite kostet das doppelte, der dritte das vierfache, der vierte das achtfache usw. Kampfzauber werden davon gesondert behandelt, sie erhöhen die Kosten für normale Zauber nicht und kosten selbst auch immer nur die angegebene Aura. Für das Lernen von Magie durch Anwendung spielt es keine Rolle, ob der Zauberer einen oder mehrere Zauber gewirkt hat.

Außerdem gibt es drei verschiedene Arten von Kampfzaubern: **Präkampfzauber**, **Kampfzauber**, und **Postkampfzauber**. Alle drei Zauber können mit dem Befehl [KAMPFZAUBER](#) "Zauber" gesetzt werden. Löschen kann man einen bestimmten mit [KAMPFZAUBER](#) "Zauber" NICHT oder alle gesetzten Kampfzauber mit [KAMPFZAUBER](#) NICHT.

Hat ein Magier einen gesetzten Prä- oder Postkampfzauber und wird in einen Kampf gezogen, so zaubert er einmal, vor Beginn bzw. nach Ende des Kampfes, diesen Zauber. Dies tut er auch dann wenn er auf kämpfe nicht oder fliehe steht. Aber nur wenn der Magier explizit mit dem Befehl **ATTACKIERE** angegriffen worden ist!

Seinen normalen Kampfzauber zaubert er einmal in jeder Kampfrunde, immer vorausgesetzt natürlich, er besitzt noch ausreichend Aura. Kampfzauber zählen dabei nicht zu den in der Runde gezauberten Zaubern, sie kosten immer nur ihre normalen Kosten und erhöhen die Kosten normaler Zauber in derselben Runde nicht.

Überlebt der Magier den Kampf und hat er noch ausreichend Aura, zaubert er anschließend den Postkampfzauber.

Kampfzauber können nicht wie normale Zauber gezaubert werden, sie wirken nur im Kampf. Damit ein Magier durch **ATTACKIERE** in den Kampf eingreifen kann, muß dieser in der ersten oder besser in der zweiten Reihe kämpfen (siehe **KÄMPFE**).

Aura

Aura ist die magische Kraft, mit deren Hilfe ein Zauberer seine Magie ausübt. Aura wird durch das Zaubern verbraucht und regeneriert sich mit der Zeit wieder. Ein Magier kann eine bestimmte maximale Menge Aura aufnehmen. Wieviel, wird - ebenso wie die Auraregeneration - durch das Magietalent des Magiers bestimmt. Die genauen Angaben für jeden Magier stehen in seinem Report, als Faustregel gilt aber, daß ein Magier etwa Talent^2 Aura aufnehmen kann und pro Woche im Durchschnitt etwa Talent-Stufe Aura regeneriert (das kann aber zwischen fast gar nichts und Talent-Stufe schwanken). Magische Rassen regenerieren Aura schneller, nichtmagische Rassen deutlich langsamer.

Die maximale Aura ist nicht unveränderlich: Zum einen gibt es einen Zauber, mit dessen Hilfe ein Magier Aura auf einen anderen Magier transferieren kann. Der Zielmagier kann dadurch kurzfristig mehr Aura erhalten, als er normalerweise maximal aufnehmen kann. Dadurch kann er Zauber wirken, deren Kosten über seiner Maximalaura liegen. Überschüssige Aura geht aber am Ende einer Runde wieder verloren.

Außerdem gibt es Zauber (und möglicherweise andere Dinge), die den Magier permanente Aura kosten, wie etwa das obige Beispiel. Das heißt, daß der Magier fortan weniger maximale Aura speichern kann. In der Regel sind das sehr mächtige Zaubersprüche oder Artefaktmagie, die permanente Effekte hervorrufen.

Modifikationen

Bei einigen Zaubern kann man eine Stufe angeben, auf der man den Zauber sprechen möchte. Diese muß gleich oder niedriger sein als die Stufe des Magiers und kann auch unter der normalen Stufe des Zaubers liegen. So kann man den Zauber auf einer niedrigeren Stufe als sein eigenes Talent zaubern. Sehr viele Zauber haben stufenabhängige Wirkungen und Kosten, und es kann sinnvoll sein, einen Zauber auf einer niedrigeren Stufe als der maximal möglichen zu zaubern.

```
ZAUBERE STUFE <nr> "Zauber"
```

Diese Modifikation funktioniert auch bei Kampfzaubern:

```
KAMPFZAUBER STUFE <nr> "Kampfzauber"
```

Das macht vor allem Sinn, wenn man sich etwas Aura aufsparen will um für einen Postkampfzauber noch etwas Aura übrig zu haben.

Komponenten

Steht dort einfach nur Anzahl Aura, so heißt das, daß die Kosten fix sind: Große Explosion kostet immer 1500 Aura. Steht dort eine Angabe wie etwa 3 Aura * Stufe, dann heißt das, daß für einmal Zaubern 3 multipliziert mit der Stufe, auf welcher der Zauber gesprochen wird, Aurakosten anfallen. Die Stufe entspricht in aller Regel (aber nicht immer) dem Magietalent des Magiers der den Zauber spricht. Erfordert der Spruch permanente Aura, so verringert sich die Maximale Aura des Magiers um diesen Wert. Weitere Komponenten können Kräuter, Rohstoffe, Silber, Tränke oder auch seltene Gegenstände sein.

Fernzauber

Bei Fernzaubern besteht die Möglichkeit, den Zauber in einer anderen Region als die des Magiers wirken zu lassen. Bei diesen Zaubern kann man dann die folgende Syntax benutzen:

```
ZAUBERE REGION <x> <y> "Zauber"
```

In diesem Fall wird der Zauber in der angegebenen Region 'gezündet'. Diese Modifikation erhöht die Kosten aller Komponenten des Zaubers allerdings drastisch: Die Kosten für Materialkomponenten werden mit $2^{\text{Entfernung}}$ zwischen dem Ort des Magiers und dem Ziel multipliziert. Spricht der Magier in einer Runde mehrere Sprüche, werden die Aurakosten mit 2^{X-1} multipliziert, wobei X die Anzahl des Spruches ist. Folgende Tabellen zur Illustration:

Entfernung (Regionen)	0	1	2	3	4
Anzahl der benötigten Komponenten	1 Stein 5 Eisen 10 Holz	2 Steine 10 Eisen 20 Holz	4 Steine 20 Eisen 40 Holz	8 Steine 40 Eisen 80 Holz	16 Steine 80 Eisen 160 Holz

Entfernung (Regionen)	0	1	2	3	4
Aurakosten (1. Spruch)	1 Aura	2 Aura	4 Aura	8 Aura	16 Aura
Aurakosten (2. Spruch)	2 Aura	4 Aura	8 Aura	16 Aura	32 Aura
Aurakosten (3. Spruch)	4 Aura	8 Aura	16 Aura	32 Aura	64 Aura

Die beiden Modifikatoren können auch verknüpft werden:

```
ZAUBERE REGION <x> <y> STUFE <nr> "Zauber"
```

Dabei ist wichtig, daß man erst die Region und dann die Stufe angibt.

Neben den Fernzaubern gibt es auch noch zwei andere Klassen von besonderen Sprüchen. Generell können Zauber **nicht von ablegenden Schiffen** aus gezaubert werden. Eine Ausnahme bilden nur die als **Schiffszauber** bezeichneten Sprüche. Und Sprüche, die als **Seezauber** gekennzeichnet sind, können auch von Nicht-Meermenschen auf dem Ozean gezaubert werden.

Personen- und Objektzauber

Mit einigen Zaubern kann man Personen und Objekte magisch beeinflussen. Hierbei ist zu beachten, dass die allermeisten Zauber, die auf befreundete Einheiten gezaubert werden sollen, erfordern, dass die Zieleinheit mit **KONTAKTIERE** den Magier kontaktiert. Teleports und andere Verzauberungen können ja gut gemeint sein, aber oft auch zu Missetaten benutzt werden, und mit **KONTAKTIERE** signalisiert das Ziel, dass es mit der Verzauberung einverstanden ist.

Rang

Die Reihenfolge der normalen Zauber ergibt sich aus dem Rang des Zaubers. Es werden innerhalb einer Runde immer diejenigen Zauber mit einem niedrigeren Rang vor denjenigen mit einem höheren ausgeführt. Dabei ist Rang 1 der niedrigste und Rang 9 der höchste. Die meisten Zauber haben den Standardrang 5, Antimagezauber aber haben fast alle Rang 2, werden also gegebenenfalls vor den normalen Zaubern gezaubert. Zauber gleichen Rangs werden in der im Zug angegebenen Reihenfolge gezaubert.

Beispiel:

Es gäbe drei Zauber, genannt "Aaaa", "Beee" und "Ceee".

"Aaaa" hat Rang 5 und kostet 10 Aura.

"Beee" hat Rang 2 und kostet 20 Aura.

"Ceee" hat Rang 5 und kostet 5 Aura.

Angenommen ein Magier hat die Befehle

```
ZAUBERE "Ceee"
ZAUBERE "Beee"
ZAUBERE "Aaaa"
```

in dieser Reihenfolge. Zuerst wird "Beee" gezaubert, denn der Zauber hat Rang 2. Es ist der erste Zauber des Magiers in dieser Woche, daher kostet er 20 Aura. Dann wird "Ceee" gezaubert, denn "Aaaa" und "Ceee" haben den selben Rang und "Ceee" steht vor "Aaaa". "Ceee" ist der zweite Zauber, er kostet also $5 \cdot 2^1 = 10$ Aura. Nun kommt noch "Aaaa". "Aaaa" ist der dritte Zauber, er kostet also $10 \cdot 2^2 = 40$ Aura.

Patzer

Es gibt viel Nichtoffensichtliches im Magiesystem und in den Sprüchen. Generell gilt: Viele Sprüche beinhalten direkte oder indirekte Risiken. Zudem kann ein Zauberer einen Spruch auch verpatzen.

Ein Spruch kann also einfach so fehlschlagen, auch wenn eigentlich alle Komponenten vorhanden sind und die Aura des Magiers ausreicht. Das ist kein Bug und gibt auch eine ganz normale Meldung im Report ("Der Zauber schlägt fehl."). Fehlen Komponenten oder Aura wird dies in der Meldung auch erwähnt.

Die Wahrscheinlichkeit für einen Patzer hängt von vielen Faktoren ab, unter anderem von der Stufe, Schwierigkeitsgrad des Spruchs im Verhältnis zur Stufe, auf der der Spruch vom Magier gezaubert wird, dem Magiegebiet, dem Spruch, der Umgebung, dem Ziel usw.

Patzer können äußerst unangenehme Nebenwirkungen haben!

Magieresistenz

Die Magieresistenz einer Person/Einheit ist die jeder Person innewohnende Fähigkeit, einem gegen sie gerichteten Zauber zu widerstehen, und wie stark eine Person von magischem Schaden im Kampf betroffen wird. Grundsätzlich ist die Magieresistenz gleich der natürlichen Magieresistenz der [Rassen](#). Die Magieresistenz gegen einen Verzauberungsversuch wird zusätzlich von der Erfahrung der Einheit beeinflusst. Hierbei gibt es einen Bonus, der vom höchsten Talentwert der Person abhängt und durch das Talent des Magiers, der den Spruch wirkt, modifiziert wird. Der Grundwert ist abhängig vom Zauber, liegt aber in der Regel bei 50%, wenn Magier und Opfer das gleiche Talent haben.

Die Kampfmagieresistenz wird wiederum von bestimmten Waffen oder Rüstungen beeinflusst. Gegen magischen Schaden wirken sonst nur magischer Schutz und die natürliche Rüstung.

Auch "unbelebte Materie", also Regionen, Schiffe, Gebäude usw. haben bisweilen eine Magieresistenz.

Magierturm

Ein [Magierturm](#) erhöht die Aura-Regeneration um 75% und erhöht die effektive Stufe jedes Zaubers, der in ihnen gezaubert wird, um 1 — gegebenenfalls zusätzlich zu einem Ring der Macht — ohne die Kosten zu erhöhen. Außerdem wird die Wahrscheinlichkeit eines Zauberpatzers deutlich verringert.

Vertraute

Hinweis: Wenn Du die Anleitung zum ersten Mal liest, kannst Du diesen Abschnitt getrost überspringen. Vertraute sind nur für Parteien mit einem gewissen Alter interessant.

Einem erfahrenen Magier wird irgendwann auf seinen Wanderungen ein ungewöhnliches Exemplar einer Gattung begegnen, welches sich dem Magier anschließen wird. Welcher Gattung dieses Tier angehört, hängt vor allem von der Geisteshaltung des Magiers ab.

Das spezielle Band zu seinem Vertrauten ermöglicht dem Magier, Sprüche durch diesen zu wirken. So gezauberte Sprüche wirken auf die Region des Vertrauten und brauchen keine Fernzauber zu sein. Die maximale Entfernung dafür entspricht dem Talent des Magiers. Einen Spruch durch das Vertrautenband zu richten ist jedoch gewissen Einschränkungen unterworfen. Die Stufe des Zaubers kann nicht größer als das Magietalent des Vertrauten oder das halbe Talent des Magiers sein. Auch verdoppeln sich die Kosten für den Spruch. Um einen Zauber durch den Vertrauten zu wirken, gibt man statt dem Magier dem Vertrauten den Befehl ZAUBERE. Trotzdem kann der Magier in dieser Runde keine langen Befehle mehr ausführen.

Vertraute selbst besitzen normalerweise nicht die Gabe der Magie, sie dienen ausschließlich als Medium für ihren Meister. Daher besitzen sie auch keine eigene Aura - wann immer der Magier durch sie zaubert, setzt er ausschließlich eigene Aura ein. In seltenen Fällen jedoch können es magiebegabte Wesen sein, welche sich als Vertraute binden lassen, und die mit der Zeit eigene Zaubersprüche erlernen. Diese Zauber können sich völlig von denjenigen unterscheiden, die ihr Meister beherrscht. Auch solche Vertraute besitzen jedoch zusätzlich die Fähigkeit, als Mittler für die Zauber des Magiers zu agieren.

Zusätzlich können viele Vertraute bestimmte Talente lernen oder haben besondere Fähigkeiten. Aufgrund ihrer grundlegend anderen Sichtweise, können Vertraute jedoch ihr Wissen nicht durch Lehren weitergeben. Der Vertraute verleiht dem Magier einen Bonus in Höhe des halben Talentwertes auf jedes Talent (ausgenommen Magie), welches der Vertraute beherrscht. Einem Magier sei jedenfalls angeraten, sich diese Fähigkeiten seines Vertrauten über ein [ZEIGE](#) genau in Erinnerung zu rufen.

Der Astralraum

Hinweis: Auch diesen Abschnitt kannst du auslassen, wenn du die Anleitung zum ersten Mal liest, denn es dauert viele Wochen, bis eine Partei den Astralraum bereisen kann.

So unterschiedlich wie die Meinungen, worum es sich dabei eigentlich handelt, sind auch die Namen, die dieser zweiten Ebene des Seins verliehen worden sind: Manche nennen sie die *Welt der Geisterwesen*, andere wiederum die *astrale Welt*, am bekanntesten jedoch ist der Begriff *Astralraum*.

Nur durch Magie kann die Wirklichkeit derart verändert werden, dass Lebewesen in diese andere Welt, in welcher auch die Naturgesetze völlig andere sind, übertreten. Hierbei können sie keine Steine, Pferde, Wagen oder Katapulte mitnehmen. Die Sinne vermögen nicht, konkrete Wahrnehmungen zu erkennen. Das Auge erblickt die Umgebung bloß als schemenhafte Nebel, und alle Geräusche sind dumpf und gedämpft.

Wer den Astralraum betritt, verschwindet vollständig aus der realen Welt. Diese Tatsache mag der einzige Grund sein, dass der Astralraum überhaupt noch ein praktischer Anwendungsbereich der Magie geblieben ist. Wer es schafft, den Übergang zwischen Astralraum und Wirklichkeit durch seine magischen Kräfte zum richtigen Zeitpunkt verwischen zu lassen, kann daraus große Vorteile erlangen - sei es durch die Wahrnehmung von Dingen auf der jeweils anderen Seite, ohne selbst dabei gesehen zu werden, oder durch die schnelle Reise über große Entfernungen. Wer sich nämlich einmal in den Schemen zurechtfindet, wird feststellen, dass er darin um ein vielfaches schneller voran kommt. Die Entfernungen scheinen dem Wanderer im Astralraum deutlich kürzer als sonst.

Doch sei jeder vor dem unbedachten Übertritt in den Astralraum gewarnt, wird dieser doch von schrecklichen Wesen bewohnt, welche durch gewöhnliche Waffen nicht zu besiegen sind, und die ihren Opfern unbarmherzig Willen und Gedächtnis rauben. Nur wer mächtige magische Waffen oder Verbündete mit sich führt oder sich vor unfreundlichen Blicken außerordentlich gut zu verbergen mag, wird vor diesen Schrecken des Astralraums gefeit sein.

Listen aller Zauber

Zu den Anfangszeiten von Eressea, waren die genauen Spruchlisten geheim, um "das gespannte Zittern haben zu können ob und welche neuen Sprüche man beim Erreichen einer neuen Stufe erhält". Inzwischen läuft Eressea aber so lange, dass es einen zu großen Nachteil für neue Spieler gegenüber Veteranen bedeuten würde, wenn die Sprüche nicht bekannt wären. Deshalb gibt es nun eine [Liste aller Zauber](#) und [Zauberbeschreibungen](#).

Magiegebiete

Es gibt fünf **Magiegebiete** in Eressea. Jede Partei muß sich beim ersten Mal Lernen von Magie für ein Magiegebiet entscheiden; einmal festgesetzt, kann das Magiegebiet nicht geändert werden.

Im folgenden stehen die Beschreibungen der fünf Magiegebiete. Sie sind mit Absicht nicht konkreter formuliert, sondern sollen ein wenig Spielraum für die Phantasie lassen.

Illaun

"[. . .] und nur, wenn wir in die Welt der Träume versinken, erhaschen wir einen Blick in diese anderen Dimensionen. Dimensionen des Lichts und der Finsternis, der Paradiese und der Ungeheuerlichkeiten. Blicke in Vergangenheit, Zukunft und Gegenwart. Aber nicht in unsere eigene Welt, sondern in die Myriaden anderer Welten, die in unseren Geistern und im Anderswo existieren. Die Grenzen verschwimmen [. . .]"

Fragment aus dem Buch der Zeiten, abgefaßt in Althochelfisch, Alter unbekannt, Herkunft unbekannt, Verbleib des Originals unbekannt, Keine Kopien bekannt, Übersetzung des Fragments durch Rehlan Staubnix, Bibliothekar in der Abteilung für esoterische Schriften, Bibliothek der Akademie von Xontormia.

Tybiel

"Nun, hmm, meine jungen Eleven, ihr habt alle im letzten Semester eine Einführung in die praktische Magie erhalten. Feuerkugeln, Illusionen, Bewegungen... Und nun, hmm, ist es an mir, euch allen diese Flausen wieder auszutreiben. Undankbar, sage ich euch..."

"Laßt mich euch erklären, hmm, was Magie wirklich ist. Sicher hat man euch etwas davon erzählt, daß es um die Manipulation von Energie und, hmm, Materie geht. Alles Unfug! Ihr müßt lernen, die Muster zu verstehen, aus denen

die, hmm, die Magie besteht. Ihre, hmm, innere Struktur, die Quellen, hmm, ihrer Kraft. Nur dann, hmm, werdet ihr erfassen, wie großartig sie ist. Dann werdet ihr wissen, wie man sie manipuliert, ihre Fäden und Muster verändert und nach seinem, hmm, Gutdünken neu zusammensetzt. Was dann, hmm, wie ich zugeben muß, auch in der, hmm, Praxis ganz nützlich sein kann."

Aus einer Vorlesung vor Anfängerstudenten, Feoral Birnkern, Dozent für theoretische Magie, Akademie von Thall

Cerddor

In einer kleinen Schenke im Eryn'yn'Falathvorn, Süd-Andune:

Niolamel betrachtete den Sänger fasziniert. Die junge Elfe konnte die Kraft, die von seiner Stimme ausging, förmlich spüren, ja sehen. Sie betrachtete kurz den Rest der Zuhörer. Am Tisch neben ihr saß einer der stämmigen Bergelfen aus dem Dunfanaghy-Massiv. Was mochte den schwer bewaffneten und gerüsteten Mann nur so weit nach Süden verschlagen haben? Ganz friedlich saß der Elf, der einem als so wild und barbarisch verschrieenen Stamm angehörte, da und lauschte versonnen der Stimme des Sängers.

Einen Tisch weiter saß ein alter Mann, ein Mensch in einer zerschlissenen Uniformjacke der 13. Legion. Er sah nicht gut aus, das Alter hatte überdeutliche Spuren an ihm hinterlassen. Sein rechter Arm war steif, offenbar eine Kriegsverletzung. Seine rechte Gesichtshälfte verunstaltete eine tiefe Narbe, der Treffer einer Kriegsaxt, wie Niolamel vermutete. Auch er schien von der Stimme des Sängers gefangengenommen, und einen Moment erschien es der Elfe, als würde die Narbe im Gesicht des alten Mannes verblassen und neues Leben durch seine graue Haut pulsieren.

Gwyrdd

Draiochean bhean'Gwynewa schlich sich vorsichtig näher an die Lichtung heran, als das Knacken eines Astes hinter ihr sie erschreckt herumfahren ließ. Es würde doch nicht ihre Mutter Gwynewa sein? Die alte Katze konnte schrecklich wütend werden, wenn sie eine ihrer Töchter bei etwas erwischte, was sie ihr zuvor ausdrücklich verboten hatte, und das Betreten des Elfenwaldes hatte sie ausdrücklich verboten. Was Draiochean natürlich nicht daran hinderte, es trotzdem zu tun. 'Wann hätte sich jemals eine Katze etwas verbieten lassen!', dachte die noch sehr junge Katze stolz.

Der Verursacher des Knackens stand schuldbewußt und verlegen vor ihr. Llyfr'yn Darlennydd, einer der Söhne des Köhlers Grym ng'Darllen. Der unverschämte Kerl schlich schon einige Zeit um sie herum. Draiochean beschloß, ihn bei Gelegenheit ein paar ihrer Krallen kosten zu lassen, als sie durch ein helles Licht, daß von der Lichtung heranschien, abgelenkt wurde. Sie duckte sich schnell wieder ins Dickicht und bedeutete Llyfr, sich ebenfalls zu ducken und zu ihr zu kommen.

Auf der Lichtung hatten sich die Elfen versammelt und einen Kreis um das unnatürlich hoch auflodernde Feuer gebildet. Draiochean vernahm leisen, tragenden Gesang, der sich für ihre Ohren anhörte, wie das Rauschen des Windes in den Blättern eines uralten Waldes.

Der Gesang wurde lauter, und die Elfen auf der Lichtung begannen zu tanzen. Sehr langsam, sehr bedächtig, zunächst, dann etwas schneller. Plötzlich verstummte der Gesang und der Tanz endete. Die Magierin rief arkane Worte, laut hinaus in den Wald. Draiocheans und Llyfrs Herzen schlugen schneller, und er ergriff zaghaft ihre Hand, als etwas uraltes und großes die beiden packte und in die Luft erhob...

Draig

"So wisse denn, Menschling, das eure Zeit schon abgelaufen, noch bevor sie gekommen. Die Kräfte des Draig sammeln sich an den Grenzen der Ordnung. Sie werden die euren zerschmettern, so wie eure Schwerter und Speere mich zerschmettert haben. Sie werden euch fegen vom Angesicht der Erde wie der Wind des Abends den Staub des Punktes von den Blättern einer Wüstenblume weht. Denn das Draig ist Macht, und Macht ist das Draig... Ich sehe, du zweifelst? Du denkst daran, dir das Draig untertan zu machen? Vermessener Menschling, niemals wirst du es schaffen, das Draig zu bändigen, denn dafür reicht die Zeit von Hundert Leben wie dem deinen nicht aus. Du willst ein Diener des Draig sein? Wisse denn, daß das Draig keine Diener braucht, denn das Draig war am Anfang, und es wird am Ende sein."

Prophezeiung Igjarjuks, eines der Ältesten der Wyrme, auf seinem Totenlager nach der Schlacht von Melvaunt, zu Casandra, Meisterdiebin des Clans der Todesfalken

Tränke

Alchemistische **Tränke** werden mit Hilfe von [Kräutern](#) gebraut und können dann von jeder Einheit angewandt werden. Um einen Trank herstellen zu können, braucht man natürlich das Talent [Alchemie](#), und um die benötigten Kräuter finden zu können, braucht man das Talent [Kräuterkunde](#).

Tränke werden mit dem Befehl [MACHE](#) "Trank" hergestellt. Pro Trank braucht man diverse verschiedene Kräuter. Welche dies sind, erfährt man aus den Rezepten, die man mit Erlangen einer neuen Stufe in Alchemie automatisch für diese Stufe erfährt. Um einen Trank herstellen zu können, muss die Stufe des Alchemisten doppelt so hoch sein wie die Stufe des Trankes. Ein Alchemist kann jede Runde Talentstufe/(Trankstufe*2) Tränke herstellen. Ein Alchemist der Stufe 6 kann also maximal einen Trank der Stufe 3, einen der zweiten Stufe oder drei Tränke der ersten Stufe herstellen.

Will man einen Trank anwenden, so tut man dies mit dem Befehl [BENUTZE](#) [anzahl] "Trank" [einheit-nr]. Pro Runde und Einheit darf nur eine "Trankart" benutzt werden, man darf also keine zwei verschiedenen "Trankarten" nutzen (Ausnahmen sind Tränke, die automatisch wirken, wie der Heiltrank). Man kann allerdings eine "Trankart" mehrfach benutzen, um so die Wirkung auszudehnen (z.B. für 20 Personen). Ebenso läßt sich ein Trank nicht auf mehrere Einheiten aufteilen - man kann aber nach der Trank-Benutzung eine große Einheit in mehrere kleinere Einheiten aufteilen.

Die meisten Tränke nutzen der Einheit, die sie anwendet. Ausnahmen sind Tränke, die sich auf eine Region beziehen - hier wird der Effekt in der Region erzielt, in der sich die Einheit bei Zugbeginn aufhält - oder die auf andere Einheiten wirken (Dumpfbackenbrot). Aber auch hier gilt die Beschränkung von einem Trank pro Einheit!

Ein Trank wirkt normalerweise für 10 Personen bzw. Gegenstände (dies ist in den Rezepten auch angegeben), und zwar in der Runde, in der er benutzt wurde. Viele Tränke wirken so, dass zu viele Personen in der Einheit nichts ausmachen, d.h. bei 12 Personen und einem Trank (wirkt für 10) betrifft die Wirkung eben nur 10 der 12 Leute. Beim "Berserkerblut" ist dies nicht möglich, da im Kampf die Beteiligten nicht als Einheit auftreten. Hier ist es notwendig, dass vor dem Kampf alle Personen der Einheit die Wirkung des Trankes haben, da er sonst nicht wirkt!

Die "Restwirkung" von Tränken verfällt nicht bei allen Tränken, so dass z.B. eine Person nach Anwendung von einem Gehirnschmalz oder Schaffenstrunk zehn Wochen von der Wirkung profitieren kann. Ebenso kann die Bauernblutwirkung mehrere Wochen auf eine Region anhalten, wobei sich die Wirkung nur auf alle Einheiten der anwendenden Partei verteilt.

Trankliste

Tabelle 36: Trankliste

Stufe	Kürzel	Name	Kräuter	Beschreibung
1	Sm	Siebenmeilente	Blauer Baumringel, Windbeutel	10 Leute sch
1	Gw	Goliathwasser	Gurgelkraut, Fjordwuchs	10 Leute Tra
1	WL	Wasser des Lebens	Elfenlieb, Knotiger Saugwurz	Macht aus 10
1	TW	Trank der Wahrheit	Flachwurz, Fjordwuchs	Anwender du
2	St	Schaffenstrunk	Alraune, Spaltwachs, Wuerziger Wagemut	verdoppelt P
2	Ws	Wundsalbe	Blauer Baumringel, Weißer Wüterich, Würziger Wagemut	Bringt bis zu
2	Ba	Bauernblut	Höhlenglimm, Fjordwuchs, Blauer Baumringel	Bis zu 100 D
3	Gs	Gehirnschmalz	Wasserfinder, Steinbeißer, Windbeutel, Gurgelkraut	Erhöhte Lern
3	Db	Dumpfbackenbrot*	Eulenaugen, Grüner Spinnerich, Höhlenglimm, Fjordwuchs	bei 10 Leuten
3	Nw	Nestwärme	Eisblume, Grüner Spinnerich, Spaltwachs, Kakteenschwitz	Insekten kön
3	Pg	Pferdeglick	Blauer Baumringel, Sandfäule, Kakteenschwitz, Knotiger Saugwurz	50 Pferde ver
3	Be	Berserkerblut	Weisser Wueterich, Alraune, Flachwurz, Sandfäule	10 Leute im
4	Bl	Bauernlieb	Alraune, Schneekristall, Steinbeißer, Blasenmorchel, Elfenlieb	gibt bis zu 10
4	EM	Elixier der Macht	Elfenlieb, Wasserfinder, Windbeutel, Grüner Spinnerich, Blasenmorchel	Gibt 10 Pers
4	Ht	Heiltrank	Gurgelkraut, Windbeutel, Eisblume, Elfenlieb, Spaltwachs	4 Personen ü

<noWiki>*</noWiki> Der Trank Dumpfbackenbrot wird auf eine andere Einheit mit dem Befehl [BENUTZE](#) Dumpfbackenbrot abcd angewandt. Hierbei ist zu beachten: Ist das Tarnungstalent des Anwenders kleiner oder gleich Wahrnehmung+2 des Opfers so geht die Anwendung fehl. Im Falle dass die Anwendung schief geht, bleibt das Dumpfbackenbrot beim Anwender und er bekommt eine Fehlermeldung.

Um einen Trank herstellen zu können, braucht man das Alchemie-Talent in Höhe der doppelten Trank-Stufe. Tränke,

die auf die Gegenstände einer Einheit wirken, verfallen, wenn sie nicht benutzt werden können, weil die Einheit diese Gegenstände nicht (mehr) hat.

Kräutermatrix

Kraut	TW	Sm	Gw	WL	Ba	St	Ws	Be	Db	Gs	Pg	Nw	Bl	EM	Ht
Flachwurz	X							X							
Würziger Wagemut						X	X								
Eulenaugen									X						
Grüner Spinnerich									X			X		X	
Blauer Baumringel		X			X		X				X				
Elfenlieb				X									X	X	X
Gurgelkraut			X							X					X
Knotiger Saugwurz				X							X				
Blasenmorchel													X	X	
Wasserfinder										X				X	
Kakteenschwitz											X	X			
Sandfaule								X			X				
Windbeutel		X								X				X	X
Fjordwuchs	X		X		X				X						
Alraune						X		X					X		
Steinbeisser										X			X		
Spaltwachs						X						X			X
Höhlenglimm					X				X						
Eisblume												X			X
Weisser Wueterich							X	X							
Schneekristall													X		

Kräuter

Kräuter werden mit dem Befehl **MACHE KRÄUTER** gemacht. Je nach Talentwert in **Kräuterkunde** findet man mehr oder weniger Kräuter der Region, in der man sich befindet, wobei jede Region nur ein Kraut hat. Kräuter wachsen ähnlich wie Bäume nach; wenn man nicht aufpaßt, kann man durchaus alle Kräuter einer Region pflücken und muß dann mittels **ZÜCHTE KRÄUTER** zuerst wieder welche anpflanzen.

Mit **FORSCH KRÄUTER** kann man ungefähr feststellen, wie viele Kräuter in der Region wachsen; dazu benötigt man **Kräuterkunde** der Stufe 7 oder höher.

Achtung, Kräuter halten nicht ewig. Sie verrotten im Laufe der Zeit.

Kräuterliste

Tabelle 38: Liste der Kräuter und ihrer Verbreitung inkl. engl. Bezeichnung

Verbreitung	Kräuter	Herbs (english n
Wald/Ebene	Flachwurz, Würziger Wagemut, Eulenaugen, Grüner Spinnerich, Blauer Baumringel, Elfenlieb	flatroot, tangy t
Sumpf	Gurgelkraut, Knotiger Saugwurz, Blasenmorchel	bugleweed, knot
Wüste	Wasserfinder, Kakteenschwitz, Sandfäule	waterfinder, pey
Hochland	Windbeutel, Fjordwuchs, Alraune	windbag, fjord f
Gebirge	Steinbeißer, Spaltwachs, Höhlenglimm	rock weed, gapg
Gletscher	Eisblume, Weißer Wüterich, Schneekristall	ice begonia, whi

Befehle

Konventionen

In diesen Regeln gelten die folgenden Konventionen:

GIB *einheit-nr* [*anzahl*|ALLES] [*gegenstand*]

- Schlüsselwörter wie GIB, MACHE, NICHT sind in Großbuchstaben gesetzt. Das ist nicht Pflicht, wir empfehlen es aber.
- Platzhalter sind in Kleinbuchstaben. Sie sollen nicht wörtlich übernommen werden, sondern müssen durch konkrete Werte ersetzt werden, also zum Beispiel *einheit-nr* durch die Nummer der gewünschten Einheit. Manchmal schreiben wir dies auch als *<einheit-nr>*, in diesem Fall sind die *<*- und *>*-Symbole *nicht* zu übernehmen.
- Worte in []-Klammern sind optional. Sie können also weggelassen werden, ändern dadurch aber die Bedeutung des Befehls. Alternativen sind dabei durch | getrennt. Obiges Beispiel lässt also GIB 123 ALLES oder auch GIB abc 4 Schwert zu.

Bis auf das Passwort sind dem Server Groß- und Kleinschreibung egal. **lerNE armBRUSTschiessen** ist völlig legal (wird aber nicht empfohlen, da es für Menschen schwer lesbar ist).

Texte, die Leerzeichen enthalten, müssen in Anführungszeichen (") eingeschlossen werden oder die Leerzeichen durch ~ (Tilde) ersetzt. Ferner dürfen Umlaute durch die entsprechende Umschreibung (Ä=AE usw.) ersetzt werden:

```
BENENNE Schiff "Großer Blauer Vogel"
GIB einh 5 Würziger~Wagemut
KAEMPFE HINTEN
```

Kurze und Lange Befehle

Es gibt in Eressea kurze und lange **Befehle**. Die langen Befehle sind:

ARBEITE, ATTACKIERE, BEKLAUE, BELAGERE, FAHRE, FOLGE, FORSCHE, KAUF, LEHRE, LERNE, MACHE (Ausnahme: MACHE TEMP), NACH, PFLANZE, PIRATERIE, ROUTE, SABOTIERE SCHIFF, SPIONIERS, TREIBE, UNTERHALTE, VERKAUF, ZAUBERE, ZERSTÖRE, ZÜCHTE.

Alle anderen Befehle sind kurze Befehle ([Kurzbeschreibung](#) aller Befehle). Man kann beliebig viele kurze Befehle pro Einheit eingeben. Eine Einheit kann in der Regel nur einen langen Befehl haben. Es gibt ein paar Ausnahmen, die so genannten pseudolangen Befehle (ATTACKIERE, FOLGE, KAUF, VERKAUF, ZAUBERE), von denen unter Umständen mehrere gegeben werden können.

Wird einer Einheit ein langer Befehl gegeben, wird sie diesen als DEFAULT-Befehl übernehmen und damit den vorherigen Default-Befehl ersetzen. Der Default-Befehl steht in der Befehlsvorlage immer als Vorschlag für einen langen Befehl. Man braucht also einem Pferdedresseur nur einmal den Befehl MACHE pferd zu geben und dieser Befehl erscheint solange in der Befehlsvorlage, bis sie einen anderen langen Befehl erhält (z.B. LERNE Pferdedressur).

Sinnvollerweise werden nicht alle langen Befehle als Default-Befehle übernommen. Das betrifft z.B. NACH, ATTACKIERE und ZAUBERE.

Eine Einheit, die einer Runde arbeitete, in der kommenden Runde nach Norden zog und dann keinen Befehl mehr bekam, wird sich in der darauf folgenden Runde niederlassen und wieder arbeiten (es sei denn natürlich, sie erhält in dieser Runde einen anderen langen Befehl).

Bitte beachte, dass pro Einheit nur ein Befehl pro Einheit im normalen Report (NR) angezeigt wird. Die restlichen DEFAULT-Befehle werden in der Befehlsvorlage und im Computerreport angezeigt.

Kurze Befehle dauerhaft ausführen

Manchmal ist es sinnvoll, daß ein kurzer Befehl jede Runde ausgeführt wird, so z.B. GIB, weil die Bergarbeiter das abgebaute Eisen ständig an die Schmiede liefern sollen.

Hierzu kann man vor jeden kurzen Befehl ein @ (At-Zeichen, Klammeraffe) setzen. Solche Befehle werden einfach in die Befehlsvorlage der kommenden Runde kopiert und - so man sie nicht wieder löscht - wieder ausgeführt.

Ein Beispiel:

```

EINHEIT berg;           Bergarbeiter [5,400$,U500]
MACHE Eisen
@GIB schm ALLES Eisen; immer an die Schmiede liefern
EINHEIT schm;          Schmiede [3,1343$,U250]
MACHE Schwerter

```

Die Befehlsvorlage

Am einfachsten ist es, wenn man die Befehlsvorlage verwendet, die am Ende der Auswertung steht. Dort sind alle Einheiten aufgeführt, so daß man niemanden vergißt. Viele Befehle lassen sich abkürzen, wobei man es nicht übertreiben sollte, da dies fehlerträchtig ist: VER paßt auf VERGISS, VERKAUFE und VERLASSE und wird darum als Fehler angemerkt; hier sollte man also mindestens vier Buchstaben verwenden. Außerdem sind allzu kryptische Verkürzungen nicht sonderlich leserlich, wenn man später seine Züge durchsieht... Am sichersten ist es immer noch, wenn man seine Befehle nicht abkürzt, zumal es Befehle und Talente geben kann, die absichtlich nicht in der Anleitung stehen aber ähnlich anfangen wie bekannte Befehle und Talente.

Siehe auch

- [Befehlsreihenfolge](#)
- [Kurzbeschreibung](#)

Kurzbeschreibung

Unter "K/L" ist vermerkt, ob der [Befehl](#) ein kurzer oder langer Befehl ist, d.h., ob er sofort ausgeführt wird (und danach weitere Befehle möglich sind) oder eine ganze Runde zur Ausführung braucht.

(L) bezeichnet einen pseudolangen [Befehl](#), der einer Einheit mehrfach gegeben werden kann. Allerdings kann kein weiterer anderer langer Befehl ausgeführt werden.

Tabelle 39: Kurzliste der Befehle

Befehl	Beschreibung	
//	bleibender Kommentar	K
ARBEITE	verdient 10 Silber oder mehr	L
ATTACKIERE einheit-nr	greift die Einheit an	(
BANNER "text"	Setzt Text für Adress-Liste	K
BEANSPRUCHE anzahl gegenstand	holt Gegenstände aus Parteipool	K
BEFÖRDERE	macht Einheit zu Helden	K
BEKLAUE einheit-nr	klaut 50 Silber oder mehr	L
BELAGERE burg-nr	belagert die Burg	L
BENENNE EINHEIT "name"	benennt Objekte	K
BENENNE PARTEI "name"		K
BENENNE GEBÄUDE "name"		K
BENENNE SCHIFF "name"		K
BENENNE REGION "name"		K
BENENNE FREMDE EINHEIT einheit "name"	benennt fremde und unbenannte Objekte	K
BENENNE FREMDES SCHIFF schiff "name"		K
BENENNE FREMDES GEBÄUDE gebäude "name"		K
BENENNE FREMDE PARTEI partei "name"		K
[[BENUTZE BENUTZE [anzahl] trank]]	benutzt alchemistischen Trank	K
BESCHREIBE EINHEIT "text"	beschreibt Objekte	K
BESCHREIBE PRIVAT "text"		K
BESCHREIBE GEBÄUDE "text"		K
BESCHREIBE SCHIFF "text"		K
BESCHREIBE REGION "text"		K
BETRETE GEBÄUDE gebäude	betritt Gebäude	K
BETRETE SCHIFF schiff-nr	betritt Schiffe	K
BEWACHE [NICHT]	bewacht die Region	K

Befehl	Beschreibung	
BOTSCHAFT REGION "text"	versendet Botschaften	K
BOTSCHAFT SCHIFF schiff-nr "text"	versendet Botschaften	K
BOTSCHAFT GEBÄUDE gebäude-nr "text"	versendet Botschaften	K
BOTSCHAFT EINHEIT einh-nr "text"		K
BOTSCHAFT PARTEI partei-nr "text"		K
DEFAULT befehl	Setzt Default-Befehl für die nächste Runde.	K
EINHEIT einheit-nr	beginnt Befehle für eine Einheit	K
EMAIL email@adresse	setzt die eMail-Adresse	K
ENDE	beendet MACHE TEMP	K
ERESSEA partei-nr "passwort"	beginnt Befehle für Partei	K
FAHRE einheit-nr	sich transportieren lassen	L
FOLGE EINHEIT einheit-nr	folgt einer Einheit	(
FOLGE SCHIFF schiff-nr	folgt einem Schiff	(
FORSCHER KRÄUTER	sucht Kräuter	L
GIB einheit-nr KRÄUTER	gibt einer Einheit alle Kräuter	K
GIB einheit-nr KOMMANDO	übergibt Kommando über Schiff/Gebäude	K
GIB einheit-nr anzahl SILBER	übergibt Silber	K
GIB einheit-nr anzahl PERSONEN	übergibt Personen	K
GIB einheit-nr EINHEIT	übergibt Einheit an fremde Partei	K
GIB einheit-nr anzahl gegenstand	übergibt Gegenstände	K
GIB 0 anzahl SILBER	wegwerfen von Gegenständen	K
GIB 0 anzahl PERSONEN		K
GIB 0 anzahl gegenstand		K
GRUPPE ["name"]	Gruppieren von Einheiten	K
[[HELFE HELFE partei-nr ALLES [NICHT]]]	setze/lösche einseitige Allianz	K
[[HELFE HELFE partei-nr GIB [NICHT]]]		K
HELFE partei-nr KÄMPFE [NICHT]		K
HELFE partei-nr BEWACHE [NICHT]		K
HELFE partei-nr SILBER [NICHT]		K
HELFE partei-nr PARTEITARNUNG [NICHT]		K
KÄMPFE	setzt Verhalten im Kampf	K
KÄMPFE AGGRESSIV		K
KÄMPFE DEFENSIV		K
KÄMPFE FLIEHE		K
KÄMPFE HELFE [NICHT]	der Einheit wird im Kampf [nicht] geholfen	K
KÄMPFE HINTEN		K
KÄMPFE NICHT		K
[[KAMPFZAUBER KAMPFZAUBER [STUFE n] "zauberspruch" [NICHT]]]	setzt Zauber für Kämpfe	K
KAUFE anzahl luxusgut	kaufe Luxusgüter	L
KONTAKTIERE einheit-nr	kontaktiere fremde Einheiten	K
LEHRE einheit-nr [einheit-nr etc.]	lehre Einheiten	L
LERNE talent	Talent lernen	L
MACHE TEMP unit-alias-nr ["name"]	erschaffe neue Einheit	K
[[MACHE MACHE [stufe] gebäude-typ [gebäude-nr]]]	erweitere oder baue neues Gebäude	L
[[MACHE MACHE [stufe] SCHIFF [schiff-nr]]]	baue weiter am Schiff	L
MACHE	baue weiter an Gebäude/Schiff	L
[[MACHE MACHE [stufe] BOOT]]	baue neue Schiffe	L
[[MACHE MACHE [stufe] LANGBOOT]]		L
[[MACHE MACHE [stufe] DRACHENSCHIFF]]		L
[[MACHE MACHE [stufe] KARAVELLE]]		L
[[MACHE MACHE [stufe] TRIREME]]		L
[[MACHE MACHE [stufe] STRASSE richtung]]	baue Straßen	L
[[MACHE MACHE [anzahl] KRÄUTER]]	suche Kräuter der Region	L
[[MACHE MACHE [anzahl] trank]]	mache einen alchemistischen Trank	L
[[MACHE MACHE [anzahl] gegenstand]]	mache einen Gegenstand	L
NACH richtung [richtung etc.]	Reisen	L
NÄCHSTER	Beendet Befehle	K
NEUSTART rasse "passwort"	Läßt alte Partei mit neuer Rasse starten	K
NUMMER EINHEIT [neue_nr]	vergibt neue Nummer	K

Befehl	Beschreibung	
NUMMER GEBÄUDE [neue_nr]		K
NUMMER PARTEI [neue_nr]		K
NUMMER SCHIFF [neue_nr]		K
OPTION AUSWERTUNG [NICHT]	verschiedene Optionen	K
OPTION COMPUTER [NICHT]		K
OPTION ZIPPED [NICHT]		K
OPTION BZIP2 [NICHT]		K
OPTION SILBERPOOL [NICHT]		K
OPTION MATERIALPOOL [NICHT]		K
OPTION ADRESSEN [NICHT]		K
OPTION ZUGVORLAGE [NICHT]		K
OPTION STATISTIK [NICHT]		K
OPTION TALENTVERSCHIEBUNG [NICHT]		K
OPTION PUNKTE [NICHT]		K
PASSWORT "neues-passwort"	setze neues Passwort	K
[[PFLANZE PFLANZE [anzahl] KRÄUTER]]	pflanzt Kräuter	L
[[PFLANZE PFLANZE [anzahl] BÄUME]]	pflanzt Samen	L
[[PFLANZE PFLANZE [anzahl] MALLORNSAMEN]]	pflanzt Samen	L
[[PFLANZE PFLANZE [anzahl] SAMEN]]	pflanzt Samen	L
[[PIRATERIE PIRATERIE [partei_1] [partei_2] [...]]]	Piraterie setzen	L
PRÄFIX [präfix]	gibt der Rassenbezeichnung ein Präfix	K
REGION x,y	keine Funktion (nur für Tools)	K
REKRUTIERE anzahl	rekrutiere weitere Personen	K
RESERVIERE anzahl "gegenstand"	Gegenstände reservieren	K
RESERVIERE anzahl SILBER	Silber reservieren	K
ROUTE richtung [richtung etc.]	Reisen	L
SABOTIERE SCHIFF	Schiff versenken	L
SORTIERE VOR einheit-nr	Einheit in Report sortieren	K
SORTIERE HINTER einheit-nr		K
SPIONIERE einheit-nr	Einheit ausspionieren	L
STIRB "passwort"	aus dem Spiel ausscheiden	K
TARNE [stufe]	Tarnstufe setzen	K
TARNE rasse	Dämonen: als andere Rasse tarnen	K
TARNE PARTEI [NICHT]	Parteizugehörigkeit verbergen	K
TARNE PARTEI NUMMER nummer	Parteizugehörigkeit tarnen	K
TRANSPORTIERE einheit-nr	andere Einheiten mitnehmen	K
TREIBE [betrag]	Steuern eintreiben (max. 20 S/Talentstufe)	L
UNTERHALTE [betrag]	verdiene 20 oder mehr Silber	L
URSPRUNG [x y]	setzt den Koordinaten-Ursprung	K
VERGISS talent	vergißt das Talent	K
VERKAUFE anzahl luxusgut	verkaufe Luxusgüter	(
VERLASSE	Schiff oder Gebäude verlassen	K
[[ZAUBERE ZAUBERE [REGION x y] [STUFE n] "zauberspruch" [...]]]	Zaubern	(
ZEIGE "zauberspruch"	Zeige Beschreibung des Zaubers	K
ZERSTÖRE	Gebäude, Schiff oder Straße	L
ZÜCHTE PFERDE	Pferde züchten - nur in Pferdezucht	L
ZÜCHTE KRÄUTER	Kräuter züchten	L
ZÜCHTE BÄUME	Samen pflanzen	L

* siehe [Kampfende](#); **bewegt sich die verfolgte Einheit nicht, kann stattdessen ein andere langer Befehl ausgeführt werden; ***kann mit VERKAUFE kombiniert werden; ****kann mit KAUFEN kombiniert werden

Siehe auch

- [Befehle](#)
- [Befehlsreihenfolge](#)

Befehlsreihenfolge

Die Befehle von Eressea werden in einer festen Reihenfolge ausgewertet. Befehle, die unter der selben Nummer stehen, werden zur gleichen Zeit ausgeführt.

Einige Befehle werden zuerst in einer Liste gemerkt, bis alle Einheiten der Region den Befehl gegeben haben. Erst dann werden sie gesammelt ausgeführt. Dies betrifft ARBEITE, UNTERHALTE, TREIBE, REKRUTIERE, KAUF, VERKAUF und MACH von Rohstoffen. Rohstoffe sind Steine, Eisen, Laen, Holz, Mallorn, Kräuter und Pferde. MACH BURG oder MACH SCHIFF wird also sofort ausgeführt.

Der Sinn davon ist, daß alle Parteien gleichmäßig "bedient" werden und nicht die Einheit, die als erstes drankommt, alle Rohstoffe bekommt.

1. neue Default-Befehle werden gesetzt
2. GRUPPE, MACH TEMP
3. BENENNE, BESCHREIBE, BEWACHE NICHT, HELFE, KÄMPFE, KAMPFZAUBER, TARNE, URSPRUNG, ZEIGE
4. BANNER, EMAIL, OPTION, PASSWORT
5. BOTSCHAFT
6. BENUTZE
7. BETRETE, KONTAKTIERE; 1. Versuch
8. VERLASSE
9. Kontakte werden gelöscht, dann ATTACKIERE
10. RESERVIERE, BEANSPRUCHE
11. BELAGERE
12. BETRETE, KONTAKTIERE; 2. Versuch
13. FOLGE wird gesetzt
14. GIB, VERGISS
15. ZERSTÖRE
16. REKRUTIERE wird erst gemerkt, dann personenweise ausgeführt
17. BEFÖRDERE
18. Unterhaltskosten für unterhaltspflichtige Gebäude fallen an; sonst haben sie keine Funktion!
19. NEUSTART, STIRB, ZAUBERE
20. LEHRE
21. LERNE
22. ARBEITE, BEKLAUE, KAUF, VERKAUF, MACH, PFLANZE, SABOTIERE, SPIONIERE, TREIBE, UNTERHALTE, ZÜCHTE
23. jetzt erst werden einige Befehle ausgeführt, und zwar "schrittweise", d.h. Rohstoffe werden einzeln gefördert usw.
 - (a) Produktion von Rohstoffen (einzeln)
 - (b) Unterhaltung (Silberstückweise)
 - (c) Arbeiten (Silberstückweise)
 - (d) Steuern eintreiben (in Teilen von je 10 Silber)
 - (e) Kaufen (einzeln)
 - (f) Verkaufen (einzeln)
 - (g) Beklauen (Silberstückweise)
24. Schiffe mit mangelnder Besatzung nehmen Schäden
25. BETRETE, KONTAKTIERE; 3. Versuch
26. NACH und ROUTE, dabei wird auch FAHRE und TRANSPORTIERE ausgeführt und Verfolger folgen
27. BEWACHE an; das geht nur, wenn die Einheit sich nicht bewegt hat
28. Schiffe treiben auf hoher See
29. DEFAULT
30. leere Einheiten werden beseitigt
31. die Bauern, Pferde und Wälder vermehren sich, falls möglich; die übriggebliebenen Bauern wandern umher
32. Silber für die Versorgung der Einheiten wird abgezogen
33. bislang unbezahlte Unterhaltskosten für unterhaltspflichtige Gebäude fallen an
34. SORTIERE
35. NUMMER

Die Befehle müssen aber nicht zwingend in dieser Reihenfolge eingegeben werden. Es ist durchaus zulässig, folgendes einzugeben:

GIB TEMP 5 300 Silber
MACHE TEMP 5
REKRUTIERE 1
KÄMPFE NICHT
LERNE HOLZFÄLLEN
ENDE

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.

Erläuterungen

Betrete 1./2./3. Versuch: Das bedeutet, dass man vor einem Angriff noch eine Burg betreten kann. Es bedeutet nicht, dass Einheiten, die ein Schiff verlassen, noch in derselben Runde attackieren können, da sich der Server merkt, wer Schiffe verlassen hat, und das entsprechend abfängt. Wenn man im Kampf eine Gebäudebesatzung restlos tötet oder vertreibt, kann man die Burg nach dem Kampf betreten.

Siehe auch

- [Befehle](#)
- [Kurzbeschreibung](#)
- [Befehlsreihenfolge \(E3\)](#)

Befehlsreihenfolge (E3)

DIE LISTE STIMMT SO DERZEIT NOCH NICHT! ich habe hier nur einen Rohling angefertigt der noch um die neuen Befehle erweitert werden muss. --[Xolgrim](#)

Die Befehle von Eressea werden in einer festen Reihenfolge ausgewertet. Befehle, die unter der selben Nummer stehen, werden zur gleichen Zeit ausgeführt.

Einige Befehle werden zuerst in einer Liste gemerkt, bis alle Einheiten der Region den Befehl gegeben haben. Erst dann werden sie gesammelt ausgeführt. Dies betrifft ARBEITE, REKRUTIERE und MACHE von Rohstoffen. Rohstoffe sind Steine, Eisen, Laen, Holz, Mallorn und Pferde. MACHE BURG oder MACHE SCHIFF wird also sofort ausgeführt.

Der Sinn davon ist, daß alle Parteien gleichmäßig "bedient" werden und nicht die Einheit, die als erstes drankommt, alle Rohstoffe bekommt.

1. neue Default-Befehle werden gesetzt
2. [GRUPPE](#), [MACHE TEMP](#)
3. [BENENNE](#), [BESCHREIBE](#), [BEWACHE NICHT](#), [HELFE](#), [KÄMPFE](#), [KAMPFZAUBER](#), [URSPRUNG](#), [ZEIGE](#)
4. [BANNER](#), [EMAIL](#), [OPTION](#), [PASSWORT](#)
5. [ALLIANZ](#)
6. [BOTSCHAFT](#)
7. [BENUTZE](#)
8. [BETRETE](#), [KONTAKTIERE](#); 1. Versuch
9. [GIB KOMMANDO](#)
10. [VERLASSE](#)
11. Kontakte werden gelöscht, dann [ATTACKIERE](#)
12. [RESERVIERE](#), [BEANSPRUCHE](#)
13. [BELAGERE](#)
14. [BETRETE](#), [KONTAKTIERE](#); 2. Versuch
15. [FOLGE](#) wird gesetzt
16. [GIB](#), [VERGISS](#)
17. [ZERSTÖRE](#)
18. [REKRUTIERE](#) wird erst gemerkt, dann personenweise ausgeführt
19. [BEFÖRDERE](#)
20. [BEZAHLE NICHT](#) Stellt Funktion und Unterhaltskosten für das entsprechende Gebäude ein.
21. Unterhaltskosten für unterhaltspflichtige Gebäude fallen an; sonst haben sie keine Funktion!

22. [NEUSTART](#), [STIRB](#), [Zaubere](#)
23. [Lerne](#)
24. [Mache](#)
25. Steuern werden gezahlt
26. [Arbeite](#), [Pflanze](#), [Züchte](#)
27. jetzt erst werden einige Befehle ausgeführt, und zwar "schrittweise", d.h. Rohstoffe werden einzeln gefördert usw.
 - (a) Produktion von Rohstoffen (einzeln)
 - (b) Arbeiten (Silberstückweise)
28. Schiffe mit mangelnder Besatzung nehmen Schäden
29. [Betrete](#), [Kontaktiere](#); 3. Versuch
30. [Nach](#) und [Route](#), dabei wird auch [Fahre](#) und [Transportiere](#) ausgeführt und Verfolger folgen
31. [Bewache](#) an; das geht nur, wenn die Einheit sich nicht bewegt hat
32. Schiffe treiben auf hoher See
33. [Default](#)
34. leere Einheiten werden beseitigt
35. die Bauern, Pferde und Wälder vermehren sich, falls möglich; die übriggebliebenen Bauern wandern umher
36. Silber für die Versorgung der Einheiten wird abgezogen
37. [Sortiere](#)
38. [Nummer](#)

Die Befehle müssen aber nicht zwingend in dieser Reihenfolge eingegeben werden. Es ist durchaus zulässig, folgendes einzugeben:

```
GIB TEMP 5 300 Silber
MACHE TEMP 5
REKRUTIERE 1
KÄMPFE NICHT
LERNE HOLZFÄLLEN
ENDE
```

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.

Erläuterungen

Betrete 1./2./3. Versuch: Das bedeutet, dass man vor einem Angriff noch eine Burg betreten kann. Es bedeutet nicht, dass Einheiten, die ein Schiff verlassen, noch in derselben Runde attackieren können, da sich der Server merkt, wer Schiffe verlassen hat, und das entsprechend abfängt. Wenn man im Kampf eine Gebäudebesatzung restlos tötet oder vertreibt, kann man die Burg nach dem Kampf betreten.

;

Das Semikolon ";" dient in Eressea-Befehlen der Markierung (temporärer) Kommentare. Einige dieser Kommentare werden "automatisch" eingefügt. Die Standard-Zugvorlage enthält zum Beispiel immer die Namen von Regionen und Einheiten, die Anzahl der Personen und deren Silbervorrat als Kommentar. Außerdem werden Kommentare auch genutzt, um dem Programm [ECHECK](#) bestimmte Informationen mitzuteilen, wie etwa den Lohn in einer Region.

```
ERESSEA abcd "hier_passwort_eintragen"

; ECHECK -l -w4 -r90 -v4.01

REGION 85,-48 ; Dunkelland
; Echeck Lohn 15

EINHEIT ub2;    Handwerker [3,30$]
LERNEN Holzfällen
// LERNEN Schiffbau AUF T2 oder 3
```

Verwendet man das Programm [Vorlage](#) zur Erzeugung einer Zugvorlage, so werden über diese Kommentare vielfältige Informationen an den Spieler übermittelt:


```

REGION 85,-48 ; Dunkelland (Ebene, 290 Personen, 4270$ Silber)
; ECheck Lohn 15
; . . |Bauern:      8534 +9|Silber: 47588297 +48400|Unterhalt: 2379414 +2420|
; . E w |Rekruten:   213 +0|Pferde:   2532      -8|Gewinn:   51204   +54|
; . . |Pl. frei:    1466 -9|          |          |          |
;      |Gewürz:     125 +0|Juwel:     175      +0|Myrrhe:    125      +0|
;      |Öl:         75 +0|Seide:     150      +0|Weihrauch: 100      +0|
; Prod.: Balsam:    -4   +0   max. handelbar: 85
; Straße (100%) in Osten
; Regionseinnahmen: 2660 Silber
; Nahrungskosten:   2900 Silber
; Materialpool: 4270 Silber, 1 Speer

```

```

; - - - - -
; Auf freiem Feld:

```

```

EINHEIT ub2; Handwerker [3,0$] flieht
; Gew: 60.00GE Gehen: 32.40GE/32.40GE
; Holzfällen 2
LERNEN Holzfällen
// LERNEN Holzfällen AUF T3

```

Auch der Spieler selbst kann hinter einem Semikolon Kommentare einfügen. Da diese Kommentare aber nicht in die Vorlage der nächsten Woche übernommen werden, sind dauerhafte Kommentare nach `//` in der Regel sinnvoller.

Um Übertragungskapazität zu sparen, können temporäre Kommentare vor dem Versenden der Befehle entfernt werden. Dies erledigt z.B. [VPP](#).

Externe Links

- [Vorlage und VPP auf Gulrak.de](#)

KOMMENTAR

```
// Kommentar
```

Im Gegensatz zu einem Kommentar hinter einem `;` (Semikolon) wird dieser Kommentar mit in die Vorlage für den Zug der nächsten Runde mit aufgenommen.

```

EINHEIT 123; Hundertdreißig [20,450$]
// Unterhalt Magierturm
@GIB 234 1000 SILBER
// Ab und an Stangenwaffen lernen
TREIBE Steuern ein

```

Das `//` muß wie ein Befehl behandelt werden, man darf also nicht

```
@GIB 345 100 SILBER // wegen Sägewerk
```

machen. Außerdem muß ein Leerzeichen hinter den `//` sein.

ARBEITE

ARBEITE

Die Einheit arbeitet in der Landwirtschaft und verdient zwischen 10 und 15 Silber pro Mann und Runde (s.a. [diese Tabelle](#)).

Verdienst	Burg	keine	Befestigung	Turm	Burg	Festung	Zitadelle
Lohn		10	11	12	13	14	15

Verdienst	Burg	keine	Befestigung	Turm	Burg	Festung	Zitadelle
Ork-Lohn		10	11	11	12	12	13

Dabei stehen in verschiedenen Regionen unterschiedlich viele Arbeitsplätze zur Verfügung. Jeder Bauer nimmt einen, jeder Schössling vier und jeder Baum acht Arbeitsplätze weg. Sollte die Zahl der verfügbaren Plätze überschritten sein, können auch keine Spieler-Einheiten in dieser Region mehr arbeiten. Unter "max. Bäume" ist angegeben, wieviele Bäume den gesamten Platz für "Feldarbeiter" einnehmen. Es können durchaus mehr Bäume in einer Region stehen.

Bauern und Bäume in Regionen:

Gelände	max. arb. Bauern	max. Bäume
Gebirge	1000	125
Ebene	10000	1250
Gletscher	100	13
Hochland	4000	500
Sumpf	2000	250
Wüste	500	63
Wald	10000	1250
Vulkan	500	63

Einheiten an Bord von Schiffen in bewachten Regionen können weder arbeiten noch unterhalten (siehe [BEWACHE](#), [HELFE](#) und [UNTERHALTE](#)).

ATTACKIERE

ATTACKIERE *einheit-nr*

Dieser Befehl attackiert die betreffende Einheit in der aktuellen Region. Pro Einheit, die angegriffen werden soll, muß ein Befehl gegeben werden.

Der ATTACKIERE-Befehl ist ein pseudolanger Befehl. Er ist kurz in der Hinsicht, dass man mehrere ATTACKIERE-Befehle geben kann. Er ist lang, da er weitere lange Befehle ausschließt, falls es tatsächlich zum "langen" Kampf kommen sollte. Wann ein "langer" Kampf gegeben ist, wird unter [Kampfende](#) erläutert.

Einheiten, die nicht vorne (KÄMPFE oder KÄMPFE AGGRESSIV) oder hinten (KÄMPFE HINTEN oder KÄMPFE DEFENSIV) [kämpfen](#), können auch nicht attackieren.

Siehe auch

- [Krieg](#)
- [KÄMPFE](#)

BANNER

BANNER "text"

Hiermit kann man eine Beschreibung setzen, die in der Adressliste von [OPTION ADRESSE](#) erscheint. Darin kann der Name des Spielers stehen, oder eine alternative eMail-Adresse für die Mitspieler. Ebenso wird hier vermerkt, wenn eine Urlaubsvertretung spielt.

Beispiel:

BANNER "Henning Peters, Bremen. eMail auch faroul@gmx.de"

BEANSPRUCHE

BEANSPRUCHE *anzahl gegenstand*

Beansprucht Gegenstände aus dem [Parteipool](#).

Die Gegenstände im Parteipool können von jeder beliebigen Einheit der Partei beansprucht werden, egal, wo diese sich befindet. Es können allerdings keine Gegenstände zurück in den Parteipool gelegt werden.

Der Parteipool wird nur vom Spielleiter benutzt, um dem Spieler spezielle Gegenstände zu geben, ohne dieser einer bestimmten Einheit zu geben. Der Parteipool oder der **BEANSPRUCHE**-Befehl wird aber nicht oft benötigt werden.

Der Gegenstände gehen an die Einheit, die den **BEANSPRUCHE**-Befehl gegeben hat. Die direkte Weitergabe des Gegenstandes ist noch in der selben Runde möglich, [Benutzt](#) werden kann er aber erst in der Folgeweche.

Achtung! Nicht verwechseln mit dem Materialpool, auf den man mit [RESERVIERE](#) zugreifen muss!

BEFÖRDERE

BEFÖRDERE

Befördert eine Einheit der eigenen Parteirasse zum Helden.

Helden sind besonders stark im [Kampf](#). Sie schlagen in jeder Kampfrunde 10 mal zu. **Achtung!** Dies gilt nicht für magische Angriffe, auch nicht für Armbrüste und Katapulte.

Wenn eine Einheit befördert werden soll, benötigt sie pro Person (Gesamt-Personen-Zahl der Partei) Silber. Fehlendes Silber wird wie gewöhnlich aus dem [Silberpool](#) genommen, wenn genug da ist. Die maximale Anzahl der Helden ist begrenzt, steigt aber mit der Parteigröße. Die Formel dafür ist $\log_{10}(\text{Parteigröße} \div 50) \times 20$. Befördert werden können nur Personen der eigenen Rasse, also weder Monster noch Migranten. Die **BEFÖRDERUNG** findet nach **REKRUTIERE** statt. Sowohl für die Zahl der möglichen Helden als auch für die Kosten von Befördere werden die Personenzahlen nach dem rekrutieren in der aktuellen Wochen herangezogen.

Einheiten die befördert wurden, können keine weiteren Personen rekrutieren und können auch nicht mit anderen Nicht-Helden-Einheiten zusammengeführt werden.

Für Rechenfaule hier eine Tabelle, bei welcher Personenzahl in der Partei wie viele Helden verfügbar sind.

Personen	57	63	71	80	89	100	112	126	141	159	178	200	224	251	282	316	354	398	446	500
Helden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

BEKLAUE

BEKLAUE *einheit-nr*

Mit diesem Befehl wird versucht, die angegebene Einheit zu beklaue. Ist das Tarnungstalent der Täter höher als die Wahrnehmung der Opfer (hierbei zählt das Wahrnehmungstalent der besten Einheit in der Region), merken die Opfer nur, daß sie geklaut worden sind. Die Täter klauen pro Mann und Talentstufe Unterschied 50 Silber.

Sind Wahrnehmung der Opfer und Tarnung der Täter gleich hoch, gelingt der Diebstahl nicht und die Opfer schöpfen Verdacht. Ist die Wahrnehmung der Opfer sogar höher als die Tarnung der Täter, werden die Täter auf frischer Tat ertappt und identifiziert.

Achtung! Der Dieb klagt immer mit aktiviertem [Silberpool](#), auch dann, wenn man den Pool sonst nicht nutzt. Dadurch kann auch Silber von anderen Einheiten geklaut werden, die nicht direkt Ziel des Diebs waren.

BENENNE

BENENNE EINHEIT *"name"*

BENENNE FREMDE EINHEIT *einheit-nr "name"*

BENENNE PARTEI *"name"*

```
BENENNE FREMDE PARTEI partei-nr "name"
BENENNE GEBÄUDE "name"
BENENNE FREMDES GEBÄUDE gebäude-nr "name"
BENENNE SCHIFF "name"
BENENNE FREMDES SCHIFF schiff-nr "name"
BENENNE REGION "name"
```

Benenne das aufgeführte Objekt neu. Schiffe und Gebäude können nur umbenannt werden, wenn die Einheit auch das Kommando über das Gebäude oder das Schiff hat (sie muß also die erste Einheit unter dem Gebäude oder dem Schiff in der Auswertung sein). Eine Region kann nur vom Burgherr der mächtigsten Burg einer Region umbenannt werden.

Der neue Name kann bis zu 127 Zeichen lang sein und darf keine Klammern enthalten. Längere Beschreibungen fügt man mit dem Befehl **BESCHREIBE** an.

Durch den Zusatz **FREMDE** (bzw. **FREMDES**) und der Angabe der Nummer kann man Einheiten, Schiffe und sogar Gebäude (nicht nur Burgen) anderer Parteien benennen, sofern diese noch keinen Namen haben (Einheiten also als "Nummer abc" benannt sind). Man kann sogar eine fremde Partei benennen, sofern diese älter als zehn Runden ist.

Auch das Benennen der Partei muß von einer Einheit ausgeführt werden.

```
ERESSEA 7 "sieben"
BENENNE PARTEI "Falsch" ; kein Effekt
EINHEIT 89
BENENNE PARTEI "Richtig"
```

BENUTZE

```
BENUTZE [anzahl] "trank" [einheit-nr]
```

Benutzt den angegebenen alchemistischen Trank. Die Einheitennummer darf nur bei Dumpfbackenbrot angegeben werden. Pro Runde und Einheit kann nur ein Tranktyp benutzt werden, also keine verschiedenen Tränke zur Zeit. Man kann einen Trank aber mehrfach benutzen, um die Wirkung auf mehr als 10 Personen auszudehnen.

BESCHREIBE

```
BESCHREIBE EINHEIT "text"
BESCHREIBE GEBÄUDE "text"
BESCHREIBE SCHIFF "text"
BESCHREIBE REGION "text"
BESCHREIBE PRIVAT "text"
```

Die Beschreibung für das aufgeführte Objekt wird geändert. Diese Beschreibung wird jeweils nach dem Objekt aufgelistet und kann bis zu 8191 Zeichen lang sein. Der Computer vergibt bei der Erschaffung von Objekten keine Beschreibungen.

Für Schiffe, Gebäude und Regionen gelten dieselben Einschränkungen wie beim Benennen von Objekten: Gebäude und Schiffe können nur beschrieben werden, wenn die Einheit auch das Kommando über das Gebäude oder das Schiff hat (sie muß also die erste Einheit unter dem Gebäude oder dem Schiff auf der Auswertung sein). Eine Region kann nur vom Burgherr der mächtigsten Burg einer Region beschrieben werden.

Mit **BESCHREIBE PRIVAT** kann man der befehlsgebenden Einheit eine "private" Beschreibung geben, die nur der Besitzer der Einheit sieht.

Lange Beschreibungen müssen mit dem "Befehlsverlängerer" \ (Backslash) umgebrochen werden. Neue Zeilen nach dem \ dürfen nicht mit Leerzeichen anfangen.

```
BESCHREIBE EINHEIT "Blattschneideameisen benötigen keinen \
Schlaf und ihre Arbeiter sind immer auf maximale Effizienz fixier\
t. Alles was sie tun und unter ihrer schwarzen Hülle denken bezie\
hen sie auf das Kollektiv des Staates."
```

BETRETE

BETRETE GEBÄUDE *gebäude-nr*

BETRETE SCHIFF *schiff-nr*

Betritt das angegebene **Gebäude** oder **Schiff**. Die Einheit mit dem **Kommando** über das Gebäude oder Schiff muss den Zutritt erlauben. Das tut sie, wenn sie zur eigenen Partei gehört, **HELFE BEWACHE** für die eigene Partei gesetzt hat oder in dieser Runde den **KONTAKTIERE** Befehl für die Einheit gibt. Anderenfalls wird der Zutritt verweigert.

Ein BETRETE impliziert **VERLASSE**, wenn die Einheit sich auf einem Schiff oder in einem Gebäude befindet. BETRETE hat immer Vorrang vor **VERLASSE**, wenn beide Befehle gegeben werden.

Es ist durchaus möglich, auf hoher See von einem Schiff auf ein anderes zu wechseln.

BEWACHE

BEWACHE [NICHT]

Einheiten können ihre Region bewachen. Dazu muss die Einheit mit mindestens einer **Waffe bewaffnet** sein und das passende Waffentalent haben. Wenn eine Partei eine Region bewacht, gelten für Einheiten, die mit ihr nicht **alliiert** sind (**HELFE BEWACHE**), folgende Einschränkungen:

- Sie können in dieser Region keine Steuern mehr eintreiben, Rohstoffe abbauen oder Bauern rekrutieren.
- Sie werden auf der Durchreise mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit gestoppt.
- Befinden sie sich auf einem Schiff, so können sie nicht **ARBEITEN**, **UNTERHALTEN**, **ATTACKIEREN** oder sofort über Land weiterziehen. Um die Aktionen in der Folgewoche ausführen zu können, müssen sie das Schiff erst **VERLASSEN** haben.

Wenn die Einheit nicht gesehen wird, beispielsweise weil sie ein höheres Tarnungstalent hat als das beste Wahrnehmungstalent der bewachenden Partei in der Region ist, so gelten die ersten beiden Beschränkungen nicht.

Für mit Bewachern alliierte Einheiten gilt:

- Sie können trotz Kämpfen noch lange Befehle ausführen (siehe **Kampfende**).

In der Runde, in der der **BEWACHE**-Befehl gegeben wurde, gelten all diese Beschränkungen allerdings noch nicht, denn die bewachende Einheit muss erst einmal herausfinden, wo fremde Einheiten überall Silber eintreiben könnten etc. Die bewachende Einheit wird sofort für alle anderen Einheiten in der Region sichtbar, egal wie hoch ihr Tarnungstalent ist.

Mit **BEWACHE NICHT** wird der Bewachungsstatus einer Einheit aufgelöst. Das passiert außerdem, wenn sich die Einheit fortbewegt. Einheiten mit dem Kampfstatus **KÄMPFE FLIEHE** können nicht bewachen und Einheiten, aus denen im Kampf alle überlebenden Personen fliehen, beenden ebenfalls das Bewachen.

Geben mehrere Parteien gleichzeitig oder nacheinander den **BEWACHE**-Befehl, so bewachen sie alle die Region. Nur Parteien, die mit allen bewachenden Parteien alliiert sind, können dann noch Steuern eintreiben, rekrutieren oder Rohstoffe abbauen.

Wenn eine Einheit durch eine Region reist, die von mindestens einer nicht verbündeten Partei bewacht wird, hängt die Chance, dass sie aufgehalten wird von mehreren Faktoren ab: Sie wird vergrößert durch die Anzahl der feindlichen Bewacher, den Regionstyp (es wird schwerer in Sümpfen, Gletschern, Bergen und Vulkanen), das Wahrnehmungstalent der feindlichen Bewacher, Amulette des Wahren Sehens, sowie die Größe der Burg des Regionsbesitzers, falls dieser nicht verbündet ist. Sie wird verringert durch die Anzahl der verbündeten Bewacher und das Tarnungstalent der Einheit, sowie Ringe der Unsichtbarkeit.

Hinweis: **Monster** Einheiten der Partei (ii) gelten durch ihre Klauen, Zähne, Krallen und sonstige Extremitäten prinzipiell als bewaffnet, auch wenn sie keine sichtbare Waffe tragen. Dies gilt auch für von Spielern magisch beschworene Monster.

BEZAHLE

BEZAHLE BEZAHLE NICHT BEZAHLE NICHT *gebäude-nr*

BOTSCHAFT

```
BOTSCHAFT EINHEIT einheit-nr "text"  
BOTSCHAFT PARTEI partei-nr "text"  
BOTSCHAFT SCHIFF schiff-nr "text"  
BOTSCHAFT GEBÄUDE gebäude-nr "text"  
BOTSCHAFT REGION "text"
```

Hiermit können Botschaften an andere Einheiten, an andere Parteien, oder an alle Parteien in einer Region geschickt werden. Absender und Empfänger müssen in der selben Region sein. Schickt man eine Botschaft an eine Einheit, dann wird die Botschaft anonymisiert, wenn der Empfänger die absendende Einheit nicht sehen kann.

Mit BOTSCHAFT GEBÄUDE und BOTSCHAFT SCHIFF geht die Botschaft an alle Einheiten, die in dem Gebäude bzw. auf dem Schiff sind, allerdings nur eine Einheit pro Partei.

Wie alle anderen Texte auch, kann die Botschaft mit dem \ (Backslash) umgebrochen werden.

```
BOTSCHAFT EINHEIT z14 "Zahlt sofort je 100 Silber an Jonan \  
den Zöllner (9i6), sonst werden unsere Wachen sich \  
um euch kümmern!"
```

DEFAULT

```
DEFAULT "befehl"
```

Dieser Befehl ermöglicht es, für eine Einheit einen Befehl für die nächste Runde festzulegen. Dieser Befehl wird in die Zugvorlage der nächsten Runde als Default-Befehl eingesetzt. Wenn dieser Befehl mehr als ein Wort umfasst, muss er in Anführungszeichen gesetzt werden.

```
DEFAULT "Lerne Wahrnehmung"
```

Man kann Anführungszeichen auch schachteln. Beispiel:

```
DEFAULT 'BANNER "Ich will mein Banner erst in der nächsten Runde setzen."'
```

Achtung! Der normale Default-Befehl wird damit überschrieben! Somit kann man sogar den Befehl NACH als Default setzen.

EINHEIT

```
EINHEIT einheit-nr
```

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

```
EINHEIT 45  
NACH WESTEN  
EINHEIT 46  
BETRETE GEBÄUDE 7
```

EMAIL

```
EMAIL "adresse@example.com"
```

Mit diesem Befehl setzt der Spieler seine eMail-Adresse, an die die Auswertung geschickt wird.

ENDE

```
ENDE
```

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

```
MACHE TEMP 1
BENENNE EINHEIT "Joggonarag Thorggh"
REKRUTIERE 1
LERNE Magie
ENDE
```

ERESSEA

ERESSEA *partei-nr* "*password*"

Mit diesem Befehl beginnt man die Befehlsdatei. Dieser Befehl muß unbedingt verwendet werden.

FAHRE

FAHRE *einheit-nr*
TRANSPORTIERE *einheit-nr*

Mit dem Befehl **FAHRE** schließt sich eine Einheit einer transportierenden Einheit an und kann von dieser, sofern sie den Befehl **TRANSPORTIERE** für die fahrende Einheit gegeben hat, mitgenommen werden. Durch diesen Befehl ist es möglich, auch ohne das Reiten-Talent auf Pferden oder Wagen zu reisen. Voraussetzung dafür ist natürlich, dass die transportierende Einheit über genügend freie Kapazitäten verfügt, um die fahrenden Einheiten samt Gegenständen aufzuladen.

Partei 125:
EINHEIT 311
FAHRE 456 ; ich will mitfahren
KONTAKTIERE 456
[...]

Partei 300:
EINHEIT 456
TRANSPORTIERE 311 ; Lasse 311 mitfahren
KONTAKTIERE 311

- [Meermenschen](#) können beim Anschwimmen (siehe [VERLASSE](#)) keine anderen Rassen transportieren und auch keine Pferde oder Wagen mitnehmen.
- [Insekten](#) können auch mittels **TRANSPORTIERE** nicht in oder durch einen Gletscher gebracht werden.

Siehe auch

- [Reisen](#)
- [NACH](#)
- [ROUTE](#)

FOLGE

FOLGE EINHEIT *einheit-nr*
FOLGE SCHIFF *schiff-nr* [*Geschwindigkeit*]

Hiermit kann man Einheiten bzw. Schiffen folgen.

Mit **FOLGE** EINHEIT *einheit-nr* wird die eigene Einheit die angegebene Einheit "beobachten" und dieser folgen, wenn sie sich bewegt. Wenn die verfolgte Einheit allerdings schneller als die folgende Einheit ist, entkommt sie der Verfolgung. Die Verfolger folgen der verfolgten Einheit so weit wie möglich. Einheiten auf einem Schiff können nicht mit **FOLGE** EINHEIT verfolgt werden. Hat die verfolgte Einheit keinen Bewegungsbefehl gesetzt (**NACH**, **ROUTE**, **FAHRE**, **FOLGE** oder **PIRATERIE**), kann die eigene Einheit ihren langen Befehl ausführen.

Mit FOLGE SCHIFF *schiff-nr* können Schiffe verfolgt werden, welche in der aktuellen oder der vorigen Runde die Region durchquert haben. Hat der Kapitän den Befehl FOLGE SCHIFF *schiffnummer* gegeben, wird das Schiff dann dem Kurs des angegebenen Schiffes folgen, bis es - wenn das eigene Schiff schnell genug ist - eingeholt wurde. Ist der optionale Parameter *Geschwindigkeit* angegeben, wird das verfolgende Schiff maximal so viele Regionen weit segeln.

Achtung, nicht gefolgt werden kann Schiffen, die selber FOLGE SCHIFF oder PIRATERIE als Befehl haben.

FOLGE SCHIFF ist genau wie FOLGE EINHEIT nur dann ein langer Befehl, wenn das Ziel einen Bewegungsbefehl hat und ersetzt dann allen anderen langen Befehlen.

FOLGE hält nur in der Runde an, in der der Befehl gegeben wird. Soll der Befehl länger andauern, muss ihm ein @ vorgestellt werden.

EINHEIT 87b6
@FOLGE EINHEIT hz7
UNTERHALTE

Einheit 87b6 wird nun Einheit hz7 beobachten und ihr folgen, wenn sie sich bewegt. Ansonsten wird sie mit Unterhaltung Geld verdienen. Durch das @ bleiben beide Befehle erhalten.

Siehe auch

- [Reisen](#)
- [NACH](#)
- [ROUTE](#)
- [FAHRE](#)
- [TRANSPORTIERE](#)
- [PIRATERIE](#)

FORSCHE

FORSCHE KRÄUTER

Hiermit versucht die Einheit herauszufinden, welches Kraut in einer Region wächst und wie viele davon vorhanden sind. Dazu muss sie mindestens Kräuterkunde 7 haben.

GIB

GIB *einheit-nr* KRÄUTER
GIB *einheit-nr* KOMMANDO
GIB *einheit-nr* EINHEIT
GIB *einheit-nr anzahl* PERSONEN
GIB *einheit-nr anzahl gegenstand*
GIB *einheit-nr* ALLE PERSONEN
GIB *einheit-nr* ALLES [*gegenstand*]
GIB *einheit-nr* JE *anzahl gegenstand*
GIB 0 *anzahl* PERSONEN
GIB 0 *anzahl gegenstand*

Mit GIB können Einheiten alle Waren, die sie haben, an andere Einheiten geben. Bedingung ist, dass die angegebene Einheit Sachen annimmt. Dies tut sie nur, wenn sie zur eigenen oder einer alliierten Partei gehört (HELFE GIB), oder wenn sie diese Runde den Befehl KONTAKTIERE für die Gebereinheit gegeben hat. Die meisten Sachen können zudem auch weggeworfen, bzw. in Landregionen den Bauern übergeben werden (GIB 0 ...). Personen, Silber und Pferde vergrößern den Bauern-, Silber- bzw. Pferdevorrat der Region. Alle anderen Gegenstände verschwinden einfach.

Geber- wie Empfängereinheit müssen sich natürlich in der selben Region aufhalten. Die Übergabe klappt auch auf hoher See, zwischen Schiffen und von Schiffen an Land und umgekehrt.

Achtung: Auch GIB benutzt den [Materialpool](#), ausgenommen im Kontext von GIB ALLES, wo die Einheit nur eigene, nicht reservierte Gegenstände gibt. Alle Gegenstände und Silber, die mit GIB übergeben wurden, sind automatisch reserviert und können vom Materialpool nicht von der Einheit genommen werden.

Statt einer Anzahl kann man auch den Parameter ALLES (oder ALLE) benutzen. GIB *einheit-nr* ALLE Schwerter übergibt zum Beispiel alle Schwerter, die die Einheit zu dem Zeitpunkt hat. GIB *einheit-nr* ALLES übergibt sämtliche Gegenstände, Kräuter, Tränke und Silber, nicht aber die Personen der Einheit. Gibt man explizit den Befehl GIB *einheit-nr* ALLE PERSONEN, so werden alle Personen übergeben und die Einheit aufgelöst.

Tip: Mit @GIB kann man automatische Übergaben einrichten. Zum Beispiel wird eine Einheit mit @GIB abc ALLES Eisen der Einheit abc jede Woche alles Eisen übergeben.

Die Variante GIB xyz JE übergibt *anzahl* Gegenstände pro Person der Zieleinheit. Hat die Einheit xyz also zum Beispiel 10 Personen, so übergibt GIB xyz JE 20 Silber ihr also 200 Silber.

Will man Personen verschiedener Einheiten zusammenführen, so geschieht dies mit GIB *einheit-nr* *anzahl* PERSONEN. Dabei werden dann auch die Talente vermischt, und man sollte die Gegenstände nicht vergessen, da sie sonst evtl. den Bauern zufallen.

Mit GIB *einheit-nr* EINHEIT wird die komplette Einheit mit allen Gegenständen einer anderen Partei gegeben, d.h. sie wechselt zur Partei der Empfänger-Einheit, und wird nicht zur Empfängereinheit zugefügt! Die Einheit führt in der Runde keine weiteren Befehle aus!

Hat die Einheit zudem ein Schiff oder ein Gebäude unter ihrem Kommando - ist sie also die erste aufgeführte Einheit im Schiff oder in dem Gebäude - kann sie das Kommando auch an eine andere Einheit übergeben. Die Einheit mit dem Kommando bestimmt, welche anderen Einheiten das Schiff oder das Gebäude betreten dürfen.

GIB *einheit* KOMMANDO sollte man immer anwenden, auch wenn die Einheit mit dem Kommando das Schiff oder die Gebäude verlässt und die folgende Einheit das Kommando erhalten soll. Die Reihenfolge der Einheiten ist während der Auswertung nicht immer die dem Report entsprechende. Neue Besitzer eines Gebäudes werden am Ende der Runde an die erste Position im Gebäude gestellt und profitieren somit erst in der Folgerunde von dem Gebäude (z.B. Bergbaubonus). ([Achtung](#), das Kommando kann nicht an TEMP-Einheiten oder andere "leere" Einheiten (z.B. nach einem Kampf) übergeben werden.)

```
GIB k3f 300 Silber
; Gibt der Einheit k3f 300 Silber.
```

```
GIB 0 5 Steine
; Wirft 5 Steine weg.
```

```
GIB TEMP 3 7 PERSONEN
; Gibt 7 Personen an die neu geschaffene Einheit TEMP 3.
```

Vorsicht: Zwischen MACHE TEMP und ENDE stehen Befehle für die neue Einheit - und diese hat kein Geld. Folgendes funktioniert also nicht:

```
MACHE TEMP 1
GIB TEMP 1 200 Silber ; sinnlos!
REKRUTIERE 2
NACH WESTEN
ENDE
```

Stattdessen muss es so geschrieben werden:

```
GIB TEMP 1 200 Silber
MACHE TEMP 1
REKRUTIERE 2
NACH WESTEN
ENDE
; GIB TEMP 1 200 Silber ; oder hier!
```

Siehe auch

- [RESERVIERE](#)
- [Materialpool](#)
- [Schiff](#)
- [Gebäude](#)

GRUPPE

GRUPPE [*"name"*]

Mit dem Befehl **GRUPPE** kann man die Partei in Untergruppen zerteilen, die einen andere **HELFE**-Status haben als der Rest der Partei. Dadurch kann man z.B. ein Söldnerheer aufstellen, das auf der Insel des Auftragsgebers ihm hilft, während der Rest der Partei es nicht tut.

Ebenso kann man für Teilnehmer eines Turnieres alle **HELFE KÄMPFE** Zuordnungen auflösen, damit man nicht in einen Zweikampf eingreift. Auch Angriffe auf Verbündete, mit einem parteigetarnten Trupp von Einheiten sind möglich, ohne das man sich durch das Lösen von **HELFE KÄMPFE** auf Parteiebene verrät. Und wer z.B. seine Wälder auch vor Verbündeten schützen will, der stellt eine Truppe von Waldwächern auf, die niemandem **HELFE BEWACHE** geben.

Für jede Gruppe kann man außerdem ein eigenes **PRÄFIX** festlegen.

Eine Einheit gibt zum Beispiel den Befehl **GRUPPE** "Freibeuter der Meere", um in eine Gruppe einzutreten. Wenn es eine Gruppe dieses Namens noch nicht gibt, wird eine angelegt, die anfangs den gleichen **HELFE**-Status wie die Partei hat. Mit **GRUPPE** ohne Namen verläßt man eine Gruppe. Jede Einheit kann nur einer Gruppe angehören. Eine Einheit, die einen **HELFE** Befehl gibt, ändert den Status ihrer Gruppe, wenn sie einer Gruppe zugeteilt ist, oder den Status der Partei, wenn sie keiner Gruppe angehört.

In einem Kampf wird aus jeder Gruppe ein getrenntes Heer, so wie es auch schon passiert, wenn Einheiten parteigetarnt sind.

HELFE

HELFE *partei-nr* GIB [NICHT]
HELFE *partei-nr* KÄMPFE [NICHT]
HELFE *partei-nr* SILBER [NICHT]
HELFE *partei-nr* BEWACHE [NICHT]
HELFE *partei-nr* PARTEITARNUNG [NICHT]
HELFE *partei-nr* ALLES [NICHT]

Mit diesem Befehl kann eine Partei verschiedene Stufen der Unterstützung für eine andere Partei setzen. Die Gegenpartei erfährt von einer Änderung des Status nichts und muss auch nicht den selben Status haben.

Die einzelnen Modi sind [hier](#) erklärt. Beispiel:

HELFE 7 GIB NICHT

KAMPFZAUBER

KAMPFZAUBER [STUFE *n*] "Zauberspruch" [NICHT]

Der genannte Zauberspruch wird - je nach Zauber - als Prä-, Post- oder normaler Kampfzauber gewählt. Optional kann dabei eine Stufe angegeben werden, was nützlich sein kann, um beispielsweise Aura für einen Postkampfzauber aufzusparen. Die gewählten Zauber werden von der Einheit automatisch eingesetzt, sollte sie in Kämpfe verwickelt werden.

Nicht alle Zaubersprüche sind Kampfzauber, dieses kann der Beschreibung der Zauber, welche man im Spiel erhält, entnommen werden. Die Beschreibung eines Zaubers kann man sich mit dem Befehl **ZEIGE** erneut zeigen lassen.

KAUFE

KAUFE *anzahl luxusgut*

Wenn die Einheit das Talent "Handeln" hat, wird sie versuchen, die genannte Anzahl Luxusgüter zu kaufen. Dies geht nur, wenn sich in der Region erstens ein Handelsposten oder ein größerer Burgtyp befindet, in dessen Nähe der Markt abgehalten werden kann, und zweitens das Produkt überhaupt in der Region produziert wird. Um etwas zu kaufen, ist kein Kontakt zum Burgherren notwendig; trotzdem ist es natürlich diplomatischer, vorher zu fragen... Weitere Informationen im Kapitel [Handel](#).

KAUFE ist wie [VERKAUFE](#) ein "pseudolanger" Befehl. Man kann insgesamt Talentstufe(Handeln)*10 Luxusgüter umsetzen, allerdings keine anderen langen Befehle geben.

Beispiel:

```
EINHEIT hndl;      Marktschreier [1, $1000]
; Handel 3 [180]
VERKAUFE 15 Juwelen
VERKAUFE 15 Öl
KAUFE 10 Weihrauch
```

Dieser Händler wird 10 Weihrauch kaufen, 15 Juwelen und 5 Öl verkaufen. KAUF-Order haben Priorität vor Verkäufen, und für Verkäufe gilt die Reihenfolge der Befehlsabgabe, so daß nach 5 Öl sein Limit erreicht ist.

KAUFE wie VERKAUFE tauchen nicht im Normalreport auf, so daß es scheint, als hätte die Einheit keinen Defaultbefehl. Dies ist aber nur, damit nicht eine große Liste von Befehlen dort steht. Im Computerreport und der Zugvorlage sind alle Befehle nur aufgeführt, wenn ihnen ein @ vorangestellt ist.

Siehe auch

- [Handel](#)
- [Geld](#)
- [VERKAUFE](#)

KONTAKTIERE

KONTAKTIERE *einheit-nr*

Man darf Einheiten fremder Parteien normalerweise nichts geben ohne daß man mit dieser Partei alliiert ist. Um dies im begrenzten Maße doch zu erlauben, verwendet man den KONTAKTIERE Befehl. In dieser Runde - und nur in dieser Runde - verhält man sich der genannten Einheit gegenüber, als wenn man mit ihr alliiert wäre (s.a. unter [HELFE](#), d.h. man nimmt Gegenstände, Silber und Personen von ihr an. Auch das Betreten von Burgen und Schiffen, das Rekrutieren von Personen und der Abbau von Ressourcen ist nicht-alliierten Parteien auf diesem Wege möglich.

```
PARTEI 125 "FooBar"
  EINHEIT 311
    GIB 456 1000 Silber ; Tribut!
  [...]

PARTEI 300 "BarFoo"
  EINHEIT 456
    KONTAKTIERE 311 ; erlaube Zahlung.
```

KÄMPFE

```
KÄMPFE VORNE
KÄMPFE AGGRESSIV
KÄMPFE HINTEN
KÄMPFE DEFENSIV
KÄMPFE NICHT
KÄMPFE FLIEHE
KÄMPFE HELFE [NICHT]
```

Mit diesem Befehl wird die Reaktion einer Einheit im Falle eines Kampfes bestimmt (siehe im Kapitel [Vom Kriege](#) auch den Abschnitt [Kampfreihen](#)).

- **KÄMPFE AGGRESSIV:** Im Kampf steht die Einheit an der Front und wird nie fliehen, sondern bis zum Tode kämpfen. Dies verwendet man mit Vorteil, wenn es wirklich auf das letzte bisschen Offensivkraft ankommt.

- **KÄMPFE:** Im Kampf steht die Einheit an der Front. Sie wird versuchen zu fliehen, wenn sie weniger oder gleich 20% ihrer Trefferpunkte hat. Dies verwendet man mit Vorteil für gute Schwertkämpfer.
- **KÄMPFE HINTEN:** Die Einheit kämpft in der zweiten Reihe. Ist die Front aufgerieben, werden diese Einheiten trotzdem in den Nahkampf hineingezogen! Dies verwendet man mit Vorteil für Schützen. Die Einheit versucht zu fliehen, wenn sie weniger oder gleich 20% ihrer Trefferpunkte hat.
- **KÄMPFE DEFENSIV:** Wie KÄMPFE HINTEN, aber die Einheit wird schon fliehen, wenn sie noch 90% ihrer Trefferpunkte hat. Dies verwendet man mit Vorteil für Magier.
- **KÄMPFE NICHT:** Die Einheit kämpft nur noch dann mit, wenn sie selber das Ziel eines feindlichen **ATTACKIERE**-Befehles ist. Dies setzt man mit Vorteil für Einheiten ein, die sich aus dem Kampf raushalten, aber nicht fliehen sollen, weil sie z.B. ein Gebäude besetzt halten sollen. Die Einheit versucht zu fliehen, wenn sie noch 90% ihrer Trefferpunkte hat.
Achtung! Die Einheiten kämpfen, wenn sie attackiert werden, d.h. Magier zaubern und Katapultschützen schleudern ihre Steine. Soll dies verhindert werden, weicht man auf KÄMPFE FLIEHE aus bzw. deaktiviert bei Magiern die Kampfzauber.
- **KÄMPFE FLIEHE:** Wird eine fluchtbereite Einheit in einen Kampf verwickelt, versucht sie vor jeder Kampfrunde zu fliehen. Für weitere Informationen über das "Fluchtverhalten", siehe den Abschnitt **Flucht** im Kapitel Kampf. Diesen Kampfstatus setzt man mit Vorteil für fast alle "Zivilisten" ein. Erfolgreich aus einem Kampf geflohene Einheiten verlassen automatisch Gebäude oder an Land liegende Schiffe, in denen sie sich befinden. Es gilt daher abzuwägen, ob dieser Status für Gebäudeinsassen sinnvoll ist. Einheiten mit diesem Kampfstatus können auch nicht **BEWACHEN**. Setzt eine bewachende Einheit KÄMPFE FLIEHE, wird das Bewachen sofort aufgehoben, mit entsprechenden Konsequenzen.
- **KÄMPFE HELFE:** Einer Einheit mit KÄMPFE HELFE NICHT wird im Kampf nicht geholfen, weder von Einheiten der eigenen Partei noch von Verbündeten. Wird eine solche Einheit attackiert, werden keine anderen Einheiten in den Kampf gezogen. Dies gilt natürlich nur, wenn nicht zusätzlich andere Einheiten ohne einen solchen Status attackiert werden.

Achtung! Personen, die nicht KÄMPFE FLIEHE gesetzt haben, fliehen erst dann, wenn sie im Kampf auch einen Treffer abbekommen haben. Dabei zählen auch Treffer, deren Schadenspunkte vollständig von der Rüstung aufgehalten wurden und fehlgeschlagene Trefferversuche. Personen mit KÄMPFE FLIEHE fliehen natürlich schon vorher.

Die eigene Partei ist immer dann involviert, wenn sie angreift, oder wenn sie oder eine Partei, der sie hilft, angegriffen wird. Weitere Details unter **HELFE** und in den Kapiteln **Kampf** und **Allianz**.

LEHRE

LEHRE *einheit-nr* [*einheit-nr*]...

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 mindestens 2 Stufen besser als die lernende Einheit sein, Damit lernt die lernende Einheit doppelt so schnell, als wenn sie versucht, ihr Talent auf eigene Faust zu verbessern.

Mit diesem Befehl lehrt man allen aufgelisteten Einheiten das Talent, das diese gerade lernen. Die Schüler müssen also lernen während der Lehrer lehrt. Es kann mehr als eine Einheit aufgelistet werden. Eine Lehrer-Einheit kann allerdings pro Person und Runde nur 10 Schüler von seinem Wissen profitieren lassen. Es können auch mehrere Lehrer eine große Schüler-Einheit lehren.

Das zu lehrende Talent muß **nicht** angegeben werden - es wird automatisch das Talent gelehrt, welches die lernende Einheit lernt. Dies können auch verschiedene Talente sein, sofern der Lehrer diese Talente ausreichend besser als die Schüler beherrscht.

Will man Einheiten fremder Parteien lehren, muß man entweder von dieser Partei den Befehl **HELFE** GIB erhalten haben, oder die zu lehrende Einheit muß mit **KONTAKTIERE** den Lehrer kontaktieren.

Beispiel:

LEHRE 54 67 TEMP 2 68

LERNE

LERNE *talent*

Mit diesem Befehl verbringt die Einheit eine Runde damit, das angegebene [Talent](#) zu lernen (siehe auch: [Liste der Talente](#)). Im Mittel dauert der Aufstieg in eine neue Talentstufe durch reines Lernen in etwa eine Anzahl von Wochen entsprechend der angepeilten Talentstufe ohne Berücksichtigung von Modifikationen durch Rasse oder Terrain. Normalerweise ist ein Talentwert von 2 doppelt so effektiv wie ein Talentwert von 1, ein Talentwert von 3 dreimal so effektiv und so weiter.

Durch den Einsatz von [Lehrern](#) kann man die benötigten Lernzeiten halbieren.

MACHE

```
MACHE TEMP unit-alias-nr ["name"]
MACHE [stufen] Gebäudetyp [gebäude-nr]
MACHE [stufen] schiffs-typ
MACHE [stufen] SCHIFF [schiff-nr]
MACHE [stufen] STRASSE richtung
MACHE [anzahl] KRÄUTER
MACHE [anzahl] gegenstand
MACHE
```

Der Befehl MACHE ist der allgemeine Produktionsbefehl. Mehr dazu auch im Kapitel [Produktion](#).

Gegenstände

[Gegenstände](#) werden mit MACHE [*anzahl*] *gegenstand* hergestellt. Je nach Gegenstand wird ein bestimmtes Talent und vielleicht auch noch bestimmte Rohstoffe benötigt. Ohne Angabe von *anzahl* wird die Einheit so viele Gegenstände produzieren, wie Personen, Talent und evtl. Rohstoffe es ihr ermöglichen.

Das Herstellen eines Trankes ist sehr aufwendig und kann nur von besonders talentierten Alchemisten durchgeführt werden. Details dazu findet man im [Alchemie](#)-Kapitel.

Kräuter

Kräuter werden mit dem Befehl MACHE KRÄUTER von Einheiten mit dem Talent [Kräuterkunde](#) gemacht. Je nach Talentwert findet man mehr oder weniger Kräuter der Region, in der man sich befindet, wobei jede Region nur ein Kraut hat. Kräuter wachsen ähnlich wie Bäume nach; wenn man nicht aufpasst, kann man durchaus alle Kräuter einer Region pflücken und muss dann mittels [ZÜCHTE](#) KRÄUTER zuerst wieder welche anpflanzen.

Einheiten

Wenn man neue Einheiten erschafft (MACHE TEMP), gibt man der Einheit eine Alias-Nummer, denn man weiß ja zu diesem Zeitpunkt noch nicht, welche Nummer die Einheit schlussendlich noch bekommen wird. Für alle anderen Befehle kann man nun diesen Alias verwenden (mit dem Wort TEMP davor). Die neue Einheit muss allerdings noch Mitglieder bekommen, sonst wird sie stillschweigend am Ende der Runde wieder gelöscht!

Die Alias-Nummer wird als Nummer der Einheit benutzt, wenn diese noch nicht belegt ist. Ebenso kann man schon hier einen Namen der Einheit angeben. So lassen sich die Befehle

```
MACHE TEMP 1
BENENNE EINHEIT "Clowns"
NUMMER EINHEIT 1ach
```

verkürzen auf

```
MACHE TEMP 1ach "Clowns"
```

Pro Partei sind maximal 2500 Einheiten erlaubt. Hat die Partei 2500 oder mehr Einheiten, so können mit MACHE TEMP keine neuen Einheiten geschaffen werden, es müssen erst andere Einheiten z.B. durch Zusammenfassen gelöscht werden.

Da das Auflösen leerer Einheiten in der Befehlsreihenfolge weit hinten kommt, können neue TEMP-Einheiten erst in der folgenden Woche geschaffen werden.

Nach diesem Befehl werden die Befehle für die neue Einheit angegeben, bis man das Wort ENDE eingibt. Andere Parteien können temporäre Einheiten dann ansprechen, wenn sie nicht selber eine TEMP-Einheit mit der selben Nummer haben. Mit ein wenig Absprache können also auch TEMP-Einheiten fremder Parteien angesprochen werden.

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 am Ende der Woche stillschweigend entfernt werden. Bekommt die Einheit Geld, rekrutiert aber keine Mitglieder, löst sie sich ebenfalls auf und das Geld fällt den Bauern zu.

```
EINHEIT 17;           Kämpfer [15,700$]
MACHE TEMP 1
BENENNE EINHEIT "Drachenreiter"
LERNE Hieb Waffen
ENDE
GIB TEMP 1 5 PERSONEN
```

```
GIB TEMP 2 100 Silber
MACHE TEMP 2
REKRUTIERE 1
BENENNE EINHEIT "Späher"
DEFAULT "LERNE Wahrnehmung"
NACH Westen
ENDE
```

Gebäude

Um ein neues Gebäude zu errichten, verwendet man *MACHE [stufen] Gebäudetyp* (siehe [hier](#)). Will man an einem Gebäude weiterbauen, so lautet der Befehl dafür *MACHE [stufen] Gebäudetyp gebäude-nr*. Burgen und die meisten anderen Gebäude können beliebig ausgebaut werden. Um Burgen zu bauen, muss man das Talent Burgenbau und Steine haben, andere Gebäude erfordern i.d.R. weiterhin Holz, Eisen und Silber in verschiedenen Mengen.

Schiffe

Mit *MACHE schifftyp* beginnt man, ein neues [Schiff](#) zu bauen. Schiffe können nicht wie Burgen erweitert werden, sondern man muss bei Baubeginn den Typ festlegen. Mit *MACHE [stufe] SCHIFF schiff-nr* kann daran weiterbauen. An Schiffen kann nur bis zu der am Anfang angegebenen Größe weiter gebaut werden. Um Schiffe zu bauen, muss man das Talent Schiffbau und Holz haben.

Sowohl bei Gebäuden als auch bei Schiffen kann man mit stufen angeben, wieviele Stufen man das Gebäude bzw. Schiff bauen/erweitern will.

- erste Woche: *MACHE LANGBOOT*
Ein neues Schiff wird gebaut und bekommt vom Computer die Nummer 76.
- zweite Woche: *MACHE SCHIFF 76*
An Schiff Nr. 76 wird nun weiter gebaut.

Strassen

Will man in einer Region das Durchreisen durch Straßen und Brücken erleichtern, verwendet man *MACHE STRASSE richtung*. Um [Straßen](#) zu bauen, braucht man das Talent [Straßenbau](#) und [Steine](#). In Gletschern benötigt man dazu vorher einen [Tunnel](#), in Wüsten eine [Karawanserei](#) und in Sümpfen einen [Damm](#).

Siehe auch

- [Produktion](#)
- [Alchemie](#)

NACH

NACH *himmelsrichtung* [*himmelsrichtung*]...

Mit dem Befehl **NACH** bewegt sich die Einheit durch die Welt von Eressea. Die Himmelsrichtungen sind in Eressea Nordosten, Nordwesten, Osten, Westen, Südosten und Südwesten. Die Koordinaten werden nicht verwendet.

Richtung	Abkürzungen
Nordosten	NO, Nordo
Osten	O
Südosten	SO, Suedo
Nordwesten	NW, Nordw
Westen	W
Südwesten	SW, Suedw

Siehe auch

- [Reisen](#)
- [ROUTE](#)
- [FOLGE](#)

NEUSTART

NEUSTART *rasse "password"*

Mit diesem Befehl kann man seine Partei auflösen und gleichzeitig mit einer anderen Rassen neu starten. Voraussetzung dafür ist, dass die Partei mindestens 81 Wochen alt ist.

Die neue Partei entsteht in der Region, wo der Befehl gegeben wurde, wobei dies weder Ozean noch einige andere "exotische" Regionen sein dürfen. Das Magiegebiet der Partei bleibt gleich; ansonsten gelten die selben Startbedingungen wie bei einem regulären Neustart.

Das Alter einer Partei ist im CR unter age gespeichert

NUMMER

NUMMER EINHEIT [*neue-nr*]

NUMMER PARTEI [*neue-nr*]

NUMMER SCHIFF [*neue-nr*]

NUMMER GEBÄUDE [*neue-nr*]

Hiermit kann man einer Einheit, einem Schiff, einem Gebäude oder gar der eigenen Partei eine neue Nummer zuweisen. Ist die Nummer bereits belegt, so ändert sich die Nummer nicht.

Einheiten, Schiffe, Gebäude und Parteien können Nummern im üblichen Bereich (bis zu vier Stellen 0-9, a-z) bekommen. Ohne Angabe einer Nummer wird eine zufällige Nummer gewählt.

Die Nummer eines Schiffes kann man nur einmal nach dessen Bau ändern.

NÄCHSTER

NÄCHSTER

Dies beendet die Befehle für eine Partei. Mit **NÄCHSTER** muß man seine Befehlsdatei abschließen.

OPTION

OPTION *option* [NICHT]

Diese Optionen lassen sich ein- und ausstellen. Sie kontrollieren, wie die Auswertung genau aussieht.

- **AUSWERTUNG:** Dies ist die normale Auswertung im Klartext. Falls man nur die Computer Auswertung verwendet, kann auf die normale Auswertung verzichtet werden.
- **COMPUTER:** Diese Auswertung ist für Programme leichter zu lesen. Mit ihr kann jede Art von selber geschriebenen Programmen gespeist werden, z.B. Hilfstools oder Kartenzeichner.
- **ZIPPED:** Die Auswertung wird vor dem Versand mit zip gepackt.
- **BZIP2:** Die Auswertung wird vor dem Versand mit bzip2 gepackt.
- **STATISTIK:** Mit dieser Option wird nach jeder Region in der normalen Auswertung eine kleine Statistik angezeigt.
- **PUNKTE:** Mit dieser Option wird, frühestens ab der 13. Runde, eine Punktzahl ausgegeben, die einen kleinen Vergleich mit anderen Parteien zulässt.
- **ZUGVORLAGE:** Eine separate Datei enthält eine Vorlage für die Befehle der nächsten Runde. Diese kann man hiermit aus- und wieder anstellen. Wer diese nicht benötigt, weil er z.B. zur Zugerstellung ein Tool benutzt, sollte die Zugvorlage abstellen.
- **TALENTVERSCHIEBUNG:** Hiermit kann man eine kleine Anzeige im NR einschalten. Hinter dem Talent ist dann aufgeführt, wenn sich das Talent in der betreffenden Runde verändert hat.
- **ADRESSEN:** Hiermit wird die Adressliste der Parteien, die man in der Runde gesehen hat, an den Report angehängt.

Alte Optionen

Mit der Auswertung Nummer 559 wurden die Optionen Materialpool und Silberpool als Standard gesetzt. Eine Deaktivierung ist nicht mehr möglich

SILBERPOOL: Normalerweise zahlen Einheiten anfallende Ausgaben "aus eigener Tasche". Mit dieser Option kann eingeschaltet werden, dass notwendiges Silber von allen Einheiten der Region gesammelt wird.

MATERIALPOOL: ist der [Materialpool](#) eingeschaltet, werden allen benötigten Gegenstände einer Einheit ähnlich wie Silber mit dem [Silberpool](#) bei Bedarf zusammengesammelt. Einheiten können sich mit dem Befehl [RESERVIERE](#) Gegenstände sichern und so vermeiden, dass andere Einheiten sie von ihnen nehmen und verbrauchen. Diese Option sollte wohlüberlegt benutzt werden, da man schnell unbedacht z.B. alles Holz einer Region verbaut, welches man für andere Zwecke verplant hatte, nur weil man ein [RESERVIERE](#) vergaß.

PASSWORD

PASSWORD ["neues-passwort"]

Dies setzt das Passwort neu. Man muß es von der nächsten Befehlsdatei an immer mit dem Befehl [ERESSEA](#) zusammen verwenden. Erlaubt sind im Passwort nur Buchstaben und Ziffern. Enthält es unzulässige Zeichen, so wird es abgewiesen, das Passwort jedoch trotzdem auf ein zufällig erzeugtes geändert. **PASSWORD** ohne Parameter setzt ein zufällig erzeugtes Passwort.

Am Anfang wird jeder Partei ein zufälliges Passwort zugeordnet.

Beispiel:

```
; in der zweiten Woche des Monats Herdfeuer  
ERESSEA 11 "AltesPasswort"
```



```
PASSWORT "Falsch" ; kein Effekt  
EINHEIT 75  
PASSWORT "MoftZga" ; das gilt ab nächster Runde!  
[...]
```

```
; in der letzten Woche des Monats Herdfeuer  
ERESSEA 11 "MoftZga"  
[...]
```

Vorsicht:

- Das Passwort ist die einzige Stelle in der Befehlsdatei, bei der Groß- und Kleinschreibung berücksichtigt wird.
- Das Passwort muss von einer Einheit gesetzt werden.
- Für die jeweilige Befehlsdatei gilt immer das Passwort, welches auch im letzten Zug galt, oder dasjenige, welches im letzten Zug neu gesetzt wurde. Das Passwort vom letzten Zug gilt auch dann noch, wenn für den jetzigen Zug mehrere Befehlsdateien eingeschickt wurden, in denen unterschiedliche Passwörter gesetzt wurden.
- Das Passwort wurde nur dann erfolgreich neu gesetzt, wenn auch die entsprechende Meldung in der Auswertung stand: Das Passwort wurde auf "blabla" geändert.

PFLANZE

```
PFLANZE [anzahl] KRÄUTER  
PFLANZE [anzahl] BÄUME  
PFLANZE [anzahl] MALLORNSAMEN  
PFLANZE [anzahl] SAMEN
```

Für PFLANZE KRÄUTER braucht man mindestens [Kräuterkunde](#) 6. Die Einheit versucht die angegebene Anzahl an Kräutern zu pflanzen, maximal jedoch pro Talentstufe ein Kraut; sie benötigt dazu die passende Anzahl Kräuter des entsprechenden Typs sowie eine Phiole "Wasser des Lebens". Es können dadurch keine Kräutertypen gewechselt werden, es wird immer versucht, den in der Region festgelegten Typ zu pflanzen.

Mit PFLANZE BÄUME oder PFLANZE SAMEN versucht die Einheit die angegebene Anzahl an Samen zu pflanzen, maximal jedoch pro Talentstufe einen Samen. In Mallornregionen können nur Mallornsamensamen gepflanzt werden. Dazu benötigt man mindestens [Kräuterkunde](#) 7. Um normale Samen zu pflanzen braucht man mindestens [Kräuterkunde](#) 6.

PIRATERIE

```
PIRATERIE [partei-nr [partei-nr ...]]
```

Mit diesem Befehl legt sich der Kapitän eines Schiffes automatisch auf die Lauer nach Schiffen, die nach ihrer Bewegung in einer Nachbarregion liegen. Er wird sich dann automatisch dorthin begeben. Werden Parteinummern angegeben, wird er nur auf Schiffe der angegebenen Parteien reagieren. Wird keine Parteinummer angegeben, reagiert er auf alle Schiffe von Parteien, zu denen die Partei des Kapitäns kein [HELFE KÄMPFE](#) gesetzt hat.

Siehe auch [Piraterie](#).

PRÄFIX

```
PRÄFIX [präfix]
```

Mit dem PRÄFIX-Befehl kann den Rassenbezeichnungen der Einheiten seiner Partei im Report ein Präfix geben. Das Präfix hat keine weiteren Auswirkungen. Ohne Parameter löscht der Befehl ein bestehendes Präfix.

Zur Zeit mögliche Präfixe sind *Dunkel, Licht, Klein, Hoch, Hügel, Berg, Wald, Sumpf, Schnee, Sonnen, Mond, See, Tal, Schatten, Höhlen, Blut, Wild, Chaos, Nacht, Nebel, Grau, Frost, Finster, Duster*.

Der Befehl kann sowohl im Kontext der gesamten Partei als auch im Gruppenkontext benutzt werden. Es ist also möglich, jeder [Gruppe](#) in einer Partei ein eigenes Präfix zu geben.

REGION

REGION *x,y*; Name der Region

Der REGION-Befehl erfüllt keine Funktion für Eressea. Er wird lediglich in die Befehlsvorlage der Auswertung eingesetzt, um anderen Programmen (z.B. ECheck) das Erkennen einzelner Regionen zu erleichtern.

REKRUTIERE

REKRUTIERE *anzahl*

Hiermit werden neue Personen aus den Bauern der Region angeheuert. Pro angeheuerter Person muss man je nach [Rasse](#) zwischen 40 und 150 Silber an [Rekrutierungskosten](#) ausgeben. Die Einheit, welche neue Mitglieder rekrutiert, muss dieses Silber bei sich tragen. Wird eine neue Einheit erschaffen, muss man der neuen Einheit das nötige Geld geben, damit sie rekrutieren kann. Hat die Einheit nicht genug Silber, holt sie es sich aus dem [Silberpool](#).

Man kann nur Personen der eigenen Parteirasse anwerben. [Migranten](#)-Einheiten werben also keine weiteren Migranten an.

Heuert man weitere Mitglieder in einer bestehenden Einheit an, so verwässern sich die Talente in der Einheit, da die Neuen nichts können außer [ARBEITEN](#) (das kann jeder). Die angesammelten Talentstufen der alten Einheit werden einfach auf die neue Anzahl Mitglieder verteilt.

Nachdem man Leute rekrutiert hat, kann man durchaus noch andere Befehle ausführen.

RESERVIERE

RESERVIERE *anzahl gegenstand*

RESERVIERE ALLES *gegenstand*

RESERVIERE JE *anzahl gegenstand*

Hiermit kann sich eine Einheit Gegenstände oder Silber von anderen Einheiten der Region nehmen und "sichern". Dabei ist zu beachten, dass die Einheit sich ihre Waren von irgendeiner Einheit nimmt (in der Regel von oben nach unten entsprechend der Reihenfolge im NR), es sei denn, diese Einheit hat ihrerseits diesen Gegenstand reserviert (siehe dazu aber [Materialpool](#)!).

Mit RESERVIERE ALLES *gegenstand* reserviert eine Einheit von dem angegebenen Gegenstand alles, was sie besitzt.

Mit RESERVIERE JE werden *anzahl* Gegenstände *pro Person* reserviert.

RESERVIERE JE 100 Silber

reserviert bei einer Einheit mit 10 Personen also 1000 Silber.

Fehlerquellen

- TEMP-Einheiten können nicht reservieren! Silber wie Gegenstände müssen ihnen mit [GIB](#) übergeben werden.
- RESERVIERE kommt vor [GIB](#) und [REKRUTIERE](#) in der [Befehlsreihenfolge](#). Also bezieht sich JE auf die Anzahl der Personen vor Personenübergabe und Rekrutierungen.
- Wird von den Einheiten einer Partei mehr von einem Gegenstand reserviert, als in der Region (im Materialpool) insgesamt vorhanden ist, ist das Ergebnis schwer vorhersagbar. Für weitere Details siehe [Materialpool](#).
- Wird ein und derselbe Gegenstand von einer Einheiten mehrmals reserviert, so gilt nur der letzte Eintrag.

Beispiele

Mit

RESERVIERE JE 1 Schwert

RESERVIERE JE 1 Schild

GIB depo ALLES

kann eine Einheit, auch nach einem verlustreichen Kampf, pro Person eine Waffe und einen Schild behalten und alles andere (Beute) an eine Depot-Einheit abgeben.

Mit

```
@RESERVIERE 100 Silber  
RESERVIERE 1 Schwert  
RESERVIERE 50 Silber
```

wird die Einheit ein Schwert und 50 Silber reservieren.

Siehe auch

- [Materialpool](#)
- [GIB](#)

ROUTE

ROUTE *himmelsrichtung* [*himmelsrichtung* ...]

Mit diesem Befehl bewegt sich die Einheit genauso wie mit dem Befehl [NACH](#) durch die Welt von Eressea.

Mit dem ROUTE-Befehl kann jedoch eine "Kreisbewegung" erstellen, so dass eine Einheit immer zwischen zwei oder mehr Punkten pendelt. Alle Bewegungen, die abgearbeitet wurden, werden wieder hinten an den ROUTE-Befehl angehängt.

Um eine Bewegung vorzeitig abzubrechen (z.B. bei Schiffen, die nicht so weit segeln sollen, wie sie können), kann man ein PAUSE (kann P abgekürzt werden) einfügen. Hat eine Einheit ihre Bewegung vollendet und als nächstes kommt ein PAUSE, so wird dies mit hinten angehängt, obwohl die Einheit bereits stoppt.

Ein Reiter kommt mit Straßen drei Regionen weit. Er bekommt folgenden ROUTE-Befehl:

```
ROUTE NO Osten Pause Osten Osten SO Westen Westen Pause SW Westen NW
```

Nächste Runde sieht der Befehl so aus:

```
ROUTE Osten Osten SO Westen Westen Pause SW Westen NW NO Osten Pause
```

Und in der Runde darauf:

```
ROUTE Westen Westen Pause SW Westen NW NO Osten Pause Osten Osten SO
```

Und in der Runde darauf:

```
ROUTE SW Westen NW NO Osten Pause Osten Osten SO Westen Westen Pause
```

Und schließlich wieder wie am Anfang.

Siehe auch

- [Reisen](#)
- [NACH](#)
- [FOLGE](#)

SABOTIERE

SABOTIERE SCHIFF

Mit diesem Befehl versucht ein Spion, das Schiff, auf dem er sich befindet, zu versenken (man sollte es also nur an der Küste machen...).

SORTIERE

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. Folgende Einschränkungen gibt es:

- *einheit-nr* muß eine eigene Einheit sein.
- Man kann sich nicht in ein Gebäude oder ein Schiff rein- oder raussortieren. Beide Einheiten müssen entweder in demselben Gebäude bzw. demselben Schiff sein, oder beide außerhalb.
- Man kann sich nicht VOR einen Gebäudebesitzer oder Schiffskapitän einsortieren. Dafür nutzt man den Befehl [GIB einheit-nr KOMMANDO](#)
- Ein Gebäudebesitzer oder Schiffskapitän kann den Befehl gar nicht benutzen.

Die Sortierung erfolgt ganz am Ende der Runde, nach der Bewegung. Man kann also Einheiten, die mittels [NACH](#) oder [FAHRE](#) in die Region gelangt sind, gleich passend einsortieren.

SPIONIERS

SPIONIERS *einheit-nr*

Mit Spionage kann man Einheiten einer anderen Partei ausspionieren. Dabei wird das Spionagetalent des Spions mit dem [Tarnungstalent](#) der Zieleinheit verglichen.

Die Grundchance für einen erfolgreichen Spionage-Versuch ist 10%. Für jede Talentstufe, den das Spionagetalent das Tarnungstalent des Opfers übersteigt, erhöht sich dieses um 5%.

Ist der Spionageversuch erfolgreich, erfährt der Spion den Kampfstatus, die Gegenstände im Besitz der Einheit, die Talente und auch die wahre Parteizugehörigkeit.

Die Parteizugehörigkeit kann nur ermittelt werden, wenn das Spionagetalent mindestens 6 Talentstufen über dem Tarnungstalent der Einheit liegt. Alle anderen Informationen können schon bei einem einfachen Erfolg ermittelt werden.

Anschließend wird - unabhängig vom Erfolg - gewürfelt, ob der Spionageversuch bemerkt wurde. Die Wahrscheinlichkeit dafür ist

$$(100 - \text{SpionageSpion} * 5 + \text{WahrnehmungOpfer} * 2) \%$$

STIRB

STIRB "Passwort"

Dies bewirkt, daß die Partei sich auflöst und nicht mehr mitspielt. Das Passwort der Partei muß zur Sicherheit auch angegeben werden.

Auch hier muß eine Einheit diesen Befehl geben!

Wenn eine Partei aus dem Spiel ausscheidet, werden all ihre Gegenstände und Silber an befreundete Einheiten übergeben, die in der selben Region stehen wie Einheiten der toten Partei. Sind mehrere in der Region, wird gerecht aufgeteilt (nach der Anzahl Personen in der Region). Als befreundet gilt hier nur, wem ein [HELFE ALLES](#) gesetzt wurde, wo also seitens der ausscheidenden Partei wirkliches Vertrauen herrschte. Die Gegenstände gehen an die jeweils erste Einheit der Partei in der Region. Sollte sich keine befreundete Einheit in einer Region befinden, gehen alle Gegenstände an die Bauern. Die Personen der Partei werden immer an die Bauern übergeben

TARNE

TARNE [*stufe*]

TARNE PARTEI [NICHT]

TARNE PARTEI NUMMER *nummer*

TARNE *rasse*

Mit der ersten Variante kann man einstellen, wie "intensiv" eine Einheit sich zu tarnen versucht. **stufe** kann natürlich nicht höher als das [Talent](#) der Einheit sein. Ohne Parameterangabe wird das Maximum gesetzt.

Mit TARNE PARTEI kann man seine Parteizugehörigkeit zu verbergen versuchen. Im Gegensatz zum normalen Tarnung/Wahrnehmungs-Mechanismus kann man die Parteizugehörigkeit einer solchen Einheit nur noch mit [Spionage](#) erkennen.

TARNE PARTEI NUMMER *nummer* tarnt die Einheit mit einer anderen Parteinummer, gibt sich also als einer beliebigen anderen Partei zugehörig aus. Es gibt keinen einfachen Weg, diese Form der Tarnung zu durchschauen. Um wieder der eigenen Partei zugehörig zu erscheinen, muß für *nummer* die eigene Parteinummer verwendet werden. Die angegebene Partei muß der Partei, welche den Befehl gibt, bekannt sein, d.h. in deren Report auftauchen, ansonsten schlägt der Befehl fehl. Parteien, die von der Partei oder Gruppe der Einheit [HELFE xyz PARTEITARNUNG](#) bekommen, können die wahre Parteizugehörigkeit der Einheit sehen.

Mit TARNE *rasse* können [Dämonen](#) sich als andere Rasse tarnen.

Soweit, so einfach. Diese Tarnung bringt jedoch ein paar Besonderheiten mit sich, die hier in loser Reihenfolge aufgezählt werden:

- Die (scheinbare) Rasse der Einheit ändert sich dadurch nicht, ein Goblin bleibt ein Goblin, auch wenn er sich als der Partei der Lichtelfen zugehörig ausgibt.
- Die Einheiten ändern ihr Verhalten durch die Tarnung nicht. Sie spenden z.B. kein Silber an die Verbündeten der Partei, als die sie sich tarnen. Wer also die Tarnung perfektionieren will, sollte mit den Einheiten eine Gruppe bilden und für diese Gruppe entsprechende Hilfe-Statistiken setzen.
So getarnte Einheiten können auch nicht plötzlich Gebäude oder Schiffe betreten, die sie ansonsten nicht betreten dürfen, oder Steuern eintreiben, wo ihnen das normalerweise untersagt ist.
- Im Kampf bilden derartige Einheiten ein eigenes Heer. Beispiel: Es gibt drei Parteien, die Waldelfen, die Flusselfen und die Eisenzwerg. Alle Parteien haben jeweils eine Einheit: Waldelf, Flusself und Eisenzwerg. Während Waldelf sich als Flusself tarnt, behalten alle anderen Einheiten ihre wahre Identität bei.
Nun greift der Eisenzwerg den Flusself an. Dadurch erscheinen im Kampfreport drei Heere: Die Eisenzwerg, und zwei Flusselfen-Heere.

[GRUPPE](#) hat allerdings auch die Nebenwirkung mit den mehreren Heeren. Auf diese Weise kann man also nicht sehen ob Einheiten sich als eine fremde Partei ausgeben oder ob der Betreffende nur mehrere Gruppen hat.

Siehe auch

- [Tarnung](#)
- [Wahrnehmung](#)

TRANSPORTIERE

TRANSPORTIERE *einheit-nr*

Siehe [FAHRE](#).

TREIBE

TREIBE [*betrag*]

Mit diesem Befehl treiben bewaffnete und trainierte Einheiten Steuern bei den Bauern ein. Dazu benötigen sie eine Waffe und das dazugehörige Talent und das Talent Steuereintreiben. Pro [bewaffneter](#) (und an dieser Waffe ausgebildeter)

Person und Talentstufe Steuereintreiben werden bis zu 20 Silber von den Bauern eingetrieben; Katapulte eignen sich nicht zum Steuereintreiben. Gibt man einen Betrag an, so wird höchstens dieser Betrag an Steuern eingetrieben. Dabei geben die Bauern sogar Silber weg, das sie eigentlich zum Überleben bräuchten, was zu [Hunger](#) führen kann.

Unter Magellan gibt das Steuereintreibenlimit einer Region an, wieviel Silber den Bauern insgesamt (ausgenommen Handel) abgenommen werden kann, ohne dass sich das Regionssilber verringert. Es ist so hoch, wie die überschüssigen Einnahmen der Bauern.

Wollen mehrere Parteien Steuern eintreiben, so wird das Geld zwischen den Parteien aufgeteilt. Will man verhindern, daß nicht-alliierte Parteien Steuern eintreiben, kann man dies mit dem Befehl [BEWACHEN](#) tun.

Das Steuereintreiben-Talent steigt nicht während der Anwendung.

Siehe auch

- [Geld](#)
- [Einnahmen](#)
- [ARBEITE](#)
- [UNTERHALTE](#)
- [BEKLAUE](#)
- [KAUFE](#)
- [VERKAUFE](#)
- [Liste der Talente](#)

UNTERHALTE

UNTERHALTE [*betrag*]

Die Einheit wird die Runde damit verbringen, die Bauern zu unterhalten. Pro Person und Talentstufe im Unterhalten kann man so bis zu 20 Silber verdienen. Die Bauern geben aber nur 5% ihres Geldes für Unterhaltung aus. Versuchen mehr Einheiten, die Bauern zu unterhalten, als diese bezahlen werden, so wird das Geld auf alle unterhaltenden Einheiten aufgeteilt. Gibt man einen Betrag an, so wird die Einheit maximal so viel einnehmen.

Die Bauern einer Region haben 1200 Silber. Die Unterhalter können demzufolge maximal $1200 \div 20 = 60$ Silber verdienen. Betrachten wir nun zwei Einheiten: A hat 1 Person mit Unterhaltung 1, und B 2 Personen mit Unterhaltung 2. A könnte $1 \times 1 \times 20 = 20$ Silber verdienen, B könnte $2 \times 2 \times 20 = 80$ Silber verdienen; zusammen also 100 Silber.

Da aber nur 60 Silber zur Verfügung stehen, werden diese 60 Silber ungefähr im Verhältnis 20:80 aufgeteilt. Einheit A bekommt also ca. $1/5$ und Einheit B ca. $4/5$ des vorhandenen Geldes. Das macht für A ca. 12 Silber und für B ca. 48 Silber.

Einheiten an Bord von Schiffen in bewachten Regionen können weder arbeiten noch unterhalten (siehe [ARBEITE](#), [BEWACHE](#) und [HELFE](#)).

Das Steuereintreibenlimit einer Region gibt jeweils an, wie viel Silber den Bauern insgesamt (ausgenommen [Handel](#)) abgenommen werden kann, ohne dass diese abwandern. Es ist so hoch, wie die überschüssigen Einnahmen der Bauern.

Siehe auch

- [Geld](#)
- [Einnahmen](#)
- [ARBEITE](#)
- [TREIBE](#)
- [BEKLAUE](#)
- [KAUFE](#)
- [VERKAUFE](#)
- [Liste der Talente](#)

URSPRUNG

URSPRUNG *x y*

Mit diesem Befehl kann eine Einheit das Koordinaten-System der Partei versetzen. Der Ursprung (0,0) wird an die angegebene Position des jetzigen Koordinatensystems gesetzt.

VERGISS

VERGISS *talent*

Mit diesem Befehl kann man eine Einheit anweisen, ein Talent zu vergessen. Die Talentstufen werden damit auf 0 gesetzt - auch solche, die 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.

VERKAUFE

VERKAUFE *anzahl luxusgut*

VERKAUFE ALLES *luxusgut*

Die im [Handeln](#) kundige Einheit kann mit diesem Befehl Luxusgüter, in deren Besitz sie ist, an die Bauern verkaufen. Dies geht nur, wenn sich in der Region erstens ein Handelsposten oder ein größerer [Burgtyp](#) befindet, in dessen Nähe der Markt abgehalten werden kann, und wenn zweitens überhaupt eine Nachfrage nach dem Produkt besteht. Um etwas zu verkaufen, ist kein Kontakt zum Burgherren notwendig; trotzdem ist es natürlich diplomatischer, vorher zu fragen...

Mit VERKAUFE ALLES wird soviel verkauft, wie die Nachfrage der Region ist. Das klappt auch mit mehreren Parteien und auch, wenn in der gleichen Woche das Handelsvolumen (z.B. durch Rekrutierungen) sinkt.

VERKAUFE ist wie [KAUFE](#) ist ein "pseudolanger" Befehl. Man kann insgesamt Talentstufe([Handeln](#))*10 Luxusgüter verkaufen und kaufen, allerdings keine anderen langen Befehle geben.

KAUFE wie VERKAUFE tauchen nicht im Normalreport auf, so daß es scheint, als hätte die Einheit keinen [Defaultbefehl](#). Dies ist aber nur, damit nicht eine große Liste von Befehlen dort steht. Im Computerreport und der Zugvorlage sind alle Befehle nur aufgeführt, wenn ihnen ein @ vorangestellt ist.

Siehe auch

- [Handel](#)
- [KAUFE](#)

VERLASSE

VERLASSE

Die Einheit wird das Schiff oder das Gebäude, in dem sie sich befindet, verlassen. Wenn man die Befehle [BETRETE](#) oder [NACH](#) verwendet, verlassen die Einheiten z.T. automatisch ihre Schiffe und Gebäude. Dies funktioniert allerdings nicht immer: ist die Einheit Kapitän eines Schiffs und verwendet NACH, wird sie versuchen in diese Richtung zu segeln, auch wenn dort Festland ist. Kapitäne müssen ihr Schiff zuerst [VERLASSEN](#), alle anderen Segler können sich aber mit [NACH](#) über Land bewegen und verlassen das Schiff dabei automatisch.

Verläßt eine Einheit ein Gebäude oder ein Schiff, über das sie das Kommando hat, fällt dieses nicht zwangsweise an die folgende Einheit des Reports. Hier sollte man mit [GIB einheit KOMMANDO](#) die Kommando-Übergabe kontrolliert vorstatten gehen lassen. Die Reihenfolge der Einheiten ist während der Auswertung nicht immer die dem Report entsprechende. Sind eigene Einheiten in dem Gebäude oder auf dem Schiff, fällt das Kommando aber diesen zu.

Befindet sich die Einheit auf einem Schiff und wird die Region von einer nicht-alliierten Partei bewacht, muss sie das Schiff erst verlassen, wenn sie bestimmte Aktionen durchführen will. Siehe hierzu näheres unter [BEWACHE](#). Auf offener See funktioniert der Verlasse Befehl nicht. Eine Möglichkeit um Personen trotzdem über Bord springen zu lassen ist

"Gib 0 [Anzahl] Personen". Eine andere, nur für Meermenschen bereitstehende Lösung, bei der die Personen nicht umkommen ist das Anschwimmen.

Meermenschen können von einem Schiff, welches sich in einer Ozean-Regionen direkt neben Land-Regionen befindet, an Land schwimmen. Dies funktioniert wie die normale Bewegung mit **NACH** und nur dann, wenn die Einheit nicht überladen ist. Pferde und andere Personen können nicht mit transportiert werden. Selbst wenn Die anschwimmende Einheit diese normalerweise tragen könnte.

ZAUBERE

ZAUBERE [REGION *x y*] [STUFE *nr*] "*Zauberspruch*" [*parameter*]...

Mit diesem Befehl wird eine Magiereinheit versuchen, den genannten Zauberspruch zu zaubern. ZAUBERE ist zwar kein langer Befehl, er schließt aber weitere lange Befehle aus. Man kann aber weitere Zauber sprechen.

Achtung die Modifikatoren REGION und STUFE sind nicht für jeden Zauber zutreffend. REGION kann nur bei **Fernzaubern** verwendet werden und STUFE macht nur bei Zaubersprüchen mit variablen **Kosten** Sinn. Manche Zauber haben noch weitere Parameter.

Die Anwendung der Zauber ist zum einen im Kapitel **Magie** genauer erklärt, zum anderen ist sie bei der Zauberbeschreibung selbst zu finden. Diese erhält man, wenn man den Zauber neu erhält und kann ihn sich mit **ZEIGE ALLE ZAUBER** nochmal anzeigen lassen.

Kampfzauber können nicht einfach so gezaubert werden. Will man diese gegen eine Einheit verwenden, muß man den **KAMPFZAUBER** setzen und dann eine Einheit **attackieren** oder attackiert werden. Dies kann allerdings zu größeren Schlachten führen!

ZEIGE

ZEIGE "zauberspruch"

ZEIGE "Gegenstand"

ZEIGE "Trank"

ZEIGE ALLE ZAUBER

ZEIGE ALLE TRÄNKE

ZEIGE "Rasse"

Der Befehl **ZEIGE** zeigt die Beschreibung zu einem Zauberspruch, das Rezept eines alchemistischen Trankes an oder die Beschreibung eines Gegenstands an. Die Einheit, die den Befehl gibt, muß den Gegenstand besitzen, bzw. Kenntnis des Zaubers oder des Tranks haben. Befindet sich ein Gegenstand im **Parteipool**, kann eine beliebige Einheit der Partei den Zeigebefehl geben.

Syntax

ZERSTÖRE

ZERSTÖRE [*stufen*]

ZERSTÖRE [*stufen*] STRASSE *richtung*

Eine Einheit, die das Kommando über ein **Schiff** oder ein **Gebäude** hat, kann dieses jederzeit mit diesem **Befehl** verkleinern oder ganz zerstören. Dazu braucht sie kein Talent. Der Parameter *stufen* bezeichnet dabei bei Gebäuden die Größenspunkte, um die das Gebäude verkleinert werden soll, bei Schiffen die Prozentpunkte. Schiffe können allerdings nur in Küstengebieten verkleinert oder versenkt werden, die Besatzung weigert sich, das Schiff auf hoher See zu beschädigen!

Mit **ZERSTÖRE** [*stufen*] STRASSE *richtung* kann man eine **Straße** abreißen oder beschädigen. Dabei darf keine Partei die Region bewachen, die nicht **HELFE BEWACHE** zur eigenen Partei gesetzt hat. Um eine Straße zu beschädigen oder zu zerstören, benötigt eine Einheit das Talent Straßenbau. Man kann einen Größenspunkt pro Talentpunkt zerstören.

Eine Einheit kann jeweils nur eine Struktur (Gebäude, Straße, Schiff) pro Woche zerstören.

ZÜCHTE

ZÜCHTE PFERDE

ZÜCHTE [*anzahl*] KRÄUTER

ZÜCHTE ist ein langer Befehl, mit dem Einheiten in einer [Pferdezucht](#) Pferde züchten oder versuchen, in einer Region neue Kräuter zu pflanzen.

Mit ZÜCHTE PFERDE kann pro Person und Talentstufe [Pferdedressur](#) ein Pferd mit einer Wahrscheinlichkeit von [Pferdedressur]% entstehen.

3 Personen mit Pferdedressur 5 haben 3×5 Chancen zu je 5%, ein Pferd dazuzubekommen.

Man braucht mindestens zwei Pferde in der Pferdezucht, um Pferde züchten zu können. Außerdem muß pro "Zuchtchance" jeweils ein Pferd vorhanden sein (in obigem Beispiel also 15 Pferde).

Für ZÜCHTE KRÄUTER braucht man mindestens [Kräuterkunde](#) 6. Die Einheit versucht die angegebene Anzahl an Kräutern zu pflanzen, maximal jedoch pro Talentstufe ein Kraut; sie benötigt dazu die passende Anzahl Kräuter des entsprechenden Typs sowie eine Phiolen "Wasser des Lebens". Es können dadurch keine Kräutertypen gewechselt werden, es wird immer versucht, den in der Region festgelegten Typ zu pflanzen.

Der erste Zug

Der erste Report

Hier ist ein Beispiel, wie der erste Report (1-37wj.nr) aussehen kann, den du nach der Anmeldung vom Server bekommst:

Report für E3, Wednesday, 01. July 2009, 19:56

Wir schreiben die erste Woche des Monats Feldsegen im Jahre 1 des dritten Zeitalters. Es ist Sommer.

Partei 37wj (37wj), Goblins/Kein Magiegebiet (drac@example.de)

Dein Passwort lautet pwpw42.

Bitte denke daran, deine Befehle mit dem Betreff E3 BEFEHLE an ervessea-server@ervessea.de zu senden.

Die ersten beiden Züge mußt du abgeben, sonst wird deine Partei sofort wieder gelöscht, um Karteileichen zu vermeiden.

Deine Partei hat 1 Personen in 1 Einheiten.

Optionen: AUSWERTUNG COMPUTER ZUGVORLAGE STATISTIK ZIPPED ADRESSEN
TALENTVERSCHIEBUNGEN

Ereignisse

Das Passwort für diese Partei lautet pwpw42.

Aktueller Status

Cabyn (0,0), Ebene, 24/6 Bäume, 2308 zufriedene Bauern, 50000 Silber, 52 Pferde. Die Region ist im Besitz von Partei 37wj (37wj). Im Nordwesten der Region liegt Ozean (-1,1), im Nordosten Ozean (0,1), im Osten die Wüste von Budesodid (1,0), im Südosten der Sumpf von Bigecod (1,-1), im Südwesten das Hochland von Tavesrucal (0,-1) und im Westen Ozean (-1,0)

Auf dem Markt werden Juwelen und Flachwurz feilgeboten.

Statistik für Cabyn (0,0):

Bauerneinnahmen: 11 Silber
Rekruten: max. 57 Bauern
Personen: 1
Holz: 10
Silber: 5000
Steine: 10

Heimat (wvg3), Größe 10, Befestigung.

* Entdecker (vdko), 1 Goblin, aggressiv, hat: 10 Holz, 5000 Silber, 10
Steine, "ARBEITEN".

Liste aller Adressen

* Partei 37wj (37wj): drac@example.de; (null)

Beispiel für eine Befehlsdatei

Diese Befehlsdatei wurde in einer leicht veränderten Version tatsächlich als erster Zug in einem Spiel (für E3) verwendet. Ob es ein besonders schlauer Anfang war, weiß ich selber auch nicht. Man beachte, dass Befehle über mehr als eine Zeile (hier die BESCHREIBE-Befehle mit einem \ (Backslash) "verlängert" wurden. Falls Du [Magellan](#) für deine Befehle benutzt, musst du dir darüber allerdings keine Gedanken machen.

```
ERESSEA 37wj "pwpw42"
REGION 0,0 ; Cabyn
EINHEIT vdko;      Entdecker [1,5000$]
BENENNE EINHEIT "Dracheneinreiter"
; Das ist im Moment unsere erste und einzige Einheit,
; erstmal ein paar grundsätzliche Einstellungen
BENENNE PARTEI "Der Drachenclan"
NUMMER PARTEI drac ; hoffentlich noch frei
OPTION PUNKTE ; Wird erst ab Runde 13 angezeigt
OPTION TALENTVERSCHIEBUNG
PRÄFIX Nebel
BANNER "Immer schön eines zu haben"
PASSWORT "Setze das Passwort nie in öffentliche Dokumente"
; wir haben schon eine Burg!
BENENNE BURG "Drachenhort"
BESCHREIBE BURG "Am Fuße eines Kliffs, das auf das Meer hinausblickt, ist \
eine Höhle in den Fels gehauen. Eine kleine Mauer mit einem niedrigen Wacht\
urm schützt das Innere. Der schmale Eingang ist von zwei aufgespießten Schä\
deln flankiert. Sie sagen: Hier haust der Drachenclan!"
BENENNE REGION "Drachental"
;
; das kann nicht schaden...
LERNE Pferdedressur
; Zeit für die erste neue Einheit
; Rekrutierungssilber sollte besser übergeben werden
; Lernkosten und Einheitenunterhalt holt sie sich notfalls aus dem Pool
GIB TEMP dr01 460 Silber
MACHE TEMP dr01
BENENNE EINHEIT "prismatischer Drache"
REKRUTIERE 1 Dämon
LERNE Magie "Illaun"
```

```

ENDE
; Man muss sich genau überlegen, ob man im ersten Zug schon genug Geld für
; drei Magier hat. Eigentlich lohnen sich Magier aber immer, besonders
; Dämonen. Zur Not haben sie einen Zauber, mit dem sie Geld verdienen können
; -- und dabei lernen sie sogar noch was dazu!
GIB TEMP dr02 460 Silber
GIB TEMP dr03 460 Silber
MACHE TEMP dr02
BENENNE EINHEIT "prismatischer Drache"
REKRUTIERE 1 Dämon
LERNE Magie "Illaun"
ENDE
MACHE TEMP dr03
BENENNE EINHEIT "prismatischer Drache"
REKRUTIERE 1 Dämon
LERNE Magie "Illaun"
ENDE
; wird es sich lohnen, sich so früh schon Elitekämpfer (Helden!) zu leisten?
GIB TEMP dr05 720 Silber
MACHE TEMP dr05
BENENNE EINHEIT "Schattendrache"
REKRUTIERE 2 Dämon
LERNE Stangenwaffen
// Held?
ENDE
; wenn er das Mindesttalent erreicht hat, produzieren wir hoffentlich schon
; Holz oder Eisen
GIB TEMP dr06 66 Silber
MACHE TEMP dr06
BENENNE EINHEIT "grauer Drache"
REKRUTIERE 1
LERNE Waffenbau
ENDE
; Burgen kontrollieren in E3 Regionen, deshalb sind sie schon früh wichtig!
GIB TEMP dr07 66 Silber
MACHE TEMP dr07
BENENNE EINHEIT "grauer Drache"
REKRUTIERE 1
LERNE Burgenbau
ENDE
; evtl. wollen wir hier noch mehr Burgenbauer...
;
; Holz ist am Anfang super wichtig für Waffen und Wachposten,
; später für Gebäude, Schiffe
GIB TEMP dr08 180 Silber
MACHE TEMP dr08
BENENNE EINHEIT "grüner Drache"
REKRUTIERE 3
LERNE Holzfällen
ENDE
; Wollen wir uns auf Nahkampf oder Fernkampf, Bögen oder Armbrüste
; spezialisieren? Evtl. ist es gefährlich, das zu früh zu tun.
GIB TEMP dr10 660 Silber
MACHE TEMP dr10
BENENNE EINHEIT "Drachenflügel"
REKRUTIERE 10
LERNE Armbrustschießen
ENDE
; Eisen zu finden ist auch wichtig
GIB TEMP dr11 180 Silber
MACHE TEMP dr11

```

```

BENENNE EINHEIT "Höhlendrache"
REKRUTIERE 3
LERNE Bergbau
// als Späher in Nachbarregionen
ENDE
; ...ebenso wie Steine für Burgen
GIB TEMP dr12 180 Silber
MACHE TEMP dr12
BENENNE EINHEIT "Höhlendrache"
REKRUTIERE 3
LERNE Steinbau
ENDE
; Wir brauchen Späher, vermutlich mindestens einen für jede Himmelsrichtung
; Wichtig: Unterhaltssilber nicht vergessen!
GIB TEMP drr1 260 Silber
MACHE TEMP drr1
BENENNE EINHEIT "kleiner Drachenreiter"
REKRUTIERE 1
NACH sw
// Stein- und Bergbauer machen
ENDE
GIB TEMP drr2 260 Silber
MACHE TEMP drr2
BENENNE EINHEIT "kleiner Drachenreiter"
REKRUTIERE 1
NACH so
// Stein- und Bergbauer machen
ENDE
; in E2 müssten wir jetzt noch unbedingt Unterhalter rekrutieren!
; ...
; Vielleicht sollten wir auch noch Reiter (Steintransport!), Wagenbauer,
; Rüstungsbauer oder noch mehr Soldaten ausbilden? Andererseits sollte man
; sich am Anfang nicht übernehmen und sehr genau aufpassen, dass man nicht
; plötzlich pleite ist!
NÄCHSTER

```

Befehle einschicken

Was man braucht, um Eressea zu spielen

Neben einem eigenen Email-Zugang braucht man nur wenig, um Eressea spielen zu können.

Um die Befehle zu bearbeiten, reicht ein einfacher Texteditor. Unter UNIX/Linux z.B. VI oder EMACS, unter Windows tut's auch das Notepad. Wichtig ist: der Editor sollte nur dort einen Zeilenumbruch machen, wo man auch wirklich einen eingibt. Überlange Zeilen dürfen auf keinen Fall selbständig umgebrochen werden, sonst kann es passieren, dass Befehle nicht richtig ausgeführt werden.

- [Notepad++](#) ist ein guter Editor für Windows.

Beispiele

Die meisten Neuspierer benutzen das Tool [Magellan](#). Zu Eressea gibt es außerdem diverse weitere Tools, die dem Spieler das Leben leichter machen. Hier eine Auflistung der bekanntesten.

- [CSMapFX](#)
- [ECheck](#)
- [EHMV](#)
- [Magellan](#)
 - [ExtendedCommands](#)

- [Vorlage](#)

Wie man Befehle einschickt, und was man dafür bekommt

Man kann in jeder Runde seine Befehle bis zu 20 mal einschicken. Das Einsenden von provisorischen Befehlen ist also möglich und wird empfohlen. Du solltest darauf achten, dass auf Deinem Computer die richtige Zeit eingestellt ist. Der Server nimmt die Sendezeit als Grundlage, um alte Befehle zu überschreiben, nicht die Zeit des Empfanges.

Dabei ist zu beachten: Die Züge müssen als normaler Text (text/plain) im Text der Mail stehen (Mail-Body). Alternativ können sie in einer .txt Datei im Anhang versendet werden, dann muss die Mail jedoch ansonsten leer sein (kein Text im Mail-Body). Sonst werden die Befehle vom Spielsystem nicht erkannt und ignoriert! Es gibt diverse [Hilfsmittel](#), die die Eingabe der Züge insbesondere bei größeren Parteien erleichtern. Vorsicht bei der Benutzung von Weboberflächen wie bei GMX oder GMail! Diese haben sich in der Vergangenheit immer mal wieder als problematisch erwiesen, da Mails falsch formatiert wurden. Benutzer von [Magellan](#) können die Befehle am bequemsten direkt aus dem Programm verschicken, ohne den Umweg über Mailprogramme oder Webmailer.

Die Befehle müssen immer an die Adresse eressea-server@eressea.de mit dem Betreff **ERESSEA 2 BEFEHLE** geschickt werden (früher gab es auch noch eressea-server@eressea.kn-bremen.de). Werden diese Betreffs nicht gebraucht, werden die Mails vom Spielsystem nicht erkannt und ignoriert. Richtig angekommene Züge werden automatisch mit dem Syntax-Checker ECheck geprüft und das Ergebnis der Prüfung wird dem Spieler zugeschickt. Ein Beispiel:

ECHECK (Version 3.4.2, Jun 12 2000), Zug-Checker für Eressea - Freeware!

Verarbeite Datei 'faroul@beyond.kn-bremen.de,2'.
Rekrutierungskosten auf 75 Silber gesetzt, Warning Level 0.
Silberpool aktiviert.

Es wurden Befehle für 1 Partei und 100 Einheiten gelesen.
Die Befehle scheinen in Ordnung zu sein.

In der Regel erfolgt diese Bestätigung innerhalb weniger Minuten. Ist eine solche Bestätigung nicht nach spätestens zwei Tagen eingetroffen, sind die Befehle nicht beim Server angekommen!

Treffen über drei Runden hinweg keine Befehle beim Spielleiter ein (sog. "NMR", No Moves Received), löst sich die Partei automatisch auf!

ECheck auf dem Server macht nur grundlegende Syntax-Tests. Man kann sich ECheck auch für zu Hause runterladen und dessen Optionen für etwas weitergehende Tests nutzen. Auch Magellan hat weitgehende Tests eingebaut, die ECheck im Grunde überflüssig machen.

Nachfordern

Das Passwort nachfordern

Sollte man sein Passwort vergessen haben, kann man dies mit

ERESSEA 2 SENDEPASSWORT parteinummer

als Betreff nachfordern. Das Passwort wird dann an die Adresse geschickt, die auch den Report im Normalfall erhält.

Den Report nachfordern

Manchmal kann es vorkommen, dass durch technische Ausfälle irgendwo die E-Mail mit dem Report verloren geht. Hat man Montag Abend noch immer keinen Report erhalten und es gab auch keine Ankündigung in der Liste Eressea-Announce, so kann man die aktuelle Auswertung nochmals anfordern.

Dazu schickt man eine eMail mit folgendem Betreff an eressea-server@eressea.de, da nur dort die Daten vorliegen:

ERESSEA 2 REPORT parteinummer "passwort"

Hiermit werden alle Dateien, die auch nach der regulären Auswertung verschickt wurden, nochmals an die anfordernde Adresse (die verschieden sein kann von der Adresse, an die der Report normalerweise geschickt wird) gesandt, also evtl. auch der Computer-Report usw.

Achtung: Parteien mit Sonderzeichen im Passwort können keinen Report nachfordern!

Bitte fordert nicht "mal eben schnell" den Report an, weil ihr ihn gerade nicht zur Hand habt. Derartige Anforderungen verursachen unnötigen Traffic.

Tabelle 44: Mails an Eressea

Betreff	Hinweis
ERESSEA 2 BEFEHLE	Enthält Befehle für Eressea im Text
ERESSEA 2 SENDEPASSWORT nr	Fordert das Passwort für die Partei mit der Nummer nr an
ERESSEA 2 REPORT nr "passwort"	Fordert den Report für die Partei an
ERESSEA 3 BEFEHLE	Enthält Befehle für E3 im Text
ERESSEA 3 SENDEPASSWORT nr	Fordert das Passwort für eine Partei in E3
ERESSEA 3 REPORT nr "passwort"	Fordert den Report für eine Partei in E3
ERESSEA 4 BEFEHLE	Enthält Befehle für Deveron im Text
ERESSEA 4 SENDEPASSWORT nr	Fordert das Passwort für eine Partei in Deveron
ERESSEA 4 REPORT nr "passwort"	Fordert den Report für eine Partei in Deveron

Was man bei der Eingabe beachten muss

Jeder Zug muss mit der Zeile [ERESSEA xxx "passwort"](#) beginnen. xxx ist die eigene Parteinummer, und "passwort" ist das Passwort der Partei, falls eines gesetzt wurde. Jeder Zug muss mit dem Schlüsselwort [NÄCHSTER](#) beendet werden.

Alle Befehle werden pro Einheit abgegeben, auch wenn es Befehle sind, die die Partei als Ganzes betreffen; irgendjemand muss sie halt ausführen.

In einer separaten Datei wird - sofern die Option aktiviert wurde - immer eine Vorlage für die nächste Befehlsdatei geschickt. Hier ein Beispiel für so einen Zug:

```
ERESSEA 2 "GrofxMoftzg"

; ECHECK -z -w4 -r100

REGION 4,2;      Handan
; ECHECK LOHN 12

EINHEIT 5;      Horde der Trolle [5,100$]
Lerne Bergbau
EINHEIT 36;      Tänzer des Todes [10,630$]
Unterhalte

REGION 4,3;      Carcavelos
; ECHECK LOHN 11

EINHEIT 35;      Untote Sklaven [10,110$]
Arbeite

REGION 5,3;      Grandola
; ECHECK LOHN 11

EINHEIT 32;      Reiter der Verdammnis [5,30$]
Lerne Unterhaltung
```

NÄCHSTER

Die erste Zeile mit dem ECHECK ist für den Syntax-Checker. Er erkennt diese Zeile und benutzt die Parameter der Zeile. Mit dem -z werden die Personen und deren Vermögen aus dem Kommentar hinter dem Befehl [EINHEIT](#) ausgewertet, ebenso werden dann Einnahmen mit [ARBEITE](#) (idR. je 11 Silber pro Person) und [TREIBE STEUERN EIN](#) und [UNTERHALTE](#) (je 20 Silber pro Person) berücksichtigt. Teure Talente wie z.B. [LERNE MAGIE](#) und Einheiten, die mit [NACH](#) Silber bewegen, werden dann ausgewertet und bei zu wenig Silber Warnungen ausgegeben. Das -w4 ist der "Warning-Level", 4 heißt hier, besonders pingelig zu sein. Und das -r100 schließlich besagt, daß die Rekrutierungskosten dieser Partei 100 Silber pro Person betragen.

Die Zeile ; ECHECK LOHN 12 ist ebenfalls für ECheck und legt den Lohn für Arbeit in dieser Region auf 12 Silber fest.

Man kann erkennen, dass Personen aus Einheit 32 hungern werden: 30 Silber reichen nicht für fünf Personen. Mit dem oben benutzten ECheck-Parameter -z -w4 wird ECheck dies aber bemerken und eine Warnung ausgeben. Die Einheit sollte also entweder Geld verdienen (z.B. mit [UNTERHALTE](#), sofern sie das Talent Unterhaltung schon beherrscht, sonst ggf. mit [ARBEITE](#)) oder eine andere Einheit mit genug Silber sollte in die Region 5,3 ziehen.

Alle Befehle können abgekürzt werden. Der Computer nimmt einfach das erste Wort, welches dem eingegebenen Befehl entspricht.

NA S kann für den Computer entweder NACH SÜDOSTEN oder NÄ S bedeuten (wobei der Computer im zweiten Fall TE 5 bedeutet für den Computer TEMP 5, TE5 hingegen ist für den Computer ein unbekanntes Wort.

Im Zweifelsfall sollte man also keine Abkürzungen nehmen. Pro Zeile darf nur ein Befehl stehen. Wenn man ein Mailprogramm hat, das lange Textzeilen automatisch umbricht, kann man Befehle über mehrere kurze Zeilen hinweg verteilen; sie müssen dann aber "verlängert" werden, indem man hinter Zeilen einen \ (Schrägstrich rückwärts, Backslash) setzt, wenn die folgende Zeile dazugehört:

```
Beschreibe Einheit "Die alte Krieger hat sich schon lange \
zur Ruhe gesetzt. Sein narbenzerfurchtes Gesicht \
zeugt von einer langen Dienstzeit an der Front."
```

```
Route Northwest West West Northwest Pause \
Nordwest Nordost Nordwest Nordost Pause \
Südwest Südost Südwest Südost Pause \
Südost Ost Ost Südost Südost Pause
```

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 in Anführungsstrichen einschließen, falls sie Leerzeichen enthalten. Falls nötig, können diese Zeichenketten sich über mehrere Zeilen erstrecken, sofern diese wie oben beschrieben verlängert wird. Zwischen den Anführungsstrichen werden mehrfache Leerzeichen, Zeilenumbrüche und Tabulatoren immer auf jeweils ein Leerzeichen komprimiert.

Aller Text, der hinter einem Semikolon (;) steht, wird als [Kommentar](#) angesehen. Kommentare können einem das Verstehen der gemachten Züge beim nächsten Mal sehr erleichtern. Schreibt man Kommentare mit dem [Kommentar-Befehl //](#), so wird der Kommentar automatisch in die Zugvorlage der nächsten Runde übernommen.

Es können mehrere Züge eingeschickt werden. Man kann durchaus Befehle nur für einige Einheiten einschicken und somit sich selbst und dem Server Übertragungsvolumen ersparen. Die Befehle der anderen Einheiten bleiben dann unverändert. Als Reihenfolge wird das Datum der Mail (Date:-Header) benutzt.

Siehe auch

- [Die Welt](#)
- [Der erste Zug](#)

CSMap

Der **Coast 'n Sea Mapper**, kurz CSMap oder CSMapfx, ist ein Karten- und Reportbetrachter für das eMail-Spiel [Eressea](#) und läuft unter Windows und Linux.

Das Programm ist darauf ausgelegt, große Karten-CRs schnell laden und anzeigen zu können. Mittlerweile lassen sich allerdings auch Regionsinformationen, Einheiten, Schiffe und Gebäude darstellen. CSMap sollte nach und nach erweitert werden, um auch Befehle und einfache Automatisierungen der Einheiten durchführen zu können. Die Entwicklung wurde jedoch mittlerweile eingestellt.

Downloads

Die Downloads (Linux und Windows) sind hier: <http://eressea.draig.de/csmmapfx/>

Die aktuellen Revisionen gibt es hier:

- [Download von CsMapFX für Windows](#)
- [Download von CsMapFX für Linux](#)

ECheck

ECheck ist der Zugchecker, der auch auf dem Eressea-Server seinen Dienst tut.

Sowohl im Quelltext als auch als Kommandozeilenprogramm für Windows und Linux erhältlich.

Externe Links

- [ECheck Download](#)

EHMV

Eressea Hex Map Viewer, kurz EHMV, ist ein Karten- und Reportbetrachter für das eMail-Spiel [Eressea](#). Im Jahr 2000 war das Programm laut einer Umfrage der am meisten genutzte Eressea-Client. Die Entwicklung wurde jedoch mittlerweile eingestellt.

<http://apexo.de/ehmv/>

Magellan

Magellan ist ein vollständiger Client für Eressea. Man kann damit seine Karte anzeigen, Suchen, Befehle geben, und überhaupt braucht man das Programm fast nur noch zu verlassen, um Mails an die Verbündeten zu schreiben. Fast.

Die Energie des Entwicklerteams geht derzeit in **Magellan 2**, welches aus praktikablen Gründen auf der Seite eines der fleissigsten Entwickler liegt. Dort findet sich auch ein Nightly Build, der jede Nacht erzeugt wird und den aktuellen Stand der Entwicklung beinhaltet.

Screenshot

Bugreports und Featurerequests zu Magellan 1 (nur Bugs) und Magellan 2 bitte bitte auf unserem [Bugtracker](#) melden.

Das altbekannte Magellan ("Magellan 1") wird nach und nach nicht mehr weiterentwickelt. Es hat einen sehr stabilen Zustand erreicht und beinhaltet keine grösseren Bugs. Diese würden auch nach wie vor ausgemerzt werden. Auf Sourceforge liegt die letzte verfügbare Version.

Achtung: Bei Neuinstallation von Magellan1 scheint es gehäuft zur Deaktivierung der Kartenanzeige zu kommen, daher, wenn keine Karte zu sehen ist, bitte erst unter Extras -> Optionen -> Karte die Renderoptionen prüfen, ob evtl. Renderer auf 'inaktiv' stehen.

Externe Links

- [Magellan 2](#)
- [Magellan auf Sourceforge](#)
- [Bugtracker für Magellan](#)

[en:Magellan](#)

Vorlage

Vorlage ist eine Win32- oder x86-Linux-Konsolen-Anwendung, die aus einem Computer-Report eine Befehlsvorlage erzeugen kann. Die Vorlage enthält erweiterte Informationen gegenüber der Standardvorlage und macht häufiges nachschlagen im normalen Report überflüssig. Des weiteren wertet das Programm Metabefehle aus, die es ermöglichen, Vorgänge zu automatisieren.

Vorlage-Tutorials

- [Juttas Vorlage-Tutorial für Anfänger](#)
- [Ennos kleine Makro-Sammlung und Batchdatei](#)

Externe Links

- [Vorlage auf Gulrak.de](#)
- [Anleitung](#)

Hinweise

Anmeldung

Im Moment ist eine reguläre Neuanmeldung nicht möglich. siehe <http://www.pbem-spiele.de/forum/viewtopic.php?t=3110>

Unter dem folgenden [Link](#) kann man sich jedoch für kommende Partien Eressea vormerken lassen bzw. sich für das experimentelle Aussetzen in den alten Welten von Eressea melden.

Wie man sich früher zum Spiel anmeldete

Man kann sich [hier](#) zu Eressea anmelden.

Eressea ist kein gewöhnliches Spiel. Es hat keine aufwendige Grafik, und lebt viel von der Interaktion der Spieler. In gewissem Sinne ist Eressea so gut, wie seine Spieler es machen. Nicht jedem liegt diese Art von Spiel. Ein großer Teil der Spieler scheitert außerdem daran, dass sie in den Regeln unsicher sind. Um sicherzustellen, dass Du weißt, was auf Dich zukommt, und schon ein wenig Übung hast, wurde eine zweite Welt (das Tutorium) eingerichtet. In dieser Welt können neue Spieler ein paar Züge zum ausprobieren spielen.

Wer sich zu Eressea mit einer Mailadresse anmeldet, die wir noch nicht kennen, kommt in diese Tutorium. Er erhält dann eine E-Mail an die angemeldete Adresse geschickt - mit einer Kundennummer und einem Passwort. Dies gibt man auf einer Bestätigungsseite ein; hierdurch wird die Existenz der Mailadresse gecheckt.

Das Tutorial dauert 5 Runden und hat einen schnelleren Rhythmus als das eigentliche Eressea-Spiel - die Züge werden jeweils Montag, Mittwoch und Sonnabend 9.00 Uhr ausgewertet. Die Befehle müssen an tutorial@eressea.de geschickt werden mit dem Betreff **ERESSEA BEFEHLE**.

Nach den 5 Runden erhält der Spieler eine Mail, die ihm sagt, dass er durch ist, und sich jetzt fürs richtige Spiel anmelden kann. Das geht auf der gleichen [Seite](#) und muß mit der Adresse geschehen, die für das Tutorium genutzt wurde. Die Datenbank weiss dann, dass mit dieser Mailadresse schon einmal jemand das Tutorium absolviert hat, und die neue Anmeldung geht dann ins richtige Spiel. **Ohne erneute Anmeldung kein Spiel!** Jede Anmeldung, die gemacht wird, bevor diese Mail kommt, geht wieder ins Tutorium! Es ist möglich, dass bei eine erfolgreiche Anmeldung nicht sofort am nächsten Auswertungstag zu einem ersten Report führt. Dann sind wahrscheinlich nicht genügend Neuspieler zusammengekommen, um eine neue Insel zu "eröffnen".

Die Tutoriumspartei wird nach 10 Runden automatisch gelöscht, man kann also zum Üben auch nach Erhalt der "Bestanden!" Mail noch ein bißchen weiterspielen.

Die [Rassen](#) im Tutorium muss nicht die gleiche sein wie hinterher im Spiel - das sind zwei voneinander unabhängige Anmeldungen.

Fehler im Spiel

Ein so großes und komplexes Programm wie Eressea beinhaltet unausweichlich Fehler. Das Design-Team versucht, diese Fehler schnellstmöglich zu finden und zu beheben, trotzdem können (und werden) Fehler auftauchen.

Wer damit nicht leben kann, sollte Eressea nicht spielen!

Es ist nicht möglich, für einen einzelnen Spieler eine Runde nochmals auszuwerten. Eine neue Auswertung wird nur dann gemacht, wenn der Fehler viele Parteien schwerwiegend betraf.

Ebenso ist es nicht immer möglich, durch Fehler aufgetretene Verluste u.ä. auszugleichen bzw. zu ersetzen, besonders dann nicht, wenn Personen oder Gegenstände wie Schiffe oder Gebäude verloren gingen.

Es liegt alleine im Ermessen des Spielleiters, betroffenen Spielern Ersatz z.B. in Form von Silber zu geben. Gerade kleinere Fehler betreffen oftmals viele Parteien, so daß es sich im Großen und Ganzen von alleine ausgleicht.

Jeder Spieler ist angehalten, auftretende Fehler dem Spielleiter zu melden, auch und besonders dann, wenn sie davon Vorteile haben. Dazu trägt man am besten den betreffenden Ausschnitt des Reports mit einer Erklärung in [Mantis](#) ein. Dieser [Bugreport](#) sollte in jedem Fall die Partei-Nummer, die Nummern betroffener Einheiten und die Koordinaten der betroffenen Regionen enthalten. Ebenso sind die Befehle der fehlererzeugenden Runde der Einheiten hilfreich.

Bugreport

Eressea ist nicht fehlerfrei, doch es hat sehr wenige Fehler. Wenn man meint, einen Fehler zu gefunden haben, gehe man wie folgt vor:

1. Überprüfe nochmal genau, ob der Fehler im Programm liegt. Manchmal hat man einfach eine Kleinigkeit übersehen.
2. Lese die Mails in der Liste "Announce" oder die Bugreports in Mantis: manchmal wurde der Fehler schon gefunden, und Deine Meldung wäre überflüssig.
3. Überlege Dir, wie es wohl zu dem Fehler kam. Stelle alles notwendige dafür zusammen. Ein Bugreport sollte folgendes enthalten:
 - (a) Parteinummer
 - (b) Nummer der betroffenen Einheiten, Schiffe oder anderer Objekte
 - (c) Meldungen aus dem Report, welche für das Ereignis relevant sind
 - (d) Name der Region, in der es passiert ist
 - (e) relevante Ausschnitte aus dem aktuellen und ggf. älteren Reports
 - (f) Ausschnitte aus den Befehlsdateien.
 - (g) Server-Version in welcher der Fehler aufgetreten ist
4. Trage diese Zusammenstellung mit einer genauen Beschreibung in [Mantis](#) ein

Meist wird nach kurzer Zeit jemand aus dem Design-Team antworten. Bitte nicht gleich ungeduldig werden, wenn nicht sofort eine Antwort kommt. Wir Designer bekommen täglich mehrere Mails allen zu Fehlern und gehen denen nach, doch wir haben nicht nur Zeit für Eressea.

Schummeln

Schummeln führt zum Ausschluss aus dem Spiel.

Schummeln verdirbt anderen Spielern und oft auch einem selber den Spielspaß. Konkret werden unter anderem die folgenden Punkte als Schummelversuch angesehen:

Einsenden von Befehlen für fremde Parteien

Ausnahmen sind Urlaubsvertretungen, die die zu vertretende Partei im Banner (siehe Befehle EMAIL und BANNER) die Vertretung einträgt; die Vertretung von mehr als 3 Wochen ist vorher bei der Spielleitung anzuzeigen.

Doppelspiel

Wer mehr als eine Partei führt, erschummelt sich damit einen Vorteil gegenüber anderen Spielern mit nur einer Partei. Es darf jedoch eine weitere Partei angefangen werden, wenn die geführte Partei mindestens 150 Runden alt ist.

Mehrere Spieler, die sich einen Mail-Account teilen, können zu Eressea nicht zugelassen werden - die Gefahr des Schummelns ist hier zu groß.

Übernahme einer bestehenden Partei

Die Übernahme einer bestehenden Partei ist verboten. Wer mit dem Spiel aufhört, hat selber dafür Sorge zu tragen, dass seine Ressourcen an Freunde übergeben werden, ehe die Partei stirbt. Nur im Falle einer Urlaubsvertretung darf die Partei unter Anzeige im BANNER übergeben werden.

Ausnutzen von Fehlern im Programm

Wer Fehler des Programms nicht dem Spielleiter meldet sondern zu seinem Vorteil ausnutzt, schummelt.

Unsoziales Verhalten auf Spieler-Ebene

Seid nett zueinander. Auch euer ärgster Feind im Spiel ist sicherlich ein netter Mensch und verdient es nicht, mit Werbe-Mails, "Igitt-Bildern" und anderen Dingen bombardiert zu werden.

Die Eressea-Gemeinde

Hier kann man auf andere Eresseaspieler treffen:

- [RPG](#) Für jede Art von Veröffentlichung "in der Rolle" ("in character")
- [Eressea-Forum](#) Forum bei Pbem-Spiele
- 1. [eressea im Chat \(IRCnet, Who is who?, Zugang übers Web\)](#)
- [Client](#) Für technische Diskussionen, die Hilfsmittel für Eressea betreffen
- [E-Announce](#) Uralte, offizielle Mitteilungen auf inoffiziellm Server.
- [Announce \(en\) -- offline](#) Offizielle Mitteilungen (engl.)

Fragen zum Spiel und an die Spielleiter

Eressea wird von mehreren Leuten programmiert und geleitet. Wer Fragen zum Spiel und den Regeln hat, der schicke bitte eine eMail an eressea-help@eressea.de. Diese eMail erreicht einige erfahrene Mitspieler, die Unklarheiten zum Spiel beantworten.

Wer meint, dass die Informationen, die zur Frage gehören, zu "brisant" sind, oder Fehler im Programm gefunden hat, benutzt bitte [Mantis](#). Siehe dazu auch das Kapitel über [Fehlermeldungen](#).

Xontormia-Express

Was ist der Xontormia Express?

Der Xontormia Express ist die Zeitung für Eressea, deren Artikel von Spielern geschrieben werden. Es ist der Ort für Propaganda und Fantasien aller Art. Er erschien mit Unterbrechungen in verschiedenen Medien und wurde im Jahre 2008 wegen zu geringer Beteiligung vorläufig eingestellt. 2015 wurde er wieder eingeführt. Er wird zusammen mit dem Report versendet und erscheint damit wöchentlich, sofern Artikel eingereicht wurden.

Aufbau der Artikel:

Der XONTORMIA EXPRESS teilt sich verschiedene Rubriken, die nicht in jeder Ausgabe alle vertreten sein müssen. Mögliche Rubriken wären z.B. Politik, Krieg in der 13. Welt oder Kochrezepte. Wenn du einen Artikel schreibst, füge bitte eine gewünschte Rubrik als Zeile am Anfang ein. Die Reaktion behält sich vor Rubriken zusammenzufassen, möglichst kontexttreu. Es wird aber auch die Rubrik "offensichtliche Propaganda" geben. Veröffentlicht wird alles, sofern es nicht gegen die offensichtlichen Regeln verstößt. Werbung ist ausdrücklich gestattet.

Zwei Zeilen darunter kommt die Überschrift deines Artikel, gerne in Großbuchstaben.

Nach einer weiteren Freizeile kannst du deinen Artikel schreiben, der so lang sein kann, wie du willst, er darf Absätze und Leerzeilen haben, nur nicht abstrus viele.

Enden sollte ein Artikel mit dem Namen des Autoren.

Donnerstag 14:00Uhr ist Einsendeschluss für Artikel die noch in der selben Woche erscheinen sollen.

Die Mailadresse, an die jeder Spieler Artikel schicken kann ist express@eressea.de.

Ein **Beispielartikel** könnte so aussehen:

Krieg in der 13. Welt

Skandal! Wilde Trolle überfallen Nifelheim

Wir sind entsetzt! Heute haben 30.000 randalierende Trolle von der Nachbarinsel Klumphausen unsere Festung in Nifelheim überfallen. 3000 unserer Bauern wurden dabei auf brutale Art erschlagen. Wir, die Schrumpfbauch-Goblins schwören blutige Rache.

Gibli der Schreiber-Goblin

Danksagung

Ich (Christian Schlittchen) habe allerlei Personen zu danken, die mir bei der Weiterentwicklung des Spieles geholfen haben. Zuallererst Katja Zedel, die mir beim Testen sehr geholfen, eigene Ideen eingebracht und mich moralisch gestützt hat, Henning Peters für seine Arbeit an der Dokumentation und Benni Bärmann, Enno Rehling und Sören Schwarz für ihre aktive und unschätzbare Hilfe. Christian Bütthe und Raphael Sturm danke ich, ebenso wie allen, die sich aktiv an den oft hitzigen aber auch interessanten Diskussionen zum Spiel beteiligt haben, für ihre wertvollen Ideen und Anregungen. Ohne sie wäre das Projekt Eressea nicht möglich gewesen.

Mein besonderer Dank geht an Alex Schröder, der mir den Source von German-Atlantis zur Verfügung gestellt hat und an den Autor von Atlantis 1.0, Russell Wallace, dafür, daß er solch ein exzellentes Spiel entwickelt und den Source freigegeben hat.

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.

Alexander Schröder hat das Spiel auf Deutsch übersetzt, abgeändert, und ein neues Regelwerk geschrieben. Für seine Version von Atlantis gelten dieselben Bedingungen. Der Sourcecode von Eressea war anfangs nicht frei erhältlich, er war Eigentum der Entwickler. Unter [Enno](#) wurde der [Code](#) später jedoch ebenfalls freigegeben.

Das dritte Zeitalter

Das dritte Zeitalter (Englisch: [The Third Age](#)) ist der Titel für ein neues Spiel auf Eressea mit radikal unterschiedlichen Regeln. Diese Seite fasst die Regeländerungen für das Spiel zusammen. Änderungen können und werden jedoch noch jederzeit auftreten (E3A ist ein Spiel im Fluss:). Updates zur Entwicklung können auf <http://twitter.com/eresseadev> verfolgt werden.

Jeder Spieler ist angehalten, auftretende Fehler dem Spielleiter zu melden, auch und besonders dann, wenn sie davon Vorteile haben. Dazu trägt man am besten den betreffenden Ausschnitt des Reports mit einer Erklärung in [Mantis](#) ein. Dieser [Bugreport](#) sollte in jedem Fall die Partei-Nummer, die Nummern betroffener Einheiten und die Koordinaten der betroffenen Regionen enthalten. Ebenso sind die Befehle der fehlererzeugenden Runde der Einheiten hilfreich.

Das Spiel hat am 1. Juli 2009 mit 452 Spielern begonnen, eine **Anmeldung ist nicht mehr möglich**. Am Samstag, 16. Mai 2010 erfolgte Auswertung Nr. 50. Zu diesem Zeitpunkt waren noch 187 Parteien im Spiel.

Die seither erfolgten Hinweise und Änderungen findet man hier: [Ankündigungen \(E3\)](#)

Diverses

1. [Befehle](#) werden mit dem Betreff E3 BEFEHLE an eressea-server@eressea.de [gesendet](#).
2. Um die Menge der Einheiten zu verringern, gibt es weder Wahrnehmung oder Tarnung, und auch keinen Diebstahl.
3. Alle gelderzeugenden Befehle (KAUFEN / VERKAUFEN / TREIBE / UNTERHALTE) wurden entfernt.

4. Das Einheitenlimit liegt bei 250 Einheiten pro Partei.
5. Der LEHRE Befehl wurde gestrichen.
6. Der SABOTAGE Befehl wurde gestrichen.
7. Der SPIONAGE Befehl wurde gestrichen.
8. Der LIEFERE Befehl wurde gestrichen. Mit @GIB kann das gleiche Resultat erzielt werden.
9. Der BELAGERE Befehl wurde gestrichen.
10. Der ARBEITE Befehl verschafft der Einheit gerade genug Silber zum Überleben (ihre Unterhaltskosten).
11. Silber kann nur noch zu einem Kurs von 2 zu 1 per GIB an andere Spieler übergeben werden (**ACHTUNG:** Es wird Einheitenweise abgerundet! Wenn zwei Einheiten je 1 Silber übergeben kommt nichts an.). GIB ... PERSONEN funktioniert nicht mehr an andere Parteien.
12. GIB ... KOMMANDO wurde vor VERLASSE in der Befehlsreihenfolge geschoben, funktioniert ansonsten normal, auch an andere Parteien.
13. Hunger verhindert keine langen Befehle.
14. TARNE PARTEI [NICHT] funktioniert, Tarnen als andere Partei und die Dämonen-Fähigkeit zur Rassentarnung wurden deaktiviert.
15. Taktik lernen kosten 500 Silber (statt 200). Die Kosten für das Erlernen von Magie ändern sich nicht $(50+25*(1+Stufe)*Stufe)$.
16. BEWACHE behält seine bisherige Wirkung, Steuereinnahmen sind allerdings nicht mehr betroffen. Geplant, jedoch noch nicht eingebaut, ist es den BELAGERE-Befehl dahingehend zu verändern, dass er die Regionseinnahmen blockiert.
17. Einheiten in einem Leuchtturm sehen automatisch den maximalen Wirkungsradius, es wird kein Talent mehr benötigt.
18. Gebäudebesitzer müssen einen VERLASSE Befehl geben, ehe sie sich bewegen können.
19. Natürliche Rüstung wirkt nun symmetrisch-halbaditiv, d.h. zum größeren Rüstungswert wird die Hälfte des kleineren addiert.
20. Verbündete mit zu wenig Silber werden nun zuerst vom Regionseigentümer mit Silber versorgt bevor auf die Reserven anderer zurückgegriffen wird.
21. Es gibt auch eine (durch die neuen Befehle) leicht abgewandelte Reihenfolge der Befehle.
22. Flieht eine Einheit gänzlich aus einem Kampf, so wird sie in der Regionsreihenfolge an die letzte Stelle sortiert.

Allianzen

1. Es gibt kein HELFE KÄMPFE
2. Es gibt einen neue ALLIANZ Befehl, um ein Bündnis zu gründen.
3. Allianzen sind nach aussen hin nicht sichtbar.
4. Man kann zu jedem Zeitpunkt nur in maximal einer Allianz sein.
5. Alle Mitglieder der Allianz haben automatisch einen HELFE KÄMPFE Status zueinander.
6. Alle Gruppen einer Partei haben die selben HELFE KÄMPFE Stati wie die Hauptpartei.
7. Jede Allianz verfügt über einen Administrator; in der Regel die Partei, die die Allianz gegründet hat.
8. ALLIANZ AUSSTOSSEN <partei-nr> -- eine Partei aus der Allianz ausschließen (nur für den Administrator).
9. ALLIANZ VERLASSEN -- aus der aktuellen Allianz austreten.
10. ALLIANZ KOMMANDO <partei-nr> -- eine andere Partei zum Administrator machen (nur für den Administrator).
11. ALLIANZ NEU -- eine neue Allianz mit der eigenen Partei als Administrator erstellen.
12. ALLIANZ EINLADEN <partei-nr> -- eine andere Partei in dieser Runde ins Bündnis einladen (nur Administratoren).
13. ALLIANZ BEITRETEN <allianz-nr> -- einer anderen Allianz beitreten (wenn sie eine Einladung in der gleichen Runde erhält).
14. BENENNE ALLIANZ "allianzname" -- der Allianz einen Namen geben.
15. Der Wechsel einer Allianz wird innerhalb einer Runde möglich sein.
16. Allianzpartner sind mit 'o' im NR gekennzeichnet (im Gegensatz zu '*', '+' und '-').

Rassen

Zur Design-Philosophie der Rassen siehe [Rassen im dritten Zeitalter](#).

1. Jede Partei verfügt über eine wählbare Rasse, deren Rekrutierung 100 Silber (Goblins 60) pro Person kostet , und eine dazugehörige teurere sekundäre Rasse.

2. Gültige Rassenkombinationen (mit sekundärer Rasse) sind: Mensch (Elf), Halbling (Zwerg), Goblin (Dämon), Ork (Troll).
3. Es gibt keine Katzen, Insekten oder Meermenschen als Spielerrassen.
4. Neue Syntax: **REKRUTIERE** 10 <Rasse> -- Rekrutierung der sekundären Rasse, z. B. REKRUTIERE 10 TROLL. Einheiten können nicht gemischtrassig sein. Rekrutiere ohne Parameter rekrutiert immer die Primärrasse.
5. Die **Vertrauten** werden überarbeitet.
6. Alle Rassen beginnen mit 20 Trefferpunkten, mit Ausnahme von Goblins (16) und Dämonen (30).
7. Neu rekrutierte Orks starten nicht mehr mit Waffenfähigkeiten.
8. **Hunger** kann eine voll ausgeruhte Einheit nicht mehr in der ersten Woche umbringen.
9. Hungern wirkt sich negativ auf die Lerngeschwindigkeit aus
10. Hungernde Einheiten regenerieren keine Lebenspunkte

Liste der Talente

Talent	Goblins	Dämonen	Menschen	Elfen	Halblinge	Zwerge	Orks	Trolle
Rekrutierungskosten	60	360	100	200	100	240	100	260
Magieresistenz	-5	15		10	5	5	-5	10
nat. Rüstung		2						1*
Magie	N/A		N/A		N/A		N/A	
Ausdauer								
Armbrustschießen					2			
Bogenschießen				2	-1	-1		-2
Katapultbedienung	1			-2	-1	2		2
Hieb Waffen		1			-1	1		1
Stangenwaffen		1			-1			
Taktik	-2	-1					1	-1
Reiten		-1	1		-1	-2		N/A
Pferdedressur		-3		2	-1	-2	-1	-1
Bergbau	1			-2	1	2	1	1
Steinbau				-1		2	1	2
Holzfällen		1				-1	1	
Rüstungsbau				-1		2		2
Waffenbau	-1	1				2	2	
Burgenbau				-1	1	2	1	2
Straßenbau	-2			-1	1	2		2
Wagenbau	-1	-2			2		-1	
Schiffbau	-2	-1	2	-1	-1	-1	-1	-1
Segeln	-2	-1	2	-1	-2	-2	-1	-1

- +1 je 4 Stufen Ausdauer

N/A: Kann nicht gelernt werden

Rasseneigenschaften

Goblins:

1. Erhalten den Rekrutierungsbonus von **Orks** (2 Goblins kosten 1 Bauern).
2. Kosten nur 6 **Unterhalt** pro Woche.
3. Können keine Plattenpanzer benutzen.
4. Können keine schweren Nahkampfwaffen benutzen (siehe **Waffen und Rüstungen**).
5. Wiegen nur 6GE, können aber auch nur 4,4GE tragen.
6. In **Schiffen** belegen Goblins nur 0,6 Plätze.
7. Wenn sie mit dreifacher Übermacht angreifen, erhalten sie einen Attackebonus.
8. Unbewaffnete Goblins haben einen Bonus von +2 auf ihre Verteidigung.
9. Starten mit 16 Trefferpunkten (statt 20).
10. Verwundete Goblins regenerieren sich mit 10% ihrer Trefferpunkte.

Dämonen:

1. Regenerieren Aura etwas schneller.
2. Haben eine natürliche Rüstung von 2.
3. 10 Dämonen fressen pro Woche einen Bauern.
4. Dämonen, die ihrem Gegner Waffenschaden durch Fernwaffe, Klauen oder Nahkampfwaffen zufügen, erhalten 20% davon als eigene HP gutgeschrieben.
5. Alle Talente, in denen sie mindestens Talentstufe 1 haben, verschieben sich mit einer Wahrscheinlichkeit von 25% um bis zu 3 Talentstufen nach oben (mit 60% Chance) oder unten (mit 40% Chance; das Talent steigt oder sinkt also, nicht beides). Die Verschiebung erfolgt nach den langen Befehlen und der Bewegung. Negative Talentwerte entstehen dabei nicht; ein Talent kann nicht unter 1 (ohne Rassenmodifikator) fallen.
6. Dämonen, die keine Bauern zu fressen bekommen, erleiden keinen Schaden mehr, die Talentverschiebung erfolgt jedoch mit höherer Wahrscheinlichkeit und nur noch nach unten.
7. Die erhöhte Talentverschiebung nach unten wirkt auch bei herkömmlichem Hungern.
8. Rassentarnung von Dämonen wurde deaktiviert.
9. Rekrutierte Dämonen werden nicht vom Bauernpool abgezogen. Aus spieltechnischen Gründen gilt aber trotzdem das Rekrutierungslimit.
10. Dämonen, die abgegeben werden, kehren in ihre Heimatsphäre zurück, sie werden nicht zu Bauern.
11. Im Nahkampf bewirkt jeder Treffer eines Dämons bei einem Gegner eine "Ein-Personen-Panik": die betroffene Person hat -1 auf ihr Kampftalent bis zum Ende des Kampfes.
12. Starten mit 30 Trefferpunkten (statt 20).
13. Dämonen vertreiben keine Bauern mehr.
14. Verwundete Dämonen regenerieren sich mit 7,5% ihrer Trefferpunkte.

Menschen

1. Haben weder rassenbedingte Vorteile noch Nachteile.
2. Können keine [Migranten](#) mehr aufnehmen.

Elfen

1. Regenerieren Aura etwas schneller.
2. Machen mit Bögen 1 Schadenspunkt mehr.
3. Regenerieren ihre Lebenspunkte im Wald schneller.
4. Erhalten im Wald einen Taktikbonus.
5. Jeder Elf in der Region (bis zu maximal 1/8 der Regionsbevölkerung) erhöht die Chance eines Baums, in einer Sommer- oder Herbstwoche einen Samen abzuwerfen. Das kann je nach Anzahl der Elfen einen ganz deutlichen Unterschied ausmachen.
6. Sind die einzige Spielerrasse die [Elfenbögen](#) bauen und benutzen kann.
7. Haben nur noch 3 Magier, wie alle anderen Rassen auch.
8. In Wäldern bekommen Elfen +1 auf ihre Zauberstufe (analog zu und kumulativ mit dem Ring der Macht).

Halblinge

1. Erhalten einen +1 Bonus auf ihre Verteidigung.
2. Können die [Repetierarmbrust](#) bedienen und Schuppenpanzer tragen.
3. Haben einen Angriffs-Bonus und einen Schadens-Bonus von je +5 im Kampf gegen [Drachen](#).
4. Bekommen mehr Luxusgüter aus Märkten

Zwerge

1. Haben [Zwergenburgen](#)
2. Regenerieren Aura etwas langsamer.
3. Erhalten in Bergen und Gletschern einen Bonus von +1 auf Taktik.
4. Können als einzige Rasse [Turmschilde](#), [Schuppenpanzer](#) und [Repetierarmbrüste](#) bauen.
5. Können Turmschilde, Schuppenpanzer und Repetierarmbrüste benutzen.
6. Haben lange Bärte.

Orks

1. Verlieren den 1 zu 2 Rekrutierungsbonus.
2. Lernen Kampftalente (Armbrust, Bogen, Stange, Hieb und Katapult) schneller als andere Rassen.
3. Lernen alle anderen **Talente** langsamer als andere Rassen.
4. Unbewaffnete Orks kämpfen im Nahkampf nicht wie andere Rassen mit -2, sondern mit (bestes Nahkampftalent -3). Orks ohne Waffentalent kämpfen, wie alle anderen Rassen auch, mit -2

Trolle

1. Verlieren den Steinabbaubonus.
2. Starten mit einer natürlichen Rüstung von 1.
3. Erhalten alle 4 Stufen Ausdauer 1 Punkt natürliche Rüstung hinzu.
4. Kavallerie erhält gegen Trolle einen geringeren Bonus.
5. Trolle sind stark und können doppelt soviel **tragen** wie andere (10,8 GE), wiegen aber auch doppelt soviel (20 GE) und brauchen in Schiffen zwei Plätze.
6. Trolle können nicht reiten, jedoch weiterhin ein Pferd pro Person führen.
7. Je vier Trolle können einen Wagen ziehen, sich allerdings auch nur ein Feld weit bewegen.
8. Unbewaffnete Trolle machen 2-6 Trefferpunkte Schaden.
9. Verwundete Trolle regenerieren sich mit 7,5% ihrer Trefferpunkte.

Waffen und Rüstungen

1. Goblins können bestimmte schwere **Waffen und Rüstungen** nicht verwenden. Diese sind Plattenpanzer, Lanze, Mallornlanze, Elfenbogen, Axt, Bihänder und Hellebarde.
2. Zwerge können einen neuen Schild **herstellen**, den Turmschild.
3. Zwerge können eine neue Rüstung herstellen, den Schuppenpanzer. Dieser kann nur von Zwergen und Halblingen getragen werden.
4. Zwerge könne eine Repetierarmbrust bauen, die nur eine Runde geladen werden muß (3 Schüsse in 5 bzw. 6 Kampfunden).
5. Nur Zwerge können Turmschilde verwenden.
6. Nur Halblinge und Zwerge können Repetierarmbrüste verwenden.
7. Der Schaden des Laenschwertes wird auf 2W9+4 reduziert.
8. Der Schaden des Elfenbogens wird auf 2W4+5 reduziert.
9. Die Mallornlanze erhält +1 Schaden und richtet nun 1d5+2 / 2d6+7 Schaden an.
10. Nur Elfen können Elfenbögen bauen und benutzen.
11. Änderungen an den Rüstungen:

Rüstung	RS	+Nah*	+Fern*	Gew.	Kosten		Bautalent
Schild	0	* -10%	* -10%	1	1 Eisen		2
Turmschild	0	* -15%	* -25%	2	1 Eisen	(nur Zwerge)	4
Laenschild	1	* -10%	* -10%	0	1 Laen		7
Kettenhemd	2	* +10%		2	2 Eisen		3
Schuppenpanzer	3	* +10%	* +5%	3	2 Eisen	(nur Z/H)	5
Plattenpanzer	3	* +15%		4	4 Eisen		4
Laenkettchenhemd	3		* -10%	1	2 Laen		9

- Modifikator zur Trefferchance feindlicher Angriffe im Nah- bzw. Fernkampf
 - – Druckfehler sind nicht ausgeschlossen

Waffen	zu Fuß	zu Streistroß	OB	DB	H/S	Einschränkung	Bautalent	Baukosten	Gewicht
Armbrust	3d3+5	3d3+5	0	0			3	1 Holz	1GE
Mallornarmbrust	3d3+6	3d3+6	0	0			5	1 Mallorn	1GE
Repetierarmbrust	4d3+3	4d3+3	0	0		Z/H	5	1H, 1E	2GE
Bogen	1d11+1	1d11+1	-2	0			2	1 Holz	1GE
Mallornbogen	1d11+2	1d11+2	-2	0			5	1 Mallorn	1GE
Elfenbogen	2d4+5	2d4+5	-2	0		E	5	2 Mallorn	1GE
Katapult	3d10+5, 6 mal	3d10+5, 6 mal	-4	0			5	10 Holz	100GE

Waffen	zu Fuß	zu Streitroß	OB	DB	H/S	Einschränkung	Bautalent	Baukosten	Gewicht
Speer	1d10	1d12+2	0	0	S		2	1 Holz	1GE
Mallornspeer	1d10+1	1d12+3	0	0	S		5	1 Mallorn	1GE
Lanze	1d5	2d6+5	0	-2	S	-G,	2	2 Holz	2GE
Mallornlanze	1d5+2	2d6+7	0	-2	S	-G,	5	2 Mallorn	2GE
Hellebarde	2d6+3	2d6+3	-1	+2	S	-G, -S	3	2H, 1E	2GE
Schwert	1d9+2	1d9+2	0	0	H		3	1Eisen	1GE
Laenschwert	2d9+4	2d9+4	+1	+1	H		8	1 Laen	1GE
Bihänder	2d8+3	2d8+3	-1	-2	H	-G, -S	4	2 Eisen	2GE
Kriegsaxt	2d6+4	2d6+4	+1	-2	H	-G	3	1H, 1E	2GE
Unbewaffnete	1d5	1d6	-2	-2					
" Goblins	1d5	1d6	-2	0					
" Trolle	1d5+1	-	-2	-2					

-G: kann nicht von Goblins verwendet werden. E: kann nur von Elfen gebaut und verwendet werden. Z/H: kann nur von Zwergen und Halblingen verwendet werden. -S: wenn die Waffe getragen wird, kann kein Schild verwendet werden.

Von [Kriegstabellen](#) kopiert. Druckfehler sind nicht ausgeschlossen, bitte ggf. nachbessern.

Gebäude

1. [Bau- und Unterhaltskosten](#) der [Gebäude](#) sind derzeit identisch mit E2.
2. [BEZAHLE NICHT](#) stellt Unterhaltszahlung und Funktion eines unterhaltspflichtigen Gebäudes für eine Woche ab (@BEZAHLE NICHT ist natürlich möglich). "Bezahle [2. Versuch](#)" wurde [entfernt](#). Dadurch kosten neu errichtete Gebäude in der Bauwoche keinen Unterhalt mehr. Gebäude für die nicht rechtzeitig Unterhalt bezahlt wird funktionieren einfach nicht. Das Einstürzen von Gebäuden welche nicht bezahlt werden wurde deaktiviert.
3. [Leuchttürme](#) brauchen keine Wahrnehmung mehr um zu funktionieren.
4. Der [Hafen](#) hat nur noch zwei Funktionen:
 - [Schiffe](#) größer als ein Boot können auch in Nichtebenen anlegen, wenn ein Hafen vorhanden ist.
 - Eine Region mit Hafen kann als "Kanalregion" genutzt werden, d.h. ein Schiff in dem Hafen kann in jede beliebige andere Richtung mit Ozean davonsegeln. Voraussetzung ist allerdings, daß der Hafeneigner dem Kapitän [HELFE BEWACHE](#) gesetzt hat oder der selben Partei angehört
 - Ein Hafen funktioniert nur, wenn er voll ausgebaut ist! Es kann nur einen Hafen pro Region geben. Wer zuerst fertig ist, hat gewonnen... Der halbfertige Hafen kann mit dem Befehl [ZERSTÖRE](#) zerstört werden.

Burg	Baumaterial	ab Grösse*/ZH	Verdienst	Bauernlohn	Bautalent	DB	Moral max.
Gerüst	Holz	1/1	0%	11	1	0	1
Wache	Holz	5/5	0,5%	11	2	0	2
Wachturm	Holz	10/10	1%	11	N/A	1	3
Grundmauern	Stein	1/1	0%	11	1	0	2
Befestigung	Stein	10/8	1%	11	2	1	4
Turm	Stein	50/40	2%	12	3	2	6
Burg	Stein	250/200	3%	13	4	3	8
Festung	Stein	1250/1000	4%	14	5	4	10
Zitadelle	Stein	6250/5000	5%	15	6	5	10

- Die Talentkosten jedes Punktes hängen von der aktuellen Größe ab, d.h. der 5. Punkt einer Wache bzw. der 10. einer Burg kosten nur 1 Bautalent, der 6. bzw. 11. kosten 2 usw.

Regionsbesitz

1. Die Partei mit der größten Burg oder Wache (siehe unten) in einer Region ist der Eigentümer dieser Region.
2. Eine Wache oder gar ein Wachturm ist einer Grundmauer, egal welcher Grösse, stets überlegen.
3. Eigene Regionen gelten de facto als seien sie bewacht, auch ohne explizites [BEWACHE](#). Es ist sogar unnötig, bewaffnete Einheiten in der Region zu haben.

4. Ein neues Gebäude, die Wache, gibt es in drei Größen: 1-4: Gerüst, 5-9: Wache, 10: Wachturm. Sie wird mit "MACHE Wache" gebaut. Der Preis beträgt 1 Holz pro Größepunkt. Das Gerüst benötigt ein Bautalent von 1, Wache und Wachturm ein Bautalent von 2.
5. Der Eigentümer einer Region bekommt jede Woche 0,5%-5% des Silbers der Region in Form von Steuern, je nach Burgengröße und Moral der Region.
 - Beispiel: Startregion mit 50000 Silber, 10er Befestigung (1%), Moral 4 (2%) -> $\min(1\%, 2\%) * 50000 \text{ Silber} = 500 \text{ Silber Einnahmen}$
6. Die Steuer bekommt der Eigentümer der größten Burg (oder Wache).
7. Steuern werden in der [Befehlsreihenfolge](#) vor dem ARBEITEN-Befehl gezahlt.
8. Regionsbesitz wird nach dem Besteuern neu bestimmt.
9. Wechsel des Regionsherrschers veranlasst die Bauern, in der Folgerunde eine Woche der Trauer einzulegen. Sie arbeiten nur das Nötigste (10 Silber/Bauer) und zahlen auch keine Steuern an den neuen Regionseigentümer.
10. Silber, das über HELFE SILBER verteilt wird, wird zuerst vom Regionsbesitzer genommen. Erst wenn dieser kein Silber zur Versorgung hat, springen andere Helfer ein.

Region	Bauern	Kavallerie
Ebene/Wald	4000	Ja/Nein
Hochland	2300	Ja
Sumpf	1200	
Berg	600	
Vulkan	400	
Wüste	400	Ja
Gletscher	150	

Magie und Alchemie

1. Es gibt keinen [Astralraum](#).
2. Es gibt (noch) keine [Wurmlöcher](#).
3. Nur die Sekundärrassen (Dämon, Zwerg, Elf, Troll) können [Magie](#) lernen.
4. Alle Sekundärrassen haben Magie 0.
5. Der Regenerationsbonus bzw. -malus von Dämonen, Elfen und Zwergen wurde beibehalten, jedoch stark abgeschwächt.
6. [Alchemie](#) und [Kräuterkunde](#) sind gestrichen worden. Wichtige [Tränke](#) werden durch magische Artefakte oder Zauber ersetzt.
7. Wasser des Lebens wird extrem abgeschwächt.
8. Es gibt nur 4 [Magiegebiete](#) (Gwyrdd, Draig, Cerddor und Illaun) mit neuen [Zauberlisten](#). Tybied wird gestrichen.
9. Anzahl der Magier = 3 pro Partei (auch die Elfen!)

Kampf

1. Die [Talentdifferenz](#) zwischen Angreifer und Opfer wird nicht mehr zum Schaden addiert.
2. Kämpfer mit Hellebarden oder Bihändern erhalten keinen [Reiten-Bonus](#), wenn sie auf Pferden kämpfen.
3. Kämpfer mit Hellebarde oder Bihänder können keinen Schild mehr benutzen.
4. [Helden](#) haben 3 Attacken pro Kampfrunde, nicht 10.
5. Taktik gibt 10% Chance pro Talentpunkt Unterschied zum Feind, in der Taktikrunde einen Schlag auszuführen bis zu einem Maximum von 100% (statt früher 100% unabhängig vom Talentwert des Feindes).
6. Gewöhnliche Pferde geben **keinen** Vorteil im Kampf außer einer 10% Erhöhung der Chance zu [fliehen](#).
7. T1 Reiter mit Streitross genießen **keinerlei** Vorteile im Kampf, außer einer 10% Erhöhung der Chance zu fliehen.
8. Es gibt ein neues Pferd, das Streitross. Streitrosse können in einer Pferdezucht mit Pferdedressur 4, 1 Eisen, 200 Silber und einem Pferd hergestellt werden.
9. Gegen Trolle wird der Talent-Bonus durch Reiten halbiert.
10. Streitrosse geben einen Bonus auf das Nahkampftalent und den Schaden, und +20% auf die Fluchtchance.

Reiten	Talent	gegen Trolle	Schaden
2	+1	--	+1

Reiten	Talent	gegen Trolle	Schaden
4	+2	+1	+2
6	+3	+1	+3
8	+4	+2	+4

Reiten über Stufe 8 bringt keinen weiteren Bonus.

Wirtschaft und Moral

1. Bauern in allen Regionen haben zu Anfang des Spiels eine Moral von 1.
2. Wenn eine Region ihren Eigentümer verliert oder der Eigentümer wechselt, sinkt die Moral auf 0. Wechselt eine Region den Besitzer durch **GIB KOMMANDO**, fällt ihre Moral nur um zwei Punkte, anstatt wie üblich auf 0 zu fallen. Bei einem Wechsel zu einem Herrscher aus der gleichen Allianz fällt die Moral um 2 Punkte, auch wenn der Wechsel nicht in der selben Woche passiert.
3. Darüber hinaus werden die Bauern in der Folgerunde eine Woche der Trauer einlegen. Sie arbeiten nur das nötigste (10 Silber/Bauer) und zahlen auch keine Steuern an den neuen Regionseigentümer. In der *Übergabewoche* bekommt der neue Eigentümer also evtl. Steuern und im Report wird bei der Bauernmoral der Zusatz "trauernd" angezeigt. In der *Folgeweche* gibt es dann keine Steuern.
4. Regionen ohne Herrscher verlieren pro Runde 1 Punkt Moral.
5. Nach einigen Runden unter dem gleichen Eigentümer steigt die Moral einer Region um einen Punkt auf bis zu 10.
6. Halblinge haben einen höheren Einfluss auf die Moral der Bauern
7. Der Regionsbesitzer bekommt einen Prozentsatz des Regionssilbers an Steuern, der nach der Moral (0,5% pro Punkt) oder der Ausbaustufe der größten Burg richtet, je nachdem, was geringer ist.
8. Die Moral ist im NR textcodiert:
 - 0 = aufständisch
 - 1 = wütend
 - 2 = zornig
 - 3 = unruhig
 - 4 = gleichgültig
 - 5 = entspannt
 - 6 = zufriedene
 - 7 = glückliche
 - 8 = treue
 - 9 = ergebene
 - 10 = unterwürfige
9. Ein neues **Gebäude**, der Marktplatz, ersetzt Handel und Kräuterkunde.
 - (a) Mit einem Marktplatz können Parteien Kräuter und Luxusgüter in der Region und ihren 6 angrenzenden Regionen erwirtschaften. Ozeane geben weder Luxusgüter noch Kräuter ab.
 - (b) Jede Partei kann nur einen Marktplatz pro Region haben. Alle weiteren Märkte werden ignoriert.
 - (c) Märkte müssen eine Größe von 10 haben. Jeder Größepunkt kostet 1 Holz und 1 Stein. Märkte baut man mit Burgenbau 3.
 - (d) Ein Marktplatz kostet 200 Silber pro Runde.
 - (e) Handel kostet, außer dem Unterhalt für den Marktplatz, kein weiteres Silber.
 - (f) Märkte erlauben nur den Kauf, nicht den Verkauf von Waren.
10. **Kräuter** und Luxusgüter werden als **Zauberzutaten** (auch für **Tränke**) benötigt.
11. Kräuter verrotten nicht.

Schiffe

1. Die **Schiffe** sind komplett überarbeitet.
2. Abtreibende Schiffe nehmen keinen Schaden mehr.
3. Schiffsschaden reduziert nur die Laderaumgröße, nicht die Passagierzahl
4. Personen und Ladung werden getrennt behandelt.
5. Die Zahl der Personen wird in Gewicht gerechnet. Auf eine Karavelle passen zum Beispiel 150 Menschen, Elfen, Zwerge..., aber 250 Goblins und nur 75 Trolle.
6. Die angegebene Ladung gilt nur für Gegenstände.

7. Kapitäne erhalten einen Bonus von +1 auf die Reichweite ihrer Schiffe für je 6 Stufen Segeln-Talent über dem halben Mindest-Kapitänstalent (aufgerundet).

Beispiele:

Einbaum mit Talent 7 = +1, 13 = +2, 19 = +3

Trireme mit Talent 10 = +1, 16 = +2, 22 = +3

8. Die Kriegsschiffe geben den Insassen einen Verteidigungsbonus, wenn diese in einen Kampf verwickelt werden. Dieser Bonus wirkt nur bei Seeschlachten.
9. Die Insassen von Ruderschiffen bekommen einen Angriffsbonus und haben eine 20% Chance pro Talentpunkt Differenz des eigenen Taktikers, in der Taktikerrunde angreifen zu können, anstatt nur 10% (siehe geänderte Taktikregel). Dieser Bonus wirkt nur bei Seeschlachten.
10. Es gibt vier Schiffsklassen:
- (a) Boote, die (mit einer Ausnahme) nur an Küsten entlangsegeln können
 - (b) Handelsschiffe, mit viel Platz für Ladung
 - (c) Kriegsschiffe, für Vollgerüstete und Extra-Ladung
 - (d) Schnelle Ruderschiffe, für Leichtgerüstete

Typ	Deutsch (Englisch)	RW*	Pers*	Ladung in GE	Kosten	Kapitän/ Bau	Segel
<i>Boote</i>	Einbaum (canoe)	3	2	20	3 Holz	1	2
	Floß (raft)	1	5	500	10 Holz	1	5
	Kutter (cutter)	2	5	55	10 Holz	2	5
	Barke (barge)	3	11	50	10 Holz	2	5
<i>Mallornschiffe</i>	Königsbarke (royal barge)	5	11	50	10 Mallorn, 1000 Silber	5	10
	Katamaran (catamaran)	7	22	100	30 Mallorn, 3000 Silber	7	20
<i>Handel</i>	Kogge (cog)	4	50	2000	100 Holz	4	20
	Karavelle (caravel)	4	150	6000	300 Holz	6	30
<i>Krieg</i>	Fregatte (frigate)	4	110	1000	100 Holz, 1000 Silber	5	40
	Galeone (galleon)	4	310	3000	300 Holz, 3000 Silber	7	60
<i>Ruder</i>	Drachenschiff (dragonship)	6	110	500	100 Holz, 1000 Silber	5	60
	Trireme (trieme)	6	310	1500	300 Holz, 3000 Silber	7	90

- *RW*: Reichweite, *Pers*: (Pers*10)GE können an Personengewicht mitgenommen werden

Boote können nicht auf offene See, dafür an allen Küsten anlegen.

Fischerei sorgt dafür, dass bis zu zwei Insassen kein Silber zum Unterhalt benötigen, wenn das Boot am Anfang einer Woche auf einem Ozeanfeld stand (gilt nicht für Packeis o.ä.).

Handelsschiffe werden seltener von Stürmen abgetrieben (halbe Chance).

Ruderschiffe geben den Insassen die doppelte Chance, in der Taktikerrunde anzugreifen (Rammen und Entern).

Schutz vor Stürmen reduziert die Wahrscheinlichkeit abzutreiben deutlich.

Starker Schutz vor Stürmen reduziert die Wahrscheinlichkeit abzutreiben auf ein Minimum.

Flussschiffe sind an keine Ablegerichtung gebunden.

en:The third age

Ankündigungen E3

Selbst wenn die Ankündigungen andernorts archiviert werden, sammeln wir sie hier nochmal, wo sie auch editierbar sind, falls mal etwas unverständlich war, und wegen der Möglichkeit zum Feedback über die Diskussions-Seite.

Siehe auch

- [Mantis-Roadmap](#)

21. November 2015 (Version 3.7)

([Forum](#))

- [0002053](#): [General] Monster greifen nicht an (Enno) - resolved.
- [0002143](#): [AtTACKIERE] Monster attackieren Burginsassen (Enno) - resolved.
- [0002119](#): [General] Talenttrunk (skillpotion) hat keine Beschreibung (MrTurner) - resolved.
- [0002137](#): [MaCHE] learning-by-doing respektiert die Anzahl der Arbeiter nicht (Enno) - resolved.
- [0002136](#): [General] Negative Punkte (Enno) - resolved.
- [0001818](#): [General] E2: Fehler- und Erfolgsmeldung bei Personenübergabe (Enno) - resolved.
- [0002135](#): [General] Wochenbericht wird nicht mit der Auswertung verschickt (Enno) - resolved.
- [0001685](#): [Featurewunsch] Unbeabsichtige Abgabe an Bauern (Enno) - resolved.
- [0002128](#): [NaCH/ROUTE] Durchreisemeldung im NR ist oft zu lang (Enno) - resolved.

Insbesondere dass die Monster wieder angreifen ist wohl wichtig zu wissen.

29. August 2015 (Version 3.6)

(im [Forum](#), nicht über E-Announce)

- Die Formel für die Verlangsamung von beschädigten Schiffen wurde korrigiert. ([2126](#))
- Bei Einheiten mit mehr als einem langen Befehl wählt der Server einen davon aus, und nicht unbedingt den selben wie früher. ([2080](#))
- Vulkane werden nach dem Ausbruch inaktiv, damit sie nicht zweimal in sofortiger Folge ausbrechen können ([2112](#))
- Der BELAGERE Befehl ist aus dem Spiel entfernt worden ([1896](#))
- Katapulte und Wagen können nicht mehr in den Zauberbeutel gesteckt werden ([1949](#))
- Die Wirkung des Giftelementar erstreckt sich über mehrere Runden ([1838](#))
- Eine geflohene Einheit kann in der selben Woche nicht BEWACHEn ([1950](#))
- Nach einem Kampf werden alle nicht-alliierte Einheiten aus Schiffen und Burgen geworfen ([2059](#), [2108](#))

16. May 2015 (Version 3.5)

- [0002095](#): Entfernung des Limits auf GIB PERSONEN in E2
- [0002085](#): Tippfehler in Zauberbeschreibung "Plappermaul".
- [0002090](#): Tippfehler in Zauberbeschreibung "Auratransfer".
- [0002091](#): Tippfehler in Zauberbeschreibung "Bannlied".
- [0002092](#): Tippfehler in Zauberbeschreibung "Braue Bauernblut".
- [0001510](#): Gürtel der Trollstärke ist zu mächtig.
- [0001504](#): Schiffsschaden im Kampf nicht korrekt berechnet.
- [0002067](#): Die Adressliste enthält Parteien doppelt.
- [0002066](#): Magische-Pfad-Meldungen vertauscht.
- [0001511](#): Schöne Träume sind schlechte Träume.
- [0001830](#): Zauber "Schöne Träume" verursacht Alpträume.
- [0002058](#): Burgenbonus im Kampf kaputt.
- [0002059](#): (TEMP?)-Einheit in feindlichem Gebäude nach Kampf.
- [0002068](#): Vertraute aus Rasse der Partei ausgewählt, nicht des Magiers.
- [0002077](#): Ents entstehen als "Untote"?
- [0002086](#): Zauber Alp funktioniert nicht und sollte entfernt werden.
- [0001802](#): Seeschlange in E3 heißt Seeschlangen.
- [0002057](#): Seeschlangennamen verhunzt.

1. Februar 2015 (Version 3.4)

Diese Änderungen betreffen teils auch E2!

- (Effektiv erst ab 28. Februar.) Silber wiegt wieder eine Gewichtseinheit (ed.: gemeint ist 0,01 GE). Es ist seit einer Weile schon gewichtslos, was ein Fehler ist. Bitte sorgt vor, und achtet darauf dass keines Eurer Schiffe wegen Überladung liegen bleibt!

- BEFÖRDERE wurde in der Befehlsreihenfolge direkt hinter REKRUTIERE verschoben. Damit kommt es unmittelbar vor BEZAHLE NICHT und der Bezahlung von Gebäudeunterhalt.
- Regionseigentümer (in E3 und Deveron, nicht E2) bezahlen ab sofort den Gebäudeunterhalt für leere Leuchttürme, Märkte und Häfen in der Region. Sie profitieren dann auch von den Gebäuden als wären sie der Besitzer. Ein Regionseigentümer kann den Unterhalt für ein leeres Gebäude einstellen durch den Befehl BEZAHLE NICHT <gebäudenr>, oder für alle leeren Gebäude der Region durch BEZAHLE NICHT ohne weitere Parameter. Wie gewöhnlich ist das ein kurzer Befehl, der jede Woche neu gesetzt werden muss.
- ZERSTÖRE ist nun ein langer Befehl.
- E3 und E4 haben eine "Auto-Lehre-Funktion". Diese bewirkt, dass Einheiten doppelt so schnell lernen, wenn die Summer der Lernwochen, die ihren Talenten entspricht geringer als Spielwoche / 2 ist. Beispiel: In Woche 300 wird eine Einheit mit Hieb Waffen 13 und Ausdauer 10 (das entspricht $13 * 14 / 2 + 10 * 11 / 2 = 146$ Lernwochen) im Durchschnitt nur 7 Wochen brauchen um auf Hieb Waffen 14 aufzusteigen. Eine Einheit mit Hieb Waffen 15 und Ausdauer 10 braucht wie bisher im Schnitt 16 Wochen.
- Schiffe können in einer Region mit einem Hafen, in der sie sonst nicht landen könnten, nur noch dann landen, wenn der Hafenbesitzer den HELFE BEWACHE ihrem Kapitän gegenüber hat (und alle weiteren Voraussetzungen erfüllt sind).
- Deutsche Befehle sollten immer die Imperativform benutzen, also ARBEITE, BEFÖRDERE, VERGISS. Einige Befehle haben (weiterhin) keine Imperativform: ALLIANZ, BANNER, BOTSCHAFT, DEFAULT, EMAIL, GRUPPE, KAMPFZAUBER, NACH, NUMMER, OPTION, PASSWORT, PIRATERIE, PRÄFIX, ROUTE, URSPRUNG. Die veralteten Versionen (ARBEITEN, BEFÖRDERUNG, VERGESSEN) werden vorläufig noch funktionieren, dass könnte sich aber irgendwann ändern.
- Der englische Befehl COMBAT wird wieder richtig erkannt (und unterscheidet sich von COMBATSPELL und HELP COMBAT). FIGHT wird vorläufig als alternative Version von COMBAT erkannt, aber auch das könnte sich in Zukunft ändern.
- Monster greifen wieder an, attackieren aber keine Einheiten in Gebäuden (ein Zugeständnis an E3, wo Tarnung nicht existiert). Drachen verhalten sich möglicherweise aber anders.
- Wenn eine Einheit durch eine Region reist, die von einer nicht verbündeten Partei (kein HELFE BEWACHE) bewacht wird, hängt die Chance, dass sie aufgehalten wird von mehreren Faktoren ab: Sie wird vergrößert durch die Anzahl der feindlichen Bewacher, den Regionstyp (es wird schwerer in Sümpfen, Gletschern, Bergen und Vulkanen), das Wahrnehmungstalent der feindlichen Bewacher, Amulette des Wahren Sehens, sowie die Größe der Burg des Regionsbesitzers, falls dieser nicht verbündet ist. Sie wird verringert durch die Anzahl der verbündeten Bewacher und das Tarnungstalent der Einheit, sowie Ringe der Unsichtbarkeit.
- Monster in E3 und Deveron werden Region PLÜNDERN, statt Steuern einzutreiben. PLÜNDERE ist ein Kommando, was nur Monstern zur Verfügung steht und verschafft den Monstern Silber, aber es zerstört auch Regionssilber und vermindert die Moral. Drachen können fliegen, also ignorieren sie (nicht fliegende) Bewacher.

Sonstige Änderungen

- Die Nachrichten, die die Dauer Magischer Pfade angeben, wurden korrigiert (<https://bugs.eressea.de/view.php?id=2066>).
- Monster haben keine kryptischen Namen mehr (<https://bugs.eressea.de/view.php?id=2057>).
- Nach dem Kampf erweckte Untote Helden und ähnliche Einheiten behalten ihre Ausrüstung (<https://bugs.eressea.de/view.php?id=1962>).
- Vulkanausbrüche verursachen konsequent Meldungen in Nachbarregionen.
- Leere Gebäude, für die kein Unterhalt gezahlt wurde, erzeugen eine Regionsmeldung.
- Das Einheitenlimit wird im CR angezeigt (Bug <https://bugs.eressea.de/view.php?id=2055>).
- Fliegende Einheiten werden nur noch von anderen fliegenden Einheiten aufgehalten.
- Der Bonus für natürliche Rüstungsklasse wird korrekt angewendet.

Hunger reduziert das Segeltalent nur noch um eins, statt um die Hälfte, wie bei anderen Talenten.

- Ein paar Bauern (oder Spielereinheiten) dürfen arbeiten, auch wenn die Arbeitsplätze der Region eigentlich von Bäumen verdrängt werden würden.

Regionen ohne Bauern, aber mit guten Bedingungen werden ein paar Siedler (aus anderen Welten?) anziehen.

- Viele, viele kleinere Korrekturen, Verbesserungen am Code und Tests.

Änderungen in früheren Versionen

Nicht alle Änderungen der letzten Versionen sind unbedingt in einer Ankündigung erwähnt worden, daher hier noch ein paar aus früheren Zeiten, die ich evtl. vergessen habe:

- RESERVIERE nimmt anderen Einheiten keine Gegenstände mehr weg, wenn diese Einheiten sie selbst reserviert haben. Beispiel: Einheit a hat 5 Silber, Einheit b hat 12 Silber und beide Einheiten haben RESERVIERE 10 Silber als Befehl. Dann hat anschließend Einheit a 7 Silber und Einheit b 10 Silber. Bisher hing das Ergebnis von der Einheitenreihenfolge ab.
- RESERVIERE ALLES funktioniert jetzt.
- FOLGE SCHIFF zählt, wie FOLGE EINHEIT, nur dann als langer Befehl, wenn das Ziel einen Bewegungsbefehl hat.
- Die Reihenfolge bezüglich VERLASSE/GIB KOMMANDO wurde geändert (für E3).
- Die Richtungsangabe "Wirbel" für den Zauber Chaossog funktioniert.
- Monster greifen wieder an.
- Der CR enthält nun eine Zeile mit der genauen Build-Nummer des Servers.
- Leuchttürme reduzieren die Chance des Abtreibens auf 0.
- Dämonen werden nicht mehr plötzlich zu Goblins.
- PIRATERIE wurde repariert.
- Der "Schutzzauber" wurde repariert.
- Fliehende Einheiten erhalten nicht mehr das Kommando von Burgen.
- Eisen- und Steingolems wurden repariert.

20. Juli 2014

Diese Änderung betreffen jetzt auch E2!

- Änderung am Befehl RESERVIERE: Eine Einheit nimmt keine Gegenstände von einer anderen, wenn diese sie auch reserviert

hat. Technisch wird dies als ein Zwei-Phasen-Strategie implementiert.

Beispiel: Einheiten A und B haben beide 100 Silber. Sie geben folgende Befehle:

```
EINHEIT a
RESERVIERE 150 Silber
EINHEIT b
RESERVIERE 80 Silber
```

Jetzt werden Einheit A und B zuerst ihr eigenes Geld (100 und 80 Silber) reservieren, und in einem zweiten Schritt das restliche erforderliche Silber von der anderen nehmen (A nimmt B die nicht reservierten Reste von 20 Silber ab). Im Ergebnis hat A 120 Silber, und B hat 80.

29. August 2010

- Ab sofort ist es mit TARNE PARTEI [NICHT] wieder möglich, seine Parteizugehörigkeit zu anonymisieren. Die Tarnung als eine andere Partei ist auch weiterhin nicht möglich.

27. März 2010

- Burgen: Die Rasse der Besitzereinheit ist egal, nur die Parteirassee ist relevant dafür, ob eine Burg den Zwergen//Halblings-bonus bekommt (Nur Halblingsparteien bekommen ihn).
- GIB PERSONEN betrifft nur E2, nicht E3. In E3 können auch weiterhin keine Personen übergeben werden.
- Erklärung maximale Moral: Moral steigt bei Steinburgen nicht höher als 2 Punkte, und bei Holzburgen nicht höher als 1 Punkt über die aktuell für Steuern nutzbare Moral.

24. März 2010

Es gibt mal wieder ein paar Änderungen an E3.

Moral

- Moral steigt nicht höher als für die nächste Burgengröße der größten Burg der Region nutzbar.
- Regionen mit höherer Moral als 2 Punkte über diesem Maximum fallen pro Runde um 1 Moralpunkt.
- Der Moralverlust von 2 bei GIB KOMMANDO bleibt wie bisher.
- Bei einem Wechsel zu einem Herrscher aus der gleichen Allianz fällt die Moral um 2 Punkte, auch wenn der Wechsel nicht in der selben Woche passiert.
- Bei einem Wechsel zu einem nicht-alliierten Herrscher fällt die Moral auf 0 wie bisher.
- Regionen ohne Herrscher verlieren pro Runde 1 Punkt Moral, bis ein Wert von 1 erreicht wird.

Halbling- und Zwergenboni

- Eine Burg im Besitz eines Halblingsspielers braucht nur 80% der Größe einer normalen Burg, um die nächste Ausbaustufe zu erreichen. Das heißt, eine Burg der Größe 8 ist mit einem Zwergenbesitzer bereits eine Befestigung, mit Größe 40 ein Turm, usw.
- Als kleiner Ausgleich fällt dafür der bisherige Moralbonus weg.

GIB PERSONEN

- [NUR E2:] Um Personen an Einheiten einer fremden Partei zu übergeben, muss der Empfänger die Geber-Einheit KONTAKTIEREN. In E3 können weiterhin keine Personen übergeben werden.

11. Februar 2010

Zunächst einmal möchten wir vom Designteam uns für die hohe Beteiligung an der Umfrage bedanken (110 Antworten bis Montag 08.02.10 14:00). Euer Feedback hat uns bei einigen bereits geplanten Änderungen bestätigt und uns Ideen für weitere gegeben.

Mit großem Abstand ist die fehlende Interaktion in Allianzen die durch das eliminieren von GIB geschaffen wurde als Kritikpunkt genannt worden. Dreimal so häufig wie z.B. der Handel mit den Märkten. Deshalb sehen wir uns bestätigt in unserer ohnehin schon länger Vorbereiteten **Änderung** an den **Übergaberegeln**:

1. Ab sofort kann Silber 2:1 übergeben werden.
2. Für alle anderen Gegenstände gilt wieder 1:1.

Wie bereits in der Umfrage erwähnt zieht dies natürlich eine **Änderung** nach sich, besonders für **Zwerge**:

1. Der Steinbonus für Zwerge wird ersatzlos gestrichen.
2. Es ist ab sofort wieder erlaubt an Gebäuden anderer Parteien zu bauen.
3. Der 40% Eisenbonus entfällt, als Ersatz wird der Turmschild um ein Eisen billiger und eine neue Rüstung wird eingeführt.

Der Schuppenpanzer kann nur von Zwergen gebaut werden. Tragen können ihn Zwerge und Halblinge:

- Schuppenpanzer:

Rüstung 3

Nahkampf/Fernkampf +10%/+5%

Gewicht: 3 GE

Kosten: 2 Eisen

Bautalent: Rüstungsbau 5

6. Februar 2010

- Die Auraregeneration wurde erhöht.
- Beim Ausscheiden einer Partei, egal ob durch Stirb oder NMR, erhalten

Allianz-Partner ihre Gegenstände 1:1. Es wird der selbe Schlüssel zum verteilen unter den Alliierten verwendet wie in E2.

- Alliierte und nur noch diese, bekommen nun automatisch eine Warnmeldung

wenn ein Allianzmitglied eine NMR hatte.

9. Januar 2010

Neue Mallornschiffe

Ab der nächsten Auswertung gibt es zwei neue Schiffe, die Königsbarke und den Katamaran. Beide benötigen Mallorn und Silber um gebaut zu werden. Sie sind schneller als ähnliche Schiffe welche aus Holz gebaut wurden und haben einen zusätzlichen Schutz vor Stürmen. Der Katamaran ist das schnellste Schiff überhaupt. Die Einzelheiten der Schiffe sind wie alle anderen Regeln für E3 auch im Wiki zu finden: [Das_dritte_Zeitalter#Schiffe](#)

Trauerwoche

Da es zu der Regionsübergabe (Gib Kommando durch den Burgenbesitzer) immer wieder Fragen gibt, hier nochmal die Erklärung.

Wenn eine Region ihren Eigentümer verliert oder der Eigentümer wechselt, sinkt die Moral auf 0. Wechselt eine Region den Besitzer durch GIB KOMMANDO, fällt ihre Moral nur um zwei Punkte, anstatt wie üblich auf Null zu fallen. Ob der Regionsbesitzer durch Kampf oder ein versehentliches VERLASSE wechselt ist dabei egal!

Bei JEDEM wechsel des Regionsbesitzers gilt: Wechsel des Regionsherrschers veranlasst die Bauern, in der FOLGERUNDE eine Woche der Trauer einzulegen. Sie arbeiten nur das Nötigste (10 Silber/Bauer) und zahlen auch keine Steuern an den neuen Regionseigentümer.

In der Übergabewoche bekommt der neue Eigentümer also Steuern und im Report wird bei der Bauernmoral mit dem Präfix "trauernde" angezeigt. In der Folgewoche gibt es dann keine Steuern.

22. Oktober 2009

Nach der bisherigen Regelung war es möglich, dass Dämonen durch ihre Talentverschiebung ein Talent komplett vergessen. Einmal vergessen musste dieses Talent komplett neu gelernt werden, was insbesondere bei teuren Talenten zu Unmut geführt hat. Deshalb fällt ab sofort kein Talent mehr unter den Wert 1 (Vor Rassenmodifikation).

Einheiten welche aus einem Gebäude geflohen sind konnten bisher das Gebäude wieder besetzen, bevor die Eroberer dies tun konnten. Ab sofort wird "betrete" für Einheiten welche geflohen sind nach allen anderen Einheiten ausgeführt.

13. Oktober 2009

Schiffsänderungen

Ab sofort gibt es drei Verbesserungen bei der Seefahrt.

- Einbäume zählen als **Flußschiffe** und können in beliebige Richtungen ablegen, egal an welcher Küste sie liegen. Dies repräsentiert die Möglichkeit, den Einbaum auf einem kleinen Fluß oder notfalls von Hand zum anderen Ende der Region zu bringen.
- Die **Kutter** haben ab sofort eine um 5 erhöhte **Lastkapazität**. Somit hat man die Möglichkeit, auf einen Kutter genug Holz für einen Wachturm zu laden, ohne das die Matrosen hungern müssen.
- Die **Personenkapazität** der **Barke** wurde auf 11 erhöht, damit es einem Kapitän möglich ist, eine 10er Einheit zu transportieren.

21.September 2009

Änderungen an GIB und Beute

Es haben schon einige gemeldet: Man kann im Kampf wieder Beute machen. Die Chance, dass ein Gegenstand nach einem Kampf zu Beutegut wird, ist allerdings nicht sehr hoch.

Grund, dass wir Beute abgeschaltet hatten, war dass wir keine Möglichkeit lassen wollten, GIB zu umgehen, damit jede Partei für sich selbst sorgt. Und weil wir es jetzt doch eingebaut haben, wird GIB auch zugelassen. Allerdings mit einem Haken: Von je 3 übergebenen Gegenständen an eine andere Partei bekommt die Zieleinheit nur einen, 2/3 aller Güter fallen der Korruption zum Opfer. Das gilt für alle Gegenstände ausser Luxusgütern und Kräutern, für die wir GIB ja ohnehin schon zugelassen hatten. Und wie sonst auch wird abgerundet. Beispiel:

```
EINHEIT abc  
GIB cde 300 Silber ; Einheit cde bekommt 100 Silber  
GIB def 6 Schwerter ; Einheit def bekommt 2 Schwerter  
GIB xyz 4 Holz ; xyz bekommt 1 Holz
```

12.September 2009

Gebäudeunterhalt

"BEZAHLE NICHT" stellt Unterhaltszahlung und Funktion eines unterhaltspflichtigen Gebäudes für eine Woche ab (@BEZAHLE NICHT ist natürlich möglich).

Bezahle 2. Versuch wurde entfernt. Dadurch kosten neu errichtete Gebäude in der Bauwoche keinen Unterhalt mehr. Gebäude für die nicht rechtzeitig Unterhalt bezahlt wird funktionieren einfach nicht. Das Einstürzen von Gebäuden welche nicht bezahlt werden wurde deaktiviert.

Gib Kommando

Um die Übergabe von Gebäuden zu erleichtern wurde der Befehl "Gib Kommando" vor "Verlasse" in der Befehlsreihenfolge geschoben.

Einheitenlimit

Das Einheitenlimit für E3 beträgt derzeit 200 Einheiten

Helden

Kleine Korrektur: Im Wiki hatte jemand eingetragen, dass man Helden nicht zusammen legen kann. Das stimmt natürlich nicht!

04.August 2009

ZAT-Termin

Ab sofort ist nur noch am Sonntag ZAT. Wir schauen mal, ob das zu übermäßigen Entzugserscheinungen führt.

Burgenbau

Klarstellung: Um eine Burg von 9 auf 10 auszubauen bedarf es nur einem Talent von 1. Neuregelung: Es kann nur an Burgen gebaut werden, die eine eigene Einheit als Besitzer haben (ausser Neubauten natürlich). Auch leere Burgen kann man nicht weiterbauen ohne sie zu betreten und in Besitz zu nehmen.

Bewachungen

Eigene Regionen gelten de facto als seien sie bewacht, auch ohne explizites BEWACHE. Es ist sogar unnötig, bewaffnete Einheiten in der Region zu haben. Das ist mit Hinblick auf lange Befehle nach dem Kampf diese Woche relevant. Alle die länger nicht Eressea gespielt haben sollten unbedingt die Regel zu Kampf, Bewachung und langen Befehlen nochmal studieren.

Moral

Mit Wirkung nach Runde 10 (also noch nicht in der kommenden Auswertung) gibt es nur noch 0.5% Regionssilber pro Punkt Moral der Bauern. Die Moral kann dafür dann aber bis 10 steigen, und tut das schneller als bisher. Wir haben uns in der Wirkung ganz einfach verschätzt.

25. Juli 2009

Moral

Wechselt eine Region den Besitzer durch GIB KOMMANDO, fällt ihre Moral nur um einen Punkt, anstatt wie üblich auf Null zu fallen.

Trauer

Wechsel des Regionsherrschers veranlasst die Bauern, in der Folgerunde eine Woche der Trauer einzulegen. Sie arbeiten nur das nötigste (10 Silber/Bauer) und zahlen auch keine Steuern an den neuen Regionseigentümer.

Talente

Bis wir den Algorithmus ein wenig überarbeitet haben, wird das beschleunigte Lernen von Talenten erst einmal wieder abgeschaltet.

Handel

Ab sofort ist es möglich, mit dem GIB Befehl Zauberkomponenten (Luxusgüter und Kräuter) an Einheiten anderer Parteien zu übergeben. HELFE GIB gibt es dementsprechend auch wieder.

Goblins

Beginnend nach der Auswertung #9 haben Goblins auf Burgenbau Bonus 0 and auf Waffenbau -1.

12. Juli 2009

Zur Erinnerung: Der nächste ZAT ist am Sonntag um 9.00 Uhr

Noch nicht aufgeben!

Es gab ein paar Leute, die Probleme hatten, den ersten Zug einzusenden. Ihr habt das Spiel noch nicht verloren! :-)
Wenn Ihr jedoch nicht zum Sonntag Befehle einsendet, nehmen wir die Partei aus dem Spiel und machen die Startregion weniger attraktiv für Eure Nachbarn.

Frösche und Feuerwände

Wenn in eurem Report Feuerwand-Regionen oder Frösche auftauchen: Das passiert, wenn wir vermuten, dass eine Partei Doppelspiel betreibt. Kommende Runde nehmen wir 13 Parteien aus dem Spiel, und die Feuerwand-Regionen werden terraformt.

Neue Regel: Fischerei

Bis zu zwei Personen auf einem Schiff der Boot-Klasse brauchen nicht für ihren Unterhalt zu zahlen, wenn ihr Zug in einer Ozean-Region endet beginnt. Das Ziel dieser Regel ist natürlich, Erkundungsreisen einfacher zu machen.

Neue Regel: HELFE SILBER

Wenn eine Einheit Hilfe bei der Silberversorgung braucht, wird sie sich zuerst an den regionseigentümer wenden, wenn dieser ihr HELFE SILBER gesetzt hat. Erst wenn dieser kein Silber zur Versorgung hat, wendet sie sich an andere Helfer.

Partner

Beginnend mit dem nächsten Zug steht die Allianz der Partei im Report. Es kann jetzt auch mit dem BENENNE-Befehl der Name der Allianz gewechselt werden, zum Beispiel: BENENNE ALLIANZ "Die sieben Zwerge".

Bitte beachtet, dass eine derartige Allianz nur für HELFE KÄMPFE relevant ist, und keinen Einfluss auf andere Hilfe-Stati hat, insbesondere nicht auf HELFE SILBER.

06. Juli 2009

ZAT-Termine

Der erste ZAT ist **ausnahmsweise** am Mittwoch um 9:00 Uhr morgens. In Zukunft wird ZAT jeweils am Mittwoch um 19:00 Uhr und Sonntag um 9:00 Uhr (gleichzeitig mit Eressea) sein.

Bis zum Ende des Anfängerschutzes halten wir den 2x wöchentlichen Rhythmus aufrecht so gut es geht, und werden dann die Spieler befragen, ob sie lieber wöchentliche ZATs wollen.

Doppelanmeldungen

Auf den ersten Blick sehe ich jetzt schon eine handvoll Spieler, die sich doppelt angemeldet haben. Das kann passieren, wenn jemand meinte, seine Email-Adresse funktioniert nicht, oder weshalb auch immer. Es kann auch sein, dass zwei Spieler im selben Haushalt spielen: Ihr werdet über kurz oder lang auf meinem Radar auftauchen, es wäre also prima, wenn ihr mir das **jetzt** sagt, damit ich Euch nicht später rauswerfe.

Im Laufe der suche nach Doppelspielern und des allgemeinen Spielablaufes kann es vorkommen, dass wir persönliche Daten wie IP-Adressen oder Mailheader von Euch sammeln. Damit gehen wir sorgsam um, aber falls Euch das nicht passt, meldet Euch bitte wieder ab.

Regeländerungen

Es wird gerade zu Beginn eine Menge Regeländerungen geben, die teilweise sehr schnell und mit kurzer Vorwarnzeit eingeführt werden. Wir diskutieren gerne darüber, aber im Endeffekt machen wir dann das, was wir für richtig halten (ihr könnt uns überzeugen, aber nicht überstimmen). Wer damit ein Problem hat, ist im falschen Spiel, aber ich denke, das wussten alle vorher.

Burgen und Silber

Jede Startregion hat in der ersten Woche 50.000 Silber im Regionsschatz. Bei Hochländern ist ein Fehler im Report - Ihr könnt aber **trotzdem mit 50.000 Silber rechnen**, das ist repariert worden. Durch die Heimatburg, die ihr dort besitzt, verdient jeder Spieler in der ersten Woche 1% des Regionsschatzes, also 500 Silber. Eure Bauern verdienen 11 Silber, und verbrauchen davon 10 für sich selbst und stecken 1 in den Regionsschatz.

Die Burg in Eurer Startregion ist also phänomenal wichtig. Wer sie verlässt, ist praktisch bankrott, da dann die Moral der Bauern auf Null sinkt, und der Spieler keinerlei Einkommen mehr hat. Als Schutz davor ist es jetzt notwendig, vor dem NACH ein VERLASSE zu machen, wenn man Besitzer der Burg ist, aber ich bin mir sicher es wird jemand einen genialen Weg finden, das zu umgehen (mit GIB PERSONEN o.ä.).

Mailinglisten und Hilfe

Es gibt es auch weiterhin die Adresse eressea-help@kn-bremen.de für Fragen zum Spiel, die vielleicht nicht öffentlich gestellt werden sollen.

Für Rollenspiel-Mails aller Art haben wir die Liste [eressea-rpg](#) eingerichtet. Hier werden Eressea **und** E3 diskutiert, es hilft also evtl. schon im Subject das Spiel zu erwähnen.

Für **dringende** Probleme die Euren Zug oder andere ZAT-kritische Probleme betreffen, schreibt am besten direkt eine Mail an eressea+enno@kn-bremen.de damit die so schnell wie möglich aus der Welt geschafft werden.

Wirklich häufige Fragen und Antworten

- *Kann ich meine Befehle mehrfach einsenden?*

Ja. Es ist sogar eine gute Idee, früh einen Entwurf der Befehle zu schicken, und dann eine bessere Version später, weil wir dann als Spielleitung schonmal gucken können, ob es Mißverständnisse oder technische Probleme gibt.

- *Bekommt man auf Stufe 1 immer noch den Zauber zum Geld verdienen?*

Ja, aber er macht nur noch 25 Silber pro Stufe.

- *Wenn eine Burg oder Wache gebaut wird, bekommt man dann in der selben Runde schon Steuern?*

Nein.

- *Wie lange dauert der Anfängerschutz, und wie wirkt er?*

In den ersten 8 Runden kann weder attackiert werden, noch kann mit BEWACHE Rohstoffabbau, Rekrutierung o.ä. verhindert werden.

Noch mehr Fragen und Antworten [gibt es hier](#).

15. Mai 2009

Am 24. Juni beginnt das dritte Zeitalter von Eressea.

"Das dritte Zeitalter" ist eine neue Welt, in der sich einiges an den Eressea-Regeln ändert. Weniger Micromanagement und eine klarere Trennung der Rassen sind die beiden obersten Designziele. Teilnahme an der neuen Partie ist kostenlos, ZAT ist anfangs zweimal wöchentlich, und wir hoffen auf ein neues "Spiel im Fluss", bei dem wir mit den Regeln mehr experimentieren als das im alten Eressea zuletzt der Fall war.

Zur Anmeldung gelangst du über diesen Link:

- [Registrierung \(geschlossen\)](#)

Nach dem 24. Juni nehmen wir keine neuen Parteien auf, die Welt bleibt also abgeschlossen. Wie immer ist Doppelspiel nicht erlaubt! Bitte nur eine Anmeldung pro Spieler.

Bevor Du Dich anmeldest, willst Du sicher mehr über das Spiel erfahren. Dafür haben wir zwei Webseiten angelegt.

Eine Übersicht der Gedanken, die wir uns bei den Rassen gemacht haben:

- [Rassen im dritten Zeitalter](#)

Eine Liste aller Regeländerungen gegenüber dem alten Eressea-Spiel:

- [Das dritte Zeitalter](#)

Sollten noch Fragen bleiben, stellst du die am besten auf der Diskussionsseite im Wiki - dort haben alle etwas von der Antwort.

[en:Announcements \(E3\)](#)

Ankündigungen E2

Selbst wenn die Ankündigungen andernorts archiviert werden, sammeln wir sie hier nochmal, wo sie auch editierbar sind, falls mal etwas unverständlich war, und wegen der Möglichkeit zum Feedback über die Diskussions-Seite.

Siehe auch

- [Mantis-Roadmap](#)

21. November 2015 (Version 3.7)

([Forum](#))

- 0002053: [General] Monster greifen nicht an (Enno) - resolved.
- 0002143: [AtTACKIERE] Monster attackieren Burginsassen (Enno) - resolved.
- 0002119: [General] Talenttrunk (skillpotion) hat keine Beschreibung (MrTurner) - resolved.
- 0002137: [MaCHE] learning-by-doing respektiert die Anzahl der Arbeiter nicht (Enno) - resolved.
- 0002136: [General] Negative Punkte (Enno) - resolved.
- 0001818: [General] E2: Fehler- und Erfolgsmeldung bei Personenübergabe (Enno) - resolved.
- 0002135: [General] Wochenbericht wird nicht mit der Auswertung verschickt (Enno) - resolved.
- 0001685: [Featurewunsch] Unbeabsichtige Abgabe an Bauern (Enno) - resolved.
- 0002128: [NaCH/ROUTE] Durchreisemeldung im NR ist oft zu lang (Enno) - resolved.

Insbesondere dass die Monster wieder angreifen ist wohl wichtig zu wissen.

29. August 2015 (Version 3.6)

(im [Forum](#), nicht über E-Announce)

- Die Formel für die Verlangsamung von beschädigten Schiffen wurde korrigiert. (2126)
- Bei Einheiten mit mehr als einem langen Befehl wählt der Server einen davon aus, und nicht unbedingt den selben wie früher. (2080)
- Vulkane werden nach dem Ausbruch inaktiv, damit sie nicht zweimal in sofortiger Folge ausbrechen können (2112)
- Der BELAGERE Befehl ist aus dem Spiel entfernt worden (1896)
- Katapulte und Wagen können nicht mehr in den Zauberbeutel gesteckt werden (1949)
- Die Wirkung des Giftelementar erstreckt sich über mehrere Runden (1838)
- Eine geflohene Einheit kann in der selben Woche nicht BEWACHEN (1950)
- Nach einem Kampf werden alle nicht-alliierte Einheiten aus Schiffen und Burgen geworfen (2059, 2108)

16. Mai 2015 - Release 3.5

Zum 16. Mai plane ich, den Server auf Version 3.5 zu aktualisieren. Es ist eine Weile Zeit vergangen seit dem letzten Code-Update des Servers, und da haben sich einige Bugfixes angesammelt.

Liste der gefixten Bugs und neuen Features aus Mantis: [Mantis](#)

- 0002095: Entfernung des Limits auf [GIB](#) PERSONEN in E2
- 0002085: Tippfehler in Zauberbeschreibung "Plappermaul".
- 0002090: Tippfehler in Zauberbeschreibung "Auratransfer".
- 0002091: Tippfehler in Zauberbeschreibung "Bannlied".
- 0002092: Tippfehler in Zauberbeschreibung "Braue Bauernblut".
- 0001510: Gürtel der Trollstärke ist zu mächtig.
- 0001504: Schiffsschaden im Kampf nicht korrekt berechnet.
- 0002067: Die Adressliste enthält Parteien doppelt.
- 0002066: Magische-Pfad-Meldungen vertauscht.
- 0001511: Schöne Träume sind schlechte Träume.

- 0001830: Zauber "Schöne Träume" verursacht Alpträume.
- 0002058: Burgenbonus im Kampf kaputt.
- 0002059: (TEMP?)-Einheit in feindlichem Gebäude nach Kampf.
- 0002068: Vertraute aus Rasse der Partei ausgewählt, nicht des Magiers.
- 0002077: Ents entstehen als "Untote"?
- 0002086: Zauber Alp funktioniert nicht und sollte entfernt werden.
- 0001802: Seeschlange in E3 heißt Seeschlangen.
- 0002057: Seeschlangename verhunzt.

Diesmal sind keine großen Regeländerungen dabei, glaube ich, das wird also was man so gerne ein Bugfix- und Stabilitäts-Release nennt.

Falls es noch Fragen gibt, sind die am besten im Forum [Forum](#) diskutiert. Enno.

1. Februar 2015

- (Effektiv erst ab 28. Februar.) Silber wiegt wieder eine Gewichtseinheit (ed.: gemeint ist 0,01 GE). Es ist seit einer Weile schon gewichtslos, was ein Fehler ist. Bitte sorgt vor, und achtet darauf dass keines Eurer Schiffe wegen Überladung liegen bleibt!
- [BEFÖRDERE](#) wurde in der Befehlsreihenfolge direkt hinter [REKRUTIERE](#) verschoben. Damit kommt es unmittelbar vor [BEZAHLE NICHT](#) und der Bezahlung von Gebäudeunterhalt.
- [ZERSTÖRE](#) ist nun ein langer Befehl.
- Schiffe können in einer Region mit einem Hafen, in der sie sonst nicht landen könnten, nur noch dann landen, wenn der Hafenbesitzer den [HELFE BEWACHE](#) ihrem Kapitän gegenüber hat (und alle weiteren Voraussetzungen erfüllt sind).
- Deutsche Befehle sollten immer die Imperativform benutzen, also [ARBEITE](#), [BEFÖRDERE](#), [VERGISS](#). Einige Befehle haben (weiterhin) keine Imperativform: [ALLIANZ](#), [BANNER](#), [BOTSCHAFT](#), [DEFAULT](#), [EMAIL](#), [GRUPPE](#), [KAMPFZAUBER](#), [NACH](#), [NUMMER](#), [OPTION](#), [PASSWORD](#), [PIRATERIE](#), [PRÄFIX](#), [ROUTE](#), [URSPRUNG](#). Die veralteten Versionen ([ARBEITEN](#), [BEFÖRDERUNG](#), [VERGESSEN](#)) werden vorläufig noch funktionieren, dass könnte sich aber irgendwann ändern.
- Der englische Befehl [COMBAT](#) wird wieder richtig erkannt (und unterscheidet sich von [COMBATSPELL](#) und [HELP COMBAT](#)). [FIGHT](#) wird vorläufig als alternative Version von [COMBAT](#) erkannt, aber auch das könnte sich in Zukunft ändern.
- Monster greifen wieder an, attackieren aber keine Einheiten in Gebäuden (ein Zugeständnis an E3, wo Tarnung nicht existiert). Drachen verhalten sich möglicherweise aber anders.
- Wenn eine Einheit durch eine Region reist, die von einer nicht verbündeten Partei (kein [HELFE BEWACHE](#)) bewacht wird, hängt die Chance, dass sie aufgehalten wird von mehreren Faktoren ab: Sie wird vergrößert durch die Anzahl der feindlichen Bewacher, den Regionstyp (es wird schwerer in Sümpfen, Gletschern, Bergen und Vulkanen), das Wahrnehmungstalent der feindlichen Bewacher, Amulette des Wahren Sehens, sowie die Größe der Burg des Regionsbesitzers, falls dieser nicht verbündet ist. Sie wird verringert durch die Anzahl der verbündeten Bewacher und das Tarnungstalent der Einheit, sowie Ringe der Unsichtbarkeit.

Sonstige Änderungen

- Die Nachrichten, die die Dauer Magischer Pfade angeben, wurden korrigiert (<https://bugs.eressea.de/view.php?id=2066>).
- Monster haben keine kryptischen Namen mehr (<https://bugs.eressea.de/view.php?id=2057>).
- Nach dem Kampf erweckte Untote Helden und ähnliche Einheiten behalten ihre Ausrüstung (<https://bugs.eressea.de/view.php?id=1962>).
- Vulkanausbrüche verursachen konsequent Meldungen in Nachbarregionen.
- Leere Gebäude, für die kein Unterhalt gezahlt wurde, erzeugen eine Regionsmeldung.
- Das Einheitenlimit wird im CR angezeigt (Bug <https://bugs.eressea.de/view.php?id=2055>).
- Fliegende Einheiten werden nur noch von anderen fliegenden Einheiten aufgehalten.
- Der Bonus für natürliche Rüstungsklasse wird korrekt angewendet.

Hunger reduziert das Segeltalent nur noch um eins, statt um die Hälfte, wie bei anderen Talenten.

- Ein paar Bauern (oder Spielereinheiten) dürfen arbeiten, auch wenn die Arbeitsplätze der Region eigentlich von Bäumen verdrängt werden würden.

Regionen ohne Bauern, aber mit guten Bedingungen werden ein paar Siedler (aus anderen Welten?) anziehen.

- Viele, viele kleinere Korrekturen, Verbesserungen am Code und Tests.

Änderungen in früheren Versionen

Nicht alle Änderungen der letzten Versionen sind unbedingt in einer Ankündigung erwähnt worden, daher hier noch ein paar aus früheren Zeiten, die ich evtl. vergessen habe:

- **RESERVIERE** nimmt anderen Einheiten keine Gegenstände mehr weg, wenn diese Einheiten sie selbst reserviert haben. Beispiel: Einheit a hat 5 Silber, Einheit b hat 12 Silber und beide Einheiten haben **RESERVIERE 10 Silber** als Befehl. Dann hat anschließend Einheit a 7 Silber und Einheit b 10 Silber. Bisher hing das Ergebnis von der Einheitenreihenfolge ab.
- **RESERVIERE ALLES** funktioniert jetzt.
- **FOLGE SCHIFF** zählt, wie **FOLGE EINHEIT**, nur dann als langer Befehl, wenn das Ziel einen Bewegungsbefehl hat.
- Die Richtungsangabe "Wirbel" für den Zauber Chaossog funktioniert.
- Monster greifen wieder an.
- Der CR enthält nun eine Zeile mit der genauen Build-Nummer des Servers.
- Leuchttürme reduzieren die Chance des Abtreibens auf 0.
- Dämonen werden nicht mehr plötzlich zu Goblins.
- **PIRATERIE** wurde repariert.
- Der "Schutzzauber" wurde repariert.
- Fliehende Einheiten erhalten nicht mehr das Kommando von Burgen.
- Eisen- und Steingolems wurden repariert.

20. Juli 2014

- Änderung am Befehl **RESERVIERE**: Eine Einheit nimmt keine Gegenstände von einer anderen, wenn diese sie auch reserviert

hat. Technisch wird dies als ein Zwei-Phasen-Strategie implementiert.

Beispiel: Einheiten A und B haben beide 100 Silber. Sie geben folgende Befehle:

```
EINHEIT a
RESERVIERE 150 Silber
EINHEIT b
RESERVIERE 80 Silber
```

Jetzt werden Einheit A und B zuerst ihr eigenes Geld (100 und 80 Silber) reservieren, und in einem zweiten Schritt das restliche erforderliche Silber von der anderen nehmen (A nimmt B die nicht reservierten Reste von 20 Silber ab). Im Ergebnis hat A 120 Silber, und B hat 80.

22. Oktober 2009

Nach der bisherigen Regelung war es möglich, dass **Dämonen** durch ihre Talentverschiebung ein Talent komplett vergessen. Einmal vergessen musste dieses Talent komplett neu gelernt werden, was insbesondere bei teuren Talenten zu Unmut geführt hat. Deshalb fällt ab sofort kein Talent mehr unter den Wert 1 (Vor Rassenmodifikation).

Einheiten welche aus einem Gebäude geflohen sind konnten bisher das Gebäude wieder besetzen, bevor die Eroberer dies tun konnten. Ab sofort wird "betrete" für Einheiten welche geflohen sind nach allen anderen Einheiten ausgeführt.

Liste der Talente

Liste der Talente

Hier die Liste aller Talente, die Einheiten in Eressea erlernen können.

Alchemie Herstellen von [Tränken](#) aus [Kräutern](#). Lernen kostet 200 Silber pro Runde und Person. Pro Partei darf es maximal drei Alchemisten geben.

Armbrustschießen Zusammen mit einer Armbrust: belagern und kämpfen. Mit Talent Steuereintreiben: Steuern eintreiben.

Ausdauer Mit Ausdauer kann eine Einheit im Kampf mehr Trefferpunkte einstecken (siehe [Tabelle](#)).

Bergbau Eisen und Laen herstellen. Pro Person, Talentstufe und Runde kann ein Eisen produziert werden, für Laen braucht man Bergbau 7 und ein Bergwerk.
Man beachte, daß die Vorkommen pro Stufe begrenzt sind (siehe [Rohstoffe](#)). Man sieht immer nur, wieviel Eisen auf der obersten Schicht liegt. Wenn bis zu einer Tiefe von (Talentstufe Bergbau+1) kein Eisen vorkommt, sieht man kein eventuelles Eisenvorkommen.

Bogenschießen Zusammen mit einem Bogen: belagern und kämpfen. Mit Talent Steuereintreiben: Steuern eintreiben.

Burgenbau Mit diesem Talent können Gebäude und Burgen gebaut werden (siehe [Gebäude](#)).

Handeln In Regionen mit einer Burg: Luxusgüter kaufen und verkaufen. Pro Person, Talentstufe und Runde können 10 Güter gehandelt werden (siehe [Handel](#) und [KAUFE](#)).

Hieb Waffen Zusammen mit einer Hieb Waffe: belagern und kämpfen. Mit Talent Steuereintreiben: Steuern eintreiben.

Holz fällen Bäume und Mallorn fällen (siehe [Rohstoffe](#)).

Katapultbedienung Zusammen mit einem Katapult und Katapultmunition: belagern und kämpfen. Mit Katapulten kann man keine Steuern eintreiben.

Kräuterkunde Finden von Kräutern zur Herstellung von alchemistischen Tränken. Lernen kostet 200 Silber pro Runde und Person. Ab höheren Talentwerten ist auch [FORSCHER KRÄUTER](#) und [MACHE SAMEN](#) (siehe [Produktion](#)) möglich. Trotz hoher Talentwerte kann man durchaus wenige oder gar keine Kräuter finden.

Magie Damit kann man Kampfzauber und andere Zaubersprüche verwenden. Das Lernen von Magie kostet je nach Stufe pro Person und Runde Silber.

Pferdedressur Das Talent wird benötigt um an [Pferde](#) zu gelangen. Man kann es auf zwei Arten anwenden:

- Mit [MACHE](#) [*anzahl*] [Pferd](#) fängt man Pferde aus der Region und zwar 1 Pferd pro Person und Talentstufe Pferdedressur. Natürlich maximal so viele Pferde wie in der Region sind.
- Mit [ZÜCHTER PFERDE](#) kann man aus bestehenden Pferden neue züchten, dazu muss man sich jedoch in einer [Pferdezucht](#) befinden.

Reiten Zusammen mit einem [Pferd](#): Ab Reiten 1 schnellere Bewegung, ab Reiten 2 Pferdebonus im Kampf. Pro Person und Talentstufe können vier Pferde (und ein weiteres pro Person) geführt oder zwei Pferde geritten werden.

Rüstungsbau Bau von Rüstungen aus Eisen und Laen (siehe [Waren](#)).

Schiffbau Bau und Reparatur von Schiffen aus Holz (siehe [Schiffe](#)).

Segeln Zusammen mit einem Schiff: ermöglicht Segeln. Alle Personen auf dem Schiff mit dem Segeln Talent zählen als Matrosen.

Spionage Wird benötigt um den Befehl [SPIONIERT](#) anzuwenden und damit an Informationen über Einheiten anderer Parteien zu bekommen die normalerweise nicht sichtbar sind (Talente, wahre Parteizugehörigkeit...). Spionage lernen kostet 100 Silber pro Person und Woche.

Stangenwaffen Zusammen mit einer Stangen Waffe: belagern und kämpfen. Mit Talent Steuereintreiben: Steuern eintreiben.

Steinbau Steine und Katapultmunition (ab Talentstufe 3) produzieren. Pro Person, Talentstufe und Runde kann ein Stein gemacht werden.

Man beachte, daß die Vorkommen pro Stufe begrenzt sind (siehe [Rohstoffe](#)). Man sieht immer nur, wieviele Steine auf der obersten Schicht liegt. Wenn bis zu einer Tiefe von (Talentstufe Steinbau+1) keine Steine mehr vorkommen, sieht man kein eventuelles Steinvorkommen.

Steuereintreiben Von den Bauern Steuern eintreiben. Pro Talentstufe und bewaffneter (und an dieser Waffe ausgebildete) Person können Einheiten 20 Silber von den Bauern eintreiben.

Dieses Talent steigt nicht durch Anwendung, ebensowenig das entsprechende Waffentalent.

Straßenbau Bau von Straßen aus Steinen. Pro Person, Talentstufe und Runde kann ein Stein verbaut werden. (siehe [Straßen](#))

Taktik Bei einem Kampf hat die Seite mit dem besten Taktiker eine Attacke frei. Lernen kostet 200 Silber pro Runde und Person (siehe [Musterung](#)).

Tarnung Die Einheit ist immer getarnt und nur für Einheiten mit gleichem oder größeren Wahrnehmungstalent sichtbar. Erfolgreich getarnte Einheiten können andere Einheiten beklaue, Belagerungen durchbrechen und Bewachungen umgehen.

Unterhaltung Unterhaltung der Bauern. Falls die Bauern genügend Geld haben, kann pro Person, Talentstufe und Runde 20 Silber verdient werden.

Waffenbau Bau von Waffen aus Eisen, Laen oder Holz (siehe [Waren](#)).

Waffenloser Kampf Spielerrassen können dieses Talent nicht lernen. Es ist nur für Monster und andere Spezialrassen verfügbar.

Wagenbau Bau von Wagen und Katapulten aus Holz. Pro Person, Talentstufe und Runde kann aus 5 Holz ein Wagen gebaut werden, Katapulte benötigen Wagenbau 5 und 10 Holz.

Wahrnehmung Die Einheit ist immer auf der Ausschau nach getarnten Einheiten. Dadurch kann man z.B. Dieben "vorbeugen" (siehe [Talente](#)).

Tabellen: Tränke und Kräuter

Liste der alchemistischen Tränke und Kräuter

Tabelle 52: Liste der alchemistischen Tränke

Stufe	Name	Beschreibung
1	Siebenmeilente	10 Leute schnell wie Pferde
1	Goliathwasser	10 Leute Tragkraft wie Pferde
1	Wasser des Lebens	Macht aus 10 Holz/Mallorn 10 Schößlinge/Mallornschößlinge
1	Trank der Wahrheit	Anwender durchschaut Illusionen
2	Schaffenstrunk	verdoppelt Produktivität von 10 Leuten (nur bei MACHE)
2	Wundsalbe	Bringt bis zu 400 Trefferpunkte zurück
2	Bauernblut	Bis zu 100 Dämonen brauchen keinen Bauern zum Fraß
3	Gehirnschmalz	Erhöhte Lernchance für 10 Personen
3	Dumpfbackenbrot	bei 10 Leuten: kein Lernen oder Lehrer bringt nichts oder vergessen 1 Woche des besten Talents
3	Nestwärme	Insekten können auch im Winter rekrutieren
3	Pferdeglick	50 Pferde vermehren sich bis zu vier mal
3	Berserkerblut	10 Leute im Kampf Angriff +1
4	Bauernlieb	gibt bis zu 1000 Bauern in der Region die zehnfache Chance, sich zu vermehren
4	Elixier der Macht	Gibt 10 Personen fünffache Trefferpunkte
4	Heiltrank	4 Personen überleben sonst tödlichen Treffer mit einer Chance von 50%

Um einen Trank herstellen zu können, braucht man das Alchemie-Talent in Höhe der doppelten Trank-Stufe. Tränke, die auf die Gegenstände einer Einheit wirken, verfallen, wenn sie nicht benutzt werden können, weil die Einheit diese Gegenstände nicht (mehr) hat.

siehe [Alchemie](#)

Tabelle 53: Liste der Kräuter und deren Verbreitung	
Kräuter	Verbreitung
Flachwurz, Würziger Wagemut, Eulenaugen, Grüner Spinnerich, Blauer Baumringel, Elfenlieb	Wald/Ebene
Gurgelkraut, Knotiger Saugwurz, Blasenmorchel	Sumpf
Wasserfinder, Kakteenschwitz, Sandfäule	Wüste
Windbeutel, Fjordwuchs, Alraune	Hochland
Steinbeißer, Spaltwachs, Höhlenglimm	Gebirge
Eisblume, Weißer Wüterich, Schneekristall	Gletscher

siehe [Alchemie](#)

Zauberliste

Alle Zauber

T	D	C	I	G	N	A	Name	Kurzbeschreibung
N	N	N	J	N	J	N	Alp	Der Magier beschwört ein kleines Monster, ein
J	N	N	N	N	J	N	Astrale Schwächezone	Mit diesem Zauber kann der Magier eine Zone
J	N	N	N	N	J	N	Astraler Ausgang	Der Magier konzentriert sich auf die Struktur
N	J	N	N	N	J	N	Astraler Riss	Der Schwarzmagier kann mit diesem dunklen
J	N	N	N	N	J	N	Astraler Ruf	Ein Magier, der sich in der astralen Ebene bef
J	N	N	N	N	J	N	Astraler Weg	Alte arkane Formeln ermöglichen es dem Mag
N	J	N	N	N	J	N	Astrales Chaos	Dieses Ritual, ausgeführt vor einem Kampf, v
N	N	N	N	J	J	N	Astralschutzgeister	Dieses Ritual beschwört einige Elementargeist
N	N	J	N	N	J	N	Aufruhr beschwichtigen	Mit Hilfe dieses magischen Gesangs kann der
N	N	J	N	N	J	N	Aufruhr verursachen	Mit Hilfe dieses magischen Gesangs versetzt d
J	N	N	N	N	J	N	Auratransfer	Mit Hilfe dieses Zauber kann der Magier eigen
N	N	J	N	N	J	N	Aushorchen	Erliegt die Einheit dem Zauber, so wird sie de
N	N	J	N	N	J	N	Bannlied	Dieser schrille Gesang hallt über das ganze Sc
J	N	N	N	N	J	N	Belebtes Gestein	Dieses kräftezehrende Ritual beschwört mit H
N	N	N	N	J	J	N	Bergwächter	Erschafft einen Wächtergeist, der in Gletscher
J	N	N	N	N	J	N	Beschleunigung	Dieser Zauber beschleunigt einige Kämpfer au
N	J	N	N	N	J	N	Beschwöre Schattendämonen	Mit Hilfe dunkler Rituale beschwört der Zaub
N	J	N	N	N	J	N	Beschwöre Schattenmeister	Mit Hilfe dunkler Rituale beschwört der Zaub
N	N	N	N	J	J	N	Beschwöre einen Erdelementar	Der Druide beschwört mit diesem Ritual einer
N	N	N	N	J	J	N	Beschwöre einen Sturmelementar	Die Beschwörung von Elementargeistern der S
N	N	N	N	J	J	N	Beschwörung eines Hitzeelementar	Dieses Ritual beschwört wütende Elementarge
N	N	N	N	J	J	N	Beschwörung eines Wasserelementares	Der Magier zwingt mit diesem Ritual die Elen
J	N	N	N	N	J	N	Beute Bewahren	Dieser Zauber verhindert, dass ein Teil der so
N	N	N	N	J	J	N	Blick des Basilisken	Dieser schwierige, aber effektive Kampfzauber
J	N	N	N	N	J	N	Blick in die Realität	Der Magier kann mit Hilfe dieses Zaubers aus
N	J	N	N	N	J	N	Bluttausch	In diesem blutigen Ritual opfert der Magier v
N	J	N	N	N	J	N	Chaosfluch	Dieser heimtückische Fluch beeinträchtigt die
N	J	N	N	N	J	N	Chaossog	Durch das Opfern von 200 Bauern kann der C

T	D	C	I	G	N	A	Name	Kurzbeschreibung
N	J	N	N	N	J	N	Drachenruf	Mit diesem dunklen Ritual erzeugt der Magier
N	N	N	N	N	J	N	Eisiger Drachenodem	
N	N	N	N	N	J	N	Eisnebel	Tötet die Feinde mit Kälte.
J	N	N	N	N	J	N	Erschaffe Antimagiekristall	Mit Hilfe dieses Zauber entzieht der Magier ei
N	N	N	N	J	J	N	Erschaffe Eisengolems	Je mehr Kraft der Magier investiert, desto me
N	N	N	N	J	J	N	Erschaffe Steingolems	Man befeuchte einen kluftfreien Block aus fein
N	N	N	N	N	J	N	Erschaffe ein Amulett der Keuschheit	Dieses Amulett in Gestalt einer orkischen Mat
J	J	J	J	J	J	N	Erschaffe ein Amulett des wahren Sehens	Der Spruch ermöglicht es einem Magier, ein A
N	J	N	N	N	J	N	Erschaffe ein Flammenschwert	'Und so reibe das Blut eines wilden Kämpfers
N	N	N	N	N	J	N	Erschaffe ein Runenschwert	Mit diesem Spruch erzeugt man ein Runensch
N	N	N	J	N	J	N	Erschaffe ein Traumaugen	Ein mit diesem Zauber belegtes Drachenaugen,
N	N	N	J	N	J	N	Erschaffe eine Sphäre der Unsichtbarkeit	Mit diesem Spruch kann der Zauberer eine Sp
N	N	N	N	N	J	N	Erschaffe einen Aurafokus	
N	N	N	N	N	J	N	Erschaffe einen Beutel des Negativen Gewichts	Dieser Beutel umschließt eine kleine Dimensio
N	N	N	N	N	J	N	Erschaffe einen Gürtel der Trollstärke	Dieses magische Artefakt verleiht dem Träger
J	N	N	N	N	J	N	Erschaffe einen Ring der Macht	Dieses mächtige Ritual erschafft einen Ring de
N	N	N	N	N	J	N	Erschaffe einen Ring der Regeneration	
J	J	J	J	J	J	N	Erschaffe einen Ring der Unsichtbarkeit	Mit diesem Spruch kann der Zauberer einen R
N	N	N	N	N	J	N	Erschaffe einen magischen Kräuterbeutel	Der Druide nehme etwas präpariertes Leder, w
N	N	N	N	J	J	N	Erwecke Ents	Mit Hilfe dieses Zaubers weckt der Druide die
N	J	N	N	N	J	N	Feuerball	Der Zauberer schleudert fokussiertes Chaos in
N	N	N	N	N	J	N	Feuersturm	Tötet die Feinde mit Feuer.
N	J	N	N	N	J	N	Feuerteufel	Diese Elementarbeschwörung ruft einen Feuer
N	N	N	N	N	J	N	Feuerwalze	Verletzt alle Gegner.
N	J	N	N	N	J	N	Feuerwand	Der Zauberer erschafft eine Wand aus Feuer in
N	N	N	N	J	J	N	Firuns Fell	Dieser Zauber ermöglicht es dem Magier Insek
J	N	N	N	N	J	N	Fluch brechen	Dieser Zauber ermöglicht dem Magier, gezielt
N	J	N	N	N	J	N	Fluch der Pestilenz	In einem aufwendigen Ritual opfert der Schwa
N	N	J	N	N	J	N	Friedenslied	Dieses Lied zähmt selbst den wildesten Ork u
N	N	N	N	N	J	N	Furchteinflößende Aura	Panik.
N	J	N	N	N	J	N	Gabe des Chaos	Der Magier öffnet seinen Geist den Sphären d
N	N	J	N	N	J	N	Gaukeleien	Cerddormagier sind _die_ Gaukler unter den
N	N	N	N	J	J	N	Geister bannen	Wie die alten Lehren der Druiden berichten, b
N	N	J	N	N	J	N	Gesang der Angst	Dieser Kriegsgesang sät Panik in der Front de
N	N	J	N	N	J	N	Gesang der Friedfertigkeit	Dieser mächtige Bann verhindert jegliche Atta
N	N	J	N	N	J	N	Gesang der Furcht	Ein gar machtvoller Gesang aus den Überliefer
N	N	J	N	N	J	N	Gesang der Melancholie	Mit diesem Gesang verbreitet der Barde eine r
N	N	J	N	N	J	N	Gesang der Versklavung	Dieser mächtige Bann raubt dem Opfer seinen
N	N	J	N	N	J	N	Gesang der Verwirrung	Aus den uralten Gesängen der Katzen entstan
N	N	J	N	N	J	N	Gesang des Auratransfers	Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Magier eige
N	N	J	N	N	J	N	Gesang des Lebens analysieren	Alle lebenden Wesen haben ein eigenes indivi
N	N	J	N	N	J	N	Gesang des Werbens	Aus 'Die Gesänge der Alten' von Firudin dem
N	N	J	N	N	J	N	Gesang des schwachen Geistes	Dieses Lied, das in die magische Essenz der R
N	N	J	N	N	J	N	Gesang des wachen Geistes	Dieses magische Lied wird, einmal mit Inbrun
N	N	N	J	N	J	N	Gestaltwandlung	Mit Hilfe dieses arkanen Rituals vermag der T
N	N	N	J	N	J	N	Grauen der Schlacht	Der Traumweber beschwört vor dem Kampf g
N	N	N	N	N	J	N	Großer Drachenodem	
N	N	N	N	J	J	N	Hagel	Im Kampf ruft der Magier die Elementargeiste
N	N	N	N	J	J	N	Hainzauber	Wo sonst aus einem Stecken nur ein Baum spr
N	N	N	N	J	J	N	Heiliger Boden	Dieses Ritual beschwört verschiedene Naturge
N	N	N	N	J	J	N	Heilung	Nicht nur der Feldscher kann den Verwundete
N	N	N	N	J	J	N	Heimstein	Mit dieser Formel bindet der Magier auf ewig
N	N	J	N	N	J	N	Heldengesang	Dieser alte Schlachtengesang hebt die Moral d
N	N	J	N	N	J	N	Hohe Kunst der Überzeugung	Aus 'Wanderungen' von Firudin dem Weisen:
N	N	J	N	N	J	N	Hohes Lied der Gaukelei	Dieser fröhliche Gesang wird sich wie ein Geri
N	J	N	N	N	J	N	Kleine Flüche	In den dunkleren Gassen gibt es sie, die Flüch
N	J	N	N	N	J	N	Kleines Blutopfer	Mit diesem Ritual kann der Magier einen Teil
N	N	J	N	N	J	N	Kriegsgesang	Wie viele magischen Gesänge, so entstammt a
N	N	J	N	N	J	N	Lebenslied festigen	Jede Verzauberung beeinflusst das Lebenslied,

T	D	C	I	G	N	A	Name	Kurzbeschreibung
N	N	J	N	N	J	N	Lied der Heilung	Nicht nur der Feldscher kann den Verwundeten
N	N	J	N	N	J	N	Lied der Verführung	Mit diesem Lied kann eine Einheit derartig be
N	N	J	N	N	J	N	Lied des Ortes analysieren	Wie Lebewesen, so haben auch Schiffe und Ge
J	N	N	N	N	J	N	Luftschiff	Diese magischen Runen bringen ein Boot oder
N	J	N	N	N	J	N	Machtübertragung	Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Magier eige
J	N	N	N	N	J	N	Magie analysieren	Mit diesem Spruch kann der Magier versuchen
J	N	N	N	N	J	N	Magiefresser	Dieser Zauber ermöglicht dem Magier, Verzaue
N	N	N	N	J	J	N	Magischer Pfad	Durch Ausführung dieser Rituale ist der Magie
N	N	N	N	J	J	N	Mahlstrom	Dieses Ritual beschört einen großen Wasserele
J	N	N	N	N	J	N	Mauern der Ewigkeit	Mit dieser Formel bindet der Magier auf ewig
N	N	N	N	J	J	N	Meditation	Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Magier eige
N	N	N	N	N	J	N	Meteorregen	Ein Schauer von Meteoren regnet über das Sch
N	N	J	N	N	J	N	Miriam's flinke Finger	Die berühmte Bardin Miriam bhean'Meddaf w
N	N	J	N	N	J	N	Mob aufwiegeln	Mit Hilfe dieses magischen Gesangs überzeugt
N	N	J	N	N	J	N	Monster friedlich stimmen	Dieser einschmeichelnde Gesang kann fast jede
N	J	N	N	N	J	N	Mächte des Todes	Nächtelang muss der Schwarzmagier durch die
J	N	N	N	N	J	N	Opfere Kraft	Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Magier eine
N	J	N	N	N	J	N	Pentagramm	Genau um Mitternacht, wenn die Kräfte der E
N	N	N	N	N	J	N	Plappermaul	Die verzauberte Einheit beginnt hemmungslos
N	N	J	N	N	J	N	Regentanz	Dieses uralte Tanzritual ruft die Kräfte des Le
N	N	N	N	J	J	N	Rindenhaut	Dieses vor dem Kampf zu zaubernde Ritual gi
N	N	J	N	N	J	N	Ritual der Aufnahme	Dieses Ritual ermöglicht es, eine Einheit, egal
N	J	N	N	N	J	N	Rosthauch	Mit diesem Ritual wird eine dunkle Gewitterf
N	N	N	N	J	J	N	Rostregen	Mit diesem Ritual wird eine dunkle Gewitterf
J	N	N	N	N	J	N	Ruf der Realität	Ein Magier, welcher sich in der materiellen W
J	N	N	N	N	J	N	Runen des Schutzes	Zeichnet man diese Runen auf die Wände eine
J	N	N	N	N	J	N	Rüstschild	Diese vor dem Kampf zu zaubernde Ritual gi
N	N	J	N	N	J	N	Schaler Wein	Aufzeichnung des Vortrags von Selen Ard'Rago
N	N	N	N	N	J	N	Schattenodem	Entzieht Talentstufen und macht Schaden wie
N	N	N	J	N	J	N	Schattenritter	Dieser Zauber vermag dem Gegner ein geringf
N	N	N	N	N	J	N	Schattenruf	Ruft Schattenwesen.
J	N	N	N	N	J	N	Schild des Fisches	Dieser Zauber vermag dem Gegner ein geringf
N	N	N	J	N	J	N	Schlaf	Dieser Zauber läßt einige feindliche Kämpfer e
N	N	N	J	N	J	N	Schlechte Träume	Dieser Zauber ermöglicht es dem Träumer, de
N	N	N	J	N	J	N	Schlechter Schlaf	Dieser Zauber führt in der betroffenen Region
J	N	N	N	N	J	N	Schleieraura	Dieser Zauber wird die gesamte Ausrüstung d
J	N	N	N	N	J	N	Schockwelle	Dieser Zauber läßt eine Welle aus purer Kraft
J	N	N	N	N	J	N	Schutz vor Magie	Dieser Zauber legt ein antimagisches Feld um
J	N	N	N	N	J	N	Schutzzauber	Dieser Zauber verstärkt die natürliche Widers
N	N	N	J	N	J	N	Schwere Glieder	Dieser Kampfzauber führt dazu, dass einige G
N	N	N	J	N	J	N	Schöne Träume	Dieser Zauber ermöglicht es dem Traumweber
N	N	N	J	N	J	N	Seelenfrieden	Dieses magische Ritual beruhigt die gequälten
N	N	N	J	N	J	N	Seelenkopie	Dieser mächtige Zauber kann einen Magier vo
N	N	N	N	J	J	N	Segen der Erde	Dieses Ernteritual verbessert die Erträge der a
N	N	N	N	J	J	N	Segne Mallornstecken	Diese Ritual verstärkt die Wirkung des magise
N	N	N	N	J	J	N	Segne Steinkreis	Dieses Ritual segnet einen Steinkreis, der zuvo
N	N	N	N	J	J	N	Sog des Lebens	Ein Druide, den es in die Welt der Geister ver
N	N	N	N	J	J	N	Starkes Tor und feste Mauer	Mit dieser Formel bindet der Magier zu Begin
J	N	N	N	N	J	N	Stehle Aura	Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Magier eine
J	N	N	N	N	J	N	Störe Astrale Integrität	Dieser Zauber bewirkt eine schwere Störung d
N	N	N	N	N	J	N	Säurenebel	Tötet die Feinde mit Säure.
N	N	N	J	N	J	N	Süße Träume	Dieser Zauber - dessen Anwendung in den mei
N	N	N	J	N	J	N	Tod des Geistes	Mit diesem Zauber greift der Magier direkt de
N	J	N	N	N	J	N	Todeswolke	Mit einem düsteren Ritual und unter Opferun
N	N	N	N	J	J	N	Tor in die Ebene der Hitze	Dieses mächtige Ritual öffnet ein Tor in die E
N	N	N	J	N	J	N	Traum der Magie	Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Traumwebe
N	N	N	J	N	J	N	Traumbilder analysieren	Mit diesem Spruch kann der Traumweber vers
N	N	N	J	N	J	N	Traumbilder entwirren	Dieser Zauber ermöglicht es dem Traumweber
N	N	N	N	N	J	N	Traumdeuten	Mit diesem Zauber dringt der Traumweber in

T	D	C	I	G	N	A	Name	Kurzbeschreibung
N	N	N	J	N	J	N	Traumlesen	Dieser Zauber ermöglicht es dem Traumweber
N	N	N	J	N	J	N	Traumschlößchen	Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Traumweber
N	N	N	J	N	J	N	Traumsenden	Der Zauberer sendet dem Ziel des Spruches ei
N	J	N	N	N	J	N	Unheilige Kraft	Nur geflüstert wird dieses Ritual an den dunk
N	J	N	N	N	J	N	Untote Helden	Dieses Ritual bindet die bereits entfliehenden
J	J	J	J	J	J	N	Vertrauten rufen	Einem erfahrenen Magier wird irgendwann au
N	J	N	N	N	J	N	Verwünschung	Das Ziel des Zauberers wird von einer harmlos
N	N	N	N	J	J	N	Viehheilung	Die Fähigkeiten der Gwyrrd-Magier in der Vie
N	J	N	N	N	J	N	Wahnsinn des Krieges	Vor den Augen der feindlichen Soldaten opfert
N	N	N	J	N	J	N	Wahrsagen	Niemand kann so gut die Träume deuten wie
N	N	N	N	J	J	N	Weg der Bäume	Große Macht liegt in Orten, an denen das Leb
N	N	N	J	N	J	N	Wiederbelebung	Stirbt ein Krieger im Kampf so macht sich sei
N	N	N	N	J	J	N	Windschild	Die Anrufung der Elementargeister des Winde
N	N	N	N	J	J	N	Wirbelwind	Diese Beschwörung öffnet ein Tor in die Eben
N	N	N	N	J	J	N	Wolfsgeheul	Nicht wenige Druiden freunden sich im Laufe
J	N	N	N	N	J	N	Wunderdoktor	Wenn einem der Alchemist nicht weiterhelfen
N	N	N	N	J	J	N	Wurzeln der Magie	Mit Hilfe dieses aufwändigen Rituals läßt der
J	N	N	N	N	J	N	Zeitdehnung	Diese praktische Anwendung des theoretischen

T Tybied

D Draig

C Cerddor

I Illaun

G Gwyrrd

N Kein Magiegebiet

A Gemein

V Kann nicht vom Vertrauten gezaubert werden

Zauberbeschreibungen

A..

Alp

Beschreibung:

Der Magier beschwört ein kleines Monster, einen Alp. Dieses bewegt sich langsam auf sein Opfer zu (das sich an einem beliebigen Ort an der Welt befinden kann, der Magier oder seine Partei braucht es nicht zu sehen). Sobald das Opfer erreicht ist, wird es gnadenlos gequält, und nur durch einen starken Gegenzauber oder den Tod des beschwörenden Magiers kann das Opfer wieder Frieden finden. Bei der Beschwörung des Alps verliert der Magier einen kleinen Teil seiner Aura für immer.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 15

Rang: 5

Komponenten: 350 Aura, 5 permanente Aura, 1 Blasenmorchel

Modifikationen:

Syntax: ZAUBERE "Alp" <Einheit-Nr>

Astraler Ausgang

Beschreibung:

Der Magier konzentriert sich auf die Struktur der Realität und kann so die astrale Ebene verlassen. Er kann insgesamt (Stufe-3)*15 GE durch das kurzzeitig entstehende Tor schicken. Ist der Magier erfahren genug, den Zauber auf Stufen von 11 oder mehr zu zaubern, kann er andere Einheiten auch gegen ihren Willen auf die andere Ebene zwingen.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 4

Rang: 7

Komponenten: 2 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: ZAUBERE [STUFE n] "Astraler Ausgang" <x> <y> <Einheit-Nr> [<Einheit-Nr> ...]

Astraler Riss

Beschreibung:

Der Schwarzmagier kann mit diesem dunklen Ritual einen Riss in das Gefüge der Magie bewirken, der alle magische Kraft aus der Region reißen wird. Alle magisch begabten in der Region werden einen Großteil ihrer Aura verlieren.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 9

Rang: 3

Komponenten: 35 Aura, 1 Drachenblut

Modifikationen:

Syntax: ZAUBERE "Astraler Riss"

Astraler Ruf

Beschreibung:

Ein Magier, der sich in der astralen Ebene befindet, kann mit Hilfe dieses Zaubers andere Einheiten zu sich holen. Der Magier kann (Stufe-3)*15 GE durch das kurzzeitig entstehende Tor schicken. Ist der Magier erfahren genug, den Zauber auf Stufen von 13 oder mehr zu zaubern, kann er andere Einheiten auch gegen ihren Willen auf die andere Ebene zwingen.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 6

Rang: 7

Komponenten: 2 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: ZAUBERE [STUFE n] "Astraler Ruf" <x> <y> <Einheit-Nr> [<Einheit-Nr> ...]

Astraler Weg

Beschreibung:

Alte arkane Formeln ermöglichen es dem Magier, sich und andere in die astrale Ebene zu schicken. Der Magier kann (Stufe-3)*15 GE durch das kurzzeitig entstehende Tor schicken. Ist der Magier erfahren genug, den Zauber auf Stufen von 11 oder mehr zu zaubern, kann er andere Einheiten auch gegen ihren Willen auf die andere Ebene zwingen.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 4

Rang: 7

Komponenten: 2 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: ZAUBERE [STUFE n] "Astraler Weg" <Einheit-Nr> [<Einheit-Nr> ...]

Astrales Chaos

Beschreibung:

Dieses Ritual, ausgeführt vor einem Kampf, verwirbelt die astralen Energien auf dem Schlachtfeld und macht es so feindlichen Magier schwieriger, ihre Zaubers zu wirken.

Art: Präkampfzauber

Stufe: 9

Rang: 2

Komponenten: 6 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER [STUFE n] "Astrales Chaos"

Astrale Schwächezone**Beschreibung:**

Mit diesem Zauber kann der Magier eine Zone der astralen Schwächung erzeugen, ein lokales Ungleichgewicht im Astralen Feld. Dieses Zone wird bestrebt sein, wieder in den Gleichgewichtszustand zu gelangen. Dazu wird sie jedem in dieser Region gesprochenen Zauber einen Teil seiner Stärke entziehen, die schwächeren gar ganz absorbieren.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 5

Rang: 2

Komponenten: 3 Aura * Stufe

Modifikationen: Fernzauber

Syntax: ZAUBERE [REGION x y] [STUFE n] "Astrale Schwächezone"

Astralschutzgeister**Beschreibung:**

Dieses Ritual beschwört einige Elementargeister der Magie und schickt sie in die Reihen der feindlichen Magier. Diesen wird das Zaubern für die Dauer des Kampfes deutlich schwerer fallen.

Art: Präkampfzauber

Stufe: 5

Rang: 2

Komponenten: 5 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER [STUFE n] "Astralschutzgeister"

Aufruhr beschwichtigen**Beschreibung:**

Mit Hilfe dieses magischen Gesangs kann der Magier eine Region in Aufruhr wieder beruhigen. Die Bauernhorden werden sich verlaufen und wieder auf ihre Felder zurückkehren.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 15

Rang: 5

Komponenten: 30 Aura

Modifikationen: Fernzauber

Syntax: ZAUBERE [REGION x y] "Aufruhr beschwichtigen"

Aufruhr verursachen**Beschreibung:**

Mit Hilfe dieses magischen Gesangs versetzt der Magier eine ganze Region in Aufruhr. Rebellierende Bauernhorden machen jedes Besteuern unmöglich, kaum jemand wird mehr für Gaukeleien Geld spenden und es können keine neuen Leute angeworben werden. Nach einigen Wochen beruhigt sich der Mob wieder.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 16

Rang: 5

Komponenten: 40 Aura

Modifikationen: Fernzauber

Syntax: ZAUBERE [REGION x y] "Aufruhr verursachen"

Auratransfer

Beschreibung:

Mit Hilfe dieses Zauber kann der Magier eigene Aura im Verhältnis 2:1 auf einen anderen Magier des gleichen Magiegebietes oder im Verhältnis 3:1 auf einen Magier eines anderen Magiegebietes übertragen.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 5

Rang: 1

Komponenten: 1 Aura

Modifikationen: Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE "Auratransfer" <Einheit-Nr> <Aura>

Aushorchen

Beschreibung:

Erliegt die Einheit dem Zauber, so wird sie dem Magier alles erzählen, was sie über die gefragte Region weiß. Ist in der Region niemand ihrer Partei, so weiß sie nichts zu berichten. Auch kann sie nur das erzählen, was sie selber sehen könnte.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 7

Rang: 5

Komponenten: 4 Aura, 100 Silber

Modifikationen:

Syntax: ZAUBERE "Aushorchen" <Einheit-Nr> <x> <y>

B..

Bannlied

Beschreibung:

Dieser schrille Gesang hallt über das ganze Schlachtfeld. Die besonderen Dissonanzen in den Melodien machen es Magier fast unmöglich, sich auf ihre Zauber zu konzentrieren.

Art: Präkampfzauber

Stufe: 5

Rang: 2

Komponenten: 5 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER [STUFE n] "Bannlied"

Belebtes Gestein

Beschreibung:

Dieses kräftezehrende Ritual beschwört mit Hilfe einer Kugel aus konzentriertem Laen einen gewaltigen Erdelementar und bannt ihn in ein Gebäude. Dem Elementar kann dann befohlen werden, das Gebäude mitsamt aller Bewohner in eine Nachbarregion zu tragen. Die Stärke des beschworenen Elementars hängt vom Talent des Magiers ab: Der Elementar kann maximal [Stufe-12]*250 Größeneinheiten große Gebäude versetzen. Das Gebäude wird diese Prozedur nicht unbeschädigt überstehen.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 13

Rang: 5

Komponenten: 10 Aura * Stufe, 1 permanente Aura, 5 Laen

Modifikationen:

Syntax: ZAUBERE [STUFE n] "Belebtes Gestein" <Gebäude-Nr> <Richtung>

Bergwächter

Beschreibung:

Erschafft einen Wächtergeist, der in Gletschern und Bergen Eisen- und Laenabbau durch nichtalliierte Parteien (HELFE BEWACHE) verhindert, solange er die Region bewacht. Der Bergwächter ist an den Ort der Beschwörung gebunden.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 3

Rang: 5

Komponenten: 3 Aura * Stufe

Modifikationen: Fernzauber

Syntax: ZAUBERE [REGION x y] [STUFE n] "Bergwächter"

Beschleunigung

Beschreibung:

Dieser Zauber beschleunigt einige Kämpfer auf der eigenen Seite so, dass sie während des gesamten Kampfes in einer Kampfrunde zweimal angreifen können.

Art: Präkampfzauber

Stufe: 9

Rang: 5

Komponenten: 5 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER [STUFE n] "Beschleunigung"

Beschwöre einen Erdelementar

Beschreibung:

Der Druiden beschwört mit diesem Ritual einen Elementargeist der Erde und bringt ihn dazu, die Erde erbeben zu lassen. Dieses Erdbeben wird alle Gebäude in der Region beschädigen.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 6

Rang: 5

Komponenten: 25 Aura, 2 Laen

Modifikationen: Fernzauber

Syntax: ZAUBERE [REGION x y] "Beschwöre einen Erdelementar"

Beschwöre einen Sturmelementar

Beschreibung:

Die Beschwörung von Elementargeistern der Stürme ist ein uraltes Ritual. Der Druiden bannt die Elementare in die Segel der Schiffe, wo sie helfen, das Schiff mit hoher Geschwindigkeit über die Wellen zu tragen. Je mehr Kraft der Druiden in den Zauber investiert, desto größer ist die Zahl der Elementargeister, die sich bannen lassen. Für jedes Schiff wird ein Elementargeist benötigt.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 6

Rang: 5

Komponenten: 6 Aura * Stufe

Modifikationen: Seezauber, Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE [STUFE n] "Beschwöre einen Sturmelementar" <Schiff-Nr> [<Schiff-Nr> ...]

Beschwöre Schattendämonen

Beschreibung:

Mit Hilfe dunkler Rituale beschwört der Zauberer Dämonen aus der Sphäre der Schatten. Diese gefürchteten Wesen

können sich fast unsichtbar unter den Lebenden bewegen, ihre finstere Aura ist jedoch für jeden spürbar. Im Kampf sind Schattendämonen gefürchtete Gegner. Sie sind schwer zu treffen und entziehen ihrem Gegner Kraft.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 8

Rang: 5

Komponenten: 3 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: ZAUBERE [STUFE n] "Beschwöre Schattendämonen"

Beschwöre Schattenmeister

Beschreibung:

Mit Hilfe dunkler Rituale beschwört der Zauberer Dämonen aus der Sphäre der Schatten. Diese gefürchteten Wesen können sich fast unsichtbar unter den Lebenden bewegen, ihre finstere Aura ist jedoch für jeden spürbar. Im Kampf sind Schattenmeister gefürchtete Gegner. Sie sind schwer zu treffen und entziehen ihrem Gegner Kraft und Leben.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 12

Rang: 5

Komponenten: 7 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: ZAUBERE [STUFE n] "Beschwöre Schattenmeister"

Beschwörung eines Hitzeelementar

Beschreibung:

Dieses Ritual beschwört wütende Elementargeister der Hitze. Eine Dürre sucht das Land heim. Bäume verdorren, Tiere verenden, und die Ernte fällt aus. Für Tagelöhner gibt es kaum noch Arbeit in der Landwirtschaft zu finden.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 13

Rang: 5

Komponenten: 600 Aura

Modifikationen: Fernzauber

Syntax: ZAUBERE [REGION x y] "Beschwörung eines Hitzeelementar"

Beschwörung eines Wasserelementares

Beschreibung:

Der Magier zwingt mit diesem Ritual die Elementargeister des Wassers in seinen Dienst und bringt sie dazu, das angegebene Schiff schneller durch das Wasser zu tragen. Zudem wird das Schiff nicht durch ungünstige Winde oder Strömungen beeinträchtigt.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 4

Rang: 5

Komponenten: 1 Aura * Stufe

Modifikationen: Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE [STUFE n] "Beschwörung eines Wasserelementares" <Schiff-Nr>

Beute Bewahren

Beschreibung:

Dieser Zauber verhindert, dass ein Teil der sonst im Kampf zerstörten Gegenstände beschädigt wird. Die Verluste reduzieren sich um 5% pro Stufe des Zaubers bis zu einem Minimum von 25%.

Art: Postkampfzauber

Stufe: 3

Rang: 5

Komponenten: 1 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER [STUFE n] "Beute Bewahren"

Blick des Basiliken

Beschreibung:

Dieser schwierige, aber effektive Kampfzauber benutzt die Elementargeister des Steins, um eine Reihe von Gegnern für die Dauer des Kampfes in Stein zu verwandeln. Die betroffenen Personen werden nicht mehr kämpfen, können jedoch auch nicht verwundet werden.

Art: Kampfzauber

Stufe: 8

Rang: 5

Komponenten: 1 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER [STUFE n] "Blick des Basiliken"

Blick in die Realität

Beschreibung:

Der Magier kann mit Hilfe dieses Zaubers aus der Astral- in die materielle Ebene blicken und die Regionen und Einheiten genau erkennen.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 10

Rang: 5

Komponenten: 40 Aura

Modifikationen:

Syntax: ZAUBERE "Blick in die Realität"

Bluttausch

Beschreibung:

In diesem blutigen Ritual opfert der Magier vor der Schlacht ein Neugeborenes vor den Augen seiner Armee. Die so gerufenen Blutgeister werden von den Soldaten Besitz ergreifen und sie in einen Bluttausch versetzen.

Art: Präkampfzauber

Stufe: 5

Rang: 4

Komponenten: 5 Aura * Stufe, 1 Bauer

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER [STUFE n] "Bluttausch"

C..

Chaosfluch

Beschreibung:

Dieser heimtückische Fluch beeinträchtigt die magischen Fähigkeiten des Opfers erheblich. Eine chaosmagische Zone um das Opfer vermindert seine Konzentrationsfähigkeit und macht es ihm sehr schwer Zauber zu wirken.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 5

Rang: 4

Komponenten: 4 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: ZAUBERE [STUFE n] "Chaosfluch" <Einheit-Nr>

Chaossog

Beschreibung:

Durch das Opfern von 200 Bauern kann der Chaosmagier ein Tor zur astralen Welt öffnen. Das Tor kann in der Folgeweche verwendet werden, es löst sich am Ende der Folgeweche auf.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 14

Rang: 5

Komponenten: 150 Aura, 200 Bauern

Modifikationen:

Syntax: ZAUBERE "Chaossog"

D..

Drachenruf

Beschreibung:

Mit diesem dunklen Ritual erzeugt der Magier einen Köder, der für Drachen einfach unwiderstehlich riecht. Ob die Drachen aus der Umgebung oder aus der Sphäre des Chaos stammen, konnte noch nicht erforscht werden. Es soll beides bereits vorgekommen sein. Der Köder hält etwa 6 Wochen, muss aber in einem drachengenehmen Terrain platziert werden.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 11

Rang: 5

Komponenten: 80 Aura, 1 Drachenkopf

Modifikationen: Fernzauber

Syntax: ZAUBERE [REGION x y] "Drachenruf"

E..

Eisiger Drachenodem

Beschreibung:

Art: Kampfzauber

Stufe: 3

Rang: 5

Komponenten: 1 Aura

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER "Eisiger Drachenodem"

Eisiger Drachenodem

Beschreibung:

Art: Kampfzauber

Stufe: 6

Rang: 5

Komponenten: 2 Aura

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER "Eisiger Drachenodem"

Eisnebel

Beschreibung:

Tötet die Feinde mit Kälte.

Art: Kampfzauber

Stufe: 8

Rang: 5

Komponenten: 2 Aura

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER "Eisnebel"

Erschaffe Antimagiekristall

Beschreibung:

Mit Hilfe dieses Zauber entzieht der Magier einem Quarzkristall all seine magischen Energien. Der Kristall wird dann, wenn er zu feinem Staub zermahlen und verteilt wird, die beim Zaubern freigesetzten magischen Energien aufsaugen und die Kraft aller Zauber reduzieren, welche in der betreffenden Woche in der Region gezaubert werden.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 7

Rang: 5

Komponenten: 50 Aura, 3000 Silber

Modifikationen: Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE "Erschaffe Antimagiekristall"

Erschaffe ein Amulett der Keuschheit

Beschreibung:

Dieses Amulett in Gestalt einer orkischen Matrone unterdrückt den Fortpflanzungstrieb eines einzelnen Orks sehr zuverlässig. Ein Ork mit Amulett der Keuschheit wird sich nicht mehr vermehren.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 7

Rang: 5

Komponenten: 50 Aura, 1 permanente Aura, 3000 Silber

Modifikationen: Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE "Erschaffe ein Amulett der Keuschheit"

Erschaffe ein Amulett des wahren Sehens

Beschreibung:

Der Spruch ermöglicht es einem Magier, ein Amulett des Wahren Sehens zu erschaffen. Das Amulett erlaubt es dem Träger, alle Einheiten, die durch einen Ring der Unsichtbarkeit geschützt sind, zu sehen. Einheiten allerdings, die sich mit ihrem Tarnungs-Talent verstecken, bleiben weiterhin unentdeckt.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 6

Rang: 5

Komponenten: 50 Aura, 3000 Silber, 1 permanente Aura

Modifikationen: Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE "Erschaffe ein Amulett des wahren Sehens"

Erschaffe einen Aurafocus

Beschreibung:

Art: Normaler Zauber

Stufe: 9

Rang: 5

Komponenten: 100 Aura, 1 permanente Aura

Modifikationen: Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE "Erschaffe einen Aurafocus"

Erschaffe einen Beutel des Negativen Gewichts

Beschreibung:

Dieser Beutel umschließt eine kleine Dimensionsfalte, in der bis zu 200 Gewichtseinheiten transportiert werden können, ohne dass sie auf das Traggewicht angerechnet werden. Pferde und andere Lebewesen sowie besonders sperrige Dinge (Wagen und Katapulte) können nicht in dem Beutel transportiert werden. Auch ist es nicht möglich, einen Zauberbeutel in einem anderen zu transportieren. Der Beutel selber wiegt 1 GE.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 10

Rang: 5

Komponenten: 30 Aura, 1 permanente Aura, 5000 Silber

Modifikationen: Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE "Erschaffe einen Beutel des Negativen Gewichts"

Erschaffe einen Gürtel der Trollstärke

Beschreibung:

Dieses magische Artefakt verleiht dem Träger die Stärke eines ausgewachsenen Höhlentrolls. Seine Tragkraft erhöht sich auf das 50fache und auch im Kampf werden sich die erhöhte Kraft und die trollisch zähe Haut positiv auswirken.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 9

Rang: 5

Komponenten: 20 Aura, 1 permanente Aura

Modifikationen: Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE "Erschaffe einen Gürtel der Trollstärke"

Erschaffe einen magischen Kräuterbeutel

Beschreibung:

Der Druide nehme etwas präpariertes Leder, welches er in einem großen Ritual der Reinigung von allen unreinen Geistern befreie, und binde dann einige kleine Geister der Luft und des Wassers in das Material. Aus dem so vorbereiteten Leder fertige er nun ein kleines Beutelchen, welches in ihm aufbewahrte Kräuter besser zu konservieren vermag.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 5

Rang: 5

Komponenten: 30 Aura, 1 permanente Aura, 1 Wasser des Lebens

Modifikationen: Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE "Erschaffe einen magischen Kräuterbeutel"

Erschaffe einen Ring der Macht

Beschreibung:

Dieses mächtige Ritual erschafft einen Ring der Macht. Ein Ring der Macht erhöht die Stärke jedes Zaubers, den sein Träger zaubert, als wäre der Magier eine Stufe besser.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 9

Rang: 5

Komponenten: 100 Aura, 1 permanente Aura, 4000 Silber

Modifikationen: Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE "Erschaffe einen Ring der Macht"

Erschaffe einen Ring der Regeneration

Beschreibung:

Art: Normaler Zauber

Stufe: 9

Rang: 5

Komponenten: 100 Aura, 1 permanente Aura

Modifikationen: Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE "Erschaffe einen Ring der Regeneration"

Erschaffe einen Ring der Unsichtbarkeit

Beschreibung:

Mit diesem Spruch kann der Zauberer einen Ring der Unsichtbarkeit erschaffen. Der Träger des Ringes wird für alle Einheiten anderer Parteien unsichtbar, egal wie gut ihre Wahrnehmung auch sein mag. In einer unsichtbaren Einheit muss jede Person einen Ring tragen.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 6

Rang: 5

Komponenten: 50 Aura, 3000 Silber, 1 permanente Aura

Modifikationen: Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE "Erschaffe einen Ring der Unsichtbarkeit"

Erschaffe eine Sphäre der Unsichtbarkeit

Beschreibung:

Mit diesem Spruch kann der Zauberer eine Sphäre der Unsichtbarkeit erschaffen. Die Sphäre macht ihren Träger sowie neunundneunzig weitere Personen in derselben Einheit unsichtbar.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 13

Rang: 5

Komponenten: 150 Aura, 30000 Silber, 3 permanente Aura

Modifikationen: Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE "Erschaffe eine Sphäre der Unsichtbarkeit"

Erschaffe ein Flammenschwert

Beschreibung:

'Und so reibe das Blut eines wilden Kämpfers in den Stahl der Klinge und beginne die Anrufung der Sphären des Chaos. Und hast du alles zu ihrem Wohlgefallen getan, so werden sie einen niederen der ihren senden, das Schwert mit

seiner Macht zu beseelen...'

Art: Normaler Zauber

Stufe: 12

Rang: 5

Komponenten: 100 Aura, 1 Berserkerblut, 1 Schwert, 1 permanente Aura

Modifikationen: Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE "Erschaffe ein Flammenschwert"

Erschaffe ein Runenschwert

Beschreibung:

Mit diesem Spruch erzeugt man ein Runenschwert. Die Klinge des schwarzen Schwertes ist mit alten, magischen Runen verziert, und ein seltsames Eigenleben erfüllt die warme Klinge. Um es zu benutzen, muss man ein Schwertkämpfer von beachtlichem Talent (7) sein. Der Träger des Runenschwertes erhält einen Talentbonus von +4 im Kampf und wird so gut wie immun gegen alle Formen von Magie.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 6

Rang: 5

Komponenten: 100 Aura, 1 permanente Aura, 1000 Silber, 1 Laenschwert

Modifikationen: Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE "Erschaffe ein Runenschwert"

Erschaffe ein Traumaugen

Beschreibung:

Ein mit diesem Zauber belegtes Drachenaugen, welches zum Abendmahle verzehrt wird, erlaubt es dem Benutzer, in die Träume einer anderen Person einzudringen und diese zu lesen. Lange Zeit wurde eine solche Fähigkeit für nutzlos erachtet, bis die ehemalige waldelfische Magistra für Kampfmagie, Liarana Sonnentau von der Akademie Thall, eine besondere Anwendung vorstellte: Feldherren träumen vor großen Kämpfen oft unruhig und verraten im Traum ihre Pläne. Dies kann dem Anwender einen großen Vorteil im kommenden Kampf geben. Aber Vorsicht: Die Interpretation von Träumen ist eine schwierige Angelegenheit.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 14

Rang: 5

Komponenten: 1 Drachenkopf, 5 permanente Aura

Modifikationen: Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE "Erschaffe ein Traumaugen"

Erschaffe Eisengolems

Beschreibung:

Je mehr Kraft der Magier investiert, desto mehr Golems können geschaffen werden. Jeder Golem hat jede Runde eine Chance von 15 Prozent zu Staub zu zerfallen. Gibt man den Golems den Befehl MACHE SCHWERT/BIHÄNDER oder MACHE SCHILD/KETTENHEMD/PLATTENPANZER, so werden pro Golem 4 Eisenbarren verbaut und der Golem löst sich auf.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 2

Rang: 4

Komponenten: 2 Aura * Stufe, 1 Eisen * Stufe, 1 Wasser des Lebens

Modifikationen:

Syntax: ZAUBERE [STUFE n] "Erschaffe Eisengolems"

Erschaffe Steingolems

Beschreibung:

Man befeuchte einen kluftfreien Block aus feinkristallinen Gestein mit einer Phiole des Lebenswassers bis dieses vollständig vom Gestein aufgesogen wurde. Sodann richte man seine Kraft auf die sich bildende feine Aura des Lebens und forme der ungebundenen Kraft ein Gehäuse. Je mehr Kraft der Magier investiert, desto mehr Golems können geschaffen werden, bevor die Aura sich verflüchtigt. Jeder Golem hat jede Runde eine Chance von 10 Prozent zu Staub zu zerfallen. Gibt man den Golems die Befehle MACHE BURG oder MACHE STRASSE, so werden pro Golem 4 Steine verbaut und der Golem löst sich auf.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 1

Rang: 4

Komponenten: 2 Aura * Stufe, 1 Stein * Stufe, 1 Wasser des Lebens

Modifikationen:

Syntax: ZAUBERE [STUFE n] "Erschaffe Steingolems"

Erwecke Ents

Beschreibung:

Mit Hilfe dieses Zaubers weckt der Druide die in den Wälder der Region schlummernden Ents aus ihrem äonenlangen Schlaf. Die wilden Baumwesen werden sich ihm anschließen und ihm beistehen, jedoch nach einiger Zeit wieder in Schlummer verfallen.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 10

Rang: 5

Komponenten: 6 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: ZAUBERE [STUFE n] "Erwecke Ents"

F..

Feuerball

Beschreibung:

Der Zauberer schleudert fokussiertes Chaos in die Reihen der Gegner. Das ballförmige Chaos wird jeden verwunden, den es trifft.

Art: Kampfzauber

Stufe: 2

Rang: 5

Komponenten: 1 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER [STUFE n] "Feuerball"

Feuersturm

Beschreibung:

Tötet die Feinde mit Feuer.

Art: Kampfzauber

Stufe: 8

Rang: 5

Komponenten: 2 Aura

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER "Feuersturm"

Feuerteufel

Beschreibung:

Diese Elementarbeschwörung ruft einen Feuerteufel herbei, ein Wesen aus den tiefsten Niederungen der Flammenhöllen. Der Feuerteufel wird sich begierig auf die Wälder der Region stürzen und sie in Flammen setzen.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 10

Rang: 5

Komponenten: 50 Aura, 1 Öl

Modifikationen: Fernzauber

Syntax: ZAUBERE [REGION x y] "Feuerteufel"

Feuerwalze

Beschreibung:

Verletzt alle Gegner.

Art: Kampfzauber

Stufe: 12

Rang: 5

Komponenten: 24 Aura

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER "Feuerwalze"

Feuerwand

Beschreibung:

Der Zauberer erschafft eine Wand aus Feuer in der angegebenen Richtung. Sie verletzt jeden, der sie durchschreitet.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 7

Rang: 4

Komponenten: 6 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: ZAUBERE [STUFE n] "Feuerwand" <Richtung>

Firuns Fell

Beschreibung:

Dieser Zauber ermöglicht es dem Magier Insekten auf magische Weise vor der lähmenden Kälte der Gletscher zu bewahren. Sie können Gletscher betreten und dort normal agieren. Der Spruch wirkt auf Stufe*10 Insekten. Ein Ring der Macht erhöht die Menge der verzauberbaren Insekten zusätzlich um 10.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 3

Rang: 5

Komponenten: 2 Aura * Stufe

Modifikationen: Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE [STUFE n] "Firuns Fell" <Einheit-Nr> [<Einheit-Nr> ...]

Fluch brechen

Beschreibung:

Dieser Zauber ermöglicht dem Magier, gezielt eine bestimmte Verzauberung einer Einheit, eines Schiffes, Gebäudes oder auch der Region aufzulösen.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 7

Rang: 3

Komponenten: 3 Aura * Stufe

Modifikationen: Fernzauber, Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE [REGION x y] [STUFE n] "Fluch brechen" (REGION | EINHEIT <Einheit-Nr> | SCHIFF <Schiff-Nr> | BURG <Gebäude-Nr>) <Zauber-ID>

Fluch der Pestilenz

Beschreibung:

In einem aufwendigen Ritual opfert der Schwarzmagier einige Bauern und verteilt dann die Leichen auf magische Weise in den Brunnen der Region.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 7

Rang: 5

Komponenten: 30 Aura, 50 Bauern

Modifikationen: Fernzauber

Syntax: ZAUBERE [REGION x y] "Fluch der Pestilenz"

Friedenslied

Beschreibung:

Dieses Lied zähmt selbst den wildesten Ork und macht ihn friedfertig und sanftmütig. Jeder Gedanke, dem Sänger zu schaden, wird ihm entfallen. Unbehelligt kann der Magier in eine Nachbarregion ziehen.

Art: Präkampfzauber

Stufe: 1

Rang: 5

Komponenten: 2 Aura

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER [STUFE n] "Friedenslied"

Furchteinflößende Aura

Beschreibung:

Panik.

Art: Kampfzauber

Stufe: 12

Rang: 5

Komponenten: 12 Aura

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER "Furchteinflößende Aura"

G..

Gabe des Chaos

Beschreibung:

Der Magier öffnet seinen Geist den Sphären des Chaos und wird so für einige Zeit über mehr magische Kraft verfügen. Doch die Hilfe der Herren der Sphären hat seinen Preis, und so wird die Phase der Macht abgelöst von einer Phase der Schwäche.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 3

Rang: 3

Komponenten: 6 Aura

Modifikationen: Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE "Gabe des Chaos"

Gaukeleien

Beschreibung:

Cerddormagier sind __die__ Gaukler unter den Magiern, sie lieben es das Volk zu unterhalten und im Mittelpunkt zu stehen. Schon Anfänger lernen die kleinen Kunststücke und magischen Tricks, mit denen man das Volk locken und verführen kann, den Geldbeutel ganz weit zu öffnen, und am Ende der Woche wird der Gaukler 50 Silber pro Stufe verdient haben.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 1

Rang: 5

Komponenten: 1 Aura * Stufe

Modifikationen: Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE [STUFE n] "Gaukeleien"

Geister bannen

Beschreibung:

Wie die alten Lehren der Druiden berichten, besteht das, was die normalen Wesen Magie nennen, aus Elementargeistern. Der Magier beschwört und bannt diese in eine Form, um den gewünschten Effekt zu erzielen. Dieses Ritual nun vermag es, in diese Welt gerufene Elementargeister zu vertreiben, um so ein Objekt von Magie zu befreien.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 8

Rang: 2

Komponenten: 6 Aura * Stufe

Modifikationen: Fernzauber, Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE [REGION x y] [STUFE n] "Geister bannen" (REGION | EINHEIT <Einheit-Nr> [<Einheit-Nr> ...] | SCHIFF <Schiff-Nr> | BURG <Gebäude-Nr>)

Gesang der Angst

Beschreibung:

Dieser Kriegsgesang sät Panik in der Front der Gegner und schwächt so ihre Kampfkraft erheblich. Angst wird ihren Schwertarm schwächen und Furcht ihren Schildarm lähmen.

Art: Präkampfzauber

Stufe: 8

Rang: 5

Komponenten: 5 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER [STUFE n] "Gesang der Angst"

Gesang der Friedfertigkeit

Beschreibung:

Dieser mächtige Bann verhindert jegliche Attacks. Niemand in der ganzen Region ist fähig seine Waffe gegen irgendjemanden zu erheben. Die Wirkung kann etliche Wochen andauern.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 12

Rang: 5

Komponenten: 20 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: ZAUBERE [STUFE n] "Gesang der Friedfertigkeit"

Gesang der Furcht

Beschreibung:

Ein gar machtvoller Gesang aus den Überlieferungen der Katzen, der tief in die Herzen der Feinde dringt und ihnen Mut und Hoffnung raubt. Furcht wird sie zittern lassen und Panik ihre Gedanken beherrschen. Voller Angst werden sie versuchen, den gräßlichen Gesängen zu entrinnen und fliehen.

Art: Kampfzauber

Stufe: 3

Rang: 5

Komponenten: 1 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER [STUFE n] "Gesang der Furcht"

Gesang der Melancholie

Beschreibung:

Mit diesem Gesang verbreitet der Barde eine melancholische, traurige Stimmung unter den Bauern. Einige Wochen lang werden sie sich in ihre Hütten zurückziehen und kein Silber in den Theatern und Tavernen lassen.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 11

Rang: 5

Komponenten: 40 Aura

Modifikationen: Fernzauber

Syntax: ZAUBERE [REGION x y] "Gesang der Melancholie"

Gesang der Versklavung

Beschreibung:

Dieser mächtige Bann raubt dem Opfer seinen freien Willen und unterwirft sie den Befehlen des Barden. Für einige Zeit wird das Opfer sich völlig von seinen eigenen Leuten abwenden und der Partei des Barden zugehörig fühlen.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 13

Rang: 5

Komponenten: 40 Aura

Modifikationen:

Syntax: ZAUBERE "Gesang der Versklavung" <Einheit-Nr>

Gesang der Verwirrung

Beschreibung:

Aus den uralten Gesängen der Katzen entstammt dieses magisches Lied, welches vor einem Kampfe eingesetzt, einem entscheidende strategische Vorteile bringen kann. Wer unter den Einfluss dieses Gesangs gelangt, der wird seiner Umgebung nicht achtend der Melodie folgen, sein Geist wird verwirrt und sprunghaft plötzlichen Eingebungen nachgeben. So sollen schon einst wohlgeordnete Heere plötzlich ihre Schützen weit vorne und ihre Kavallerie bei den Lagerwachen kartenspielernd wiedergefunden haben (oder ihren Anführer schlafend im lange verlassenen Lager, wie es in den Großen Kriegen der Alten Welt wirklich geschehen sein soll).

Art: Präkampfzauber

Stufe: 4

Rang: 5

Komponenten: 2 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER [STUFE n] "Gesang der Verwirrung"

Gesang des Auratransfers

Beschreibung:

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Magier eigene Aura im Verhältnis 2:1 auf einen anderen Magier des gleichen Magiegebietes übertragen.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 5

Rang: 1

Komponenten: 2 Aura

Modifikationen: Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE "Gesang des Auratransfers" <Einheit-Nr> <Aura>

Gesang des Lebens analysieren

Beschreibung:

Alle lebenden Wesen haben ein eigenes individuelles Lebenslied. Nicht zwei Lieder gleichen sich, auch wenn sich alle Lieder einer Art ähneln. Jeder Zauber verändert dieses Lied auf die eine oder andere Art und gibt sich damit zu erkennen. Dieser Gesang hilft, jene Veränderungen im Lebenslied einer Person zu erlauschen, welche magischer Natur sind. Alle Verzauberungen, die nicht stärker maskiert sind als Eure Fähigkeit, werdet Ihr so entschlüsseln und demaskieren können.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 5

Rang: 5

Komponenten: 10 Aura

Modifikationen: Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE "Gesang des Lebens analysieren" <Einheit-Nr>

Gesang des schwachen Geistes

Beschreibung:

Dieses Lied, das in die magische Essenz der Region gewoben wird, schwächt die natürliche Widerstandskraft gegen eine Verzauberung einmalig um 15%. Nur die Verbündeten des Barden (HELFE BEWACHE) sind gegen die Wirkung des Gesangs gefeit.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 12

Rang: 2

Komponenten: 2 Aura * Stufe

Modifikationen: Fernzauber

Syntax: ZAUBERE [REGION x y] [STUFE n] "Gesang des schwachen Geistes"

Gesang des wachen Geistes

Beschreibung:

Dieses magische Lied wird, einmal mit Inbrunst gesungen, sich in der Region fortpflanzen, von Mund zu Mund springen und eine Zeitlang überall zu vernehmen sein. Nach wie vielen Wochen der Gesang aus dem Gedächtnis der Region entschwunden ist, ist von dem Geschick des Barden abhängig. Bis das Lied ganz verklungen ist, wird seine Magie allen Verbündeten des Barden (HELFE BEWACHE), und natürlich auch seinen eigenem Volk, einen einmaligen Bonus von 15% auf die natürliche Widerstandskraft gegen eine Verzauberung verleihen.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 10

Rang: 2

Komponenten: 2 Aura * Stufe

Modifikationen: Fernzauber

Syntax: ZAUBERE [REGION x y] [STUFE n] "Gesang des wachen Geistes"

Gesang des Werbens

Beschreibung:

Aus 'Die Gesänge der Alten' von Firudin dem Weisen: 'Diese verführerische kleine Melodie und einige einschmeichelnde Worte überwinden das Misstrauen der Bauern im Nu. Begeistert werden sie sich Euch anschliessen und selbst Haus und Hof in Stich lassen.'

Art: Normaler Zauber

Stufe: 4

Rang: 5

Komponenten: 2 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: ZAUBERE [STUFE n] "Gesang des Werbens"

Gestaltwandlung

Beschreibung:

Mit Hilfe dieses arkanen Rituals vermag der Traumweber die wahre Gestalt einer Gruppe zu verschleiern. Unbedarften Beobachtern erscheint sie dann als einer anderen Rasse zugehörig.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 3

Rang: 5

Komponenten: 1 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: ZAUBERE [STUFE n] "Gestaltwandlung" <Einheit-Nr> <Rasse>

Grauen der Schlacht

Beschreibung:

Der Traumweber beschwört vor dem Kampf grauererregende Trugbilder herauf, die viele Gegner in Panik versetzen. Die Betroffenen werden versuchen, vor den Trugbildern zu fliehen.

Art: Präkampfzauber

Stufe: 2

Rang: 5

Komponenten: 1 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER [STUFE n] "Grauen der Schlacht"

Großer Drachenodem

Beschreibung:

Art: Kampfzauber

Stufe: 12

Rang: 5

Komponenten: 3 Aura

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER "Großer Drachenodem"

H..

Hagel

Beschreibung:

Im Kampf ruft der Magier die Elementargeister der Kälte an und bindet sie an sich. Sodann kann er ihnen befehlen,

den Gegner mit Hagelkörnern und Eisbrocken zuzusetzen.

Art: Kampfzauber

Stufe: 3

Rang: 5

Komponenten: 1 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER [STUFE n] "Hagel"

Hainzauber

Beschreibung:

Wo sonst aus einem Stecken nur ein Baum sprießen konnte, so treibt nun jeder Ast Wurzeln.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 2

Rang: 5

Komponenten: 4 Aura * Stufe, 1 Holz * Stufe, 1 Wasser des Lebens

Modifikationen: Fernzauber

Syntax: ZAUBERE [REGION x y] [STUFE n] "Hainzauber"

Heiliger Boden

Beschreibung:

Dieses Ritual beschwört verschiedene Naturgeister in den Boden der Region, welche diese fortan bewachen. In einer so gesegneten Region werden niemals wieder die Toten ihre Gräber verlassen, und anderswo entstandene Untote werden sie wann immer möglich meiden.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 9

Rang: 5

Komponenten: 80 Aura, 3 permanente Aura

Modifikationen:

Syntax: ZAUBERE "Heiliger Boden"

Heilung

Beschreibung:

Nicht nur der Feldscher kann den Verwundeten einer Schlacht helfen. Druiden vermögen mittels einer Beschwörung der Elementargeister des Lebens Wunden zu schließen, gebrochene Knochen zu richten und selbst abgetrennte Glieder wieder zu regenerieren.

Art: Postkampfzauber

Stufe: 5

Rang: 5

Komponenten: 1 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER [STUFE n] "Heilung"

Heimstein

Beschreibung:

Mit dieser Formel bindet der Magier auf ewig die Kräfte der Erde in die Mauern der Burg, in der er sich gerade befindet. Weder magisch noch mit schwerem Geschütz können derartig gestärkte Mauern zerstört werden, und auch das Alter setzt ihnen weniger zu. Das Gebäude bietet sodann auch einen besseren Schutz gegen Angriffe mit dem Schwert wie mit Magie.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 7

Rang: 5

Komponenten: 50 Aura, 1 permanente Aura

Modifikationen:

Syntax: ZAUBERE "Heimstein"

Heldengesang

Beschreibung:

Dieser alte Schlachtengesang hebt die Moral der eigenen Truppen und und hilft ihnen auch der angsteinflößenden Aura dämonischer und untoter Wesen zu widerstehen. Ein derartig gefestigter Krieger wird auch in schwierigen Situationen nicht die Flucht ergreifen und sein überlegtes Verhalten wird ihm manch Vorteil in der Verteidigung geben.

Art: Präkampfzauber

Stufe: 5

Rang: 4

Komponenten: 2 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER [STUFE n] "Heldengesang"

Hohe Kunst der Überzeugung

Beschreibung:

Aus 'Wanderungen' von Firudin dem Weisen: 'In Weilersweide, nahe dem Wytharhafen, liegt ein kleiner Gasthof, der nur wenig besucht ist. Niemanden bekannt ist, das dieser Hof bis vor einigen Jahren die Bleibe des verbannten Wanderpredigers Grauwolf war. Nachdem er bei einer seiner berüchtigten flammenden Reden fast die gesamte Bauernschaft angeworben hatte, wurde er wegen Aufruhr verurteilt und verbannt. Nur zögerlich war er bereit mir das Geheimniss seiner Überzeugungskraft zu lehren.'

Art: Normaler Zauber

Stufe: 14

Rang: 5

Komponenten: 20 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: ZAUBERE [STUFE n] "Hohe Kunst der Überzeugung"

Hohes Lied der Gaukelei

Beschreibung:

Dieser fröhliche Gesang wird sich wie ein Gerücht in der Region ausbreiten und alle Welt in Feierlaune versetzen. Überall werden Tavernen und Theater gut gefüllt sein und selbst die Bettler satt werden.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 2

Rang: 5

Komponenten: 2 Aura * Stufe

Modifikationen: Fernzauber, Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE [REGION x y] [STUFE n] "Hohes Lied der Gaukelei"

K..

Kleine Flüche

Beschreibung:

In den dunkleren Gassen gibt es sie, die Flüche und Verhexungen auf Bestellung. Aber auch Gegenzauber hat der Jünger des Draigs natürlich im Angebot. Ob nun der Sohn des Nachbarn in einen Liebesbann gezogen werden soll oder die Nebenbuhlerin Pickel und Warzen bekommen soll, niemand gibt gerne zu, zu solchen Mitteln gegriffen zu haben. Für diese Dienstleistung streicht der Magier 50 Silber pro Stufe ein.

Art: Normaler Zauber
Stufe: 1
Rang: 5
Komponenten: 1 Aura * Stufe
Modifikationen: Schiffszauber
Syntax: ZAUBERE [STUFE n] "Kleine Flüche"

Kleines Blutopfer

Beschreibung:

Mit diesem Ritual kann der Magier einen Teil seiner Lebensenergie opfern, um dafür an magischer Kraft zu gewinnen. Erfahrene Ritualmagier berichten, das sich das Ritual, einmal initiiert, nur schlecht steuern ließe und die Menge der so gewonnenen Kraft stark schwankt. So steht im 'Buch des Blutes' geschrieben: 'So richte Er aus das Zeichen der vier Elemente im Kreis des Werdens und Vergehens und Weihe ein jedes mit einem Tropfen Blut. Sodann begeben Sie sich in der Mitte der Ewigen Vierer und lassen Leben verrinnen, auf das Kraft geboren werde.'

Art: Normaler Zauber
Stufe: 4
Rang: 1
Komponenten: 16 Trefferpunkte
Modifikationen: Schiffszauber
Syntax: ZAUBERE "Kleines Blutopfer"

Kriegsgesang

Beschreibung:

Wie viele magischen Gesänge, so entstammt auch dieser dem alten Wissen der Katzen, die schon immer um die machtvollen Wirkung der Stimme wussten. Mit diesem Lied wird die Stimmung der Krieger aufgepeitscht, sie gar in wilde Raserrei und Bluttausch versetzt. Ungeachtet eigener Schmerzen werden sie kämpfen bis zum Tode und niemals fliehen. Während ihre Attacke verstärkt ist, achten sie kaum auf sich selbst.

Art: Präkampfzauber
Stufe: 7
Rang: 4
Komponenten: 5 Aura * Stufe
Modifikationen:
Syntax: KAMPFZAUBER [STUFE n] "Kriegsgesang"

L..

Lebenslied festigen

Beschreibung:

Jede Verzauberung beeinflusst das Lebenslied, schwächt und verzerrt es. Der kundige Barde kann versuchen, das Lebenslied aufzufangen und zu verstärken und die Veränderungen aus dem Lied zu tilgen.

Art: Normaler Zauber
Stufe: 8
Rang: 2
Komponenten: 5 Aura * Stufe
Modifikationen: Fernzauber, Schiffszauber
Syntax: ZAUBERE [REGION x y] [STUFE n] "Lebenslied festigen" (REGION | EINHEIT <Einheit-Nr> [
<Einheit-Nr> ...] | SCHIFF <Schiff-Nr> | BURG <Gebäude-Nr>)

Lied der Heilung

Beschreibung:

Nicht nur der Feldscher kann den Verwundeten einer Schlacht helfen. Die Bardinnen kennen verschiedene Lieder, die die

Selbstheilungskräfte des Körpers unterstützen. Dieses Lied vermag Wunden zu schließen, gebrochene Knochen zu richten und selbst abgetrennte Glieder wieder zu regenerieren.

Art: Postkampfzauber

Stufe: 2

Rang: 5

Komponenten: 1 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER [STUFE n] "Lied der Heilung"

Lied der Verführung

Beschreibung:

Mit diesem Lied kann eine Einheit derartig betört werden, so dass sie dem Barden den größten Teil ihres Bargelds und ihres Besitzes schenkt. Sie behält jedoch immer soviel, wie sie zum Überleben braucht.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 6

Rang: 5

Komponenten: 12 Aura

Modifikationen:

Syntax: ZAUBERE "Lied der Verführung" <Einheit-Nr>

Lied des Ortes analysieren

Beschreibung:

Wie Lebewesen, so haben auch Schiffe und Gebäude und sogar Regionen ihr eigenes Lied, wenn auch viel schwächer und schwerer zu hören. Und so, wie wie aus dem Lebenslied einer Person erkannt werden kann, ob diese unter einem Zauber steht, so ist dies auch bei Burgen, Schiffen oder Regionen möglich.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 8

Rang: 5

Komponenten: 3 Aura * Stufe

Modifikationen: Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE [STUFE n] "Lied des Ortes analysieren" (REGION | EINHEIT <Einheit-Nr> [<Einheit-Nr> ...]
| SCHIFF <Schiff-Nr> | BURG <Gebäude-Nr>)

Luftschiff

Beschreibung:

Diese magischen Runen bringen ein Boot oder Langboot für eine Woche zum fliegen. Damit kann dann auch Land überquert werden. Die Zuladung von Langbooten ist unter der Einwirkung dieses Zaubers auf 100 Gewichtseinheiten begrenzt. Für die Farbe der Runen muss eine spezielle Tinte aus einem Windbeutel und einem Schneekristall angerührt werden.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 6

Rang: 5

Komponenten: 10 Aura, 1 Windbeutel, 1 Schneekristall

Modifikationen: Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE "Luftschiff" <Schiff-Nr>

M..

Mächte des Todes

Beschreibung:

Nächtelang muss der Schwarzmagier durch die Friedhöfe und Gräberfelder der Region ziehen um dann die ausgegrabenen

Leichen beleben zu können. Die Untoten werden ihm zu Diensten sein, doch sei der Unkundige gewarnt, dass die Beschwörung der Mächte des Todes ein zweischneidiges Schwert sein kann.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 6

Rang: 5

Komponenten: 5 Aura * Stufe

Modifikationen: Fernzauber, Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE [REGION x y] [STUFE n] "Mächte des Todes"

Machtübertragung

Beschreibung:

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Magier eigene Aura im Verhältnis 2:1 auf einen anderen Magier des gleichen Magiegebietes übertragen.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 7

Rang: 1

Komponenten: 2 Aura

Modifikationen: Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE "Machtübertragung" <Einheit-Nr> <Aura>

Magie analysieren

Beschreibung:

Mit diesem Spruch kann der Magier versuchen, die Verzauberungen eines einzelnen angegebenen Objekts zu erkennen. Von allen Sprüchen, die seine eigenen Fähigkeiten nicht überschreiten, wird er einen Eindruck ihres Wirkens erhalten können. Bei stärkeren Sprüchen benötigt er ein wenig Glück für eine gelungene Analyse.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 1

Rang: 5

Komponenten: 1 Aura * Stufe

Modifikationen: Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE [STUFE n] "Magie analysieren" (REGION | EINHEIT <Einheit-Nr> [<Einheit-Nr> ...] | SCHIFF <Schiff-Nr> | BURG <Gebäude-Nr>)

Magiefresser

Beschreibung:

Dieser Zauber ermöglicht dem Magier, Verzauberungen einer Einheit, eines Schiffes, Gebäudes oder auch der Region aufzulösen.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 5

Rang: 2

Komponenten: 4 Aura * Stufe

Modifikationen: Fernzauber, Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE [REGION x y] [STUFE n] "Magiefresser" (REGION | EINHEIT <Einheit-Nr> [<Einheit-Nr> ...] | SCHIFF <Schiff-Nr> | BURG <Gebäude-Nr>)

Magischer Pfad

Beschreibung:

Durch Ausführung dieser Rituale ist der Magier in der Lage einen mächtigen Erdelementar zu beschwören. Solange dieser in den Boden gebannt ist, wird kein Regen die Wege aufweichen und kein Fluß Brücken zerstören können. Alle Reisende erhalten damit die gleichen Vorteile, die sonst nur ein ausgebautes gepflastertes Straßennetz bietet. Selbst

Sümpfe und Gletscher können so verzaubert werden. Je mehr Kraft der Magier in den Bann legt, desto länger bleibt die Straße bestehen.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 4

Rang: 5

Komponenten: 1 Aura * Stufe, 1 Stein, 1 Holz

Modifikationen: Fernzauber, Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE [REGION x y] [STUFE n] "Magischer Pfad"

Mahlstrom

Beschreibung:

Dieses Ritual beschört einen großen Wasserelementar aus den Tiefen des Ozeans. Der Elementar erzeugt einen gewaltigen Strudel, einen Mahlstrom, welcher alle Schiffe, die ihn passieren, schwer beschädigen kann.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 15

Rang: 5

Komponenten: 200 Aura, 1 Seeschlangenkopf

Modifikationen: Seezauber, Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE "Mahlstrom"

Mauern der Ewigkeit

Beschreibung:

Mit dieser Formel bindet der Magier auf ewig die Kräfte der Erde in die Mauern des Gebäudes. Ein solchermaßen verzaubertes Gebäude ist gegen den Zahn der Zeit geschützt und benötigt keinen Unterhalt mehr.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 7

Rang: 5

Komponenten: 50 Aura, 1 permanente Aura

Modifikationen: Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE [STUFE n] "Mauern der Ewigkeit" <Gebäude-Nr>

Meditation

Beschreibung:

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Magier eigene Aura im Verhältnis 2:1 auf einen anderen Magier des gleichen Magiegebietes übertragen.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 6

Rang: 1

Komponenten: 2 Aura

Modifikationen: Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE "Meditation" <Einheit-Nr> <Aura>

Meteorregen

Beschreibung:

Ein Schauer von Meteoren regnet über das Schlachtfeld.

Art: Kampfzauber

Stufe: 3

Rang: 5

Komponenten: 1 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER [STUFE n] "Meteorregen"

Miriams flinke Finger

Beschreibung:

Die berühmte Bardin Miriam bhean'Meddaf war bekannt für ihr außergewöhnliches Geschick mit der Harfe. Ihre Finger sollen sich so schnell über die Saiten bewegt haben, das sie nicht mehr erkennbar waren. Dieser Zauber, der recht einfach in einen Silberring zu bannen ist, bewirkt eine um das zehnfache verbesserte Geschicklichkeit und Gewandheit der Finger. (Das soll sie auch an anderer Stelle ausgenutzt haben, ihr Ruf als Falschspielerin war berüchtigt). Handwerker können somit das zehnfache produzieren, und bei einigen anderen Tätigkeiten könnte dies ebenfalls von Nutzen sein.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 11

Rang: 5

Komponenten: 20 Aura, 1000 Silber, 1 permanente Aura

Modifikationen: Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE "Miriams flinke Finger"

Mob aufwiegeln

Beschreibung:

Mit Hilfe dieses magischen Gesangs überzeugt der Magier die Bauern der Region, sich ihm anzuschließen. Die Bauern werden ihre Heimat jedoch nicht verlassen, und keine ihrer Besitztümer fortgeben. Jede Woche werden zudem einige der Bauern den Bann abwerfen und auf ihre Felder zurückkehren. Wie viele Bauern sich dem Magier anschließen hängt von der Kraft seines Gesangs ab.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 10

Rang: 5

Komponenten: 4 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: ZAUBERE [STUFE n] "Mob aufwiegeln"

Monster friedlich stimmen

Beschreibung:

Dieser einschmeichelnde Gesang kann fast jedes intelligente Monster zähmen. Es wird von Angriffen auf den Magier absehen und auch seine Begleiter nicht anrühren. Doch sollte man sich nicht täuschen, es wird dennoch ein unberechenbares Wesen bleiben.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 6

Rang: 5

Komponenten: 15 Aura

Modifikationen: Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE "Monster friedlich stimmen" <Einheit-Nr>

O..

Opfere Kraft

Beschreibung:

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Magier einen Teil seiner magischen Kraft permanent auf einen anderen Magier übertragen. Auf einen Tybied-Magier kann er die Hälfte der eingesetzten Kraft übertragen, auf einen Magier eines anderen Gebietes ein Drittel.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 15

Rang: 1

Komponenten: 100 Aura

Modifikationen:

Syntax: ZAUBERE "Opfere Kraft" <Einheit-Nr> <Aura>

P..

Pentagramm

Beschreibung:

Genau um Mitternacht, wenn die Kräfte der Finsternis am größten sind, kann auch ein Schwarzmagier seine Kräfte nutzen um Verzauberungen aufzuheben. Dazu zeichnet er ein Pentagramm in das verzauberte Objekt und beginnt mit einer Anrufung der Herren der Finsternis. Die Herren werden ihm beistehen, doch ob es ihm gelingt, den Zauber zu lösen, hängt allein von seiner eigenen Kraft ab.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 10

Rang: 2

Komponenten: 10 Aura * Stufe

Modifikationen: Fernzauber, Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE [REGION x y] [STUFE n] "Pentagramm" (REGION | EINHEIT <Einheit-Nr> [<Einheit-Nr> ...] | SCHIFF <Schiff-Nr> | BURG <Gebäude-Nr>)

Plappermaul

Beschreibung:

Die verzauberte Einheit beginnt hemmungslos zu plappern und erzählt welche Talente sie kann, was für Gegenstände sie mit sich führt und sollte sie magisch begabt sein, sogar welche Zauber sie beherrscht. Leider beeinflusst dieser Zauber nicht das Gedächtnis, und so wird sie sich im nachhinein wohl bewußt werden, dass sie zuviel erzählt hat.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 4

Rang: 5

Komponenten: 10 Aura

Modifikationen:

Syntax: ZAUBERE "Plappermaul" <Einheit-Nr>

R..

Regentanz

Beschreibung:

Dieses uralte Tanzritual ruft die Kräfte des Lebens und der Fruchtbarkeit. Die Erträge der Bauern werden für einige Wochen deutlich besser ausfallen.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 3

Rang: 5

Komponenten: 1 Aura * Stufe

Modifikationen: Fernzauber, Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE [REGION x y] [STUFE n] "Regentanz"

Rindenhaut

Beschreibung:

Dieses vor dem Kampf zu zaubernde Ritual gibt den eigenen Truppen einen zusätzlichen Bonus auf ihre Rüstung. Jeder Treffer reduziert die Kraft des Zaubers, so dass der Schild sich irgendwann im Kampf auflösen wird.

Art: Präkampfzauber
Stufe: 12
Rang: 2
Komponenten: 4 Aura * Stufe
Modifikationen:
Syntax: KAMPFZAUBER [STUFE n] "Rindenhaut"

Ritual der Aufnahme

Beschreibung:

Dieses Ritual ermöglicht es, eine Einheit, egal welcher Art, in die eigene Partei aufzunehmen. Der um Aufnahme Bittende muss dazu willig und bereit sein, seiner alten Partei abzuschwören. Dies bezeugt er durch KONTAKTIEREN des Magiers. Auch wird er die Woche über ausschliesslich mit Vorbereitungen auf das Ritual beschäftigt sein. Das Ritual wird fehlschlagen, wenn er zu stark an seine alte Partei gebunden ist, dieser etwa Dienst für seine teure Ausbildung schuldet. Der das Ritual leitende Magier muss für die permanente Bindung des Aufnahmewilligen an seine Partei naturgemäß auch permanente Aura aufwenden. Pro Stufe und pro 1 permanente Aura kann er eine Person aufnehmen.

Art: Normaler Zauber
Stufe: 9
Rang: 5
Komponenten: 3 Aura * Stufe, 1 permanente Aura * Stufe
Modifikationen:
Syntax: ZAUBERE [STUFE n] "Ritual der Aufnahme" <Einheit-Nr>

Rosthauch

Beschreibung:

Mit diesem Ritual wird eine dunkle Gewitterfront beschworen, die sich unheilverkündend über der Region auftürmt. Der magische Regen wird alles Erz rosten lassen und so viele Waffen des Gegners zerstören.

Art: Kampfzauber
Stufe: 6
Rang: 5
Komponenten: 2 Aura * Stufe
Modifikationen:
Syntax: KAMPFZAUBER [STUFE n] "Rosthauch"

Rostregen

Beschreibung:

Mit diesem Ritual wird eine dunkle Gewitterfront beschworen, die sich unheilverkündend über der Region auftürmt. Der magische Regen wird alles Erz rosten lassen. Eisenwaffen und Rüstungen werden schartig und rostig. Die Zerstörungskraft des Regens ist von der investierten Kraft des Magiers abhängig. Für jede Stufe können bis zu 10 Eisenwaffen betroffen werden. Ein Ring der Macht verstärkt die Wirkung wie eine zusätzliche Stufe.

Art: Normaler Zauber
Stufe: 3
Rang: 5
Komponenten: 2 Aura * Stufe
Modifikationen: Fernzauber
Syntax: ZAUBERE [REGION x y] [STUFE n] "Rostregen" <Einheit-Nr> [<Einheit-Nr> ...]

Ruf der Realität

Beschreibung:

Ein Magier, welcher sich in der materiellen Welt befindet, kann er mit Hilfe dieses Zaubers Einheiten aus der

angrenzenden Astralwelt herbeiholen. Ist der Magier erfahren genug, den Zauber auf Stufen von 13 oder mehr zu zaubern, kann er andere Einheiten auch gegen ihren Willen in die materielle Welt zwingen.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 6

Rang: 7

Komponenten: 2 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: ZAUBERE [STUFE n] "Ruf der Realität" <Einheit-Nr> [<Einheit-Nr> ...]

Runen des Schutzes

Beschreibung:

Zeichnet man diese Runen auf die Wände eines Gebäudes oder auf die Planken eines Schiffes, so wird es schwerer durch Zauber zu beeinflussen sein. Jedes Ritual erhöht die Widerstandskraft des Gebäudes oder Schiffes gegen Verzauberung um 20%. Werden mehrere Schutzzauber übereinander gelegt, so addiert sich ihre Wirkung, doch ein hundertprozentiger Schutz lässt sich so nicht erreichen. Der Zauber hält mindestens drei Wochen an, je nach Talent des Magiers aber auch viel länger.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 8

Rang: 2

Komponenten: 20 Aura

Modifikationen:

Syntax: ZAUBERE "Runen des Schutzes" (SCHIFF <Schiff-Nr> | BURG <Gebäude-Nr>)

Rüstschild

Beschreibung:

Diese vor dem Kampf zu zaubernde Ritual gibt den eigenen Truppen einen zusätzlichen Bonus auf ihre Rüstung. Jeder Treffer reduziert die Kraft des Zaubers, so dass der Schild sich irgendwann im Kampf auflösen wird.

Art: Präkampfzauber

Stufe: 12

Rang: 2

Komponenten: 4 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER [STUFE n] "Rüstschild"

S..

Säurenebel

Beschreibung:

Tötet die Feinde mit Säure.

Art: Kampfzauber

Stufe: 8

Rang: 5

Komponenten: 2 Aura

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER "Säurenebel"

Schaler Wein

Beschreibung:

Aufzeichnung des Vortrags von Selen Ard'Ragorn in Bar'Glingal: 'Es heiss, dieser Spruch wäre wohl in den Spelunken der Westgassen entstanden, doch es kann genauso gut in jedem andern verrufenen Viertel gewesen sein. Seine wichtigste

Zutat ist etwa ein Fass schlechtesten Weines, je billiger und ungesunder, desto wirkungsvoller wird die Essenz. Die Kunst, diesen Wein in pure Essenz zu destillieren, die weitaus anspruchsvoller als das einfache Rezeptmischen eines Alchemisten ist, und diese dergestalt zu binden und konservieren, das sie sich nicht gleich wieder verflüchtigt, wie es ihre Natur wäre, ja, dies ist etwas, das nur ein Meister des Cerddor vollbringen kann. Nun besitzt Ihr eine kleine Phiola mit einer rubinrotschimmernden - nun, nicht flüssig, doch auch nicht ganz Dunst - nennen wir es einfach nur Elixier. Doch nicht dies ist die wahre Herausforderung, sodann muss, da sich ihre Wirkung leicht verflüchtigt, diese innerhalb weniger Tage unbemerkt in das Getränk des Opfers geträufelt werden. Ihr Meister der Betörung und Verführung, hier nun könnt Ihr Eure ganze Kunst unter Beweis stellen. Doch gebt Acht, nicht unbedacht selbst von dem Elixier zu kosten, denn wer einmal gekostet hat, der kann vom Weine nicht mehr lassen, und er säuft sicherlich eine volle Woche lang. Jedoch nicht die Verführung zum Trunke ist die wahre Gefahr, die dem Elixier innewohnt, sondern das der Trunkenheit so sicher ein gar fürchterliches Leid des Kopfes folgen wird, wie der Tag auf die Nacht folgt. Und er wird gar sicherlich von seiner besten Fähigkeit einige Tage bis hin zu den Studien zweier Wochen vergessen haben. Noch ein Wort der Warnung: Dieses ist sehr aufwendig, und so Ihr noch weitere Zauber in der selben Woche wirken wollt, so werden sie Euch schwerer fallen.'

Art: Normaler Zauber

Stufe: 7

Rang: 5

Komponenten: 28 Aura, 3 Knotige Saugwurze, 50 Silber

Modifikationen:

Syntax: ZAUBERE "Schaler Wein" <Einheit-Nr>

Schattenodem

Beschreibung:

Entzieht Talentstufen und macht Schaden wie Großer Odem.

Art: Kampfzauber

Stufe: 12

Rang: 5

Komponenten: 4 Aura

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER "Schattenodem"

Schattenritter

Beschreibung:

Dieser Zauber vermag dem Gegner ein geringfügig versetztes Bild der eigenen Truppen vorzuspiegeln. Die Schattenritter haben keinen effektiven Angriff und Verwundungen im Kampf zerstören sie sofort.

Art: Präkampfzauber

Stufe: 1

Rang: 4

Komponenten: 1 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER [STUFE n] "Schattenritter"

Schattenruf

Beschreibung:

Ruft Schattenwesen.

Art: Präkampfzauber

Stufe: 12

Rang: 5

Komponenten: 24 Aura

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER "Schattenruf"

Schild des Fisches

Beschreibung:

Dieser Zauber vermag dem Gegner ein geringfügig versetztes Bild der eigenen Truppen vorzuspiegeln, so wie der Fisch im Wasser auch nicht dort ist wo er zu sein scheint. Von jedem Treffer kann so die Hälfte des Schadens unschädlich abgeleitet werden. Doch hält der Schild nur einige Hundert Schwerthiebe aus, danach wird er sich auflösen. Je stärker der Magier, desto mehr Schaden hält der Schild aus.

Art: Präkampfzauber

Stufe: 8

Rang: 2

Komponenten: 4 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER [STUFE n] "Schild des Fisches"

Schlaf

Beschreibung:

Dieser Zauber läßt einige feindliche Kämpfer einschlafen. Schlafende Kämpfer greifen nicht an und verteidigen sich schlechter, sie wachen jedoch auf, sobald sie im Kampf getroffen werden.

Art: Kampfzauber

Stufe: 7

Rang: 5

Komponenten: 1 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER [STUFE n] "Schlaf"

Schlechter Schlaf

Beschreibung:

Dieser Zauber führt in der betroffenen Region für einige Wochen zu Schlaflosigkeit und Unruhe. Den Betroffenen fällt das Lernen deutlich schwerer.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 6

Rang: 5

Komponenten: 18 Aura

Modifikationen: Fernzauber

Syntax: ZAUBERE [REGION x y] "Schlechter Schlaf"

Schlechte Träume

Beschreibung:

Dieser Zauber ermöglicht es dem Träumer, den Schlaf aller nichtalierten Einheiten (HELFE BEWACHE) in der Region so stark zu stören, das sie vorübergehend einen Teil ihrer Erinnerungen verlieren.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 10

Rang: 5

Komponenten: 90 Aura

Modifikationen: Fernzauber

Syntax: ZAUBERE [REGION x y] "Schlechte Träume"

Schleieraaura

Beschreibung:

Dieser Zauber wird die gesamte Ausrüstung der Zieleinheit für einige Zeit vor den Blicken anderer verschleiern. Der

Zauber schützt nicht vor Dieben und Spionen.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 1

Rang: 5

Komponenten: 1 Aura * Stufe

Modifikationen: Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE [STUFE n] "Schleieraaura" <Einheit-Nr>

Schockwelle

Beschreibung:

Dieser Zauber läßt eine Welle aus purer Kraft über die gegnerischen Reihen hinwegfegen. Viele Kämpfer wird der Schock so benommen machen, daß sie für einen kurzen Moment nicht angreifen können.

Art: Kampfzauber

Stufe: 5

Rang: 5

Komponenten: 1 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER [STUFE n] "Schockwelle"

Schöne Träume

Beschreibung:

Dieser Zauber ermöglicht es dem Traumweber, den Schlaf aller alierten Einheiten in der Region so zu beeinflussen, dass sie für einige Zeit einen Bonus in allen Talenten bekommen.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 8

Rang: 5

Komponenten: 80 Aura

Modifikationen: Fernzauber

Syntax: ZAUBERE [REGION x y] "Schöne Träume"

Schutz vor Magie

Beschreibung:

Dieser Zauber legt ein antimagisches Feld um die Magier der Feinde und behindert ihre Zauber erheblich. Nur wenige werden die Kraft besitzen, das Feld zu durchdringen und ihren Truppen in der Schlacht zu helfen.

Art: Präkampfzauber

Stufe: 2

Rang: 2

Komponenten: 3 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER [STUFE n] "Schutz vor Magie"

Schutzzauber

Beschreibung:

Dieser Zauber verstärkt die natürliche Widerstandskraft gegen Magie. Eine so geschützte Einheit ist auch gegen Kampf magie weniger empfindlich. Pro Stufe reicht die Kraft des Magiers aus, um 5 Personen zu schützen.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 3

Rang: 2

Komponenten: 5 Aura * Stufe

Modifikationen: Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE [STUFE n] "Schutzzauber" <Einheit-Nr> [<Einheit-Nr> ...]

Schwere Glieder

Beschreibung:

Dieser Kampfzauber führt dazu, dass einige Gegner im Kampf unter schwerer Müdigkeit leiden. Die Soldaten verschlafen manchmal ihren Angriff und verteidigen sich schlechter.

Art: Präkampfzauber

Stufe: 4

Rang: 5

Komponenten: 4 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER [STUFE n] "Schwere Glieder"

Seelenfrieden

Beschreibung:

Dieses magische Ritual beruhigt die gequälten Seelen der gewaltsam zu Tode gekommenen und ermöglicht es ihnen so, ihre letzte Reise in die Anderlande zu beginnen. Je Stufe des Zaubers werden ungefähr 50 Seelen ihre Ruhe finden. Der Zauber vermag nicht, bereits wieder auferstandene lebende Tote zu erlösen, da deren Bindung an diese Welt zu stark ist.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 2

Rang: 5

Komponenten: 3 Aura * Stufe, 1 Wasser des Lebens

Modifikationen:

Syntax: ZAUBERE [STUFE n] "Seelenfrieden"

Seelenkopie

Beschreibung:

Dieser mächtige Zauber kann einen Magier vor dem sicheren Tod bewahren. Der Magier erschafft anhand einer kleinen Blutprobe einen Klon von sich, und legt diesen in ein Bad aus Drachenblut und verdünntem Wasser des Lebens. Anschließend transferiert er in einem aufwändigen Ritual einen Teil seiner Seele in den Klon. Stirbt der Magier, reist seine Seele in den Klon und der erschaffene Körper dient nun dem Magier als neues Gefäß. Es besteht allerdings eine geringer Wahrscheinlichkeit, dass die Seele nach dem Tod zu schwach ist, das neue Gefäß zu erreichen.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 9

Rang: 5

Komponenten: 100 Aura, 20 permanente Aura, 5 Drachenblut, 5 Wasser des Lebens

Modifikationen:

Syntax: ZAUBERE "Seelenkopie"

Segen der Erde

Beschreibung:

Dieses Ernteritual verbessert die Erträge der arbeitenden Bauern in der Region um ein Silberstück. Je mehr Kraft der Druide investiert, desto länger wirkt der Zauber.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 1

Rang: 5

Komponenten: 1 Aura * Stufe

Modifikationen: Fernzauber, Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE [REGION x y] [STUFE n] "Segen der Erde"

Segne Mallornstecken

Beschreibung:

Diese Ritual verstärkt die Wirkung des magischen Trankes um ein vielfaches. Wo sonst aus einem Stecken nur ein Baum sprießen konnte, so treibt nun jeder Ast Wurzeln.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 4

Rang: 5

Komponenten: 6 Aura * Stufe, 1 Mallorn * Stufe, 1 Wasser des Lebens

Modifikationen: Fernzauber

Syntax: ZAUBERE [REGION x y] [STUFE n] "Segne Mallornstecken"

Segne Steinkreis

Beschreibung:

Dieses Ritual segnet einen Steinkreis, der zuvor aus Steinen und etwas Holz gebaut werden muss. Die Segnung des Druiden macht aus dem Kreis eine mächtige Stätte magischen Wirkens, die Schutz vor Magie und erhöhte Aura-Regeneration bewirkt. Man sagt, Jungfrauen seien in der Umgebung von Steinkreisen seltsame Wesen begegnet.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 11

Rang: 5

Komponenten: 350 Aura, 5 permanente Aura

Modifikationen:

Syntax: ZAUBERE "Segne Steinkreis" <Gebäude-Nr>

Sog des Lebens

Beschreibung:

Ein Druide, den es in die Welt der Geister verschlagen hat, kann mit Hilfe dieses Zaubers Stufe*5 Gewichtseinheiten in einen Wald auf der materiellen Welt zurückschicken.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 9

Rang: 7

Komponenten: 2 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: ZAUBERE [STUFE n] "Sog des Lebens" <x> <y> <Einheit-Nr> [<Einheit-Nr> ...]

Starkes Tor und feste Mauer

Beschreibung:

Mit dieser Formel bindet der Magier zu Beginn eines Kampfes einige Elementargeister des Fels in die Mauern des Gebäudes, in dem er sich gerade befindet. Das Gebäude bietet sodann einen besseren Schutz gegen Angriffe mit dem Schwert wie mit Magie.

Art: Präkampfzauber

Stufe: 8

Rang: 5

Komponenten: 2 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER [STUFE n] "Starkes Tor und feste Mauer"

Stehle Aura

Beschreibung:

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Magier einem anderen Magier seine Aura gegen dessen Willen entziehen und sich

selber zuführen.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 6

Rang: 3

Komponenten: 2 Aura * Stufe

Modifikationen: Fernzauber

Syntax: ZAUBERE [REGION x y] [STUFE n] "Stehle Aura" <Einheit-Nr>

Störe Astrale Integrität

Beschreibung:

Dieser Zauber bewirkt eine schwere Störung des Astralraums. Innerhalb eines astralen Radius von Stufe/5 Regionen werden alle Astralwesen, die dem Zauber nicht widerstehen können, aus der astralen Ebene geschleudert. Der astrale Kontakt mit allen betroffenen Regionen ist für Stufe/3 Wochen gestört.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 14

Rang: 4

Komponenten: 140 Aura

Modifikationen:

Syntax: ZAUBERE [STUFE n] "Störe Astrale Integrität"

Süße Träume

Beschreibung:

Dieser Zauber - dessen Anwendung in den meisten Kulturen streng verboten ist - löst im Opfer ein unkontrollierbares Verlangen nach körperlicher Liebe aus. Die betroffenen Personen werden sich Hals über Kopf in ein Liebesabenteuer stürzen, zu blind vor Verlangen, um an etwas anderes zu denken. Meistens bereuen sie es einige Wochen später...

Art: Normaler Zauber

Stufe: 12

Rang: 5

Komponenten: 5 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: ZAUBERE [STUFE n] "Süße Träume" <Einheit-Nr> [<Einheit-Nr> ...]

T..

Tod des Geistes

Beschreibung:

Mit diesem Zauber greift der Magier direkt den Geist seiner Gegner an. Ein Schlag aus astraler und elektrischer Energie trifft die Gegner, wird die Magieresistenz durchbrochen, verliert ein Opfer permanent einen Teil seiner Erinnerungen. Wird es zu oft ein Opfer dieses Zaubers kann es daran sterben.

Art: Präkampfzauber

Stufe: 11

Rang: 5

Komponenten: 2 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER [STUFE n] "Tod des Geistes"

Todeswolke

Beschreibung:

Mit einem düsteren Ritual und unter Opferung seines eigenen Blutes beschwört der Schwarzmagier einen großen Geist von der Elementarebene der Gifte. Der Geist manifestiert sich als giftgrüner Schwaden über der Region und wird allen,

die mit ihm in Kontakt kommen, Schaden zufügen.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 11

Rang: 5

Komponenten: 40 Aura, 15 Trefferpunkte

Modifikationen: Fernzauber

Syntax: ZAUBERE [REGION x y] "Todeswolke"

Tor in die Ebene der Hitze

Beschreibung:

Dieses mächtige Ritual öffnet ein Tor in die Elementarebene der Hitze. Eine grosse Dürre kommt über das Land. Bauern, Tiere und Pflanzen der Region kämpfen um das nackte Überleben, aber eine solche Dürre überlebt wohl nur die Hälfte aller Lebewesen. Der Landstrich kann über Jahre hinaus von den Folgen einer solchen Dürre betroffen sein.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 17

Rang: 5

Komponenten: 800 Aura

Modifikationen: Fernzauber

Syntax: ZAUBERE [REGION x y] "Tor in die Ebene der Hitze"

Traumbilder analysieren

Beschreibung:

Mit diesem Spruch kann der Traumweber versuchen, die Verzauberungen einer einzelnen Einheit zu erkennen. Von allen Sprüchen, die seine eigenen Fähigkeiten nicht überschreiten, wird er einen Eindruck ihres Wirkens erhalten können. Bei stärkeren Sprüchen benötigt er ein wenig Glück für eine gelungene Analyse.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 5

Rang: 5

Komponenten: 25 Aura

Modifikationen: Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE "Traumbilder analysieren" <Einheit-Nr>

Traumbilder entwirren

Beschreibung:

Dieser Zauber ermöglicht es dem Traumweber die natürlichen und aufgezwungenen Traumbilder einer Person, eines Gebäudes, Schiffes oder einer Region zu unterscheiden und diese zu entwirren.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 8

Rang: 2

Komponenten: 6 Aura * Stufe

Modifikationen: Fernzauber, Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE [REGION x y] [STUFE n] "Traumbilder entwirren" (REGION | EINHEIT <Einheit-Nr> [
<Einheit-Nr> ...] | SCHIFF <Schiff-Nr> | BURG <Gebäude-Nr>)

Traum der Magie

Beschreibung:

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Traumweber eigene Aura im Verhältnis 2:1 auf einen anderen Traumweber übertragen.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 3

Rang: 1
Komponenten: 2 Aura
Modifikationen: Schiffszauber
Syntax: ZAUBERE "Traum der Magie" <Einheit-Nr> <Aura>

Traumdeuten

Beschreibung:
Mit diesem Zauber dringt der Traumweber in die Gedanken und Traumwelt seines Opfers ein und kann so seine intimsten Geheimnisse ausspähen. Seine Fähigkeiten, seinen Besitz und seine Partezugehörigkeit wird nicht länger ungewiss sein.
Art: Normaler Zauber
Stufe: 7
Rang: 5
Komponenten: 20 Aura
Modifikationen:
Syntax: ZAUBERE "Traumdeuten" <Einheit-Nr>

Traumlesen

Beschreibung:
Dieser Zauber ermöglicht es dem Traumweber, in die Träume einer Einheit einzudringen und so einen Bericht über die Umgebung zu erhalten.
Art: Normaler Zauber
Stufe: 4
Rang: 5
Komponenten: 8 Aura
Modifikationen: Fernzauber
Syntax: ZAUBERE [REGION x y] "Traumlesen" <Einheit-Nr>

Traumschlößchen

Beschreibung:
Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Traumweber die Illusion eines beliebigen Gebäudes erzeugen. Die Illusion kann betreten werden, ist aber ansonsten funktionslos und benötigt auch keinen Unterhalt. Sie wird einige Wochen bestehen bleiben.
Art: Normaler Zauber
Stufe: 3
Rang: 5
Komponenten: 3 Aura
Modifikationen:
Syntax: ZAUBERE "Traumschlößchen" <Gebäudetyp>

Traumsenden

Beschreibung:
Der Zauberer sendet dem Ziel des Spruches einen Traum.
Art: Normaler Zauber
Stufe: 1
Rang: 5
Komponenten: 1 Aura * Stufe
Modifikationen: Schiffszauber
Syntax: ZAUBERE [STUFE n] "Traumsenden" <Einheit-Nr>

U..

Unheilige Kraft

Beschreibung:

Nur geflüstert wird dieses Ritual an den dunklen Akademien an die Adepten weitergegeben, gehört es doch zu den finstersten, die je niedergeschrieben wurden. Durch die Anrufung unheiliger Dämonen wird die Kraft der lebenden Toten verstärkt und sie verwandeln sich in untote Monster großer Kraft.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 14

Rang: 5

Komponenten: 10 Aura * Stufe, 5 Bauern * Stufe

Modifikationen:

Syntax: ZAUBERE [STUFE n] "Unheilige Kraft" <Einheit-Nr> [<Einheit-Nr> ...]

Untote Helden

Beschreibung:

Dieses Ritual bindet die bereits entfliehenden Seelen einiger Kampfpfer an ihren toten Körper, wodurch sie zu untoten Leben wiedererweckt werden. Ob sie ehemals auf der Seite des Feindes oder der eigenen kämpften, ist für das Ritual ohne belang.

Art: Postkampfzauber

Stufe: 9

Rang: 5

Komponenten: 1 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER [STUFE n] "Untote Helden"

V..

Vertrauten rufen

Beschreibung:

Einem erfahrenen Magier wird irgendwann auf seinen Wanderungen ein ungewöhnliches Exemplar einer Gattung begegnen, welches sich dem Magier anschließen wird.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 10

Rang: 5

Komponenten: 100 Aura, 5 permanente Aura

Modifikationen:

Syntax: ZAUBERE "Vertrauten rufen"

Vertrauten rufen

Beschreibung:

Einem erfahrenen Magier wird irgendwann auf seinen Wanderungen ein ungewöhnliches Exemplar einer Gattung begegnen, welches sich dem Magier anschließen wird.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 12

Rang: 5

Komponenten: 100 Aura, 5 permanente Aura

Modifikationen:

Syntax: ZAUBERE "Vertrauten rufen"

Vertrauten rufen

Beschreibung:

Einem erfahrenen Magier wird irgendwann auf seinen Wanderungen ein ungewöhnliches Exemplar einer Gattung begegnen, welches sich dem Magier anschließen wird.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 13

Rang: 5

Komponenten: 100 Aura, 5 permanente Aura

Modifikationen:

Syntax: ZAUBERE "Vertrauten rufen"

Vertrauten rufen

Beschreibung:

Einem erfahrenen Magier wird irgendwann auf seinen Wanderungen ein ungewöhnliches Exemplar einer Gattung begegnen, welches sich dem Magier anschließen wird.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 9

Rang: 5

Komponenten: 100 Aura, 5 permanente Aura

Modifikationen:

Syntax: ZAUBERE "Vertrauten rufen"

Verwünschung

Beschreibung:

Das Ziel des Zauberers wird von einer harmlosen Verwünschung heimgesucht.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 1

Rang: 5

Komponenten: 1 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: ZAUBERE [STUFE n] "Verwünschung" <Einheit-Nr>

Viehheilung

Beschreibung:

Die Fähigkeiten der Gwyrrd-Magier in der Viehzucht und Heilung sind bei den Bauern sehr begehrt. Gerade auf Märkten sind ihre Dienste häufig sehr gefragt. Manch einer mag auch sein Talent dazu nutzen, ein Tier für einen besseren Preis zu verkaufen. Pro Stufe kann der Magier so 50 Silber verdienen.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 1

Rang: 5

Komponenten: 1 Aura * Stufe

Modifikationen: Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE [STUFE n] "Viehheilung"

W..

Wahnsinn des Krieges

Beschreibung:

Vor den Augen der feindlichen Soldaten opfert der Schwarzmagier die zehn Bauern in einem blutigen, grausamen

Ritual und beschwört auf diese Weise Geister des Wahnsinns über die feindlichen Truppen. Diese werden im Kampf verwirrt reagieren und nicht in der Lage sein, den Anweisungen ihrer Offiziere zu folgen.

Art: Präkampfzauber

Stufe: 8

Rang: 5

Komponenten: 3 Aura * Stufe, 10 Bauern

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER [STUFE n] "Wahnsinn des Krieges"

Wahrsagen

Beschreibung:

Niemand kann so gut die Träume deuten wie ein Magier des Illaun. Auch die Kunst der Wahrsagerei, des Kartenlegens und des Handlesens sind ihm geläufig. Dafür zahlen ihm die Bauern 50 Silber pro Stufe.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 1

Rang: 5

Komponenten: 1 Aura * Stufe

Modifikationen: Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE [STUFE n] "Wahrsagen"

Weg der Bäume

Beschreibung:

Große Macht liegt in Orten, an denen das Leben pulsiert. Der Druide kann diese Kraft sammeln und so ein Tor in die Welt der Geistwesen erschaffen. Der Druide kann dann Stufe*5 Gewichtseinheiten durch das Tor entsenden.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 9

Rang: 7

Komponenten: 3 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: ZAUBERE [STUFE n] "Weg der Bäume" <Einheit-Nr> [<Einheit-Nr> ...]

Wiederbelebung

Beschreibung:

Stirbt ein Krieger im Kampf so macht sich seine Seele auf die lange Wanderung zu den Sternen. Mit Hilfe eines Rituals kann ein Traumweber versuchen, die Seele wieder einzufangen und in den Körper des Verstorbenen zurückzubringen. Zwar heilt der Zauber keine körperlichen Verwundungen, doch ein Behandelter wird den Kampf überleben.

Art: Postkampfzauber

Stufe: 5

Rang: 4

Komponenten: 1 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER [STUFE n] "Wiederbelebung"

Windschild

Beschreibung:

Die Anrufung der Elementargeister des Windes beschwört plötzliche Windböen, kleine Windhosen und Luftlöcher herauf, die die gegnerischen Schützen behindern werden.

Art: Präkampfzauber

Stufe: 4

Rang: 5

Komponenten: 2 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER [STUFE n] "Windschild"

Wirbelwind

Beschreibung:

Diese Beschwörung öffnet ein Tor in die Ebene der Elementargeister des Windes. Sofort erheben sich in der Umgebung des Tors starke Winde oder gar Stürme und behindern alle Schützen einer Schlacht.

Art: Präkampfzauber

Stufe: 5

Rang: 5

Komponenten: 15 Aura

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER [STUFE n] "Wirbelwind"

Wolfsgeheul

Beschreibung:

Nicht wenige Druiden freunden sich im Laufe ihres Lebens in der Natur mit den ältesten Freunden der großen Völker an. Sie erlernen, mit einem einzigen heulenden Ruf viele ihrer Freunde herbeizurufen, um ihnen im Kampf beizustehen.

Art: Präkampfzauber

Stufe: 7

Rang: 5

Komponenten: 2 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER [STUFE n] "Wolfsgeheul"

Wunderdokter

Beschreibung:

Wenn einem der Alchemist nicht weiterhelfen kann, geht man zu dem gelehrten Tybiedmagier. Seine Tränke und Tinkturen helfen gegen alles, was man sonst nicht bekommen kann. Ob nun die kryptische Formel unter dem Holzschuh des untreuen Ehemannes wirklich geholfen hat - nun, der des Lesens nicht mächtige Bauer wird es nie wissen. Dem Magier hilft es auf jeden Fall... beim Füllen seines Geldbeutels. 50 Silber pro Stufe lassen sich so in einer Woche verdienen.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 1

Rang: 5

Komponenten: 1 Aura * Stufe

Modifikationen: Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE [STUFE n] "Wunderdokter"

Wurzeln der Magie

Beschreibung:

Mit Hilfe dieses aufwändigen Rituals läßt der Druide einen Teil seiner Kraft dauerhaft in den Boden und die Wälder der Region fließen. Dadurch wird das Gleichgewicht der Natur in der Region für immer verändert, und in Zukunft werden nur noch die anspruchsvollen, aber kräftigen Mallorngewächse in der Region gedeihen.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 16

Rang: 5

Komponenten: 250 Aura, 10 permanente Aura, 1 Tiegel mit Krötenschleim

Modifikationen: Fernzauber

Syntax: ZAUBERE [REGION x y] "Wurzeln der Magie"

Z..

Zeitdehnung

Beschreibung:

Diese praktische Anwendung des theoretischen Wissens um Raum und Zeit ermöglicht es, den Zeitfluß für einige Personen zu verändern. Auf diese Weise veränderte Personen bekommen für einige Wochen doppelt so viele Bewegungspunkte und doppelt so viele Angriffe pro Runde.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 11

Rang: 5

Komponenten: 5 Aura * Stufe

Modifikationen: Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE [STUFE n] "Zeitdehnung" <Einheit-Nr> [<Einheit-Nr> ...]

Zauberliste E3

Das sind alle Zauber, die es in E3 (und Deveron) gibt. Wahrscheinlich.

Alle Zauber

T	N	A	G	I	D	C	Name	Kurzbeschreibung
J	J	J	J	J	J	J	Astrale Schwächezone	Mit diesem Zauber kann der Magier eine Zone
J	J	J	J	J	J	J	Astraler Riss	Der Schwarzmagier kann mit diesem dunklen
J	J	J	J	J	J	J	Astrales Chaos	Dieses Ritual, ausgeführt vor einem Kampf, ve
J	J	J	J	J	J	J	Astralschutzgeister	Dieses Ritual beschwört einige Elementargeist
N	J	N	N	N	N	J	Aufruhr beschwichtigen	Mit Hilfe dieses magischen Gesangs kann der
N	J	N	N	N	N	J	Aufruhr verursachen	Mit Hilfe dieses magischen Gesangs versetzt d
N	J	N	J	J	J	J	Auratransfer	Mit Hilfe dieses Zauber kann der Magier eigen
J	J	J	J	J	J	J	Aushorchen	Erliegt die Einheit dem Zauber, so wird sie de
J	J	J	J	J	J	J	Bannlied	Dieser schrille Gesang hallt über das ganze Sch
J	J	J	J	J	J	J	Belebtes Gestein	Dieses kräftezehrende Ritual beschwört mit H
J	J	J	J	J	J	J	Bergwächter	Erschafft einen Wächtergeist, der in Gletscher
J	J	J	J	N	J	J	Beschleunigung	Dieser Zauber beschleunigt einige Kämpfer au
N	J	N	N	N	J	N	Beschwöre Schattendämonen	Mit Hilfe dunkler Rituale beschwört der Zauber
N	J	N	N	N	J	N	Beschwöre Schattenmeister	Mit Hilfe dunkler Rituale beschwört der Zauber
N	J	N	J	N	N	N	Beschwöre einen Erdelementar	Der Druide beschwört mit diesem Ritual einen
N	J	N	J	N	N	N	Beschwöre einen Sturmelementar	Die Beschwörung von Elementargeistern der S
N	J	N	J	N	N	N	Beschwörung eines Hitzeelementar	Dieses Ritual beschwört wütende Elementarge
N	J	J	J	J	J	J	Beschwörung eines Wasserelementares	Der Magier zwingt mit diesem Ritual die Elem
N	J	N	J	N	N	N	Blick des Basilisken	Dieser schwierige, aber effektive Kampfzauber
N	J	N	N	N	J	N	Blutrausch	In diesem blutigen Ritual opfert der Magier vo
N	J	N	J	J	J	J	Braue Bauernblut	Zu den gefährlichsten und geheimsten Wissen
N	J	N	J	J	J	J	Braue Elixier der Macht	Ebenso wie das Wissen über den Tod ist das V
N	J	N	J	J	J	J	Braue Heiltrank	Manche Magier erforschen den Tod, bis sie ver
N	J	N	J	J	J	J	Braue Pferdeglück	Obwohl für Magier das Gebiet der Liebe Tabu
N	J	N	J	J	J	J	Braue Schaffenstrunk	Ein weiteres Anwendungsgebiet des Wissens ü
N	J	N	J	J	J	J	Braue Siebenmeilente	Die Zeit ist eines der ersten Geheimnisse, die j
N	J	N	J	J	J	J	Braue Wasser des Lebens	In einem der seltsamsten Zauber kann der Ma
N	J	N	J	J	J	J	Braue Wundsalbe	Nach einem harten Kampf sollte man sich heil
N	J	N	N	N	J	N	Chaosfluch	Dieser heimtückische Fluch beeinträchtigt die
N	J	N	N	N	J	N	Drachenruf	Mit diesem dunklen Ritual erzeugt der Magier
N	J	N	N	N	N	N	Eisiger Drachenodem	

T	N	A	G	I	D	C	Name	Kurzbeschreibung
N	J	N	N	N	N	N	Eisnebel	Tötet die Feinde mit Kälte.
J	J	J	J	J	J	J	Erschaffe Antimagiekristall	Mit Hilfe dieses Zauber entzieht der Magier ei
J	J	J	J	J	J	J	Erschaffe Eisengolems	Je mehr Kraft der Magier investiert, desto me
N	J	N	J	N	N	N	Erschaffe Steingolems	Man befeuchte einen kluftfreien Block aus fein
N	J	N	J	J	J	J	Erschaffe ein Amulett des wahren Sehens	Der Spruch ermöglicht es einem Magier, ein A
N	J	N	N	J	N	N	Erschaffe ein Traumaugen	Ein mit diesem Zauber belegtes Drachenaugen,
J	J	J	J	J	J	J	Erschaffe einen Aurafocus	
J	J	J	J	J	J	J	Erschaffe einen Beutel des Negativen Gewichts	Dieser Beutel umschließt eine kleine Dimensio
J	J	J	J	J	J	J	Erschaffe einen Gürtel der Trollstärke	Dieses magische Artefakt verleiht dem Träger
J	J	J	J	J	J	J	Erschaffe einen Ring der Macht	Dieses mächtige Ritual erschafft einen Ring de
J	J	J	J	J	J	J	Erschaffe einen Ring der Regeneration	
N	J	N	J	J	J	J	Erschaffe einen Ring der Unsichtbarkeit	Mit diesem Spruch kann der Zauberer einen R
N	J	N	J	N	N	N	Erwecke Ents	Mit Hilfe dieses Zaubers weckt der Druide die
N	J	N	N	N	J	N	Feuerball	Der Zauberer schleudert fokussiertes Chaos in
N	J	N	N	N	N	N	Feuersturm	Tötet die Feinde mit Feuer.
J	J	J	J	J	J	J	Feuerteufel	Diese Elementarbeschwörung ruft einen Feuer
N	J	N	N	N	N	N	Feuerwalze	Verletzt alle Gegner.
N	J	N	N	N	J	N	Feuerwand	Der Zauberer erschafft eine Wand aus Feuer in
J	J	J	J	J	J	J	Fluch brechen	Dieser Zauber ermöglicht dem Magier, gezielt
J	J	J	J	J	J	J	Fluch der Pestilenz	In einem aufwendigen Ritual opfert der Schwa
J	J	J	J	J	J	J	Friedenslied	Dieses Lied zähmt selbst den wildesten Ork u
N	J	N	N	N	N	N	Furchteinflößende Aura	Panik.
N	J	N	N	N	J	N	Gabe des Chaos	Der Magier öffnet seinen Geist den Sphären d
N	J	N	N	N	N	J	Gaukeleien	Cerddormagier sind _die_ Gaukler unter den
N	J	N	J	N	N	N	Geister bannen	Wie die alten Lehren der Druiden berichten, b
N	J	N	N	N	N	J	Gesang der Angst	Dieser Kriegsgesang sät Panik in der Front de
N	J	N	N	N	N	J	Gesang der Friedfertigkeit	Dieser mächtige Bann verhindert jegliche Atta
N	J	N	N	N	N	J	Gesang der Furcht	Ein gar machtvoller Gesang aus den Überliefer
N	J	N	N	N	N	J	Gesang der Versklavung	Dieser mächtige Bann raubt dem Opfer seinen
N	J	N	N	N	N	J	Gesang der Verwirrung	Aus den uralten Gesängen der Katzen entstan
N	J	N	N	N	N	J	Gesang des schwachen Geistes	Dieses Lied, das in die magische Essenz der R
N	J	N	N	N	N	J	Gesang des wachen Geistes	Dieses magische Lied wird, einmal mit Inbrun
N	J	N	N	J	N	N	Gestaltwandlung	Mit Hilfe dieses arkanen Rituals vermag der T
N	J	N	N	J	N	N	Grauen der Schlacht	Der Traumweber beschwört vor dem Kampf g
N	J	N	N	N	N	N	Großer Drachenodem	
N	J	N	J	N	N	N	Hagel	Im Kampf ruft der Magier die Elementargeiste
N	J	N	J	N	N	N	Hainzauber	Wo sonst aus einem Stecken nur ein Baum spr
N	J	N	J	N	N	N	Heiliger Boden	Dieses Ritual beschwört verschiedene Naturge
N	J	N	J	N	N	N	Heilung	Nicht nur der Feldscher kann den Verwundete
J	J	J	J	J	J	J	Heimstein	Mit dieser Formel bindet der Magier auf ewig
N	J	N	N	N	N	J	Heldengesang	Dieser alte Schlachtengesang hebt die Moral d
N	J	N	N	N	N	J	Hohe Kunst der Überzeugung	Aus 'Wanderungen' von Firudin dem Weisen:
N	J	N	N	N	N	J	Hohes Lied der Gaukelei	Dieser fröhliche Gesang wird sich wie ein Geri
N	J	N	N	N	J	N	Kleine Flüche	In den dunkleren Gassen gibt es sie, die Flüch
N	J	N	N	N	J	N	Kleines Blutopfer	Mit diesem Ritual kann der Magier einen Teil
N	J	N	N	N	N	J	Kriegsgesang	Wie viele magischen Gesänge, so entstammt a
N	J	N	N	N	N	J	Lebenslied festigen	Jede Verzauberung beeinflusst das Lebenslied,
N	J	N	N	N	N	J	Lied der Heilung	Nicht nur der Feldscher kann den Verwundete
N	J	N	N	N	N	J	Lied der Verführung	Mit diesem Lied kann eine Einheit derartig be
J	J	J	J	J	J	J	Luftschiff	Diese magischen Runen bringen ein Boot oder
J	J	J	J	J	N	J	Magie analysieren	Mit diesem Spruch kann der Magier versuchen
J	J	J	J	J	J	J	Magiefresser	Dieser Zauber ermöglicht dem Magier, Verzau
J	J	J	J	J	J	J	Magischer Pfad	Durch Ausführung dieser Rituale ist der Magi
N	J	N	J	N	N	N	Mahlstrom	Dieses Ritual beschört einen großen Wasserele
J	J	N	J	J	J	J	Mauern der Ewigkeit	Mit dieser Formel bindet der Magier auf ewig
N	J	N	N	N	N	N	Meteorregen	Ein Schauer von Meteoren regnet über das Sch
N	J	N	N	N	N	J	Miriam's flinke Finger	Die berühmte Bardin Miriam bhean'Meddaf w
N	J	N	N	N	N	J	Mob aufwiegeln	Mit Hilfe dieses magischen Gesangs überzeugt
N	J	N	N	N	N	J	Monster friedlich stimmen	Dieser einschmeichelnde Gesang kann fast jed

T	N	A	G	I	D	C	Name	Kurzbeschreibung
N	J	N	N	N	J	N	Mächte des Todes	Nächtelang muss der Schwarzmagier durch die
J	J	J	J	J	J	J	Opfere Kraft	Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Magier eine
N	J	N	N	N	J	N	Pentagramm	Genau um Mitternacht, wenn die Kräfte der F
N	J	N	N	N	N	J	Plappermaul	Die verzauberte Einheit beginnt hemmungslos
J	J	J	J	J	J	J	Regentanz	Durch dieses uralte Tanzritual ruft der Zauber
N	J	N	J	N	N	N	Rindenhaut	Dieses vor dem Kampf zu zaubernde Ritual gib
N	J	N	N	N	N	J	Ritual der Aufnahme	Dieses Ritual ermöglicht es, eine Einheit, egal
N	J	N	N	N	J	N	Rosthauch	Mit diesem Ritual wird eine dunkle Gewitterf
N	J	N	J	N	N	N	Rostregen	Mit diesem Ritual wird eine dunkle Gewitterf
J	J	J	J	J	J	N	Runen des Schutzes	Zeichnet man diese Runen auf die Wände eine
J	J	J	J	J	J	J	Rüstschild	Diese vor dem Kampf zu zaubernde Ritual gib
N	J	N	N	N	N	N	Schattenodem	Entzieht Talentstufen und macht Schaden wie
N	J	N	N	J	N	N	Schattenritter	Dieser Zauber vermag dem Gegner ein geringf
N	J	N	N	N	N	N	Schattenruf	Ruft Schattenwesen.
J	J	J	J	J	J	J	Schild des Fisches	Dieser Zauber vermag dem Gegner ein geringf
N	J	N	N	J	N	N	Schlaf	Dieser Zauber läßt einige feindliche Kämpfer e
N	J	N	N	J	N	N	Schlechte Träume	Dieser Zauber ermöglicht es dem Träumer, der
J	J	J	J	J	J	J	Schlechter Schlaf	Dieser Zauber führt in der betroffenen Region
J	J	J	J	J	J	J	Schleieraura	Dieser Zauber wird die gesamte Ausrüstung d
J	J	J	J	J	J	J	Schockwelle	Dieser Zauber läßt eine Welle aus purer Kraft
J	J	J	J	J	J	J	Schutz vor Magie	Dieser Zauber legt ein antimagisches Feld um
J	J	J	J	J	J	J	Schutzzauber	Dieser Zauber verstärkt die natürliche Widers
N	J	N	N	J	N	N	Schwere Glieder	Dieser Kampfzauber führt dazu, dass einige G
N	J	N	N	J	N	N	Schöne Träume	Dieser Zauber ermöglicht es dem Traumweber
N	J	N	N	J	N	N	Seelenfrieden	Dieses magische Ritual beruhigt die gequälten
N	J	N	N	J	N	N	Seelenkopie	Dieser mächtige Zauber kann einen Magier vo
N	J	N	J	N	N	N	Segen der Erde	Für dieses Ernteritual sendet der Druide seine
N	J	N	J	N	N	N	Segne Steinkreis	Dieses Ritual segnet einen Steinkreis, der zuv
J	J	J	J	J	J	J	Starkes Tor und feste Mauer	Mit dieser Formel bindet der Magier zu Begin
J	J	J	J	J	J	J	Stehle Aura	Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Magier eine
N	J	N	N	N	N	N	Säurenebel	Tötet die Feinde mit Säure.
N	J	N	N	J	N	N	Tod des Geistes	Mit diesem Zauber greift der Magier direkt de
N	J	N	N	N	J	N	Todeswolke	Mit einem düsteren Ritual und unter Opferun
N	J	N	N	N	N	N	Traum der Magie	Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Traumweber
N	J	N	N	J	N	N	Traumbilder entwirren	Dieser Zauber ermöglicht es dem Traumweber
N	J	N	N	J	N	N	Traumdeuten	Mit diesem Zauber dringt der Traumweber in
N	J	N	N	J	N	N	Traumlesen	Dieser Zauber ermöglicht es dem Traumweber
N	J	N	N	J	N	N	Traumschlößchen	Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Traumweber
N	J	N	N	J	N	N	Traumsenden	Der Zauberer sendet dem Ziel des Spruches ei
N	J	N	N	N	J	N	Unheilige Kraft	Nur geflüstert wird dieses Ritual an den dunk
N	J	N	N	N	J	N	Untote Helden	Dieses Ritual bindet die bereits entfliehenden
J	J	J	J	J	J	J	Vertrauten rufen	Einem erfahrenen Magier wird irgendwann au
N	J	N	N	N	J	N	Verwünschung	Das Ziel des Zauberers wird von einer harmlos
N	J	N	J	N	N	N	Viehheilung	Die Fähigkeiten der Gwyrrd-Magier in der Vie
N	J	N	N	N	J	N	Wahnsinn des Krieges	Vor den Augen der feindlichen Soldaten opfert
N	J	N	N	J	N	N	Wahrsagen	Niemand kann so gut die Träume deuten wie
N	J	N	N	J	N	N	Wiederbelebung	Stirbt ein Krieger im Kampf so macht sich sei
N	J	N	J	N	N	N	Windschild	Die Anrufung der Elementargeister des Winde
J	J	J	J	J	J	J	Wirbelwind	Diese Beschwörung öffnet ein Tor in die Eben
N	J	N	J	N	N	N	Wolfsgeheul	Nicht wenige Druiden freunden sich im Laufe
J	J	J	N	J	J	J	Zeitdehnung	Diese praktische Anwendung des theoretischer

T Tybied
N Kein Magiegebiet
A Gemein
G Gwyrrd
I Illaun
D Draig

^c Cerddor

^v Kann nicht vom Vertrauten gezaubert werden

Zauberbeschreibungen E3

___TOC___

A..

Astraler Riss

Beschreibung:

Der Schwarzmagier kann mit diesem dunklen Ritual einen Riss in das Gefüge der Magie bewirken, der alle magische Kraft aus der Region reißen wird. Alle magisch begabten in der Region werden einen Großteil ihrer Aura verlieren.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 9

Rang: 3

Komponenten: 35 Aura, 1 Drachenblut

Modifikationen:

Syntax: ZAUBERE "Astraler Riss"

Astrales Chaos

Beschreibung:

Dieses Ritual, ausgeführt vor einem Kampf, verwirbelt die astralen Energien auf dem Schlachtfeld und macht es so feindlichen Magier schwieriger, ihre Zauber zu wirken.

Art: Präkampfzauber

Stufe: 9

Rang: 2

Komponenten: 6 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER [STUFE n] "Astrales Chaos"

Astrale Schwächezone

Beschreibung:

Mit diesem Zauber kann der Magier eine Zone der astralen Schwächung erzeugen, ein lokales Ungleichgewicht im Astralen Feld. Dieses Zone wird bestrebt sein, wieder in den Gleichgewichtszustand zu gelangen. Dazu wird sie jedem in dieser Region gesprochenen Zauber einen Teil seiner Stärke entziehen, die schwächeren gar ganz absorbieren.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 5

Rang: 2

Komponenten: 3 Aura * Stufe

Modifikationen: Fernzauber

Syntax: ZAUBERE [REGION x y] [STUFE n] "Astrale Schwächezone"

Astralschutzgeister

Beschreibung:

Dieses Ritual beschwört einige Elementargeister der Magie und schickt sie in die Reihen der feindlichen Magier. Diesen wird das Zaubern für die Dauer des Kampfes deutlich schwerer fallen.

Art: Präkampfzauber

Stufe: 5
Rang: 2
Komponenten: 5 Aura * Stufe
Modifikationen:
Syntax: KAMPFZAUBER [STUFE n] "Astralschutzgeister"

Aufruhr beschwichtigen

Beschreibung:
Mit Hilfe dieses magischen Gesangs kann der Magier eine Region in Aufruhr wieder beruhigen. Die Bauernhorden werden sich verlaufen und wieder auf ihre Felder zurückkehren.
Art: Normaler Zauber
Stufe: 14
Rang: 5
Komponenten: 30 Aura
Modifikationen: Fernzauber
Syntax: ZAUBERE [REGION x y] "Aufruhr beschwichtigen"

Aufruhr verursachen

Beschreibung:
Mit Hilfe dieses magischen Gesangs versetzt der Magier eine ganze Region in Aufruhr. Rebellierende Bauernhorden machen jedes Besteuern unmöglich, kaum jemand wird mehr für Gaukeleien Geld spenden und es können keine neuen Leute angeworben werden. Nach einigen Wochen beruhigt sich der Mob wieder.
Art: Normaler Zauber
Stufe: 15
Rang: 5
Komponenten: 40 Aura
Modifikationen: Fernzauber
Syntax: ZAUBERE [REGION x y] "Aufruhr verursachen"

Auratransfer

Beschreibung:
Mit Hilfe dieses Zauber kann der Magier eigene Aura im Verhältnis 2:1 auf einen anderen Magier des gleichen Magiegebietes oder im Verhältnis 3:1 auf einen Magier eines anderen Magiegebietes übertragen.
Art: Normaler Zauber
Stufe: 5
Rang: 1
Komponenten: 1 Aura
Modifikationen: Schiffszauber
Syntax: ZAUBERE "Auratransfer" <Einheit-Nr> <Aura>

Aushorchen

Beschreibung:
Erliegt die Einheit dem Zauber, so wird sie dem Magier alles erzählen, was sie über die gefragte Region weiß. Ist in der Region niemand ihrer Partei, so weiß sie nichts zu berichten. Auch kann sie nur das erzählen, was sie selber sehen könnte.
Art: Normaler Zauber
Stufe: 7
Rang: 5
Komponenten: 4 Aura, 100 Silber
Modifikationen:

Syntax: ZAUBERE "Aushorchen" <Einheit-Nr> <x> <y>

B..

Bannlied

Beschreibung:

Dieser schrille Gesang hallt über das ganze Schlachtfeld. Die besonderen Dissonanzen in den Melodien machen es Magier fast unmöglich, sich auf ihre Zauber zu konzentrieren.

Art: Präkampfzauber

Stufe: 5

Rang: 2

Komponenten: 5 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER [STUFE n] "Bannlied"

Belebtes Gestein

Beschreibung:

Dieses kräftezehrende Ritual beschwört mit Hilfe einer Kugel aus konzentriertem Laen einen gewaltigen Erdelementar und bannt ihn in ein Gebäude. Dem Elementar kann dann befohlen werden, das Gebäude mitsamt aller Bewohner in eine Nachbarregion zu tragen. Die Stärke des beschworenen Elementars hängt vom Talent des Magiers ab: Der Elementar kann maximal [Stufe-12]*250 Größeneinheiten große Gebäude versetzen. Das Gebäude wird diese Prozedur nicht unbeschädigt überstehen.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 13

Rang: 5

Komponenten: 10 Aura * Stufe, 1 permanente Aura, 5 Laen

Modifikationen:

Syntax: ZAUBERE [STUFE n] "Belebtes Gestein" <Gebäude-Nr> <Richtung>

Bergwächter

Beschreibung:

Erschafft einen Wächtergeist, der in Gletschern und Bergen Eisen- und Laenabbau durch nichtalliierte Parteien (HELFE BEWACHE) verhindert, solange er die Region bewacht. Der Bergwächter ist an den Ort der Beschwörung gebunden.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 3

Rang: 5

Komponenten: 3 Aura * Stufe

Modifikationen: Fernzauber

Syntax: ZAUBERE [REGION x y] [STUFE n] "Bergwächter"

Beschleunigung

Beschreibung:

Dieser Zauber beschleunigt einige Kämpfer auf der eigenen Seite so, dass sie während des gesamten Kampfes in einer Kampfrunde zweimal angreifen können.

Art: Präkampfzauber

Stufe: 9

Rang: 5

Komponenten: 5 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER [STUFE n] "Beschleunigung"

Beschwöre einen Erdelementar

Beschreibung:

Der Druiden beschwört mit diesem Ritual einen Elementargeist der Erde und bringt ihn dazu, die Erde erbeben zu lassen. Dieses Erdbeben wird alle Gebäude in der Region beschädigen.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 6

Rang: 5

Komponenten: 25 Aura, 2 Laen

Modifikationen: Fernzauber

Syntax: ZAUBERE [REGION x y] "Beschwöre einen Erdelementar"

Beschwöre einen Sturmelementar

Beschreibung:

Die Beschwörung von Elementargeistern der Stürme ist ein uraltes Ritual. Der Druiden bannt die Elementare in die Segel der Schiffe, wo sie helfen, das Schiff mit hoher Geschwindigkeit über die Wellen zu tragen. Je mehr Kraft der Druiden in den Zauber investiert, desto größer ist die Zahl der Elementargeister, die sich bannen lassen. Für jedes Schiff wird ein Elementargeist benötigt.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 6

Rang: 5

Komponenten: 6 Aura * Stufe

Modifikationen: Seezauber, Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE [STUFE n] "Beschwöre einen Sturmelementar" <Schiff-Nr> [<Schiff-Nr> ...]

Beschwöre Schattendämonen

Beschreibung:

Mit Hilfe dunkler Rituale beschwört der Zauberer Dämonen aus der Sphäre der Schatten. Diese gefürchteten Wesen können sich fast unsichtbar unter den Lebenden bewegen, ihre finstere Aura ist jedoch für jeden spürbar. Im Kampf sind Schattendämonen gefürchtete Gegner. Sie sind schwer zu treffen und entziehen ihrem Gegner Kraft.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 8

Rang: 5

Komponenten: 3 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: ZAUBERE [STUFE n] "Beschwöre Schattendämonen"

Beschwöre Schattenmeister

Beschreibung:

Mit Hilfe dunkler Rituale beschwört der Zauberer Dämonen aus der Sphäre der Schatten. Diese gefürchteten Wesen können sich fast unsichtbar unter den Lebenden bewegen, ihre finstere Aura ist jedoch für jeden spürbar. Im Kampf sind Schattenmeister gefürchtete Gegner. Sie sind schwer zu treffen und entziehen ihrem Gegner Kraft und Leben.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 12

Rang: 5

Komponenten: 7 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: ZAUBERE [STUFE n] "Beschwöre Schattenmeister"

Beschwörung eines Hitzeelementar

Beschreibung:

Dieses Ritual beschwört wütende Elementargeister der Hitze. Eine Dürre sucht das Land heim. Bäume verdorren, Tiere verenden, und die Ernte fällt aus. Für Tagelöhner gibt es kaum noch Arbeit in der Landwirtschaft zu finden.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 13

Rang: 5

Komponenten: 600 Aura

Modifikationen: Fernzauber

Syntax: ZAUBERE [REGION x y] "Beschwörung eines Hitzeelementar"

Beschwörung eines Wasserelementares

Beschreibung:

Der Magier zwingt mit diesem Ritual die Elementargeister des Wassers in seinen Dienst und bringt sie dazu, das angegebene Schiff schneller durch das Wasser zu tragen. Zudem wird das Schiff nicht durch ungünstige Winde oder Strömungen beeinträchtigt.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 4

Rang: 5

Komponenten: 1 Aura * Stufe

Modifikationen: Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE [STUFE n] "Beschwörung eines Wasserelementares" <Schiff-Nr>

Blick des Basiliken

Beschreibung:

Dieser schwierige, aber effektive Kampfzauber benutzt die Elementargeister des Steins, um eine Reihe von Gegnern für die Dauer des Kampfes in Stein zu verwandeln. Die betroffenen Personen werden nicht mehr kämpfen, können jedoch auch nicht verwundet werden.

Art: Kampfzauber

Stufe: 8

Rang: 5

Komponenten: 1 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER [STUFE n] "Blick des Basiliken"

Bluttausch

Beschreibung:

In diesem blutigen Ritual opfert der Magier vor der Schlacht ein Neugeborenes vor den Augen seiner Armee. Die so gerufenen Blutgeister werden von den Soldaten Besitz ergreifen und sie in einen Bluttausch versetzen.

Art: Präkampfzauber

Stufe: 5

Rang: 4

Komponenten: 5 Aura * Stufe, 1 Bauer

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER [STUFE n] "Bluttausch"

Braue Bauernblut

Beschreibung:

Zu den gefährlichsten und geheimsten Wissen der Magier zählt das Wissen über die Macht des Todes. Auch wenn

die meisten es nicht zugeben, so fasziniert dieses Thema jeden Magier. Früher oder später beschäftigen sich alle mit diesem, teilweise verbotenen, Gebiet. Sodann werden sie feststellen, das es noch eine weitere Ebene der Existenz gibt, in der die Dämonen beheimatet sind. Nur Blut allein vermag den Hunger dieser Wesen zu befriedigen, wenn sie ihre Ebene verlassen und unsere betreten. Erfahrene Magier werden jedoch feststellen, dass man den Blutwein, den die Dämonen zu sich nehmen strecken kann, so daß davon 100 anstatt nur 10 Dämonen satt werden. Da die Dämonen davon jedoch nichts wissen dürfen, muß der Magier selbst klammheimlich einen seiner urplötzlich verfügbar gewordenen Untergebenen opfern.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 5

Rang: 5

Komponenten: 3 Aura * Stufe, 1 Alraune * Stufe, 1 Gurgelkraut * Stufe, 1 Höhlenglimm * Stufe, 1 Bauer

Modifikationen: Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE [STUFE n] "Braue Bauernblut"

Braue Elixier der Macht

Beschreibung:

Ebenso wie das Wissen über den Tod ist das Wissen über gewisse Monster bei der abergläubigen Bevölkerung nicht gerne gesehen. Einige wenige Krieger jedoch, die diesen Kreaturen schon mal im Kampf gegenüberstanden haben entdeckt, daß deren Blut eine belebende Wirkung auf sie hatte. So solle es schon Kriger gegeben haben, die im Blut der erschlagenen Monster badeten, um deren Stärke in sich aufzunehmen. Diese Wirkung verfliegt jedoch rasch, und wirkt nur bei frischen Blut. Da niemand vor dem Kampf gegen seinen Nachbarn die Zeit hat, schnell noch einen Wurm zu erschlagen musste ein Weg gefunden werden, die Wirkung haltbar zu machen. Manasouf dem schwarzen gelang dies nach zahlreichen Experimenten, die das Leben vieler guter Männer kosteten, welche ständig neues Drachenblut für seine Versuche beschaffen mussten. Ursprünglich ein streng gehütetes Geheimnis, ist das Rezept inzwischen im ganzen Land bekannt. Zunächst muß geronnene Drachenblut muß in einem Tiegel wieder verflüssigt werden. Anschließend wird der Geist des erschlagenen Drachen in der Geisterebene wieder an sein Blut gebunden, und kann solange nicht in Frieden ruhen, bis das letzte bisschen seines Blutes verbraucht wurde.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 9

Rang: 5

Komponenten: 5 Aura * Stufe, 1 Alraune * Stufe, 1 Blasenmorchel * Stufe, 1 Höhlenglimm * Stufe, 1 Schneekristall * Stufe, 1 Sandfäule * Stufe, 1 Drachenblut

Modifikationen: Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE [STUFE n] "Braue Elixier der Macht"

Braue Heiltrank

Beschreibung:

Manche Magier erforschen den Tod, bis sie verstorbene wieder ins Leben zurück bringen können. Diese sind jedoch meist bösartig und nur noch Schatten ihres früheren selbst. Diejenigen jedoch, die sich intensiv mit dem Leben und seiner Kombination mit dem Tod beschäftigen finden eine Möglichkeit, verstorbene in ihrer wahren Gestalt zurück zu rufen. Dies ist allerdings nur wenige Minuten nach dem Tod möglich. Da selbst Magier nicht überall gleichzeitig sein können, musste ein Weg gefunden werden, diese Fähigkeit auf andere zu übertragen. Alle Versuche, dies feldschern beizubringen scheiterten jedoch, bis einer dieser Felschner von einem Widersacher hinterrücks ermordet wurde. Im Moment seines Todes wandte er sein erworbenes Wissen an und konnte tags darauf den Übeltäter wegen Mordes hinrichten lassen. Der von ihm entwickelte magische Trank muß jedoch von einem der Magie des Lebens kundigen gesegnet werden, um seine volle Wirkung zu entfalten. Ein solcher Trank gibt vier Männern (oder einem Mann vier mal) im Kampf eine Chance von 50%, sonst tödliche Wunden zu überleben. Der Trank wird von ihnen automatisch bei Verletzung angewandt.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 8

Rang: 5

Komponenten: 5 Aura * Stufe, 1 Flachwurz * Stufe, 1 Blasenmorchel * Stufe, 1 Steinbeißer * Stufe, 1 Eisblume * Stufe, 1 Wasserfinder * Stufe

Modifikationen: Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE [STUFE n] "Braue Heiltrank"

Braue Pferdeglick

Beschreibung:

Obwohl für Magier das Gebiet der Liebe Tabu ist und sie im strengen Zölibat leben, haben sie ein großes Wissen darüber, wie man gewisse Bedürfnisse weckt, weshalb sie immer wieder von Dorfbewohnerinnen und Dorfbewohnern nach entsprechenden Zaubern gefragt werden. Da die Verzauberung eines Bewohners jedoch streng verboten ist, bieten sie ihre Dienste nur für die Züchter an. In einem Aufwendigen Ritual, welches jedoch nur dazu dient zu verschleiern, wie einfach dies eigentlich ist, vermischt der Magier vor den Augen des Züchters einige Pflanzensäfte. Dabei ruft er die Geister an die dem Pferdezüchter das Glück bescheren sollen, um klarzumachen, das diese nur mit ihm sprechen und jeglicher Versuch des Züchters, selbst die Kräuter zu mischen nur eine unbrauchbare Pampe produzieren würde. Anschließend überreicht der Magier dem Züchter eine Phiole, die dieser in die Tränke seiner Pferde entleeren muß.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 4

Rang: 5

Komponenten: 3 Aura * Stufe, 1 Flachwurz * Stufe, 1 Blasenmorchel * Stufe, 1 Steinbeißer * Stufe

Modifikationen: Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE [STUFE n] "Braue Pferdeglick"

Braue Schaffenstrunk

Beschreibung:

Ein weiteres Anwendungsgebiet des Wissens über die Zeit welches ein Magier ansammelt stellt der Schaffenstrunk dar. Auch wenn körperliche Arbeiten eher selten von Magiern ausgeführt werden, so haben diese doch ein Interesse daran, die Effizienz ihrer Untergebenen bei solchen Arbeiten zu steigern. Mornac der Weise war der erste, der entdeckte, daß man einen Trunk herstellen kann, durch den 10 Untergebene die Arbeit von 20 erledigen können, wodurch 10 für andere Experimente weiterverwendet werden konnten.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 7

Rang: 5

Komponenten: 4 Aura * Stufe, 1 Windbeutel * Stufe, 1 Gurgelkraut * Stufe, 1 Schneekristall * Stufe, 1 Wasserfinder * Stufe

Modifikationen: Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE [STUFE n] "Braue Schaffenstrunk"

Braue Siebenmeilente

Beschreibung:

Die Zeit ist eines der ersten Geheimnisse, die jeder Magier zu erkunden versucht. Gelingt ihm dies, kann er alle seine Energie auf das Studium der Magie verwenden, die Wege zwischen Dormitorium, Bibliothek und Magierturm schafft er nun viel schneller. Um sein Herz im Takt zu halten verwendet er einen speziellen selbstgemachten Tee. Manche Magier teilen diesen Tee mit bis zu 10 Personen.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 3

Rang: 5

Komponenten: 2 Aura * Stufe, 1 Windbeutel * Stufe, 1 Höhlenglimm * Stufe

Modifikationen: Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE [STUFE n] "Braue Siebenmeilente"

Braue Wasser des Lebens

Beschreibung:

In einem der seltsamsten Zauber kann der Magier seiner Umgebung ein klein wenig der Lebensenergie entziehen um das sogenannte Wasser des Lebens herstellen. Als Basis dient ihm hierbei der Saft aus einigen ausgesuchten Kräutern, welcher die Lebensenergie speichern kann. Da der Magier aufgrund seiner magischen Fähigkeiten immun ist, ist er der einzige, der den Saft berühren kann, ohne Schaden zu nehmen. Sodenn muß er diesen eine Woche lang von Ort zu Ort tragen, damit er sich mit Lebensenergie vollsaugt, ohne einem einzelnen Ort soviel zu entfernen, daß er Schaden nimmt.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 2

Rang: 5

Komponenten: 2 Aura * Stufe, 1 Blauer Baumringel * Stufe, 1 Gurgelkraut * Stufe

Modifikationen: Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE [STUFE n] "Braue Wasser des Lebens"

Braue Wundsalbe

Beschreibung:

Nach einem harten Kampf sollte man sich heilen lassen. Diese Möglichkeit bietet der Magier ebenso wie der Heiler. Im Gegensatz zum Heiler ist der Magier jedoch in der Lage, seine Behandlung bereits vor dem Kampf durchzuführen, indem er seine Heilkräfte in eine magische Salbe bindet, welche gelagert werden kann und nach dem Kampf nur aufgetragen werden muß.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 6

Rang: 5

Komponenten: 4 Aura * Stufe, 1 Blauer Baumringel * Stufe, 1 Steinbeißer * Stufe, 1 Eisblume * Stufe, 1 Sandfäule * Stufe

Modifikationen: Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE [STUFE n] "Braue Wundsalbe"

C..

Chaosfluch

Beschreibung:

Dieser heimtückische Fluch beeinträchtigt die magischen Fähigkeiten des Opfers erheblich. Eine chaosmagische Zone um das Opfer vermindert seine Konzentrationsfähigkeit und macht es ihm sehr schwer Zauber zu wirken.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 5

Rang: 4

Komponenten: 4 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: ZAUBERE [STUFE n] "Chaosfluch" <Einheit-Nr>

D..

Drachenruf

Beschreibung:

Mit diesem dunklen Ritual erzeugt der Magier einen Köder, der für Drachen einfach unwiderstehlich riecht. Ob die Drachen aus der Umgebung oder aus der Sphäre des Chaos stammen, konnte noch nicht erforscht werden. Es soll beides bereits vorgekommen sein. Der Köder hält etwa 6 Wochen, muss aber in einem drachengenehmen Terrain platziert werden.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 11

Rang: 5

Komponenten: 80 Aura, 1 Drachenkopf

Modifikationen: Fernzauber

Syntax: ZAUBERE [REGION x y] "Drachenruf"

E..

Eisiger Drachenodem

Beschreibung:

Art: Kampfzauber

Stufe: 3

Rang: 5

Komponenten: 1 Aura

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER "Eisiger Drachenodem"

Eisiger Drachenodem

Beschreibung:

Art: Kampfzauber

Stufe: 6

Rang: 5

Komponenten: 2 Aura

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER "Eisiger Drachenodem"

Eisnebel

Beschreibung:

Tötet die Feinde mit Kälte.

Art: Kampfzauber

Stufe: 8

Rang: 5

Komponenten: 2 Aura

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER "Eisnebel"

Erschaffe Antimagiekristall

Beschreibung:

Mit Hilfe dieses Zauber entzieht der Magier einem Quarzkristall all seine magischen Energien. Der Kristall wird dann, wenn er zu feinem Staub zermahlen und verteilt wird, die beim Zaubern freigesetzten magischen Energien aufsaugen und die Kraft aller Zauber reduzieren, welche in der betreffenden Woche in der Region gezaubert werden.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 7

Rang: 5

Komponenten: 50 Aura, 3000 Silber

Modifikationen: Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE "Erschaffe Antimagiekristall"

Erschaffe ein Amulett des wahren Sehens

Beschreibung:

Der Spruch ermöglicht es einem Magier, ein Amulett des Wahren Sehens zu erschaffen. Das Amulett erlaubt es dem

Träger, alle Einheiten, die durch einen Ring der Unsichtbarkeit geschützt sind, zu sehen. Einheiten allerdings, die sich mit ihrem Tarnungs-Talent verstecken, bleiben weiterhin unentdeckt.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 6

Rang: 5

Komponenten: 50 Aura, 3000 Silber, 1 permanente Aura

Modifikationen: Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE "Erschaffe ein Amulett des wahren Sehens"

Erschaffe einen Aurafocus

Beschreibung:

Art: Normaler Zauber

Stufe: 9

Rang: 5

Komponenten: 100 Aura, 1 permanente Aura

Modifikationen: Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE "Erschaffe einen Aurafocus"

Erschaffe einen Beutel des Negativen Gewichts

Beschreibung:

Dieser Beutel umschließt eine kleine Dimensionsfalte, in der bis zu 200 Gewichtseinheiten transportiert werden können, ohne dass sie auf das Traggewicht angerechnet werden. Pferde und andere Lebewesen sowie besonders sperrige Dinge (Wagen und Katapulte) können nicht in dem Beutel transportiert werden. Auch ist es nicht möglich, einen Zauberbeutel in einem anderen zu transportieren. Der Beutel selber wiegt 1 GE.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 10

Rang: 5

Komponenten: 30 Aura, 1 permanente Aura, 5000 Silber

Modifikationen: Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE "Erschaffe einen Beutel des Negativen Gewichts"

Erschaffe einen Gürtel der Trollstärke

Beschreibung:

Dieses magische Artefakt verleiht dem Träger die Stärke eines ausgewachsenen Höhlentrolls. Seine Tragkraft erhöht sich auf das 50fache und auch im Kampf werden sich die erhöhte Kraft und die trollisch zähe Haut positiv auswirken.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 9

Rang: 5

Komponenten: 20 Aura, 1 permanente Aura

Modifikationen: Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE "Erschaffe einen Gürtel der Trollstärke"

Erschaffe einen Ring der Macht

Beschreibung:

Dieses mächtige Ritual erschafft einen Ring der Macht. Ein Ring der Macht erhöht die Stärke jedes Zaubers, den sein Träger zaubert, als wäre der Magier eine Stufe besser.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 9

Rang: 5

Komponenten: 100 Aura, 1 permanente Aura, 4000 Silber

Modifikationen: Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE "Erschaffe einen Ring der Macht"

Erschaffe einen Ring der Regeneration

Beschreibung:

Art: Normaler Zauber

Stufe: 9

Rang: 5

Komponenten: 100 Aura, 1 permanente Aura

Modifikationen: Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE "Erschaffe einen Ring der Regeneration"

Erschaffe einen Ring der Unsichtbarkeit

Beschreibung:

Mit diesem Spruch kann der Zauberer einen Ring der Unsichtbarkeit erschaffen. Der Träger des Ringes wird für alle Einheiten anderer Parteien unsichtbar, egal wie gut ihre Wahrnehmung auch sein mag. In einer unsichtbaren Einheit muss jede Person einen Ring tragen.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 7

Rang: 5

Komponenten: 50 Aura, 3000 Silber, 1 permanente Aura

Modifikationen: Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE "Erschaffe einen Ring der Unsichtbarkeit"

Erschaffe ein Traumaugen

Beschreibung:

Ein mit diesem Zauber belegtes Drachenaugen, welches zum Abendmahle verzehrt wird, erlaubt es dem Benutzer, in die Träume einer anderen Person einzudringen und diese zu lesen. Lange Zeit wurde eine solche Fähigkeit für nutzlos erachtet, bis die ehemalige waldelfische Magistra für Kampfmagie, Liarana Sonnentau von der Akademie Thall, eine besondere Anwendung vorstellte: Feldherren träumen vor großen Kämpfen oft unruhig und verraten im Traum ihre Pläne. Dies kann dem Anwender einen großen Vorteil im kommenden Kampf geben. Aber Vorsicht: Die Interpretation von Träumen ist eine schwierige Angelegenheit.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 14

Rang: 5

Komponenten: 1 Drachenkopf, 5 permanente Aura

Modifikationen: Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE "Erschaffe ein Traumaugen"

Erschaffe Eisengolems

Beschreibung:

Je mehr Kraft der Magier investiert, desto mehr Golems können geschaffen werden. Jeder Golem hat jede Runde eine Chance von 15 Prozent zu Staub zu zerfallen. Gibt man den Golems den Befehl MACHE SCHWERT/BIHÄNDER oder MACHE SCHILD/KETTENHEMD/PLATTENPANZER, so werden pro Golem 4 Eisenbarren verbaut und der Golem löst sich auf.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 2
Rang: 4
Komponenten: 2 Aura * Stufe, 1 Eisen * Stufe, 1 Weihrauch
Modifikationen:
Syntax: ZAUBERE [STUFE n] "Erschaffe Eisengolems"

Erschaffe Steingolems

Beschreibung:
Man befeuchte einen kluftfreien Block aus feinkristallinen Gestein mit einer Phiole des Lebenswassers bis dieses vollständig vom Gestein aufgesogen wurde. Sodann richte man seine Kraft auf die sich bildende feine Aura des Lebens und forme der ungebundenen Kraft ein Gehäuse. Je mehr Kraft der Magier investiert, desto mehr Golems können geschaffen werden, bevor die Aura sich verflüchtigt. Jeder Golem hat jede Runde eine Chance von 10 Prozent zu Staub zu zerfallen. Gibt man den Golems die Befehle MACHE BURG oder MACHE STRASSE, so werden pro Golem 4 Steine verbaut und der Golem löst sich auf.
Art: Normaler Zauber
Stufe: 20
Rang: 4
Komponenten: 2 Aura * Stufe, 1 Stein * Stufe, 10 Juwelen
Modifikationen:
Syntax: ZAUBERE [STUFE n] "Erschaffe Steingolems"

Erwecke Ents

Beschreibung:
Mit Hilfe dieses Zaubers weckt der Druide die in den Wälder der Region schlummernden Ents aus ihrem äonenlangen Schlaf. Die wilden Baumwesen werden sich ihm anschließen und ihm beistehen, jedoch nach einiger Zeit wieder in Schlummer verfallen.
Art: Normaler Zauber
Stufe: 10
Rang: 5
Komponenten: 6 Aura * Stufe
Modifikationen:
Syntax: ZAUBERE [STUFE n] "Erwecke Ents"

F..

Feuerball

Beschreibung:
Der Zauberer schleudert fokussiertes Chaos in die Reihen der Gegner. Das ballförmige Chaos wird jeden verwunden, den es trifft.
Art: Kampfzauber
Stufe: 2
Rang: 5
Komponenten: 1 Aura * Stufe
Modifikationen:
Syntax: KAMPFZAUBER [STUFE n] "Feuerball"

Feuersturm

Beschreibung:
Tötet die Feinde mit Feuer.
Art: Kampfzauber

Stufe: 8
Rang: 5
Komponenten: 2 Aura
Modifikationen:
Syntax: KAMPFZAUBER "Feuersturm"

Feuerteufel

Beschreibung:
Diese Elementarbeschwörung ruft einen Feuerteufel herbei, ein Wesen aus den tiefsten Niederungen der Flammenhöllen. Der Feuerteufel wird sich begierig auf die Wälder der Region stürzen und sie in Flammen setzen.
Art: Normaler Zauber
Stufe: 10
Rang: 5
Komponenten: 50 Aura, 5 Öl
Modifikationen: Fernzauber
Syntax: ZAUBERE [REGION x y] "Feuerteufel"

Feuerwalze

Beschreibung:
Verletzt alle Gegner.
Art: Kampfzauber
Stufe: 12
Rang: 5
Komponenten: 24 Aura
Modifikationen:
Syntax: KAMPFZAUBER "Feuerwalze"

Feuerwand

Beschreibung:
Der Zauberer erschafft eine Wand aus Feuer in der angegebenen Richtung. Sie verletzt jeden, der sie durchschreitet.
Art: Normaler Zauber
Stufe: 7
Rang: 4
Komponenten: 6 Aura * Stufe
Modifikationen:
Syntax: ZAUBERE [STUFE n] "Feuerwand" <Richtung>

Fluch brechen

Beschreibung:
Dieser Zauber ermöglicht dem Magier, gezielt eine bestimmte Verzauberung einer Einheit, eines Schiffes, Gebäudes oder auch der Region aufzulösen.
Art: Normaler Zauber
Stufe: 7
Rang: 3
Komponenten: 3 Aura * Stufe
Modifikationen: Fernzauber, Schiffszauber
Syntax: ZAUBERE [REGION x y] [STUFE n] "Fluch brechen" (REGION | EINHEIT <Einheit-Nr> | SCHIFF <Schiff-Nr> | BURG <Gebäude-Nr>) <Zauber-ID>

Fluch der Pestilenz

Beschreibung:

In einem aufwendigen Ritual opfert der Schwarzmagier einige Bauern und verteilt dann die Leichen auf magische Weise in den Brunnen der Region.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 7

Rang: 5

Komponenten: 30 Aura, 50 Bauern

Modifikationen: Fernzauber

Syntax: ZAUBERE [REGION x y] "Fluch der Pestilenz"

Friedenslied

Beschreibung:

Dieses Lied zählt selbst den wildesten Ork und macht ihn friedfertig und sanftmütig. Jeder Gedanke, dem Sänger zu schaden, wird ihm entfallen. Unbehelligt kann der Magier in eine Nachbarregion ziehen.

Art: Präkampfzauber

Stufe: 1

Rang: 5

Komponenten: 2 Aura

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER [STUFE n] "Friedenslied"

Furchteinflößende Aura

Beschreibung:

Panik.

Art: Kampfzauber

Stufe: 12

Rang: 5

Komponenten: 12 Aura

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER "Furchteinflößende Aura"

G..

Gabe des Chaos

Beschreibung:

Der Magier öffnet seinen Geist den Sphären des Chaos und wird so für einige Zeit über mehr magische Kraft verfügen. Doch die Hilfe der Herren der Sphären hat seinen Preis, und so wird die Phase der Macht abgelöst von einer Phase der Schwäche.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 3

Rang: 3

Komponenten: 6 Aura

Modifikationen: Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE "Gabe des Chaos"

Gaukeleien

Beschreibung:

Cerddormagier sind __die__ Gaukler unter den Magiern, sie lieben es das Volk zu unterhalten und im Mittelpunkt zu

stehen. Schon Anfänger lernen die kleinen Kunststücke und magischen Tricks, mit denen man das Volk locken und verführen kann, den Geldbeutel ganz weit zu öffnen, und am Ende der Woche wird der Gaukler 25 Silber pro Stufe verdient haben.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 1

Rang: 5

Komponenten: 1 Aura * Stufe

Modifikationen: Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE [STUFE n] "Gaukeleien"

Geister bannen

Beschreibung:

Wie die alten Lehren der Druiden berichten, besteht das, was die normalen Wesen Magie nennen, aus Elementargeistern. Der Magier beschwört und bannt diese in eine Form, um den gewünschten Effekt zu erzielen. Dieses Ritual nun vermag es, in diese Welt gerufene Elementargeister zu vertreiben, um so ein Objekt von Magie zu befreien.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 8

Rang: 2

Komponenten: 6 Aura * Stufe

Modifikationen: Fernzauber, Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE [REGION x y] [STUFE n] "Geister bannen" (REGION | EINHEIT <Einheit-Nr> [<Einheit-Nr> ...] | SCHIFF <Schiff-Nr> | BURG <Gebäude-Nr>)

Gesang der Angst

Beschreibung:

Dieser Kriegsgesang sät Panik in der Front der Gegner und schwächt so ihre Kampfkraft erheblich. Angst wird ihren Schwertarm schwächen und Furcht ihren Schildarm lähmen.

Art: Präkampfzauber

Stufe: 8

Rang: 5

Komponenten: 5 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER [STUFE n] "Gesang der Angst"

Gesang der Friedfertigkeit

Beschreibung:

Dieser mächtige Bann verhindert jegliche Attacken. Niemand in der ganzen Region ist fähig seine Waffe gegen irgendjemanden zu erheben. Die Wirkung kann etliche Wochen andauern.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 12

Rang: 5

Komponenten: 20 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: ZAUBERE [STUFE n] "Gesang der Friedfertigkeit"

Gesang der Furcht

Beschreibung:

Ein gar machtvoller Gesang aus den Überlieferungen der Katzen, der tief in die Herzen der Feinde dringt und ihnen Mut und Hoffnung raubt. Furcht wird sie zittern lassen und Panik ihre Gedanken beherrschen. Voller Angst werden sie versuchen, den gräßlichen Gesängen zu entrinnen und fliehen.

Art: Kampfzauber
Stufe: 3
Rang: 5
Komponenten: 1 Aura * Stufe
Modifikationen:
Syntax: KAMPFZAUBER [STUFE n] "Gesang der Furcht"

Gesang der Versklavung

Beschreibung:
Dieser mächtige Bann raubt dem Opfer seinen freien Willen und unterwirft sie den Befehlen des Barden. Für einige Zeit wird das Opfer sich völlig von seinen eigenen Leuten abwenden und der Partei des Barden zugehörig fühlen.
Art: Normaler Zauber
Stufe: 13
Rang: 5
Komponenten: 40 Aura
Modifikationen:
Syntax: ZAUBERE "Gesang der Versklavung" <Einheit-Nr>

Gesang der Verwirrung

Beschreibung:
Aus den uralten Gesängen der Katzen entstammt dieses magisches Lied, welches vor einem Kampfe eingesetzt, einem entscheidende strategische Vorteile bringen kann. Wer unter den Einfluss dieses Gesangs gelangt, der wird seiner Umgebung nicht achtend der Melodie folgen, sein Geist wird verwirrt und sprunghaft plötzlichen Eingebungen nachgeben. So sollen schon einst wohlgeordnete Heere plötzlich ihre Schützen weit vorne und ihre Kavallerie bei den Lagerwachen kartenspielerisch wiedergefunden haben (oder ihren Anführer schlafend im lange verlassenen Lager, wie es in den Großen Kriegen der Alten Welt wirklich geschehen sein soll).
Art: Präkampfzauber
Stufe: 4
Rang: 5
Komponenten: 2 Aura * Stufe
Modifikationen:
Syntax: KAMPFZAUBER [STUFE n] "Gesang der Verwirrung"

Gesang des schwachen Geistes

Beschreibung:
Dieses Lied, das in die magische Essenz der Region gewoben wird, schwächt die natürliche Widerstandskraft gegen eine Verzauberung einmalig um 15%. Nur die Verbündeten des Barden (HELFE BEWACHE) sind gegen die Wirkung des Gesangs gefeit.
Art: Normaler Zauber
Stufe: 12
Rang: 2
Komponenten: 2 Aura * Stufe
Modifikationen: Fernzauber
Syntax: ZAUBERE [REGION x y] [STUFE n] "Gesang des schwachen Geistes"

Gesang des wachen Geistes

Beschreibung:
Dieses magische Lied wird, einmal mit Inbrunst gesungen, sich in der Region fortpflanzen, von Mund zu Mund springen und eine Zeitlang überall zu vernehmen sein. Nach wie vielen Wochen der Gesang aus dem Gedächtnis der Region verschwunden ist, ist von dem Geschick des Barden abhängig. Bis das Lied ganz verklungen ist, wird seine Magie allen

Verbündeten des Barden (HELFE BEWACHE), und natürlich auch seinen eigenem Volk, einen einmaligen Bonus von 15% auf die natürliche Widerstandskraft gegen eine Verzauberung verleihen.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 10

Rang: 2

Komponenten: 2 Aura * Stufe

Modifikationen: Fernzauber

Syntax: ZAUBERE [REGION x y] [STUFE n] "Gesang des wachen Geistes"

Gestaltwandlung

Beschreibung:

Mit Hilfe dieses arkanen Rituals vermag der Traumweber die wahre Gestalt einer Gruppe zu verschleiern. Unbedarften Beobachtern erscheint sie dann als einer anderen Rasse zugehörig.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 3

Rang: 5

Komponenten: 1 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: ZAUBERE [STUFE n] "Gestaltwandlung" <Einheit-Nr> <Rasse>

Grauen der Schlacht

Beschreibung:

Der Traumweber beschwört vor dem Kampf grauenenerregende Trugbilder herauf, die viele Gegner in Panik versetzen. Die Betroffenen werden versuchen, vor den Trugbildern zu fliehen.

Art: Präkampfzauber

Stufe: 2

Rang: 5

Komponenten: 1 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER [STUFE n] "Grauen der Schlacht"

Großer Drachenodem

Beschreibung:

Art: Kampfzauber

Stufe: 12

Rang: 5

Komponenten: 3 Aura

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER "Großer Drachenodem"

H..

Hagel

Beschreibung:

Im Kampf ruft der Magier die Elementargeister der Kälte an und bindet sie an sich. Sodann kann er ihnen befehlen, den Gegner mit Hagelkörnern und Eisbrocken zuzusetzen.

Art: Kampfzauber

Stufe: 3

Rang: 5

Komponenten: 1 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER [STUFE n] "Hagel"

Hainzauber

Beschreibung:

Wo sonst aus einem Stecken nur ein Baum sprießen konnte, so treibt nun jeder Ast Wurzeln.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 2

Rang: 5

Komponenten: 4 Aura * Stufe, 1 Holz * Stufe, 10 Myrrhe

Modifikationen: Fernzauber

Syntax: ZAUBERE [REGION x y] [STUFE n] "Hainzauber"

Heiliger Boden

Beschreibung:

Dieses Ritual beschwört verschiedene Naturgeister in den Boden der Region, welche diese fortan bewachen. In einer so gesegneten Region werden niemals wieder die Toten ihre Gräber verlassen, und anderswo entstandene Untote werden sie wann immer möglich meiden.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 9

Rang: 5

Komponenten: 80 Aura, 3 permanente Aura

Modifikationen:

Syntax: ZAUBERE "Heiliger Boden"

Heilung

Beschreibung:

Nicht nur der Feldscher kann den Verwundeten einer Schlacht helfen. Druiden vermögen mittels einer Beschwörung der Elementargeister des Lebens Wunden zu schließen, gebrochene Knochen zu richten und selbst abgetrennte Glieder wieder zu regenerieren.

Art: Postkampfzauber

Stufe: 5

Rang: 5

Komponenten: 1 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER [STUFE n] "Heilung"

Heimstein

Beschreibung:

Mit dieser Formel bindet der Magier auf ewig die Kräfte der Erde in die Mauern der Burg, in der er sich gerade befindet. Weder magisch noch mit schwerem Geschütz können derartig gestärkte Mauern zerstört werden, und auch das Alter setzt ihnen weniger zu. Das Gebäude bietet sodann auch einen besseren Schutz gegen Angriffe mit dem Schwert wie mit Magie.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 7

Rang: 5

Komponenten: 50 Aura, 1 permanente Aura

Modifikationen:

Syntax: ZAUBERE "Heimstein"

Heldengesang

Beschreibung:

Dieser alte Schlachtengesang hebt die Moral der eigenen Truppen und und hilft ihnen auch der angsteinflößenden Aura dämonischer und untoter Wesen zu widerstehen. Ein derartig gefestigter Krieger wird auch in schwierigen Situationen nicht die Flucht ergreifen und sein überlegtes Verhalten wird ihm manch Vorteil in der Verteidigung geben.

Art: Präkampfzauber

Stufe: 5

Rang: 4

Komponenten: 2 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER [STUFE n] "Heldengesang"

Hohe Kunst der Überzeugung

Beschreibung:

Aus 'Wanderungen' von Firudin dem Weisen: 'In Weilersweide, nahe dem Wytharhafen, liegt ein kleiner Gasthof, der nur wenig besucht ist. Niemanden bekannt ist, das dieser Hof bis vor einigen Jahren die Bleibe des verbannten Wanderpredigers Grauwolf war. Nachdem er bei einer seiner berüchtigten flammenden Reden fast die gesamte Bauernschaft angeworben hatte, wurde er wegen Aufruhr verurteilt und verbannt. Nur zögerlich war er bereit mir das Geheimniss seiner Überzeugungskraft zu lehren.'

Art: Normaler Zauber

Stufe: 14

Rang: 5

Komponenten: 20 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: ZAUBERE [STUFE n] "Hohe Kunst der Überzeugung"

Hohes Lied der Gaukelei

Beschreibung:

Dieser fröhliche Gesang wird sich wie ein Gerücht in der Region ausbreiten und alle Welt in Feierlaune versetzen. Überall werden Tavernen und Theater gut gefüllt sein und selbst die Bettler satt werden.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 2

Rang: 5

Komponenten: 2 Aura * Stufe

Modifikationen: Fernzauber, Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE [REGION x y] [STUFE n] "Hohes Lied der Gaukelei"

K..

Kleine Flüche

Beschreibung:

In den dunkleren Gassen gibt es sie, die Flüche und Verhexungen auf Bestellung. Aber auch Gegenzauber hat der Jünger des Draigs natürlich im Angebot. Ob nun der Sohn des Nachbarn in einen Liebesbann gezogen werden soll oder die Nebenbuhlerin Pickel und Warzen bekommen soll, niemand gibt gerne zu, zu solchen Mitteln gegriffen zu haben. Für diese Dienstleistung streicht der Magier 25 Silber pro Stufe ein.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 1

Rang: 5

Komponenten: 1 Aura * Stufe
Modifikationen: Schiffszauber
Syntax: ZAUBERE [STUFE n] "Kleine Flüche"

Kleines Blutopfer

Beschreibung:

Mit diesem Ritual kann der Magier einen Teil seiner Lebensenergie opfern, um dafür an magischer Kraft zu gewinnen. Erfahrene Ritualmagier berichten, das sich das Ritual, einmal initiiert, nur schlecht steuern ließe und die Menge der so gewonnenen Kraft stark schwankt. So steht im 'Buch des Blutes' geschrieben: 'So richte Er aus das Zeichen der vier Elemente im Kreis des Werdens und Vergehens und Weihe ein jedes mit einem Tropfen Blut. Sodann begeben Sie sich in der Mitte der Ewigen Vierer und lassen Leben verrinnen, auf das Kraft geboren werde.'

Art: Normaler Zauber

Stufe: 4

Rang: 1

Komponenten: 16 Trefferpunkte

Modifikationen: Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE "Kleines Blutopfer"

Kriegsgesang

Beschreibung:

Wie viele magischen Gesänge, so entstammt auch dieser dem alten Wissen der Katzen, die schon immer um die machtvollen Wirkung der Stimme wussten. Mit diesem Lied wird die Stimmung der Krieger aufgepeitscht, sie gar in wilde Raserrei und Bluttausch versetzt. Ungeachtet eigener Schmerzen werden sie kämpfen bis zum Tode und niemals fliehen. Während ihre Attacke verstärkt ist, achten sie kaum auf sich selbst.

Art: Präkampfzauber

Stufe: 7

Rang: 4

Komponenten: 5 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER [STUFE n] "Kriegsgesang"

L..

Lebenslied festigen

Beschreibung:

Jede Verzauberung beeinflusst das Lebenslied, schwächt und verzerrt es. Der kundige Barde kann versuchen, das Lebenslied aufzufangen und zu verstärken und die Veränderungen aus dem Lied zu tilgen.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 8

Rang: 2

Komponenten: 5 Aura * Stufe

Modifikationen: Fernzauber, Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE [REGION x y] [STUFE n] "Lebenslied festigen" (REGION | EINHEIT <Einheit-Nr> [<Einheit-Nr> ...] | SCHIFF <Schiff-Nr> | BURG <Gebäude-Nr>)

Lied der Heilung

Beschreibung:

Nicht nur der Feldscher kann den Verwundeten einer Schlacht helfen. Die Barden kennen verschiedene Lieder, die die Selbstheilungskräfte des Körpers unterstützen. Dieses Lied vermag Wunden zu schließen, gebrochene Knochen zu richten und selbst abgetrennte Glieder wieder zu regenerieren.

Art: Postkampfzauber
Stufe: 2
Rang: 5
Komponenten: 1 Aura * Stufe
Modifikationen:
Syntax: KAMPFZAUBER [STUFE n] "Lied der Heilung"

Lied der Verführung

Beschreibung:
Mit diesem Lied kann eine Einheit derartig betört werden, so dass sie dem Barden den größten Teil ihres Bargelds und ihres Besitzes schenkt. Sie behält jedoch immer soviel, wie sie zum Überleben braucht.
Art: Normaler Zauber
Stufe: 6
Rang: 5
Komponenten: 12 Aura
Modifikationen:
Syntax: ZAUBERE "Lied der Verführung" <Einheit-Nr>

Luftschiff

Beschreibung:
Diese magischen Runen bringen ein Boot oder Langboot für eine Woche zum fliegen. Damit kann dann auch Land überquert werden. Die Zuladung von Langbooten ist unter der Einwirkung dieses Zaubers auf 100 Gewichtseinheiten begrenzt. Für die Farbe der Runen muss eine spezielle Tinte aus einem Windbeutel und einem Schneekristall angerührt werden.
Art: Normaler Zauber
Stufe: 6
Rang: 5
Komponenten: 10 Aura, 1 Windbeutel, 1 Schneekristall
Modifikationen: Schiffszauber
Syntax: ZAUBERE "Luftschiff" <Schiff-Nr>

M..

Mächte des Todes

Beschreibung:
Nächtelang muss der Schwarzmagier durch die Friedhöfe und Gräberfelder der Region ziehen um dann die ausgegrabenen Leichen beleben zu können. Die Untoten werden ihm zu Diensten sein, doch sei der Unkundige gewarnt, dass die Beschwörung der Mächte des Todes ein zweischneidiges Schwert sein kann.
Art: Normaler Zauber
Stufe: 6
Rang: 5
Komponenten: 5 Aura * Stufe
Modifikationen: Fernzauber, Schiffszauber
Syntax: ZAUBERE [REGION x y] [STUFE n] "Mächte des Todes"

Magie analysieren

Beschreibung:
Mit diesem Spruch kann der Magier versuchen, die Verzauberungen eines einzelnen angegebenen Objekts zu erkennen. Von allen Sprüchen, die seine eigenen Fähigkeiten nicht überschreiten, wird er einen Eindruck ihres Wirkens erhalten können. Bei stärkeren Sprüchen benötigt er ein wenig Glück für eine gelungene Analyse.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 1

Rang: 5

Komponenten: 1 Aura * Stufe

Modifikationen: Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE [STUFE n] "Magie analysieren" (REGION | EINHEIT <Einheit-Nr> | SCHIFF <Schiff-Nr> | BURG <Gebäude-Nr>)

Magiefresser

Beschreibung:

Dieser Zauber ermöglicht dem Magier, Verzauberungen einer Einheit, eines Schiffes, Gebäudes oder auch der Region aufzulösen.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 5

Rang: 2

Komponenten: 4 Aura * Stufe

Modifikationen: Fernzauber, Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE [REGION x y] [STUFE n] "Magiefresser" (REGION | EINHEIT <Einheit-Nr> [<Einheit-Nr> ...] | SCHIFF <Schiff-Nr> | BURG <Gebäude-Nr>)

Magischer Pfad

Beschreibung:

Durch Ausführung dieser Rituale ist der Magier in der Lage einen mächtigen Erdelementar zu beschwören. Solange dieser in den Boden gebannt ist, wird kein Regen die Wege aufweichen und kein Fluß Brücken zerstören können. Alle Reisende erhalten damit die gleichen Vorteile, die sonst nur ein ausgebautes gepflastertes Straßennetz bietet. Selbst Sümpfe und Gletscher können so verzaubert werden. Je mehr Kraft der Magier in den Bann legt, desto länger bleibt die Straße bestehen.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 4

Rang: 5

Komponenten: 1 Aura * Stufe, 1 Stein, 1 Holz

Modifikationen: Fernzauber, Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE [REGION x y] [STUFE n] "Magischer Pfad"

Mahlstrom

Beschreibung:

Dieses Ritual beschört einen großen Wasserelementar aus den Tiefen des Ozeans. Der Elementar erzeugt einen gewaltigen Strudel, einen Mahlstrom, welcher alle Schiffe, die ihn passieren, schwer beschädigen kann.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 15

Rang: 5

Komponenten: 200 Aura, 1 Seeschlangenkopf

Modifikationen: Seezauber, Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE "Mahlstrom"

Mauern der Ewigkeit

Beschreibung:

Mit dieser Formel bindet der Magier auf ewig die Kräfte der Erde in die Mauern des Gebäudes. Ein solchermaßen verzaubertes Gebäude ist gegen den Zahn der Zeit geschützt und benötigt keinen Unterhalt mehr.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 7

Rang: 5

Komponenten: 50 Aura, 1 permanente Aura

Modifikationen: Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE [STUFE n] "Mauern der Ewigkeit" <Gebäude-Nr>

Meteorregen

Beschreibung:

Ein Schauer von Meteoren regnet über das Schlachtfeld.

Art: Kampfzauber

Stufe: 3

Rang: 5

Komponenten: 1 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER [STUFE n] "Meteorregen"

Miriams flinke Finger

Beschreibung:

Die berühmte Bardin Miriam bhean'Meddaf war bekannt für ihr außergewöhnliches Geschick mit der Harfe. Ihre Finger sollen sich so schnell über die Saiten bewegt haben, das sie nicht mehr erkennbar waren. Dieser Zauber, der recht einfach in einen Silberring zu bannen ist, bewirkt eine um das zehnfache verbesserte Geschicklichkeit und Gewandheit der Finger. (Das soll sie auch an anderer Stelle ausgenutzt haben, ihr Ruf als Falschspielerin war berüchtigt). Handwerker können somit das zehnfache produzieren, und bei einigen anderen Tätigkeiten könnte dies ebenfalls von Nutzen sein.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 11

Rang: 5

Komponenten: 20 Aura, 1000 Silber, 1 permanente Aura

Modifikationen: Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE "Miriams flinke Finger"

Mob aufwiegeln

Beschreibung:

Mit Hilfe dieses magischen Gesangs überzeugt der Magier die Bauern der Region, sich ihm anzuschließen. Die Bauern werden ihre Heimat jedoch nicht verlassen, und keine ihrer Besitztümer fortgeben. Jede Woche werden zudem einige der Bauern den Bann abwerfen und auf ihre Felder zurückkehren. Wie viele Bauern sich dem Magier anschließen hängt von der Kraft seines Gesangs ab.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 10

Rang: 5

Komponenten: 4 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: ZAUBERE [STUFE n] "Mob aufwiegeln"

Monster friedlich stimmen

Beschreibung:

Dieser einschmeichelnde Gesang kann fast jedes intelligente Monster zähmen. Es wird von Angriffen auf den Magier absehen und auch seine Begleiter nicht anrühren. Doch sollte man sich nicht täuschen, es wird dennoch ein unberechenbares Wesen bleiben.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 6

Rang: 5

Komponenten: 15 Aura

Modifikationen: Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE "Monster friedlich stimmen" <Einheit-Nr>

O..

Opfere Kraft

Beschreibung:

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Magier einen Teil seiner magischen Kraft permanent auf einen anderen Magier übertragen. Auf einen Tybied-Magier kann er die Hälfte der eingesetzten Kraft übertragen, auf einen Magier eines anderen Gebietes ein Drittel.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 15

Rang: 1

Komponenten: 100 Aura

Modifikationen:

Syntax: ZAUBERE "Opfere Kraft" <Einheit-Nr> <Aura>

P..

Pentagramm

Beschreibung:

Genau um Mitternacht, wenn die Kräfte der Finsternis am größten sind, kann auch ein Schwarzmagier seine Kräfte nutzen um Verzauberungen aufzuheben. Dazu zeichnet er ein Pentagramm in das verzauberte Objekt und beginnt mit einer Anrufung der Herren der Finsternis. Die Herren werden ihm beistehen, doch ob es ihm gelingt, den Zauber zu lösen, hängt allein von seiner eigenen Kraft ab.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 10

Rang: 2

Komponenten: 10 Aura * Stufe

Modifikationen: Fernzauber, Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE [REGION x y] [STUFE n] "Pentagramm" (REGION | EINHEIT <Einheit-Nr> [<Einheit-Nr> ...] | SCHIFF <Schiff-Nr> | BURG <Gebäude-Nr>)

Plappermaul

Beschreibung:

Die verzauberte Einheit beginnt hemmungslos zu plappern und erzählt welche Talente sie kann, was für Gegenstände sie mit sich führt und sollte sie magisch begabt sein, sogar welche Zaubersie beherrscht. Leider beeinflusst dieser Zauber nicht das Gedächtnis, und so wird sie sich im nachhinein wohl bewußt werden, dass sie zuviel erzählt hat.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 4

Rang: 5

Komponenten: 10 Aura

Modifikationen:

Syntax: ZAUBERE "Plappermaul" <Einheit-Nr>

R..

Regentanz

Beschreibung:

Durch dieses uralte Tanzritual ruft der Zauberkundige die Kräfte des Lebens und der Fruchtbarkeit an. Die darauf folgenden Regenfälle begünstigen das Wachstum und erhöhen die Ernteerträge einiger Bauern der Region bis der Regen wieder nachlässt.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 2

Rang: 5

Komponenten: 1 Aura * Stufe

Modifikationen: Fernzauber, Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE [REGION x y] [STUFE n] "Regentanz"

Rindenhaut

Beschreibung:

Dieses vor dem Kampf zu zaubernde Ritual gibt den eigenen Truppen einen zusätzlichen Bonus auf ihre Rüstung. Jeder Treffer reduziert die Kraft des Zaubers, so dass der Schild sich irgendwann im Kampf auflösen wird.

Art: Präkampfzauber

Stufe: 12

Rang: 2

Komponenten: 4 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER [STUFE n] "Rindenhaut"

Ritual der Aufnahme

Beschreibung:

Dieses Ritual ermöglicht es, eine Einheit, egal welcher Art, in die eigene Partei aufzunehmen. Der um Aufnahme Bittende muss dazu willig und bereit sein, seiner alten Partei abzuschwören. Dies bezeugt er durch KONTAKTIEREN des Magiers. Auch wird er die Woche über ausschliesslich mit Vorbereitungen auf das Ritual beschäftigt sein. Das Ritual wird fehlschlagen, wenn er zu stark an seine alte Partei gebunden ist, dieser etwa Dienst für seine teure Ausbildung schuldet. Der das Ritual leitende Magier muss für die permanente Bindung des Aufnahmewilligen an seine Partei naturgemäß auch permanente Aura aufwenden. Pro Stufe und pro 1 permanente Aura kann er eine Person aufnehmen.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 9

Rang: 5

Komponenten: 3 Aura * Stufe, 1 permanente Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: ZAUBERE [STUFE n] "Ritual der Aufnahme" <Einheit-Nr>

Rosthauch

Beschreibung:

Mit diesem Ritual wird eine dunkle Gewitterfront beschworen, die sich unheilverkündend über der Region auftürmt. Der magische Regen wird alles Erz rosten lassen und so viele Waffen des Gegners zerstören.

Art: Kampfszauber

Stufe: 6

Rang: 5

Komponenten: 2 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER [STUFE n] "Rosthauch"

Rostregen

Beschreibung:

Mit diesem Ritual wird eine dunkle Gewitterfront beschworen, die sich unheilverkündend über der Region auftürmt. Der magische Regen wird alles Erz rosten lassen. Eisenwaffen und Rüstungen werden schartig und rostig. Die Zerstörungskraft des Regens ist von der investierten Kraft des Magiers abhängig. Für jede Stufe können bis zu 10 Eisenwaffen betroffen werden. Ein Ring der Macht verstärkt die Wirkung wie eine zusätzliche Stufe.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 3

Rang: 5

Komponenten: 2 Aura * Stufe

Modifikationen: Fernzauber

Syntax: ZAUBERE [REGION x y] [STUFE n] "Rostregen" <Einheit-Nr> [<Einheit-Nr> ...]

Runen des Schutzes

Beschreibung:

Zeichnet man diese Runen auf die Wände eines Gebäudes oder auf die Planken eines Schiffes, so wird es schwerer durch Zauber zu beeinflussen sein. Jedes Ritual erhöht die Widerstandskraft des Gebäudes oder Schiffes gegen Verzauberung um 20%. Werden mehrere Schutzzauber übereinander gelegt, so addiert sich ihre Wirkung, doch ein hundertprozentiger Schutz läßt sich so nicht erreichen. Der Zauber hält mindestens drei Wochen an, je nach Talent des Magiers aber auch viel länger.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 8

Rang: 2

Komponenten: 20 Aura

Modifikationen: Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE "Runen des Schutzes" (REGION | EINHEIT <Einheit-Nr> | SCHIFF <Schiff-Nr> | BURG <Gebäude-Nr>)

Rüstschild

Beschreibung:

Diese vor dem Kampf zu zaubernde Ritual gibt den eigenen Truppen einen zusätzlichen Bonus auf ihre Rüstung. Jeder Treffer reduziert die Kraft des Zaubers, so dass der Schild sich irgendwann im Kampf auflösen wird.

Art: Präkampfzauber

Stufe: 12

Rang: 2

Komponenten: 4 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER [STUFE n] "Rüstschild"

S..

Säurenebel

Beschreibung:

Tötet die Feinde mit Säure.

Art: Kampfzauber

Stufe: 8

Rang: 5

Komponenten: 2 Aura

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER "Säurenebel"

Schattenodem

Beschreibung:

Entzieht Talentstufen und macht Schaden wie Großer Odem.

Art: Kampfzauber

Stufe: 12

Rang: 5

Komponenten: 4 Aura

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER "Schattenodem"

Schattenritter

Beschreibung:

Dieser Zauber vermag dem Gegner ein geringfügig versetztes Bild der eigenen Truppen vorzuspiegeln. Die Schattenritter haben keinen effektiven Angriff und Verwundungen im Kampf zerstören sie sofort.

Art: Präkampfzauber

Stufe: 1

Rang: 4

Komponenten: 1 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER [STUFE n] "Schattenritter"

Schattenruf

Beschreibung:

Ruft Schattenwesen.

Art: Präkampfzauber

Stufe: 12

Rang: 5

Komponenten: 24 Aura

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER "Schattenruf"

Schild des Fisches

Beschreibung:

Dieser Zauber vermag dem Gegner ein geringfügig versetztes Bild der eigenen Truppen vorzuspiegeln, so wie der Fisch im Wasser auch nicht dort ist wo er zu sein scheint. Von jedem Treffer kann so die Hälfte des Schadens unschädlich abgeleitet werden. Doch hält der Schild nur einige Hundert Schwerthiebe aus, danach wird er sich auflösen. Je stärker der Magier, desto mehr Schaden hält der Schild aus.

Art: Präkampfzauber

Stufe: 8

Rang: 2

Komponenten: 4 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER [STUFE n] "Schild des Fisches"

Schlaf

Beschreibung:

Dieser Zauber läßt einige feindliche Kämpfer einschlafen. Schlafende Kämpfer greifen nicht an und verteidigen sich schlechter, sie wachen jedoch auf, sobald sie im Kampf getroffen werden.

Art: Kampfzauber

Stufe: 7
Rang: 5
Komponenten: 1 Aura * Stufe
Modifikationen:
Syntax: KAMPFZAUBER [STUFE n] "Schlaf"

Schlechter Schlaf

Beschreibung:
Dieser Zauber führt in der betroffenen Region für einige Wochen zu Schlaflosigkeit und Unruhe. Den Betroffenen fällt das Lernen deutlich schwerer.
Art: Normaler Zauber
Stufe: 6
Rang: 5
Komponenten: 18 Aura
Modifikationen: Fernzauber
Syntax: ZAUBERE [REGION x y] "Schlechter Schlaf"

Schlechte Träume

Beschreibung:
Dieser Zauber ermöglicht es dem Träumer, den Schlaf aller nichtalierten Einheiten (HELFE BEWACHE) in der Region so stark zu stören, das sie vorübergehend einen Teil ihrer Erinnerungen verlieren.
Art: Normaler Zauber
Stufe: 10
Rang: 5
Komponenten: 90 Aura
Modifikationen: Fernzauber
Syntax: ZAUBERE [REGION x y] "Schlechte Träume"

Schleieraaura

Beschreibung:
Dieser Zauber wird die gesamte Ausrüstung der Zieleinheit für einige Zeit vor den Blicken anderer verschleiern.
Art: Normaler Zauber
Stufe: 1
Rang: 5
Komponenten: 1 Aura * Stufe
Modifikationen: Schiffszauber
Syntax: ZAUBERE [STUFE n] "Schleieraaura" <Einheit-Nr>

Schockwelle

Beschreibung:
Dieser Zauber läßt eine Welle aus purer Kraft über die gegnerischen Reihen hinwegfegen. Viele Kämpfer wird der Schock so benommen machen, daß sie für einen kurzen Moment nicht angreifen können.
Art: Kampfzauber
Stufe: 5
Rang: 5
Komponenten: 1 Aura * Stufe
Modifikationen:
Syntax: KAMPFZAUBER [STUFE n] "Schockwelle"

Schöne Träume

Beschreibung:

Dieser Zauber ermöglicht es dem Traumweber, den Schlaf aller alierten Einheiten in der Region so zu beeinflussen, dass sie für einige Zeit einen Bonus in allen Talenten bekommen.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 8

Rang: 5

Komponenten: 80 Aura

Modifikationen: Fernzauber

Syntax: ZAUBERE [REGION x y] "Schöne Träume"

Schutz vor Magie

Beschreibung:

Dieser Zauber legt ein antimagisches Feld um die Magier der Feinde und behindert ihre Zauber erheblich. Nur wenige werden die Kraft besitzen, das Feld zu durchdringen und ihren Truppen in der Schlacht zu helfen.

Art: Präkampfzauber

Stufe: 2

Rang: 2

Komponenten: 3 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER [STUFE n] "Schutz vor Magie"

Schutzzauber

Beschreibung:

Dieser Zauber verstärkt die natürliche Widerstandskraft gegen Magie. Eine so geschützte Einheit ist auch gegen Kampf magie weniger empfindlich. Pro Stufe reicht die Kraft des Magiers aus, um 5 Personen zu schützen.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 3

Rang: 2

Komponenten: 5 Aura * Stufe

Modifikationen: Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE [STUFE n] "Schutzzauber" <Einheit-Nr> [<Einheit-Nr> ...]

Schwere Glieder

Beschreibung:

Dieser Kampfzauber führt dazu, dass einige Gegner im Kampf unter schwerer Müdigkeit leiden. Die Soldaten verschlafen manchmal ihren Angriff und verteidigen sich schlechter.

Art: Präkampfzauber

Stufe: 4

Rang: 5

Komponenten: 4 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER [STUFE n] "Schwere Glieder"

Seelenfrieden

Beschreibung:

Dieses magische Ritual beruhigt die gequälten Seelen der gewaltsam zu Tode gekommenen und ermöglicht es ihnen so, ihre letzte Reise in die Anderlande zu beginnen. Je Stufe des Zaubers werden ungefähr 50 Seelen ihre Ruhe finden. Der Zauber vermag nicht, bereits wieder auferstandene lebende Tote zu erlösen, da deren Bindung an diese Welt zu stark

ist.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 2

Rang: 5

Komponenten: 3 Aura * Stufe, 10 Balsam

Modifikationen:

Syntax: ZAUBERE [STUFE n] "Seelenfrieden"

Seelenkopie

Beschreibung:

Dieser mächtige Zauber kann einen Magier vor dem sicheren Tod bewahren. Der Magier erschafft anhand einer kleinen Blutprobe einen Klon von sich, und legt diesen in ein Bad aus Drachenblut und verdünntem Wasser des Lebens. Anschließend transferiert er in einem aufwändigen Ritual einen Teil seiner Seele in den Klon. Stirbt der Magier, reist seine Seele in den Klon und der erschaffene Körper dient nun dem Magier als neues Gefäß. Es besteht allerdings eine geringer Wahrscheinlichkeit, dass die Seele nach dem Tod zu schwach ist, das neue Gefäß zu erreichen.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 9

Rang: 5

Komponenten: 100 Aura, 20 permanente Aura, 5 Drachenblut, 20 Seide

Modifikationen:

Syntax: ZAUBERE "Seelenkopie"

Segen der Erde

Beschreibung:

Für dieses Ernteritual sendet der Druide seine arkane Energie entlang der astralen Kraftlinien der gesamten Umgebung, um selbst weit entfernte Naturgeister zu erreichen. Die Beschwörung dieser Naturgeister ist eine hohe Kunst, die höchste Konzentration und vor allem viel Erfahrung erfordert. Die Bauern werden nach und nach von den besseren Ernten profitieren und ihre Ersparnisse steigern können.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 3

Rang: 5

Komponenten: 1 Aura * Stufe

Modifikationen: Fernzauber, Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE [REGION x y] [STUFE n] "Segen der Erde"

Segne Steinkreis

Beschreibung:

Dieses Ritual segnet einen Steinkreis, der zuvor aus Steinen und etwas Holz gebaut werden muss. Die Segnung des Druiden macht aus dem Kreis eine mächtige Stätte magischen Wirkens, die Schutz vor Magie und erhöhte Aura-Regeneration bewirkt. Man sagt, Jungfrauen seien in der Umgebung von Steinkreisen seltsame Wesen begegnet.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 11

Rang: 5

Komponenten: 350 Aura, 5 permanente Aura

Modifikationen:

Syntax: ZAUBERE "Segne Steinkreis" <Gebäude-Nr>

Starkes Tor und feste Mauer

Beschreibung:

Mit dieser Formel bindet der Magier zu Beginn eines Kampfes einige Elementargeister des Fels in die Mauern des

Gebäudes, in dem er sich gerade befindet. Das Gebäude bietet sodann einen besseren Schutz gegen Angriffe mit dem Schwert wie mit Magie.

Art: Präkampfzauber

Stufe: 8

Rang: 5

Komponenten: 2 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER [STUFE n] "Starkes Tor und feste Mauer"

Stehle Aura

Beschreibung:

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Magier einem anderen Magier seine Aura gegen dessen Willen entziehen und sich selber zuführen.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 6

Rang: 3

Komponenten: 2 Aura * Stufe

Modifikationen: Fernzauber

Syntax: ZAUBERE [REGION x y] [STUFE n] "Stehle Aura" <Einheit-Nr>

T..

Tod des Geistes

Beschreibung:

Mit diesem Zauber greift der Magier direkt den Geist seiner Gegner an. Ein Schlag aus astraler und elektrischer Energie trifft die Gegner, wird die Magieresistenz durchbrochen, verliert ein Opfer permanent einen Teil seiner Erinnerungen. Wird es zu oft ein Opfer dieses Zaubers kann es daran sterben.

Art: Präkampfzauber

Stufe: 11

Rang: 5

Komponenten: 2 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER [STUFE n] "Tod des Geistes"

Todeswolke

Beschreibung:

Mit einem düsteren Ritual und unter Opferung seines eigenen Blutes beschwört der Schwarzmagier einen großen Geist von der Elementarebene der Gifte. Der Geist manifestiert sich als giftgrüner Schwaden über der Region und wird allen, die mit ihm in Kontakt kommen, Schaden zufügen.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 11

Rang: 5

Komponenten: 40 Aura, 15 Trefferpunkte

Modifikationen: Fernzauber

Syntax: ZAUBERE [REGION x y] "Todeswolke"

Traumbilder entwirren

Beschreibung:

Dieser Zauber ermöglicht es dem Traumweber die natürlichen und aufgezwungenen Traumbilder einer Person, eines Gebäudes, Schiffes oder einer Region zu unterscheiden und diese zu entwirren.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 8

Rang: 2

Komponenten: 6 Aura * Stufe

Modifikationen: Fernzauber, Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE [REGION x y] [STUFE n] "Traumbilder entwirren" (REGION | EINHEIT <Einheit-Nr> [<Einheit-Nr> ...] | SCHIFF <Schiff-Nr> | BURG <Gebäude-Nr>)

Traum der Magie

Beschreibung:

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Traumweber eigene Aura im Verhältnis 2:1 auf einen anderen Traumweber übertragen.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 3

Rang: 1

Komponenten: 2 Aura

Modifikationen: Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE "Traum der Magie" <Einheit-Nr> <Aura>

Traumdeuten

Beschreibung:

Mit diesem Zauber dringt der Traumweber in die Gedanken und Traumwelt seines Opfers ein und kann so seine intimsten Geheimnisse ausspähen. Seine Fähigkeiten, seinen Besitz und seine Parteizugehörigkeit wird nicht länger ungewiss sein.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 7

Rang: 5

Komponenten: 20 Aura

Modifikationen:

Syntax: ZAUBERE "Traumdeuten" <Einheit-Nr>

Traumlesen

Beschreibung:

Dieser Zauber ermöglicht es dem Traumweber, in die Träume einer Einheit einzudringen und so einen Bericht über die Umgebung zu erhalten.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 4

Rang: 5

Komponenten: 8 Aura

Modifikationen: Fernzauber

Syntax: ZAUBERE [REGION x y] "Traumlesen" <Einheit-Nr>

Traumschlößchen

Beschreibung:

Mit Hilfe dieses Zaubers kann der Traumweber die Illusion eines beliebigen Gebäudes erzeugen. Die Illusion kann betreten werden, ist aber ansonsten funktionslos und benötigt auch keinen Unterhalt. Sie wird einige Wochen bestehen bleiben.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 3

Rang: 5

Komponenten: 3 Aura

Modifikationen:

Syntax: ZAUBERE "Traumschlößchen" <Gebäudetyp>

Traumsenden

Beschreibung:

Der Zauberer sendet dem Ziel des Spruches einen Traum.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 1

Rang: 5

Komponenten: 1 Aura * Stufe

Modifikationen: Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE [STUFE n] "Traumsenden" <Einheit-Nr>

U..

Unheilige Kraft

Beschreibung:

Nur geflüstert wird dieses Ritual an den dunklen Akademien an die Adepten weitergegeben, gehört es doch zu den finstersten, die je niedergeschrieben wurden. Durch die Anrufung unheiliger Dämonen wird die Kraft der lebenden Toten verstärkt und sie verwandeln sich in untote Monster großer Kraft.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 14

Rang: 5

Komponenten: 10 Aura * Stufe, 5 Bauern * Stufe

Modifikationen:

Syntax: ZAUBERE [STUFE n] "Unheilige Kraft" <Einheit-Nr> [<Einheit-Nr> ...]

Untote Helden

Beschreibung:

Dieses Ritual bindet die bereits entfliehenden Seelen einiger Kampfpfer an ihren toten Körper, wodurch sie zu untoten Leben wiedererweckt werden. Ob sie ehemals auf der Seite des Feindes oder der eigenen kämpften, ist für das Ritual ohne belang.

Art: Postkampfzauber

Stufe: 9

Rang: 5

Komponenten: 1 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER [STUFE n] "Untote Helden"

V..

Vertrauten rufen

Beschreibung:

Einem erfahrenen Magier wird irgendwann auf seinen Wanderungen ein ungewöhnliches Exemplar einer Gattung begegnen, welches sich dem Magier anschließen wird.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 9

Rang: 5

Komponenten: 100 Aura, 5 permanente Aura

Modifikationen:

Syntax: ZAUBERE "Vertrauten rufen"

Verwünschung**Beschreibung:**

Das Ziel des Zauberers wird von einer harmlosen Verwünschung heimgesucht.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 1

Rang: 5

Komponenten: 1 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: ZAUBERE [STUFE n] "Verwünschung" <Einheit-Nr>

Viehheilung**Beschreibung:**

Die Fähigkeiten der Gwyrdd-Magier in der Viehzucht und Heilung sind bei den Bauern sehr begehrt. Gerade auf Märkten sind ihre Dienste häufig sehr gefragt. Manch einer mag auch sein Talent dazu nutzen, ein Tier für einen besseren Preis zu verkaufen. Pro Stufe kann der Magier so 25 Silber verdienen.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 1

Rang: 5

Komponenten: 1 Aura * Stufe

Modifikationen: Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE [STUFE n] "Viehheilung"

W..**Wahnsinn des Krieges****Beschreibung:**

Vor den Augen der feindlichen Soldaten opfert der Schwarzmagier die zehn Bauern in einem blutigen, grausamen Ritual und beschwört auf diese Weise Geister des Wahnsinns über die feindlichen Truppen. Diese werden im Kampf verwirrt reagieren und nicht in der Lage sein, den Anweisungen ihrer Offiziere zu folgen.

Art: Präkampfzauber

Stufe: 8

Rang: 5

Komponenten: 3 Aura * Stufe, 10 Bauern

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER [STUFE n] "Wahnsinn des Krieges"

Wahrsagen**Beschreibung:**

Niemand kann so gut die Träume deuten wie ein Magier des Illaun. Auch die Kunst der Wahrsagerei, des Kartenlegens und des Handlesens sind ihm geläufig. Dafür zahlen ihm die Bauern 25 Silber pro Stufe.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 1

Rang: 5

Komponenten: 1 Aura * Stufe

Modifikationen: Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE [STUFE n] "Wahrsagen"

Wiederbelebung

Beschreibung:

Stirbt ein Krieger im Kampf so macht sich seine Seele auf die lange Wanderung zu den Sternen. Mit Hilfe eines Rituals kann ein Traumweber versuchen, die Seele wieder einzufangen und in den Körper des Verstorbenen zurückzubringen. Zwar heilt der Zauber keine körperlichen Verwundungen, doch ein Behandelter wird den Kampf überleben.

Art: Postkampfzauber

Stufe: 5

Rang: 4

Komponenten: 1 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER [STUFE n] "Wiederbelebung"

Windschild

Beschreibung:

Die Anrufung der Elementargeister des Windes beschwört plötzliche Windböen, kleine Windhosen und Luftlöcher herauf, die die gegnerischen Schützen behindern werden.

Art: Präkampfzauber

Stufe: 4

Rang: 5

Komponenten: 2 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER [STUFE n] "Windschild"

Wirbelwind

Beschreibung:

Diese Beschwörung öffnet ein Tor in die Ebene der Elementargeister des Windes. Sofort erheben sich in der Umgebung des Tors starke Winde oder gar Stürme und behindern alle Schützen einer Schlacht.

Art: Präkampfzauber

Stufe: 5

Rang: 5

Komponenten: 15 Aura

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER [STUFE n] "Wirbelwind"

Wolfsgeheul

Beschreibung:

Nicht wenige Druiden freunden sich im Laufe ihres Lebens in der Natur mit den ältesten Freunden der großen Völker an. Sie erlernen, mit einem einzigen heulenden Ruf viele ihrer Freunde herbeizurufen, um ihnen im Kampf beizustehen.

Art: Präkampfzauber

Stufe: 7

Rang: 5

Komponenten: 2 Aura * Stufe

Modifikationen:

Syntax: KAMPFZAUBER [STUFE n] "Wolfsgeheul"

Z..

Zeitdehnung

Beschreibung:

Diese praktische Anwendung des theoretischen Wissens um Raum und Zeit ermöglicht es, den Zeitfluß für einige

Personen zu verändern. Auf diese Weise veränderte Personen bekommen für einige Wochen doppelt so viele Bewegungspunkte und doppelt so viele Angriffe pro Runde.

Art: Normaler Zauber

Stufe: 11

Rang: 5

Komponenten: 5 Aura * Stufe

Modifikationen: Schiffszauber

Syntax: ZAUBERE [STUFE n] "Zeitdehnung" <Einheit-Nr> [<Einheit-Nr> ...]

Allgemeine Tabellen

1. [Geländearten](#)
2. [Gebäude](#)
3. [Schiffe](#)
4. [Waren](#)
5. [Modifikatoren im Kampf](#)

Geländearten

Gelände	max. arbeitende Bauern	max. Bäume	Steine f. Straße (in eine Richtung)
Gebirge	1000	125	250
Ebene	10000	1250	50
Gletscher	100	13	250
Hochland	4000	500	100
Sumpf	2000	250	75
Wüste	500	63	100
Wald	10000	1250	50
Vulkan	500	63	250

Unter "max. Bäume" ist angegeben, wieviele Bäume (1 Schößling wird als 1/2 Baum gezählt) den gesamten Platz für "Feldarbeiter" einnehmen. Es können durchaus mehr Bäume in einer Region stehen.

In Gletschern, Sümpfen und Wüsten ist Straßenbau nur möglich, wenn dort spezielle Gebäude stehen.

Kampfmodifikatoren

Verschiedene Faktoren können die Chance, jemanden zu treffen (Attacke) oder einen Treffer abzuwehren (Parade), modifizieren. Alle Boni und Mali wirken sich direkt auf das Talent aus und werden vor einer eventuellen Talent-Halbierung durch Fernkämpfer angerechnet. Die Schadenspunkte, die eine Person austeilt, werden durch die Boni und Mali nicht verändert, hier zählen die unmodifizierten Talentwerte.

Tabelle 57: Modifikatoren im Kampf

Person	Angriff	Verteidigung
Unbewaffneter	-2	-2
Unbewaffneter Ork	(bestes Nahkampftalent)-3	(bestes Nahkampftalent)-3
Bewaffneter ohne Talent	-2	-2
Verteidiger in einer Burg		+1 ... +5
Reiter mit Reiten 2	+2	+2
Lanze/Speer zu Pferd mit Reiten 2*	+1	
Speer/Hellebarde gegen Reiter		+1
Bewaffneter mit Waffe	je nach Waffe	

Alle Boni addieren sich. Reiter bekommen ihren Bonus nur in Ebenen, Wüsten und Hochländern; nicht in einer Burg. Weitere Tabellen zum Kampf sind im Kapitel [Kampf](#).

CR-Format

Der CR besteht aus Blocks, Attributen und Listeneinträge. Ein Block entspricht meist einem Objekt, ein Attribut einer Variablen des Objektes. Blöcke können Unterblöcke haben.

Blocks

Namen und Anzahl der Blocks sind nicht vordefiniert. Je nach Spiel und Version können unterschiedliche Blocks in einer Datei enthalten sein. Es ist durchaus legitim, eine Teilmenge der Blocks zu erzeugen, etwa um aus einem vollständigen Report 'nur' eine Karte zu machen.

Blocks werden durch ein einzelnes, nur aus den Buchstaben A-Z bestehendes, groß geschriebenes Wort bezeichnet. Blocks können eine Kennzeichnung haben, die aus einem oder mehreren vorzeichenbehafteten 32-bit integern besteht. Die ids sind eindeutig, jede darf in einem CR also pro Block nur einmal erscheinen. Auf die id kann ein mit ';' abgetrennter Kommentar folgen, dies sollte jedoch vermieden werden.

Blocks ohne id sind immer Subblocks des letzten vorangegangenen Blocks mit id. Ein Block dieses Typs darf mehrfach vorkommen, jedoch nur einmal pro übergeordentem Block (Sie sind sozusagen eindeutig in Bezug auf die id des Oberblocks).

Beispiele:

```
VERSION 16
REGION -3 -7
REGIONSBOTSCHAFTEN
```

Attribute

Namen und Anzahl der Attribute sind nicht vordefiniert. Ein Attribut besteht aus zwei Teilen: Wert und Tag. Das Tag sollte aus Buchstaben und Zahlen bestehen, aber keine Leerzeichen enthalten. Der Wert ist entweder eine Liste von ein oder mehr integern, oder ein in Anführungszeichen geschriebener String. Wert und Tag sind voneinander durch ein Semikolon getrennt.

Seit Version 35 gilt: Innerhalb eines Blocks darf ein Attribut nur einmal vorkommen. In CR-Versionen vor 35 gab es einige Blocks, die diese Regel mißachteten, beispielsweise den Block ADRESSEN.

Beispiele:

```
0 0;Bergbau
"Xandaryl";Insel
172;Runde
```

Listeneinträge

Attribute ohne Tag sind gesondert zu behandeln. Dabei handelt es sich um Einträge in einer Listen von Befehlen, Botschaften, etc. Sie sind vom Aufbau her äquivalent zu den String-Attributen, haben jedoch kein Semikolon oder Tag am Ende der Zeile.

Beispiel:

```
"MACHE Haus"
"Thorin; ein Recke"
"Thorin (thor) konnte kein Silber verdienen"
```

Tips für Implementierer

Am besten parst man den CR Zeilenweise. Nach dem Einlesen einer Zeile schaut man zuerst, ob es sich um einen Block handelt: Blöcke beginnen als einzige mit einem Buchstaben. Ist es keiner, sondern beginnt mit einem '-' oder einer Zahl, so ist es ein Integer-Attribut, beginnt es mit einem '"', ist es ein String oder Listeneintrag.

Blöcke

Blöcke parst man, indem man den Namen des Blocks liest (bis zum ersten Leerzeichen), und anschließend die durch Leerzeichen getrennten ids. Auf eventuelle Kommentare (bei Eressea-CRs vor Version 36) achten!

Integer-Attribute

Die Zahl identifizieren, indem man bis zum ';' liest. Danach den Namen des Tags lesen, bis zum Ende der Zeile. Zu beachten ist, das möglicherweise noch Leerzeichen am Ende der Zeile oder um das ';' herum stehen könnten.

Listeneinträge

Bis zum nächsten '"' lesen. Aufpassen, es können durchaus Semikolons im String enthalten sein. Folgt auf das '"' kein Semikolon mehr, handelt es sich um ein Listenelement, ansonsten um ein String-Attribut.

Stringattribute

Der String ist bereits gelesen also das ';' überspringen, und den Namen des Tags finden. Wieder aufpassen auf Leerzeichen um das Semikolon oder am Ende der Zeile.

Fallstricke

- Ein Integer-attribut kann, wie z.B. bei den Skills, aus mehreren Zahlen bestehen. Die Anzahl integer ist bei Attributen gleichen Namens nicht unbedingt gleich, und sie ist eventuell nicht immer 2 (momentan schon, aber das sei für zukünftige Erweiterungen offengehalten).
- Leerzeilen: Eigentlich sollten im CR keine Leerzeilen sein. Ein guter Parser sollte aber damit zurecht kommen.
- Ungültige Zeilen: Oft werden CRs verstümmelt, weil ein Mailtool oder Editor die Zeilen umgebrochen hat. In diesem Fall sollte auf jeden Fall eine Warnung ausgegeben werden, und das Attribut ignoriert werden.
- CR/LF: Mac, Unix und Windows speichern das Zeilenende jeweils unterschiedlich ab. Der Parser sollte alle Formate erkennen können.
- Groß/Klein Schreibung: Die Schreibweise der Tags sollte eindeutig sein, also nicht gemischt werden, und nicht umgewandelt. Ein guter Parser erkennt trotzdem zwei Tags als gleich, wenn sie sich in der Groß/Kleinschreibung unterscheiden.
- Umlaute: Sowohl Strings als auch Tags können Umlaute enthalten. Ein guter Parser erkennt die gängige Umschreibung deutscher Umlaute, und setzt z.B. Bäume = Baeume, Wüste=Wueste.
- Dateieinde: Es kann vorkommen, das hinter der letzten Zeile des CR kein Zeilenumbruch ist.

Reservierte Blocks und Tags

- VERSION ist der Block, der die Datei beschreibt. Es ist der erste Block im CR. Ein guter Parser sollte mehrere VERSIONs-Blöcke in seiner Eingabe verarbeiten, und diesen Fall so behandeln, als sei ein zweiter Report eingelesen worden (Beispiel: cat 1.cr 2.cr 3.cr | parser).
- Runde ist ein Tag, in dem das Alter des Blocks enthalten ist. Blocks innerhalb eines CR können unterschiedlich datiert sein, wenn z.B. ein Report aus Informationen mehrere Runden zusammengestellt wurde. Das Runde-Attribut sollte das Datum der aktuellsten Informationen über den Block angeben. Es wird auf Unterblöcke vererbt, falls also diese Blöcke neueren oder älteren Stand repräsentieren, sollten sie ein eigenes Runde-Attribut bekommen. CRs ohne Rundeninformation sind am besten zu behandeln, als seine sie aus Runde 0.
- Konfiguration ist ein Tag im Versionsblock. Es kann verwendet werden, um den Inhalt des CRs zu beschreiben, z.b. mit dem Namen des Tools, das ihn erzeugt hat, oder einer Beschreibung. Beispielsweise "mercator-karte", "EMap-export". Der Wert "Standard" ist reserviert für den Eressea-Server.

Siehe auch

- [XML Format](#)
- [CR-Format Details](#) gesammelt und aufbereitet von tww

Atlantis

Atlantis ist der Urvater von Eressea.

Projekte

- [Atlantis 4 und 5](#)
- [Atlantis 1 bis 3](#)

Aktive Atlantis-Spiele

- [Arnos Atlantis](#) - Atlantis 4.0.10k, seit April 2004
- [Vinyambar \(WDW\)](#) - Variante basierend auf Eressea
- [Fantasya](#)
- [Ennos Atlantis, Codename Atlas](#)

Ehemalige Partien

- [Vinyambar \(KDM\)](#) - Variante basierend auf Eressea
- [German Atlantis \(GA\)](#)
- [Rorqual](#)
- [Empiria](#) - Variante basierend auf Eressea
- [Sitanleta](#)
- [Allanon \(dead link\)](#) - basiert auf GA
- [Menouthis \(dead link\)](#) - Neuentwicklung in Java, von den Allanon-Machern. Start Mai 2008.

Externe Links

- [Wikipedia](#)
- [Eine Fanseite](#)
- [Atlantis Developer Mailingliste](#)

Atlantis-Regeln

These are the original Atlantis rules (Rules for Atlantis v1.0, 8 June 1993, Copyright 1993 by Russell Wallace).

Introduction

Atlantis is an open-ended computer moderated fantasy game for any number of players. Players may attempt to carve out huge empires, become master magicians, intrepid explorers, rich traders or any other career that comes to mind. There is no declared winner of the game; players set their own objectives, and one can join at any time.

A player's position is called a "faction". Each faction has a name and a number (the number is assigned by the computer, and used for entering orders). Each faction is composed of a number of "units", each unit being a group of one or more people loyal to the faction. You start the game with a single unit consisting of one character, plus a sum of money. More people can be hired during the course of the game, and formed into more units. (In these rules, the word "character" generally refers either to a unit consisting of only one person, or to a person within a larger unit.)

An example faction is shown below, consisting of a starting character, Merlin the Magician, who has formed two more units, Merlin's Guards and Merlin's Workers. Each unit is assigned a unit number by the computer (completely independent of the faction number), this is used for entering orders. Here, the player has chosen to give his faction the same name ("Merlin the Magician") as his starting character. Alternatively, you can call your faction something like "The Great Northern Mining Company" or whatever.

- Merlin the Magician (17), faction Merlin the Magician (27), \$2300, default order "study magic".

- Merlin's Guards (33), faction Merlin the Magician (27), number: 20, default order "study sword".
- Merlin's Workers (34), faction Merlin the Magician (27), number: 50, default order "work".

A faction is considered destroyed, and the player knocked out of the game, if ever all its people are killed or disbanded (i.e. the faction has no units left). The program does not consider your starting character to be special; if your starting character gets killed, you will probably have been thinking of that character as the leader of your faction, so some other character can be regarded as having taken the dead leader's place (assuming of course that you have at least one surviving unit!). As far as the computer is concerned, as long as any unit of the faction survives, the faction is not wiped out. (If your faction is wiped out, you can rejoin the game with a new starting character.)

The reason for having units of many people, rather than keeping track of individuals, is to simplify the game play. The computer does not keep track of individual names, possessions or skills for people in the same unit, and all the people in a particular unit must be in the same place at all times. If you want to send people in the same unit to different places, you must split up the unit. Apart from this, there is no difference between having one unit of 50 people, or 50 units of one person each, except that the former is very much easier to handle.

The World

The Atlantis world is divided for game purposes into square regions, each 50 miles on a side. Each region can have a terrain type of Plain, Mountain, Forest, Swamp or Ocean. Regions can contain units belonging to players, of course; they can also have populations of peasants, as well as buildings (usually constructed by players for the purpose of defense) and ships (constructed by players for crossing oceans).

A region's location is given as X,Y coordinates, e.g. if you are in region 5,3 then to your east is 6,3 and south is 5,4. The computer provides these for the convenience of players; region coordinates are never entered in orders. Each region also has a name; again, this is provided only for the convenience of players, and is never used in orders.

A turn is equal to one game month; every month is assumed to have 30 days for the sake of simplicity. (To maintain playability, the distance and time scales are not always entirely realistic.) A unit can do many actions at the start of the month, that only take a matter of hours, such as buying and selling commodities, or fighting an opposing faction. Each unit can also do exactly one action that takes up the entire month, such as harvesting timber or moving from one region to another. The commands which take an entire month are BUILD, CAST, ENTERTAIN, MOVE, PRODUCE, RESEARCH, SAIL, STUDY, TEACH and WORK.

Any unit which is not given a command for a particular month will repeat whatever it did last month. Movement commands are the exception to this, so if a unit gets the command WORK in January, then MOVE NORTH in February, and no command in March, it will settle down to WORK again, rather than continue to MOVE NORTH. All newly created units start off with WORK as the default command.

Movement

In one month, it is possible to move from a region to an adjacent region. Each region has four adjacent regions, these being to the north, south, east and west. Thus, to travel to a region immediately northeast would take two months (unless powerful magic is used). Also, to enter an ocean region, one must be on board a ship. (Ships can enter ocean regions, or coastal regions with an adjacent ocean region. They are always constructed in coastal regions.)

Movement can be prevented if the units are trying to carry too much weight. If a ship is trying to sail from one region to another, the capacity of the ship is compared with the total weight on board. If the weight is greater, the ship cannot move. The costs and capacities of the different types of ships are as follows:

Type	Cost	Capacity
Longboat	100	200
Clipper	200	800
Galleon	300	1800

People weigh 10 units each. Money has negligible weight. All other items weigh 1 unit each, except for stone and horses, which weigh 50 each.

For movement on land, the weight of people and horses is not taken into account; instead, the capacity of a unit is

equal to 5 per person, plus 50 per horse; this must be no less than the weight of other items being carried, or the unit will not be able to move.

The rule for ship movement means that any number of characters can be on board a ship, but there is a limit to how many the ship can sail with. The first unit listed under a ship in the report is the "owner", this is the unit that created the ship in the first place. Only this unit can issue SAIL orders for the ship.

The owner can PROMOTE another unit, which then becomes the new owner. If the owner leaves without promoting anyone, then the first unit of the same faction on the ship is promoted. If there are no other units of the same faction on board, then the first unit on board is promoted. If there are no other units at all, and the ship is at sea, then it sinks. Unoccupied ships in harbor (i.e. in a coastal region) become owned by the first unit to board them.

Ownership of buildings is handled in the same way. Any number of units can be listed as inside a building, but the number of characters that can gain protection from it in combat is limited by the building's size.

Skills

The most important thing distinguishing one character from another in Atlantis is skills. The skills available are as follows:

Mining Lumberjack Quarrying Horse Training Weaponsmith Armorer Building Shipbuilding Entertainment Stealth Observation Tactics Riding Sword Crossbow Longbow Magic

Each unit can have one or more skills. These are gained by training (using the STUDY command) and also by experience. It takes 1 month of study for a unit to attain level 1 in a skill, another 2 months to attain level 2, another 3 months to attain level 3 and so on. (These don't have to be consecutive; to go from level 1 to level 2, you can study for a month, do something else for a month, and then go back and complete your second month of study.)

Each month of studying Tactics or Magic costs \$200 per person (in addition to the normal unit maintenance fee). Study of other skills does not cost anything, apart from normal maintenance.

If units are merged together, their skills are averaged out. No rounding off is done; rather, the computer keeps track for each unit of how many total days of training that unit has in each skill. When units are split up, these days are divided as evenly as possible among the people in the unit; but no days are ever lost.

A unit with a teacher can learn twice as fast as normal. The TEACH command is used to spend the month teaching one or more other units (your own or another faction's). The unit doing the teaching must have a skill level greater than the units doing the studying (the units doing the studying simply issue the STUDY command as normal). Each person can only teach up to 10 students in a month, so a unit of 20 trying to learn from a single teacher would gain a total of 900 days of training per month (rather than the usual 600 or the optimum 1200).

Note that it is quite possible for a single unit to teach two or more other units different skills in the same month, provided that the teacher has a higher skill level than each student in the skill that that student is studying, and that there are no more than 10 students per teacher.

Mining, Lumberjack, Quarrying, Horse Training, Weaponsmith and Armorer are used to produce commodities; this is covered in the section on the economy.

Building and Shipbuilding are used to construct buildings and ships, respectively.

Entertainment is used to earn money by entertaining the populace. Each month spent entertaining will earn the performer \$20 per level of skill, as well as giving the performer the equivalent of 10 days training. However, the money earned from entertainment is taken from the surplus available in the region, and no more than 1/20 of the amount available can be earned by entertainers in any one month; if the amount would be more than this, then the maximum of 1/20 of the available money is distributed among the entertainers.

Tactics, Riding, Sword, Crossbow and Longbow are combat skills, and are covered in the section on combat.

The Magic skill is covered in the section on magic.

Stealth is used to hide units. A unit can only be seen if you have at least one unit in the same region, with an Observation skill at least as high as that unit's Stealth skill. However, units are always visible when participating in combat; and a unit set on guard, or in a building, or on board a ship, is also always visible. You can only see which faction a unit belongs to if you have a unit with Observation skill higher than that unit's Stealth skill.

The Economy

The unit of currency in Atlantis is the silver piece, shown using the dollar sign (\$) for convenience. The dollar sign is shown on reports only to make them easier to read; the sign is never entered in orders, e.g. 500 silver pieces will be shown on the report as \$500, but should be entered in orders as just 500. The words "food", "silver" and "money" are here used interchangeably, as one of the main uses for money is of course to buy food, but for the sake of simplicity, the game does not bother to keep track of these separately.

IMPORTANT: Each and every person (player character or peasant) in the Atlantis world requires \$10 every month for maintenance. Anyone who ends the month without this maintenance cost available will starve to death. It is up to you to make sure that your people have enough available. Food will be shared automatically between your units in the same region, if one is starving and another has more than enough; but this will not happen between units in different regions.

The primary commodities are silver/food, iron, wood, stone, and horses; they are referred to as "primary commodities" because they do not require raw materials to produce, but only labor.

The peasants in a region produce food each month; some of this is consumed directly, but some may be available as a surplus which players can collect in tax.

Player units can also be ordered to produce food, with the WORK command. This requires no skill; a player character is equivalent to a peasant in this context.

The other primary commodities do require skill to produce. The PRODUCE command is used to order a unit to mine/quarry/etc. one of these commodities. A level of at least 1 in the appropriate skill is required. The amount produced is proportional to the skill level, e.g. a unit with skill 3 will produce three times as much as a unit with skill 1. Of course, the amount produced is also proportional to the number of people in the unit. The skill required for each type of primary commodity is as follows:

Commodity	Skill
Iron	Mining
Wood	Lumberjack
Stone	Quarrying
Horse	Horse Training

The amount produced also depends on the terrain type; different types of terrain are better places for different types of economic activity. The productivity values (how many units of the commodity one person with skill 1 can produce in a month) are as follows:

Terrain	\$	Iron	Wood	Stone	Horse
Plain	15				1
Mountain	12	1		1	
Forest	12		1		
Swamp	12		1		

Too many cooks spoil the broth; there is a limit to how many people can profitably work at producing the same commodity in a particular region. These limits are as follows:

Terrain	\$	Iron	Wood	Stone	Horse
Plain	100000				200
Mountain	20000	200		200	
Forest	20000		200		
Swamp	10000		100		

For example, if 20000 people (including peasants) were growing food in a Plain region, each would get on average 1/3 of the expected amount. If the skill levels involved are high, it takes even fewer people to fully exploit the resources of a region. (For food production, player characters always take priority over peasants, if the production limit is exceeded.)

Each of the secondary commodities takes one unit of raw material to produce, as well as one month of work by someone

with skill 1 in the appropriate skill. (With skill 2, two units can be produced per month, etc.) The exception is plate armor, which takes a month of work by someone with Armorer skill of at least 3 to produce (skill at least 6 to produce 2, etc.). The secondary commodities, raw materials and skills required to produce them are as follows:

Commodity	Raw Material	Skill
Sword	Iron	Weaponsmith
Crossbow	Wood	Weaponsmith
Longbow	Wood	Weaponsmith
Chain Mail	Iron	Armorer
Plate Armor	Iron	Armorer

Anyone who spends a month producing any commodity (except food) gains the equivalent of 10 days of study of the appropriate skill.

The construction of buildings works as follows: A new building can be created at any time. All buildings start with a size of 0. Each unit of construction work done on a building increases its size by 1, and requires one unit of stone. A month of work by a character with Building skill of 1 can do one unit of construction work; a character with skill 2 can do two units, etc.

The construction of ships works similarly. A new ship can be created at any time. However, until a number of units of construction work equal to the ship's cost are done, the ship will remain "under construction" and unable to move. Each unit of construction work requires one unit of wood, and labor by characters with the Shipbuilding skill.

It is possible for player units to collect taxes from the peasants. If a unit issues the TAX command, the amount of income collected is equal to \$200 for every armed, combat-trained man in the unit (i.e. a tax collector must have a sword, crossbow or longbow, plus a skill of at least 1 in the use of the weapon). The amount of money that can be collected is of course limited by the amount available in the region (this is shown on the report for the region).

To safeguard one's tax income from other players, the GUARD command can be used; if a unit is set on guard, this will prevent a unit of any other faction from collecting taxes in the region, unless the guarding faction has issued an ADMIT command for the taxing faction. (Of course, a sufficiently powerful enemy can kill the guarding units, and then collect taxes.)

Each month, the peasant population in each region grows by 5% (food supply permitting). To be exact, each peasant has a 5% chance of producing another peasant. Each month also, 5% of the peasants in each region migrate to a randomly selected neighbouring region.

Magic

One starts off a career as a magician in Atlantis by studying the Magic skill. This is studied like any other skill, with the exception that no faction may have more than three magicians at any one time; any command that would cause this limit to be exceeded simply fails. The reason for this restriction is that it would completely change the atmosphere of the game to have players accumulating large armies of magicians.

Having acquired the appropriate skill, one can then learn spells. Each spell has a difficulty level. It is possible to learn spells whose difficulty level is no more than half your Magic skill, rounded up, e.g. at skill level 3 you can start learning difficulty 2 spells. (It is reasonable to assume that magicians have other abilities in the game world, but the spells provided are what is relevant in terms of game rules.)

The basic method of acquiring spells is to research them. Each month spent researching results in one previously unknown spell being acquired (the computer selects the spell at random from those available). When issuing a RESEARCH command, it is necessary to specify the level to be researched (the default is the highest possible level). If no more spells exist at that level, this will be noted on your report for next month. Research costs \$200 per month.

Note, however, that while you can learn spells whose difficulty is no more than half your Magic skill, rounded up, you can only research spells whose difficulty is no more than half your Magic skill, rounded down. Thus, you can start learning difficulty 2 spells at skill level 3, if given them by someone else; but you cannot research them yourself until skill level 4.

An easier way to acquire spells is to be given copies of them. A magician who knows a spell can give a copy to another magician with the appropriate skill. This does not take a significant amount of time, so an entire library of spells can be copied in a single month without interfering with research or other activities.

Once spells are learned, they can be cast. There are two basic types of spells in this regard. One type takes a whole month of involved ritual to cast (spells for creating magic items, for example, fall into this category). The CAST command is used for this.

The other type of spell is cast in mere seconds; combat spells fall into this category. The way to order a magician to cast these is with the COMBAT command which sets the combat magic spells a magician will use. Once a magician has been ordered to have a particular combat spell prepared, he will from then on automatically use it whenever he is involved in fighting of any kind. Casting combat spells in battle does not interfere with the casting of ritual spells that month.

Each month spent either researching spells or casting a ritual spell gains the magician the equivalent of 10 days study of the Magic skill.

Magic items can be created by means of certain ritual spells. These are handled in the same way as ordinary items as regards things like the GIVE command. Should you ever buy, steal or be given a magic item created by someone else, however, remember that possession of the item does not necessarily mean you know how to use it.

Combat

Combat occurs when a unit issues an ATTACK command. The computer then gathers together all the units on the attacking side, and all the units on the defending side, and the two sides fight until an outcome is reached. In this section, "attacker" means the unit that originally issued the ATTACK command, and "defender" means the unit that was the target of the command.

On the attacking side are all the units of the attacker's faction, that are in the region. Also are all other factions, one of whose units issued an ATTACK command against the defender's faction. This means that if several factions are attacking an enemy, each attacking faction need only have one of its units issue an ATTACK command against one of the target faction's units, and the attackers will automatically fight together. You cannot attack your own units, or an ally's units.

On the defending side are all the units of the defender's faction. Also are all other factions which are allied to the defender. If the defender is the peasants of the region, then any factions which have a unit on guard will fight on the side of the peasants. (If several factions are planning to attack one, they should not only all issue ATTACK commands, but make sure they are allied as well (using the ALLY command), in case the enemy gets in an attack first, and picks them off piecemeal.)

The computer first checks which unit on each side has the best Tactics skill; the unit with the best Tactics is assumed to be leading all the troops on that side. If one side's leader has a higher Tactics skill, then that side gets a free round of attacks.

In each combat round, the combatants each get to attack once, in a random order. (In a free round of attacks, only one side's forces get to attack.) Each combatant will attempt to hit a randomly selected enemy. If he hits, and the target has no armor, then the target is automatically killed. Chain mail gives a 1/3 chance of surviving a hit, and plate armor gives a 2/3 chance.

For a soldier using a sword against an enemy soldier similarly equipped, whether he hits or not is decided by a contest between the two Sword skills. Against an enemy with a bow, the contest is of Sword skill versus an effective skill of -2. (It is difficult for an archer to defend himself against a swordsman in hand-to-hand combat.)

For a crossbow, whether the target is hit is decided by a contest of Crossbow skill versus 0. For a longbow, the contest is of Longbow skill versus 2 (a longbow is considerably more difficult to use than a crossbow). This disadvantage is offset by the fact that a longbow can be fired every round, whereas a crossbow takes two rounds to reload after being fired (so it fires on the first, fourth, seventh etc. rounds).

Unarmed combatants are assumed to be fighting with knives, pitchforks or other improvised weapons; they are treated as if they were using swords, but with an effective skill of -2. (A combatant with a weapon, but without a skill of at least 1 in its use, is treated as unarmed. Combatants with more than one weapon will select the first one with which they have a skill of at least 1.)

A swordsman with a horse, and with Riding skill of at least 2, gains a bonus of 2 to his effective Sword skill, provided that the region terrain is Plain; horses are of little use in battle in any other terrain.

People inside buildings gain protection; there is a penalty of 2 for anyone to hit them. (This is true even if they are on the attacking side.) The maximum number of people who can gain protection from a single building is equal to the building's size.

The contest of skills works as follows: The attacker's and defender's skills are compared (here "attacker" and "defender" mean the individual soldiers, without reference to who issued the original ATTACK command). The chance of hitting is determined by which skill is higher, and by how much:

Skill Diff.	Chance
-1	10
0	25
1	40

Example: if a soldier with a Sword skill of 3 is trying to hit one with a Sword skill of 2, there is a 40% chance of success. If the attacker's skill is more than 1 greater than the defender's, there is a 49% chance of success; if the defender's skill is more than 1 greater, there is only a 1% chance.

Particularly valuable or lightly-armed units can be protected using the BEHIND command. Any unit with the BEHIND flag set is considered to be at the rear of the battle, and cannot be attacked by any means until all the troops in front on that side have been killed. However, units at the back cannot use swords, only missile weapons.

A magician using a combat spell is considered to be using a missile weapon, and can attack even while BEHIND. A magician without a combat spell set will fight with normal weapons like everyone else. The battle report will indicate which magicians cast what combat spells, if any.

After the free round of attacks (if any), comes the main part of the battle. Combat rounds are fought until one side is wiped out. (Realistically, it is reasonable to assume that some of the troops on the losing side have fled and dispersed into the countryside. Either way, they are no longer with their faction.)

Finally, the dead are counted. Any money or items owned by dead combatants on either side are collected by the winning side; the loot is distributed evenly among the troops, so factions on the winning side will generally pick up loot in proportion to their number of surviving men. However, any items other than iron, wood or stone, whose owners are killed, have a 50% chance of being destroyed in the fighting, e.g. if 50 swordsmen are killed, the winners will pick up about 25 swords.

Every armed soldier on the winning side gains the equivalent of 10 days study with the weapon he was using. Magicians who were using a combat spell gain the equivalent of 10 days study of the Magic skill. In addition, the leader of the winning side gains the equivalent of 10 days study of Tactics. However, these skill gains only happen if the winning side took at least one casualty (so that the victory was at least something of a challenge).

Combat between units on board ships at sea is handled exactly like land combat, except that horses can't be used in naval battles.

If you are expecting to fight an enemy who is carrying so much equipment that you would not be able to move after picking it up, and you want to move to another region later that month, it may be worth issuing some orders to drop items (with the GIVE 0 command) in case you win the battle!

Order Format

To enter orders for Atlantis, you should send a mail message (no particular subject line required), containing the following:

```
#ATLANTIS faction-no

UNIT unit-no
...orders...

UNIT unit-no
...orders...

#END
```

For example, if your faction number (shown at the top of your report) is 27, and you have two units numbered 5 and 17:

#ATLANTIS 27

UNIT 5
...orders...

UNIT 17
...orders...

#END

Thus, orders for each unit are given separately, and indicated with the UNIT keyword. (In the case of orders, such as the command to rename your faction, that are not really for any particular unit, it does not matter which unit issues the command; but some particular unit must still issue it.)

Several sets of orders may be sent for the same turn, and the last one received before the deadline will be used.

IMPORTANT: You MUST use the correct #ATLANTIS line or else your orders will be silently ignored.

Each type of order is designated by giving a keyword as the first non-blank item on a line. Parameters are given after this, separated by spaces or tabs. Blank lines are permitted, as are comments; anything after a semicolon on a line is treated as a comment and ignored.

The parser is not case sensitive, so all commands may be given in upper case, low case or a mixture of the two. However, when supplying names containing spaces, the name must be surrounded by double quotes, or else underscore characters must be used in place of spaces in the name. (These things apply to the #ATLANTIS and #END lines as well as to order lines.)

Any player not sending in orders for four turns in a row is removed from the game, e.g. if your last set of orders was for turn 20, you will receive reports for turns 20, 21, 22, 23 and 24; your turn 24 report will contain a request to send orders; and you will not receive a turn 25 report. Note that an empty order set still counts as sending in orders.

IMPORTANT: If you are dropped from the game for not sending orders, your faction is completely and permanently destroyed, and is NOT retrievable. Please contact the moderator if you have difficulty getting orders through.

Orders

ACCEPT faction-no

If any of your units issues this command, then all of your units will accept gifts from any units of the target faction for that month. The ACCEPT status only lasts for a single month. ACCEPT status is always assumed for allies.

It is necessary to issue an ACCEPT command to receive things given with any of the following commands: GIVE, PROMOTE, TEACH, TRANSFER.

ADDRESS new-address

Change the email address to which your reports are sent (up to 80 characters).

ADMIT faction-no

If any of your units issues this command, then any unit of the target faction will be admitted into any building owned by you, or aboard any ship owned by you, and allowed to collect taxes in any region you are guarding, for the duration of the month. The ADMIT status only lasts for a single month. ADMIT status is always assumed for allies.

ALLY faction-no flag

If you ally with a faction, then your units will fight to defend units of that faction when they are attacked. ALLY faction-no 1 allies with the indicated faction. ALLY faction-no 0 cancels this.

The ALLY status also implies ACCEPT and ADMIT status, i.e. you will always ACCEPT and ADMIT any faction you are allied to.

Note that even if you are allied to a faction, this does not necessarily mean that this faction is allied to you.

ATTACK unit-no ATTACK PEASANTS

Attack either a target unit, or the peasants in the current region.

BEHIND flag

BEHIND 1 sets the unit issuing the command to be behind other units in combat. BEHIND 0 cancels this.

BOARD ship-no

The unit issuing the command will attempt to board the specified ship. If issued from inside a building or aboard a ship, the unit will first leave the current building or ship. The command will only work if the target ship is unoccupied, or is owned by a unit in your faction, or is owned by a unit in a faction which has issued an ADMIT command for you that month.

BUILD BUILDING [building-no] BUILD SHIP ship-no BUILD ship-type

Perform building work on a building or ship. BUILD BUILDING with a building number specified will perform work on that building. BUILD BUILDING alone will create a new building and perform work on it. BUILD SHIP with a ship number specified will perform work on that ship. BUILD LONGBOAT, CLIPPER or GALLEON will create a ship of the indicated type and perform work on it.

Note that since the number of a newly created building or ship is not known until next month, only the creating unit can work on it in the first month.

CAST spell

Spend the month casting the indicated spell (must be a ritual magic spell which the unit knows).

COMBAT spell

Set the unit's combat spell to the indicated value (must be a combat spell which the unit knows). If no spell is specified, the unit's combat spell will be set to nothing (i.e. the magician will henceforth fight in hand-to-hand combat).

DEMOLISH

Demolish the building of which the unit is currently the owner.

DISPLAY UNIT text DISPLAY BUILDING text DISPLAY SHIP text

Set the display string for the unit itself, or a building or ship (of which the unit must currently be the owner). This is a text string (up to 160 characters) which will be shown after the entity's description on everyone's report.

ENTER building-no

The unit issuing the command will attempt to enter the specified building. If issued from inside a building or aboard a ship, the unit will first leave the building or ship. The command will only work if the target building is unoccupied, or is owned by a unit in your faction, or is owned by a unit in a faction which has issued an ADMIT command for you that month.

ENTERTAIN

The unit issuing the command will spent the month entertaining the locals to earn money.

FIND faction-no

Find the email address of the specified faction.

FORM alias

Forms a new unit. The newly created unit will be in your faction, in the same region as the unit which formed it, with the same BEHIND and GUARD status, and in the same building or ship, if any. It will start off, however, with no people or items; you should, in the same month, issue orders to transfer people into the new unit, or have it recruit new members.

The FORM command is followed by a list of commands for the newly created unit. This list is terminated by the END keyword, after which commands for the unit issuing the FORM command start again.

The purpose of the "alias" parameter is so that you can refer to the new unit. You will not know the new unit's number until next month. To refer to the new unit that month, pick an alias number (the only restriction on this is that it must be at least 1, and you cannot create two new units in the same region in the same month, with the same alias numbers). The new unit can then be referred to as NEW alias in place of the regular unit number.

Example:

```
UNIT 17
FORM 1
    NAME UNIT "Merlin's Guards"
    RECRUIT 20
```



```

    STUDY SWORD
END
FORM 2
    NAME UNIT "Merlin's Workers"
    DISPLAY UNIT "wearing dirty overalls and carrying shovels"
    RECRUIT 50
END
PAY NEW 1 1200
PAY NEW 2 3000

```

This set of orders for unit 17 would create two new units with alias numbers 1 and 2, name them Merlin's Guards and Merlin's Workers, set the display string for Merlin's Workers, have both units recruit men, and have Merlin's Guards study swordsmanship. Merlin's Workers will have the default command WORK, as all newly created units do. The unit that created these two then pays them enough money (using the NEW keyword to refer to them by alias numbers) to cover the costs of recruitment and the month's maintenance.

GIVE unit-no quantity item GIVE 0 quantity item GIVE unit-no spell

The first form of the command gives a quantity of an item to another unit. If the target unit is not a member of your faction, then its faction must have issued an ACCEPT command for you that month.

The second form of the command discards a quantity of an item. The items discarded are permanently lost.

The third form of the command gives a copy of a spell to another unit. The other unit must have sufficient Magic skill to understand the spell, and its faction must have issued an ACCEPT command for you that month.

GUARD flag

GUARD 1 sets the unit issuing the command to guard the peasants of the region against attack, or taxation by other factions (except those for which one has issued an ADMIT command). GUARD 0 cancels this.

LEAVE

Leave whatever building the unit is in, or ship it is on board. The command cannot be used at sea.

MOVE direction

The unit will move in the specified direction (NORTH, SOUTH, EAST or WEST). This command is for use on land only; use SAIL to move in a ship.

NAME FACTION new-name NAME UNIT new-name NAME BUILDING new-name NAME SHIP new-name

Changes the name of your faction, or of the unit, or of a building or ship (of which the unit must currently be the owner). The name can be up to 80 characters. All entities start off named "Unit 5", "Faction 23" or whatever until they are given proper names. Names may not contain brackets (square brackets can be used instead if necessary).

PAY unit-no amount PAY PEASANTS amount PAY 0 amount

Pay another unit the specified amount of money (does not require the target unit's faction to have issued an ACCEPT command). PAY PEASANTS will give the money to the peasants of the region, and PAY 0 will simply throw it away.

PRODUCE item

Spend the month producing as much as possible of the indicated item.

PROMOTE unit

Promote the specified unit to owner of the building or ship of which the unit issuing the command is currently the owner. If the specified unit is not a member of your faction, then its faction must have issued an ACCEPT command for you that month.

QUIT faction-no

Quit the game. Your faction number must be provided as a check to prevent Quit orders being issued by accident. On issuing this order, your faction will be completely and permanently destroyed.

RECRUIT number

Attempt to recruit the specified number of people into the unit. Each person recruited costs \$50 (this is either paid as compensation to their previous employers, or paid to the new recruits as a signing-on fee, who then spend it in the local tavern celebrating their new employment status).

The total number of people who can be recruited in a region in one month is 1/4 of the number of peasants in the region. If more RECRUIT orders than this are issued, the available recruits are distributed at random among the units issuing the orders.

Since new recruits have no skills, a trained unit which takes in recruits will find its skills diluted.

RESEARCH [level]

Spend the month researching a spell at the specified difficulty level. For example, a magician with a magic skill of 4 or 5 can research spells of up to level 2. If the level is not specified, the research will be at the highest possible level.

RESHOW spell

When a unit in your faction researches, or is given a copy of, a new spell for the first time, your report will contain a paragraph of information on the spell. The RESHOW command will show this information again, in case you lose the report that originally showed it. This only works if there is still at least one unit in your faction that knows the spell.

SAIL direction

The ship of which the unit is the owner will sail in the specified direction (NORTH, SOUTH, EAST or WEST).

SINK

Sink the ship of which the unit is currently the owner. This can only be done in a coastal region, as sinking one's ship at sea would be suicide.

STUDY skill

Spend the month studying the specified skill.

TAX

Attempt to raise tax income from the region.

TEACH unit-no ...

Attempt to teach the specified units whatever skill they are studying that month. A list of several unit numbers may be specified. If any of these units is not a member of your faction, then its faction must have issued an ACCEPT command for you that month.

TRANSFER unit-no number TRANSFER PEASANTS number

Transfer the specified number of people to another unit. If the specified unit is not a member of your faction, then its faction must have issued an ACCEPT command for you that month. The TRANSFER PEASANTS order will transfer the people into the peasant population (will work anywhere except in an ocean region).

WORK

Spend the month working in agriculture.

Sequence of Events

Each turn, the following sequence of events occurs:

1. FORM orders are processed.
2. ACCEPT, ADDRESS, ADMIT, ALLY, BEHIND, COMBAT, DISPLAY, GUARD 0, NAME and RESHOW orders are processed.
3. FIND orders are processed.
4. BOARD, ENTER, LEAVE and PROMOTE orders are processed.
5. ATTACK orders are processed.
6. DEMOLISH, GIVE, PAY and SINK orders are processed.
7. TRANSFER orders are processed.
8. TAX orders are processed.
9. GUARD 1 and RECRUIT orders are processed.
10. QUIT orders are processed.
11. Empty units are deleted.
12. Unoccupied ships at sea are sunk.
13. MOVE orders are processed.
14. SAIL orders are processed.

15. BUILD, ENTERTAIN, PRODUCE, RESEARCH, STUDY, TEACH and WORK orders are processed.
16. CAST orders are processed.
17. Peasant population growth occurs.
18. Maintenance costs are assessed.
19. Peasant migration occurs.

Hints for New Players

Make sure to use the correct #ATLANTIS and UNIT lines in your orders.

Be careful not to lose any people through starvation. It is a good idea to store a month's supply of money in each region in which you have units, as a safety measure.

Don't try to do everything at the start; pick a particular occupation to specialize in, and trade with other players for anything else you need. You can always diversify later, when you have the resources.

Keep an eye on what the other players are doing, so as not to miss opportunities for profitable trade, or get caught in a surprise attack. Remember, in time of war there is safety in numbers.

Remember to use ACCEPT and ADMIT where necessary.

Technische Daten

LaTeX- und HTML-Satz der Doku (bis 2001):

Henning Peters, eMail: faroul@eressea-pbem.de

Adresse des Spielleiters:

Enno Rehling, eMail: enno@eressea.de

Die Anleitung kann man in verschiedenen Formaten [runterladen](#).

Ein paar technische Daten (Stand Januar 2006; Eressea läuft ca. 455 Runden):

- Eressea hat ca. 100.000 Zeilen Code für Server und Tools, die in C, C++ und LUA geschrieben sind, sowie etwa 900 KB XML-Konfigurationsdaten. Es basiert auf dem German Atlantis von Alexander Schröder, welches nur ca. 7000 Zeilen umfaßt.
- Das Datenfile ist über 120 MB groß. Es gibt ca. 1000 Parteien mit insgesamt ca. 360.000 Einheiten.
- Eine Auswertung dauert ca. 15 Minuten, dazu kommt etwa eine halbe Stunde für die Kompression und dem Verschicken der Auswertungen per Mail.
- Wenn jeder der 1000 Spieler nur zwei Stunden pro Woche für Eressea aufbringt, so sind das 2000 Stunden pro Woche. Eine 40-Stunden-Woche angenommen, sind das 50 Wochen - ca. ein Mannjahr Arbeit werden hier Woche für Woche "vernichtet". Und da fragt uns doch tatsächlich einer, ob wir das von Hand auswerten...

Anfängertipps

Achtet bei der Befehlseingabe darauf, dass ihr die richtige Parteinummer und die richtigen Einheitennummern verwendet habt. Setzt ein [Passwort](#) und vergesst es nicht. Es ist für alle interessanter, wenn ihr eure Partei und alle Einheiten auf originelle Art und Weise benennt. Beachtet dabei bitte, dass Eressea ein Fantasy-Rollenspiel ist - Namen wie "Barney's Folterknechte der Fernbedienung" (ja, sowas gab es wirklich!) passen partout nicht in die Atmosphäre von Eressea.

Am Ende eurer Auswertung gibt es eine Vorlage für die nächsten Befehle. Verwendet sie. Wenn ihr euch nicht sicher seid, schreibt eine Mail an eressea-help@eressea.kn-bremen.de. Man wird euch sicher in den ersten paar Zügen Tips geben können. Mit Fragen könnt ihr euch auch im [PbEm-Spiele-Forum](#) melden. Dort hat Eressea ein eigenes Sub-Forum. Dazu ist zwar eine Anmeldung nötig, aber dort sind immer viele diskussionsfreudige Spieler zu finden.

[ECheck](#) ist ein Programm, mit dem man seine Züge auf ihre Korrektheit überprüfen kann. ECheck wird vom Server automatisch auf die eingehenden Züge angesetzt und das Ergebnis zurückgeschickt.

Verwendet ECheck zu Hause mit der Option -e um zu überprüfen, ob eure Befehle wie erwartet interpretiert werden. ECheck überprüft nur die Schreibweise der Befehle und die Reihenfolge der Parameter. Die Semantik (also Sinn und Unsinn der Befehle) wird von ECheck nicht erfasst, wobei ECheck jedoch verschiedene Tests bezüglich Silber ausführen

kann, wenn die Zugvorlage des Servers benutzt wird. Die meisten Spieler benutzen [Magellan](#), ein Programm, was den CR (Computer Report) liest, übersichtlich darstellt und bei der Erstellung der Befehle hilft.

Steckt euch mehrere Ziele, die ihr erreichen wollt. Eines der ersten Ziele sollte die Erkundung der Umgebung sein. Nur so findet ihr wichtige Berg- und Waldregionen, in denen ihr Erz abbauen und Holz fällen könnt. Schickt also einige Einheiten mit nur einer Person und gebt ihr genug Silber mit, um sich eine Weile über Wasser zu halten. Vorsicht: das Silber für die Rekrutierung muss dabei eingerechnet werden!

Erschafft weitere Einheiten und lernt ein paar Talente, die ihr in den nächsten drei bis vier Runden zu brauchen gedenkt. Hier ist vor allem [Unterhaltung](#) gut, um Geld zu verdienen. Auch [Steuereintreiber](#) sind eine gute Einnahmequelle; hierfür braucht man z.B. Metalle ([Bergbau](#)) oder Holz ([Holzfällen](#)), Waffen wie Schwerter oder Speere und natürlich Steuereintreiber mit entsprechendem Waffentalent ([Steuereintreiben](#), [Waffentalente](#)). [Wahrnehmung](#) ist ein sehr wichtiges Talent, das von Anfängern häufig unterschätzt wird. Nur Wahrnehmer sind in der Lage, getarnte Einheiten zu sehen und diese an einem Diebstahl zu hindern!

Auch wichtig ist das Erbauen von [Burgen](#) (Steinbau für die Steine und Burgenbau), damit Handel getrieben werden kann. [Taktiker](#), [Alchemisten](#) usw. sollte man erst später ausbilden, da ihre Ausbildung sehr teuer ist (200 Silber pro Runde). [Magier](#) auszubilden kostet noch mehr Silber, doch ein Magier mit Kampfzaubern kann im Konfliktfall große Vorteile bringen.

Schreibt reichhaltig Kommentare in eure Befehlsdateien, damit ihr in den nächsten Runden 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. Ein guter Ausgangspunkt für eure neue Befehlsdatei ist die an der 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:

```
REGION 4,4 ; Lochinver
; Vorsicht vor der dunklen Horde
; abgeholzt?

EINHEIT zbt;          Bogenbauer Jog'nabat und seine Sippe [4;100$]
Mache Schwerter
Gib sjur 5 Schwerter ; wahrscheinlich gibt er nur die 4, die er
; letzte Runde hatte

EINHEIT sjur;          Fuhrmann Sjur [2;243$]
// Kapazität: 420 = 7 Steine; Silber!
Gib 7jht 7 Steine
Route Südwest West Pause Ost Nordost Pause
```

Der Kommentar hinter dem [EINHEIT-Befehl](#) wird vom Programm in die Befehlsvorlage eingesetzt; hinter dem Namen der Einheit steht in [], wie viele Personen in der Einheit sind und wieviel Geld sie dabei hat (hier also 4 Personen mit 100 Silber und 2 mit 243 Silber).

Vorsicht vor den Unterhaltskosten. Große Einheiten brauchen sehr viel Geld, und wenn sie es nicht haben, werden Leute verhungern. Es reicht, wenn in einer Region eine eigene Einheit genug Silber hat, um alle anderen Einheiten zu ernähren. Dabei sollte man Einheiten, die die Region verlassen, nicht vergessen!

In den ersten Runden kann man noch vom Startkapital leben, aber bald braucht man aber ein ständiges Einkommen. Dieser Schatz ist im Allgemeinen nach vier bis sechs Runden aufgebraucht. Einnahmen erwirtschaftet man am schnellsten mit Steuereintreibern und Unterhaltern, und der [Handel](#) mit Luxusgütern verspricht langfristig große Gewinne.

Plant die ersten Wochen vollständig durch. Man kann genau ausrechnen, wieviele Unterhalter, Steuereintreiber, Waffenbauer, Holzfäller ect. man ausheben kann und braucht.

Wenn das Spiel beginnt, sitzen manchmal Einheiten mehrerer Parteien eng benachbart zueinander. Sprecht euch ab und teilt eure Aufgaben auf, damit ihr euch möglichst effizient ausbreiten könnt. Pflegt Kontakt mit vielen Parteien, dies macht das Spiel spannend und es wird euch später helfen. Gerät man in Konflikte, ist es gut zu wissen, dass man nicht alleine dasteht. Kontakte erlauben euch einen Informationsaustausch, z.B. für Karteninformation; sie ermöglichen es, Erfahrungen und Tips auszutauschen, und besonders das gegenseitige Lehren ist sehr hilfreich.

Um Kontakt mit den anderen Parteien aufzunehmen, beschafft euch die Liste der anderen Parteien in euren Regionen mit [OPTION ADRESSEN](#) und kontaktiert sie direkt. Verwendet den Befehl [BOTSCHAFT REGION](#), um die Mitspieler auf euch aufmerksam zu machen.

Um die Ziele zu erreichen, die ihr euch gesteckt habt, solltet ihr keine Ausgaben scheuen. Das Startkapital ist zur Investition gedacht. Der erste fördert im großen Stil Eisen, der zweite schmiedet Schwerter und der dritte bildet

Kämpfer aus. Daneben könnt ihr euch schon eine Reihe weiterer Aufgaben stellen: Kartographieren, Magier-Ausbildung, Schiffbau, Burgenbau, Aufstellen einer Diebesgilde, Aufbau einer kleinen Handelskarawane mit Pferden und Wagen... Für diese Aufgaben könnt ihr wiederum ein paar kleine neue Einheiten erschaffen.

Kriege sollte man besonders in der Anfangsphase vermeiden - zu schnell sind wertvolle Einheiten weg, und die Einnahmen zu gering oder der Nachschub an Material versiegt.

Wenn ihr Kontakt zu einer mächtigen Partei habt, versucht, ihr etwas zu verkaufen. Versucht, Holz zu fällen, Steine zu brechen oder Eisen zu fördern. Es lohnt sich, zwei Burgen ausfindig zu machen oder selber zu bauen, um zwischen ihnen Handel zu treiben. Dafür braucht man Händler und Wagen. Kauft euch einen Wagen und zwei Pferde vom Burgherren oder baut selber einen.

Man muss mit Handelspartnern nicht alliiert sein. Verwendet den Befehl [KONTAKTIERE](#), um mit anderen Parteien Waren und Silber austauschen zu können, ohne alliiert zu sein.

Eine der wichtigsten Tabellen in dieser Anleitung ist die [Befehlsreihenfolge](#), also die Reihenfolge, in der die Befehle beim Server bearbeitet werden. Aus ihr ist ersichtlich, dass man z.B. einem Waffenbauer durchaus noch in der selben Woche Rohstoffe geben kann, bevor er produziert ([GIB](#) kommt an Position 14, [MACHE](#) an Position 22), man aber keine Tränke übergeben und dann sofort benutzen kann ([BENUTZE](#) ist an Stelle 7).

Es gibt keine Gewinner in diesem Spiel. Das Spiel dauert so lange, bis ihr an euch selber verzweifelt oder eure Feinde euch ausgerottet haben. Danach müsst ihr, falls die Spielleitung das zulässt, als neue Partei anfangen.

Und denkt immer dran: das Spiel ist ein Spiel! Es soll allen Spaß machen. Lasst euch nicht ärgern und zu unüberlegten Dingen hinreißen - wahrscheinlich ist der Spieler der fiesen und gemeinen Orks eigentlich ein netter Mensch...

Siehe auch

- [Tipps und Tricks](#)
- [Hinweise](#)
- [Der erste Zug](#)

Tipps und Tricks

Man muss nicht immer reiten können

Schon früh im Spiel lohnt sich Handel und Transport. Auch wenn man nicht reiten kann, kann man pro Person ein Pferd mit sich führen - was dann die Kapazität der Einheit von 5,4 auf 25,4 GE pusht (4 [Trolle](#) können sogar noch einen Wagen mitnehmen und kommen mit 4 Pferden auf eine Kapazität von 223,2GE). So kann man mit ein paar wenigen Leuten schon Steine, Handelsgüter und anderes schweres Zeug herumtragen.

Wie rüste ich meine Truppen aus?

Die beste Rüstung ist Plattenpanzer + Schild. Wer nachrechnet, stellt fest das ein Kämpfer mit Schild, Rüstung und Schwert 6 GE trägt, und sich nicht bewegen kann. Deshalb hatten in früheren Tagen Ritter Knappen dabei - und in Eressea Pferde. Für je 20 GE Überlast tut man 1 Pferd in die Einheit, und schon können sich die Truppen wieder bewegen. Wie schon erwähnt, braucht man dafür nicht einmal reiten können. Alternativ kann man pro 100 Personen auch 70 Plattenpanzer und 30 Kettenhemden ausrüsten, dann wiegt die Ausrüstung der Einheit genau 540GE, also exakt so viel Gewicht wie sie maximal tragen kann.

(Teilt der Gegner pro Treffer einen sehr hohen Schaden aus, so kann es besser sein, den Plattenpanzer durch ein Kettenhemd zu ersetzen oder gar ganz wegzulassen, weil sonst die höhere Trefferwahrscheinlichkeit nicht durch den Rüstungsschutz kompensiert wird.)

Was sollen meine Truppen lernen?

Truppen lernen Ausdauer + Waffentalent. Es gibt, abhängig von der Rasse, einen Punkt an dem man besser Ausdauer lernen sollte als das Waffentalent zu verbessern. Irgendwann kosten neue Stufen im Waffentalent nämlich soviel Lernzeit wie mehrere Stufen Ausdauer. Wo dieser Punkt erreicht ist, kann man sich ausrechnen, oder an den Waffentalenten der Feinde ausrichten - denn auf keinen Fall sollte man weit hinter den Feinden zurückbleiben.

Der Vorteil davon, zwei Talente zu lernen ist auch, das es leichter ist, immer Lehrer zu haben - für das eine oder andere Talent.

Was brauche ich in der ersten Runde auf jeden Fall?

Unabhängig von der Rasse und den dadurch notwendigen Unterhaltern/Steuereintreibern sollte man in der ersten Runde auf jeden Fall zumindest einen Wahrnehmer und vielleicht noch einen Tärner ausbilden, um so nicht ins Hintertreffen zu geraten, da vor allem die in Tarnung besonders begabten Rassen die Fähigkeit zum Klauen oft ausnutzen, wenn man ihnen die Gelegenheit bietet.

Handelsgüter einkaufen

Bei übermäßigem Einkauf steigt zwar der Preis für das Handelsgut zeitweilig, aber solange er unter dem Verkaufspreis bleibt, sollte man trotzdem mehr kaufen. In der Regel kann man in weitaus mehr Regionen ein Gut verkaufen, als kaufen - und Händler können mehrere verschieden Güter pro Runde verkaufen. (Es gibt sogar Situationen, in denen es sinnvoll ist, Handelsgüter *über* dem maximalen Verkaufspreis einzukaufen, aber das führt vielleicht zu weit.)

Mit Handel kann man große Mengen an Geld machen, das "aus dem Nichts" entsteht, also nicht vom Regionsvorrat der Bauern abgezogen wird, das sollte man sich auf keinen Fall entgehen lassen.

Leben am Rande des Einheiten-Limits

Hat eine Partei 2500 Einheiten (E3:1000), so kann sie keine neuen Einheiten mehr erschaffen. Zunächst müssen einige Einheiten aufgelöst werden, in dem man mehrere Einheiten zusammenlegt (verhungern lassen, Kämpfe verlieren und GIB 0 geht natürlich auch). Da leere Einheiten aber erst kurz vor Ende der Befehlsreihenfolge aufgelöst werden, kann man auf die Weise erst in der nächsten Woche neue Einheiten erschaffen.

Manchmal kann man mit einem kleinen Trick doch noch beides in einer Runde erledigen: Einheit A übergibt alle ihre Personen an Einheit B. Die nun leere Einheit A kann sofort Rekrutieren (kommt nach GIB). Voraussetzung ist natürlich, dass man in der Region, in der man rekrutieren will auch zwei Einheiten hat, die man zusammenlegen kann.

Bauern als Kundschafter

[Umherwandernde Bauern](#) bringen aufschlußreiche Informationen aus Nachbarregionen mit. Erhöht sich die Zahl der Bauern einer Region plötzlich deutlich schneller als dies durch die natürliche [Bauernvermehrung](#) erklärbar ist, dann sind aus Nachbarregionen zugewanderte Bauern die Ursache. Häufig sind dafür Monster verantwortlich, die sich in der Nachbarschaft eingenistet haben und dort Bauern verscheuchen. Die zweite Alternative sind Bauern, die in ihrer Heimat keine Arbeit finden.

Fazit: Wer auf die Entwicklung der Bevölkerungszahl achtet, wirft damit auch einen Blick auf die Nachbarregionen.

Warenlager

Ein Warenlager in einer Region besteht aus einer Einheit, die möglichst weit oben in der Zugvorlage steht (z.B. der Burgherr der ältesten Burg) und an die überschüssige Waren abgegeben werden. Benötigt eine andere Einheit etwas davon, so kann sie es sich (bei eingeschaltetem Materialpool) per [RESERVIERE](#) selbst nehmen. Das Warenlager sollte deshalb weit oben stehen, weil [RESERVIERE](#) die Einheiten einer Region der Reihe nach durchgeht und sich benötigte Gegenstände von der ersten verfügbaren Einheit nimmt, die diese Gegenstände besitzt. Ein weiterer Vorteil, man sieht auf einem Blick, welche Gegenstände verfügbar sind.

[E2-Tipp]: Lernt das Warenlager permanent Tarnung, entzieht sich der Lagerbestand hoffentlich einem wenig talentierten herumziehenden oder anschwimmenden Spion einer unfreundlichen Partei. Eine andere Theorie fordert ein hohes Wahrnehmungstalent, damit das Lager nur schwer bestohlen werden kann - um dies zu verhindern reicht aber auch ein guter Wahrnehmer der gleichen Partei zusätzlich zum Lager.

Dem Hungertode entrinnen

Magier, Wahrnehmer, Taktiker und andere wichtige Einheiten sollten im NR so weit wie möglich oben stehen. Silber wird eigentlich immer (eine Garantie seitens der SL gibt es hierfür nicht!) von oben nach unten verteilt. Gibt es in einer Region durch eine Unachtsamkeit oder Diebstahl nicht genug Silber um alle Personen zu versorgen nehmen sich die oberen Einheiten zuerst das Essen und die unteren müssen (ver-)hungern. Hungert von einer Einheit auch nur eine einzelne Person so unterliegt die ganze Einheit dem Nachteil nur Arbeiten zu können. Die 100er Einheit Steuereintreiber ganz unten in der Region stehen zu haben ist also eventuell auch nicht so clever.

In die gewünschte Reihenfolge bekommt man die Einheiten mit dem Befehl [SORTIERE](#).

Sichere (Schiffs-)routen

Bei großen Parteien verliert man schnell mal die Übersicht über die Flotte. Leicht kann es passieren, dass ein vergessener ROUTE-Befehl (oder ein NMR) dazu führt, dass ein Schiff, das eigentlich schon sein Ziel erreicht hat, in der nächsten Runde weiterfährt und gegen einen Berg knallt. Dagegen hilft, ROUTE Befehle mit doppeltem PAUSE abzuschließen, also etwa

```
ROUTE no no no no o o o o o nw nw nw so PAUSE PAUSE
```

Das bewirkt, dass bei Erreichen des letzten PAUSE als Default-Befehl für die nächste Runde ROUTE PAUSE no no no no o o o o o nw nw nw so PAUSE gesetzt wird. Das gibt zwar eine Fehlermeldung, aber das Schiff bewegt sich auch nicht mehr weiter.

TEMP-Einheiten

Mit TEMP-Einheiten kann man jede Menge Quatsch machen und Beschränkungen umgehen, die einem der Server aus übertriebener Fürsorge auferlegt. Will man zum Beispiel ein Gebäude oder Schiff VERLASSEN und ist sich nicht sicher, was mit dem Kommando passiert? Ganz einfach

```
GIB TEMP 123 ALLES
GIB TEMP 123 ALLES PERSONEN
MACHEN TEMP 123
; ... BENENNEN und andere neue Befehle der Einheit
ENDE
GIB neu KOMMANDO
```

setzen!, die leere Einheit übergibt brav das Kommando an die richtige Einheit und die neue TEMP-Einheit übernimmt die alte (allerdings mit neuer Nummer).

Siehe auch

- [Bekannte Fehler](#)
- [Hinweise](#)

Tarnung

Mit dem [Talent Tarnung](#) kann man sich vor anderen Einheiten tarnen. [Bewacht](#) eine Einheit allerdings die Region oder befindet sie sich auf einem Schiff oder in einem Gebäude, ist sie immer sichtbar.

Gegenmaßnahmen

Getarnte Einheiten kann man mit dem Talent [Wahrnehmung](#) entdecken. Ist das beste Wahrnehmungstalent in der Region kleiner als das Tarnungstalent einer fremden Einheit, erscheint die getarnte Einheit nicht in der Auswertung - sie wird unsichtbar. Sind Wahrnehmungstalent und Tarnungstalent gleich groß, so erscheint die getarnte Einheit in der Auswertung. Dies ist die Ausgangslage wenn man das Spiel beginnt, da alle neuen Einheiten Tarnung und Wahrnehmung auf Stufe 0 haben.

Bewachen und Belagerung unterlaufen

Für erfolgreich getarnte Einheiten zählen die Restriktionen von **BEWACHE** nicht. Sie können somit Unterhalten, Steuern eintreiben, Ressourcen abbauen und Bauern rekrutieren.

Wird eine Burg **belagert**, kann man mit einer Einheit, deren Tarnungstalent um mindestens 3 Stufen höher als die Wahrnehmung der belagernden Einheiten, die belagerte Burg betreten und verlassen, und somit z.B. dringend benötigtes Silber in die Burg schmuggeln.

Fluchtchance erhöhen

Die Standardfluchtchance einer Einheit beträgt 25% (Halblinge 50%). Mit jeder Stufe Tarnung steigt die Fluchtchance der Einheit um 5%. Ein Pferd steigert die Fluchtchance einer Person einmalig um 10% (5 Pferde bringen einer Person also NICHT +50% sondern nur +10), dabei ist es nicht relevant ob die Einheit Reiten kann. Die maximale Fluchtchance beträgt 75% (Halblinge 90%).

Diebstahl von Silber

Erfolgreiche Tarner können anderen Einheiten mit dem Befehl **BEKLAUE** Silber stehlen. Bei der Entdeckung von Dieben zählt das höchste Wahrnehmungstalent der eigenen Partei in der Region. Sind Tarnung der Täter und Wahrnehmung der Opfer gleich groß, erhält das Opfer eine unbestimmte Warnung. Ist die Wahrnehmung des Opfers größer, kann es die Einheit bestimmen, welche den Diebstahl versucht hat.

Goblins klauen, sofern sie Tarnung bis mindesten Stufe 4 gelernt haben, immer mindesten 50 Silber, auch wenn ihre Tarnung unter den Wahrnehmungstalent liegt. Solcher Diebstahl fällt natürlich auf und ist daher nur unter bestimmten Umständen sinnvoll. Man hört Goblinarmeen haben den Gegner schon durch Nahrungsentzug den entscheidenden Schlag versetzt.

Rechnet man damit erfolgreich geklaut zu werden, hilft es nur Silber in die betroffene Region zu schaffen, da selbst die Einnahmen aus Unterhaltung, Steuereintreiben, Arbeiten und Handel von den Dieben geklaut werden können.

Diebstahl stellt hin und wieder eine effektive Möglichkeit dar Spione die ihrerseits gut getarnt sind zur Strecke zu bringen, da diese bei Angriffen durch ihre hohe Tarnung eine hohe Fluchtchance haben.

Spionage verhindern

Dabei wird das **Spionagetalent** des Spions mit dem Wert der Tarnung der Zieleinheit verglichen. Die Grundchance für einen erfolgreichen Spionageversuch ist 10%. Für jede Talentstufe, die das Spionagetalent das Tarnungstalent des Opfers übersteigt, erhöht sich dieses um 5%. Ein hohes Tarnungstalent hilft also der Einheit einen erfolgreichen Spionageversuch zu erschweren. Um eine Erfolgchance von 50% zu erreichen muss der Spion 8 Stufen besser sein. Lernt man nun wenigstens Tarnung 2 braucht der Spion überproportional länger um die 8 Stufen zu erreichen.

Die Parteizugehörigkeit kann ein Spion nur ermitteln, wenn das Spionagetalent mindestens 6 Talentstufen über dem Tarnungstalent der Einheit liegt. Alle anderen Informationen können schon bei einem einfachen Erfolg ermittelt werden. Eine hohe Tarnung ist also sinnvoll für eine gelungene Parteitarnung.

Einschätzung

Da es neben den Standardrassen viele Rassen gibt die gar keine oder nur begrenzte Wahrnehmungsfähigkeiten haben, ist ein Minimum an Tarnungsfähigkeiten nahezu jeder Einheit zu empfehlen. Einheiten die gern ausspioniert werden, dürfen auch gern etwas Tarnung lernen.

Viele Völker lagern ihre Waren bei einer sehr gut getarnten Einheit pro Region (**Kampfstatus**: Kämpfe Nicht oder Fliehe). Die Gegenstände sind so vor einer Vielzahl von Gefahren geschützt, solange kein gegnerischer Wahrnehmer den Tarner auffliegen lässt.

Neben diesen passiven Anwendungen von Tarnung kann man natürlich mit gut ausgebildeten Tarnern auf Informationsbeschaffung gehen oder die Möglichkeit des Diebstahls nutzen.

Siehe auch

- [Wahrnehmung](#)
- [Spionage](#)
- [BEWACHE](#)
- [Einnahmen](#)

Wahrnehmung

Getarnte Einheiten kann man mit dem [Talent Wahrnehmung](#) entdecken. Ist das beste Wahrnehmungstalent der Partei in der Region kleiner als das [Tarnungstalent](#) einer fremden Einheit, erscheint die getarnte Einheit nicht in der Auswertung - sie wird unsichtbar. Sind Wahrnehmungstalent und Tarnungstalent gleich groß, so erscheint die getarnte Einheit in der Auswertung. Dies ist die Ausgangslage wenn man das Spiel beginnt, da alle neuen Einheiten Tarnung und Wahrnehmung auf Stufe 0 haben.

Für erfolgreich getarnte Einheiten zählen die Restriktionen von [BEWACHE](#) nicht. Außerdem können erfolgreiche Tarner anderen Einheiten mit dem Befehl [BEKLAUE](#) Silber stehlen. Auch bei der Entdeckung von Dieben zählt das höchste Wahrnehmungstalent der eigenen Partei in der Region. Sind Tarnung der Täter und Wahrnehmung der Opfer gleich groß, erhält das Opfer eine unbestimmte Warnung. Ist die Wahrnehmung des Opfers größer, kann es die Einheit bestimmen, welche den Diebstahl versucht hat.

Wird eine Burg belagert, kann man mit einer Einheit, deren Tarnungstalent um mindestens 3 Stufen höher als die Wahrnehmung der belagernden Einheiten, die belagerte Burg betreten und verlassen, und somit z.B. dringend benötigtes Silber in die Burg schmuggeln.

Taktik

Vor der Schlacht wird der beste Taktiker aller teilnehmenden Einheiten bestimmt. Ein Taktiker, der in der ersten Reihe [kämpft](#), bekommt einen Bonus von +1 auf sein Taktik-Talent. Steht er in der 3. oder 4. Reihe, reduziert sich sein Talent um 1. Die Seite mit den besten Takiker hat die erste Attacke frei (die sogenannte "Taktikerrunde"): in einem geschickten Manöver lockt er die Feinde in einen Hinterhalt und kann in der ersten Kampfrunde überraschend zuschlagen, ohne daß der Feind in dieser Runde auch angreifen kann. Sind zwei oder mehr Taktiker aller Seiten gleich gut, so können beide Seiten in der Taktikerrunde zuschlagen.

Tagesform

Um ein wenig "Tagesform" und Glück einfließen zu lassen, erhält jeder Taktiker einen zufälligen Bonus, der bei 0 startet und sehr groß werden kann, wobei die Wahrscheinlichkeit dafür immer geringer wird, je größer der Bonus ist. Besteht eine Taktiker-Einheit aus mehreren Personen, so wir für jede Person einmal gewürfelt.

Wahrscheinlichkeit	Bonus	Sonstiges
40%	+0	
30%	+1	
20%	+2	
7%	+3	
3%	+3	nochmal würfeln

Daraus ergeben sich je nach Taktikeranzahl folgende mittleren Tagesform-Boni:

Anzahl Taktiker	1	3	12	44	129	410	1480
Mittlerer Bonus	1,03	1,96	3,05	4,03	5,03	6,03	7,03

Das bedeutet 12 Taktiker Stufe X erreichen im Mittel die gleiche Stufe wie ein Taktiker Stufe X+2. Man kann also (auch) bei Taktikern fehlende Klasse durch Masse ersetzen, allerdings wird es relativ schnell sehr teuer.

Situationsabhängige Rassenboni auf Taktik

Auf das Talent Taktik gibt es auch einige Rassenboni die vom Terrain abhängig sind:

Rasse	Terrain	Bonus/Malus
Elf	Wald	+2
Zwerg	Berg, Gletscher	+1
Insekt	Sumpf, Wüste	+1
	Berg	-1

Insekten bekommen zudem einen zusätzlichen Bonus auf das Talent Taktik, wenn sie in Massen auftreten. Ein Insektentaktiker bekommt einen Bonus von $\log_{10}(\text{Anzahl der Kämpfer in seinem Heer}) - 1$ auf Taktik. Das kann bei sehr wenigen Kämpfern auch einen Malus ergeben! Wichtig: Es zählen wirklich nur die Kämpfer in seinem Heer. Unterschiedliche Gruppen sollte man also vermeiden und die Truppen der Bündnispartner zählen auch nicht.

Anzahl Kämpfer	1-9	10-99	100-999	1000-9.999	10.000-99.999	100.000-999.999	...
Massenbonus	-1	0	+1	+2	+3	+4	...

Weihnachten

Der Weihnachtsgnom

'Ho ho ho!' Ein dicker Gnom fliegt auf einem von 8 Jungdrachen gezogenen Schlitten durch die Nacht und vermachst Deiner Partei einen ...

Etwa alle zwei Jahre (nach Eresseanischer Zeitrechnung) taucht er auf, der Weihnachtsgnom. Manchmal bringt er sogar Geschenke mit, wobei man dann erst mal grübelt, was man damit anfangen soll.

Weihnachtsgeschenke

Hier eine kleine Übersicht über die Weihnachtsgeschenke der letzten Jahre

- 1999 -- Apfel, Keks, Nuß oder Mandelkern
- 2001(?) -- ein [Mistelzweig](#)
- 2002 -- Runde 314 -- ein Schneeball oder ein [Schneemann](#)
- 2004 -- Runde 407 -- ein [Sonnensegel](#)
- 2005 -- Runde 454 -- eine Phiole mit [Sternenstaub](#)
- 2006 -- Runde 504 -- eine wundervoll geschmückter [Weihnachtsbaum](#)

Adamantium

Externe Links

- [Adamantium auf Wikipedia](#)

Mistelzweig

Ein Elf und ein Zwerg unterhalten sich:

Elf: "Die weißbeerige Mistel aus der Familie der Sandelholzgewächse wird als Heilmittel verwendet und gilt als Geschenk des Himmels und Zeichen des immerwährenden Lebens."

Zwerg: "So, so. Immerwährendes Leben. Schützt so ein Mistelzweig auch vor dem Hieb einer Zwergenaxt? Müsste man direkt mal ausprobieren."

Sonnensegel

Das **Sonnensegel** war das Eresseanische [Weihnachtsgeschenk](#) des Jahres 2004. Ursprünglich diente es der *einmaligen, extremen* Beschleunigung eines Schiffes (+50 Regionen Reichweite). Der Hintergedanke dieses Geschenkes war es, die (friedliche) Kontaktaufnahme zwischen verschiedenen Völkern über eine große Entfernung hinweg zu ermöglichen. Auch "Weltreisende", die per Schiff die Weltenspirale in die eine oder andere Richtung durchquerten, konnten davon profitieren.

Leider gab es auch einige Zeitgenossen, die ihre Sonnensegel zu weniger friedlichen Zwecken nutzten, sei es um schnell noch Verstärkung gegen ein überraschend auftauchendes Heer heranzuschaffen, oft aber auch um eine eigene Invasion weit entfernter (und damit häufig auch jüngerer) Inseln zu ermöglichen.

Dies geschah gegen den ausdrücklichen Wunsch des [Weihnachtsgnomms](#) und einige versuchten gar, ihr Tun durch Umbenennung der Schiffe zu verschleiern. Nicht gerade erfreut darüber, sprach der Weihnachtsgnom einen Zauber, der die Wirkungsweise eines Sonnensegels dramatisch veränderte. Mehr dazu kann man mit den Befehlen [ZEIGE](#) und [BEANSPRUCHE](#) erfahren.

Schneemann

Ein Bauer fährt mit seiner Ernte in Richtung Stadt. Die Sonne brennt auf die ausgedörrte Erde herab. Unerklärlicherweise steht am Wegesrand ein Schneemann und schmilzt vor sich hin. Der Bauer hat eine Idee. Er hält mit seinem Fuhrwerk neben dem Schneemann und spricht ihn an:

"Hallo Kumpel! Ziemlich heiß heute, was? Soll ich dich vielleicht irgendwo mit hinnehmen?"

"Ein Gletscher. Ich suche einen Gletscher."

"Ich fahre bis zur Stadt. Von da aus ist es nur noch 'n Goblinwurf bis zum nächsten Gletscher. Steig hinten auf, ich fahr' Dich. Vielleicht setzt Du Dich auf die Kiste mit Salat, ist bestimmt bequemer als auf'm Boden."

Eine Minute später rollt der Wagen weiter. Der Bauer auf dem Kutschbock lächelt still vor sich hin. So frischen Salat wie heute haben die Städter wahrscheinlich noch nie bekommen. Dafür kann er bestimmt den doppelten Preis verlangen.

Auch der Schneemann macht einen zufriedenen Eindruck.

Sternenstaub

Zwei Jahre lang hatte das eigens dafür gegründete "Institut zur Erforschung des Sternenstaubs" intensiv recherchiert, geforscht, experimentiert, diskutiert und philosophiert. Heute war nun der Tag gekommen, die Ergebnisse zu präsentieren. Der Institutsleiter tritt vor die versammelten Vertreter der schreibenden Zunft und beginnt zu referieren:

"Auf Grund unserer Forschungsergebnisse müssen wir davon ausgehen, das Sternenstaub einen extraeresseanischen Ursprung hat. Der wahrscheinlichsten Hypothese zufolge -- wobei ich nicht verschweigen möchte, dass es auch gegenteilige Vermutungen gibt -- handelt es sich ... Interstellare Materie ... Novas und Supernovas ... Staubbildungsfenster ... Impulsübertragung ... Strahlungsdruck ... Isotopenverhältnisse ... Extinktion ... primäres Kondensat ... Keimbildung ... ersten Agglomerationen ... veränderlichen Sternen ..."

Die Gedanken der Schreiberlinge schweifen ab, sie können den Ausführungen des Institutsleiters schon lange nicht mehr folgen und spätestens nach dem Satz: "Diese Informationen finden sie auch in unserer kleinen Info-Broschüre ...", haben sie auch aufgehört mitzuschreiben. Erst als der Vortragende sich schon mit den Worten "Vielen Dank für ihre Aufmerksamkeit." verabschieden will, wachen sie wie aus einer Trance auf und einer von ihnen besitzt genügend Geistesgegenwart noch eine letzte Frage zu stellen:

"Wofür ist Sternenstaub gut, besitzt er irgendwelche nützliche Eigenschaften?"

Der Institutsleiter ringt sichtbar um Worte, das Thema ist ihm offenbar eher unangenehm.

"Nun ja, also, auf Grund seiner einzigartigen Molekülstruktur könnte man es als starkes A..., ähm ..."

Er unterbricht seinen Satz und spricht den Fragesteller direkt an:

"Das was sie da schreiben, dass kann doch später jeder lesen? Ja? Auch Kinder? Ja? Und Frauen? Ja? Vielleicht sogar Elfen? Ja?"

Der Schreiberling nickte jedesmal leicht verwirrt -- was sollten diese Fragen? Die Gesichtsfarbe des Institusleiters wechselt dabei in schneller Folge zuerst nach dunkelrot und dann nach leichenblass. Schließlich gibt er sich einen Ruck:

"Nein, wir konnten keine nützlichen Eigenschaften des Sternenstaubs entdecken, wir forschen natürlich weiter. Vielen Dank. Auf Wiedersehen." und ohne ein weiteres Wort rauscht er davon.

Weihnachtsbaum

Der **Weihnachtsbaum** war das Eresseanische Weihnachtsgeschenk des Jahres 2006.

Beschreibung: Weihnachtsbaum (Gewicht: 0 GE): Dieser wunderschönen geschmückte Baum entfaltet in den Wintermonaten eine magische Wirkung auf den ganzen Wald.

Verlautbarung des Vereins zur artgerechten Haltung von Weihnachtsbäumen

Es ist eine barbarische Unsitte, sich Weihnachtsbäume in die gute Stube, ins Vestibül oder gar ins Kaminzimmer zu stellen. Was erwartet einen Weihnachtsbaum denn dort? Einsamkeit und ein früher Tod!

Bäume gehören in den Wald! Dort mitten unter seinen Freunden, im Winter festlich geschmückt, dort fühlt sich ein Weihnachtsbaum wohl. Dort und nur dort!

Bitte, denken Sie nicht nur an sich und ihre Wünsche, denken sie an an die Bäume! Ermöglichen sie ihnen ein Leben in Würde!

Spenden zur Fortsetzung unserer Arbeit senden sie bitte an: "Gesamt-Eresseanischer Verein zur artgerechten Haltung von Weihnachtsbäumen", Kto.-Nr. 2412 bei allen anerkannten Banken, Geldverleihern und Wucherern.

Monster

Die Partei der Monster ist derzeit die einzige NPC-Partei in Eressea. Sie hatte die Nummer 0. Seit etwa der Runde 572 trägt sie die Nummer (ii). Wer sich fragt, "Wieso eigentlich (ii)?", der rechne ii vom 36er-System mal ins Dezimalsystem um.

Es gibt über 16 verschiedene Monster-Rassen mit unterschiedlichen Eigenschaften und Fähigkeiten. Am verbreitetsten sind die verschiedenen [Untoten-Typen](#) sowie [Drachen](#) und ihr Gefolge. Einige Monsterarten sind eher selten, wenn nicht gar einmalig. Andere, wie z.B. die [Hirntöter](#), findet man nur in bestimmten Gegenden.

Einheiten der Monster-Partei sind sehr häufig [parteigetarnt](#).

Auch Spieler können unter bestimmten Umständen Einheiten mit Monster-Rassen (z.B. Skelette) besitzen.

Drachen

Drachen gehören zu den stärksten [Monster-Einheiten](#). Sie schlüpfen als Jungdrachen aus Eiern, entwickeln sich später zu Drachen und weiter zu Wyrmern. Es gibt Gerüchte, dass Drachen auch aus der Sphäre des Chaos nach Eressea gelangen können.

Drachen sind besonders unangenehm, weil sie Bauern vertreiben und fressen. Oft kehren die so getöteten Bauern später als [Untote](#) wieder.

Drachen können verschiedene Talente lernen und werden dadurch gefährlicher. Sie können (wie alle Monster) Spieler-Einheiten angreifen. Im Kampf verfügen sie über Drachenodem-Angriffe, attackieren aber auch mit Zähnen und Klauen. Sie sind nur schwer zu verwunden und können dadurch viele Treffer einstecken.

Mit der Zeit beginnen grössere Drachen ein Gefolge um sich zu scharren, die sogenannten Dracoide.

Es gibt verschiedene Arten von Drachen:

- **Jungdrachen** entwickeln sich zu:
- **Drachen** entwickeln sich zu:
- **Wyrm**

- Eine Klasse für sich ist (bzw. war) **Igjarjuk (igjr)**, ein **Großer Wurm**, der nach seinem Tod als **Untoter Wurm** in den Kampf zwischen **Pentagramm** und **Tirawon** eingriff (und dabei ein zweites Mal starb). Gerüchten zu Folge soll Igjarjuk zuletzt in der 13. Welt gesichtet worden sein -- vielleicht hat er ja auch sieben Leben?
- Entfernte Verwandte der Drachen sind die **Seeschlangen**, die die Ozeane unsicher machen und vorbeifahrenden Schiffen auflauern.
- Der Vollständigkeit halber seien noch die **Singdrachen** erwähnt. Diese Miniatur-Drachen haben aber nur wenig mit ihren großen Artgenossen gemein und können kaum zu den Monstern gezählt werden.

Es heißt, manche Magier könnten Drachen beeinflussen. Es darf aber bezweifelt werden, dass sich ein ausgewachsener Drache wirklich dem Willen eines noch so mächtigen Magiers unterwirft.

Untote

Untote stellen den größten Teil der **Monster-Partei**. Sie entstehen da, wo Bauern sterben (durch **Hungersnöte** und Seuchen oder als Opfer von **Drachen**) oder wo Krieger im **Kampf** fallen. Untote können verschiedene **Talente** lernen und werden dadurch gefährlicher. Sie können aber auch mutieren, wodurch sie nochmals deutlich stärker werden. Untote können (wie alle Monster) Spieler-Einheiten angreifen. Im Kampf verfügen sie über verschiedene Spezial-Angriffe und Immunitäten. Sie können mit bloßen Händen angreifen (gelten auch dann als **bewaffnet**), können aber auch Waffen tragen.

Es gibt sieben Arten von Untoten:

- **Untote** -- veraltet, existieren nur noch in den alten Welten, wenn überhaupt
- **Skelette**, mutieren zu **Skelettherren**
- **Ghoule**, mutieren zu **Ghasten**
- **Zombies**, mutieren zu **Juju-Zombies**

Manche **Magier** sind in der Lage, Untote zu kontrollieren.

Bauernvermehrung

Mittels **Bauernlieb** kann die Vermehrungsrate deutlich angehoben werden. Bis zu 1000 Bauern erhalten dadurch für eine Woche die zehnfache Chance, sich zu vermehren.

Bemerkung: In der Frühzeit Eresseas lag die Vermehrungsrate deutlich höher. Zum einen führte das häufig zu Überbevölkerung (oft gefolgt von Hunger, Seuchen, Untoten-Aufständen usw.), zum anderen sollte die Wertigkeit der Bauern durch Absenkung der Vermehrungsrate erhöht werden. Parallel dazu erfolgte eine Verknappung der Ressourcen (Eisen, Holz, Stein)

Bauernwanderung

Bauern sind in der Lage von Region zu Region zu wandern. Sie tun das aus unterschiedlichen Gründen, die sich in der Geschichte Eressea immer mal änderten:

- Bauern fliehen vor **Monstern**. Tauchen Monster in einer Region auf, so vertreiben diese jede Woche einige Bauern. Die Anzahl der vertriebenen Bauern hängt von Art und Anzahl der Monster ab. Auch von Spielern beschworene Monster können Bauern vertreiben.
- Bauern wandern aus wegen Überbevölkerung. Gibt es in einer Region mehr Bauern als Arbeitsplätze (siehe **hier**), so wandert ein Teil der Arbeitslosen in die Nachbarregionen aus. Dieses Feature war in der Vergangenheit nicht immer aktiv, scheint es zur Zeit aber zu sein.
- Bauern wandern aus wegen Armut. Bauern wanderten in der Vergangenheit ab, wenn es in einer Region zu wenig Regionssilber gab, oder wenn zu viele **Steuern eingetrieben** wurden. Dieses Feature ist (vermutlich) zur Zeit nicht aktiv.

Wandernde Bauern arbeiten in der Woche der Wanderung nicht, verbrauchen aber trotzdem Silber (in der Zielregion).

Bewaffnet

Eine Einheit gilt als bewaffnet, wenn sie über ein [Kampftalent](#) (Hieb Waffen, Stangenwaffen, Bogenschießen, Armbrustschießen, Katapultbedienung) und mindestens eine Waffe des entsprechenden Typs verfügt.

Eine Einheit muss bewaffnet sein, um eine Region [bewachen](#) oder eine Burg [belagern](#) zu können.

Auch für's Steuereintreiben muss man bewaffnet sein, wobei auch nur die Personen Steuern eintreiben, die eine Waffe haben. Bei einigen Waffen (Katapulte, magische Waffen) gab es in der Vergangenheit Unklarheiten, ob man damit Steuern eintreiben kann/können sollte. Im Zweifelsfall muss man das mal ausprobieren.

[Monster](#) gelten auch dann als bewaffnet, wenn sie keine Waffe tragen. Sie sind sozusagen mit Zähnen und Klauen (oder Tentakeln, Fangarmen usw.) bewaffnet.

Geschichte von Eressea

Laut [Wikipedia](#) startete Eressea am 27. August 1996. Es wurde als Ableger von [Atlantis](#) entwickelt. Die Popularität war relativ starken Schwankungen unterlegen. Der Rekord lag bei über 2000 Parteien Anfang des Jahres 2002. Ende 2005 waren es erstmals unter 1000 Parteien. Ende 2008 wurde die Neuanmeldung geschlossen. Zu diesem Zeitpunkt gab es unter 700 Parteien. Das Spiel geht aber immer noch weiter.

Entwickler

- Russel Wallace

Entwickler von Atlantis 1.0

- Alex Schröder

Entwickler von German Atlantis.

Der Code von Atlantis 1.0 und German Atlantis ist frei erhältlich, im Gegensatz zum darauf basierenden Code von Eressea.

- Christian Schlittchen ([Corwin](#))

entwickelte Eressa und betrieb lange Zeit (bis Runde 289, ca. Mitte 2002) das Spiel.

- Katja Zedel ([Katze \(Designerin\)](#))

war zusammen mit Corwin Entwicklerin und Spielleiterin von Eressea. Katjas grösstes Projekt war das entwickeln der neuen Magie.

- [Enno Rehling](#)

ist seit Runde 39 dabei und übernahm Entwicklung und Spielleitung nach dem Ausstieg der anderen beiden Spielleiter.

- Henning Peters ([Faroul](#))

Entwickler, u.a. des Zugüberprüfers ECheck

- Benjamin Bärmann, Ingo Wilken

Co-Entwickler in den ersten Jahren, u.a. der Alchemie

Regeländerungen

Im Laufe der Zeit hat es viele kleinere und größere Regeländerungen gegeben, in der Regel um die Spielbalance zu verbessern. Hier eine Liste, die bei weitem nicht komplett ist.

Erstes Zeitalter

Irgendwann

- Die Rassen werden eingeführt.
- Nur noch Menschen können Migranten erhalten, Migranten anderer Rassen werden in die Rasse des Besitzers umgewandelt, wobei sie ihre Talentstufe behalten (und dadurch gegebenenfalls Lentage dazu erhalten).
- Elfen verlieren ihre Boni von +1 in Unterhaltung und Holzfällen.

04.12.1998

- Der Befehl **FINDE** fällt weg (Was hat der gemacht?).
- Die Option **ADRESSEN** wird eingeführt.

05.12.1998

- Das Einsenden von Teilbefehlen ist nun möglich, ohne dass die bisher eingegangenen Befehle für andere Einheiten gelöscht werden.

13.12.1998

- Schiffe, die ohne ausreichende Besatzung auf dem Meer treiben, sinken mit 33% Wahrscheinlichkeit.
- Unbemannte Monumente zerfallen langsam.

18.12.1998

- Kämpfer bekommen zusätzlich zu den Lerntagen im jeweiligen Waffentalent auch 10 Lerntage Ausdauer und sofern sie beritten sind 10 Lerntage Reiten, wenn sie in einem Kampf verwickelt sind.

08.01.1999

- Das Talent **SCHIFFSBAU** wird in **SCHIFFBAU** umbenannt.

14.01.1999

- Das Format des **COMPUTERREPORTs** wird geändert

23.02.1999

- **EINHEITEN** können nun direkt angeschrieben werden, selbst wenn sie parteigetarnt sind und man die Adresse daher nicht sehen kann.

28.02.1999

- Der Befehl **ADRESSE** wird abgeschafft. Er wird durch die Befehle **EMAIL** und **BANNER** ersetzt.

08.04.1999

- Der Befehl **MEINUNG** wird eingeführt um Umfragen und Meinungsbilder direkt als Befehl eingeben zu können.

27.04.1999

- Enno schafft sich die Grundlage für viel Verzweiflung 9 Jahre später. Parteigetarnte Einheiten, die in Kämpfe verwickelt werden, werden nun als eigenständiges Heer angezeigt. Bei der Fehlersuche in großen Kämpfen, auch im Zusammenhang mit Gruppen (die es zum Zeitpunkt der Änderung noch nicht gibt), macht diese Änderung das Nachvollziehen beinahe unmöglich.

09.04.1999

- Hat eine Einheit einen höheren Talentwert als ihr Gegner, so erhöht sich der Schaden, den sie mit einem Schlag verursacht, um die Talentdifferenz.

30.04.1999

- Ein Einheitenlimit wird eingeführt; beginnend bei 2000 wird es jeden Monat um 200 reduziert bis es bei 1000 angelangt ist. Zum Zeitpunkt der Einführung liegen 9 Parteien über dem Limit.

09.05.1999

- Betreten von Gebäuden benötigt **HELFE BEWACHE** oder **KONTAKTIERE** nicht mehr **HELFE GIB**.

17.05.1999

- Schaffenstrunk verdoppelt die Kapazität von Alchemisten.

31.05.1999

- **LIEFERE** und **GIB** können nun mit dem Parameter **ALLES** benutzt werden.

06.06.1999

- Die vorher vorhandenen viereckigen Felder werden durch Hexfelder abgelöst, obwohl in einer Umfrage unter den Spielern die Mehrheit dagegen war. Diese Änderung sorgt für viel Ärger unter der Spielerschaft. Heute zweifelt jedoch wohl kaum noch einer an der Richtigkeit dieser Änderung, die bewirkte dass jede Region 6 anstelle von 4 Nachbarregionen hat. Auch werden die Wege kürzer da man nun diagonal gehen kann. Dies hat zur Folge, dass sich bei der Reichweite einiges tut.
- Pferde verdoppeln die Bewegung nicht mehr, sondern geben ein +1 auf die Reichweite. D.h. ein Reiter auf Straßen kommt nicht mehr 4, sondern nur noch 3 Regionen weit.
- Alle Schiffe verlieren einen Punkt ihrer Reichweite.
- Der Meermenschenbonus für Schiffsgeschwindigkeiten wird auf +1 halbiert.
- Das Ablegen ist für Schiffe nur noch in die Richtung aus der sie gekommen sind und die beiden benachbarten Richtungen möglich, es sei denn es befindet sich ein alliierter Hafen in der Region.
- Schiffe können nun Schaden nehmen und sinken nicht mehr einfach bei Unterbemanning.
- Beschädigte Schiffe verlieren Kapazität und gegebenenfalls Geschwindigkeit.
- Der Arbeitslohn für Nicht-Orks wird auf den heute gültigen Stand reduziert ("heute gültig" ist so ungenau, ich würde schreiben Bauernlohn -1 falls ich mir da sicher wäre).

06.06.1999

- Der Befehl **ROUTE** wird abgeändert und um den Parameter **PAUSE** bereichert.

12.09.1999

- Die Einheitennummern werden auf vierstellige Base36 Nummern umgestellt.
- Der Befehl **NUMMER** [**Wunschid**] wird eingeführt.

- Der Parameter **BAUERN** entfällt und wird durch **0** ersetzt, da GIB BAUERN mit der Base36 Nummer baue verwechselt werden könnte.

19.12.1999

- Der Weihnachtsmann verteilt erstmals Geschenke.

16.01.2000

- Alle Menschenmigranten mit teuren Talenten werden zu Menschen, diese Änderung ist eigentlich nur ein Bugfix.

13.01.2000

- Die **OPTION BZIP2** wird eingeführt, um die versendeten Reporte kleiner zu machen.

01.02.2000

- Die Merian-Karte (eine ASCII-Kartendarstellung der bekannten Welt als Teil des Reports) entfällt, da sie kaum genutzt wird.

20.2.2000

- **FOLGE** ist nur noch dann ein langer Befehl wenn sich die Einheit tatsächlich bewegt.

28.02.2000

- Im Kampf gewinnt man keine Erfahrung mehr. Diese Änderung ist die Folge von massivem Missbrauch.

12.3.2000

- **BEWACHEN** können nur noch bewaffnete Einheiten, die mit der Waffe umgehen können.

Zweites Zeitalter

"Wir schreiben Die erste Woche des Monats Feldsegen, im 1. Jahr des zweiten Zeitalters". Mit diesen Worten beginnt am 8. April. 2000 das zweite Zeitalter. Einhergehend damit ist eine große Menge an umwälzenden Regeländerungen, die unter dem Oberbegriff Magiereform zusammengefasst werden. Dabei handelt es sich jedoch nicht ausschließlich um Änderungen, welche die Magie betreffen. Der weitaus größere Teil umfasst Rassen und Kampfregeln.

Start der 6. Welt

- Die Starteinheit jeder Rasse bekommt nun ein Startgeschenk mit auf den Weg.
 - Elfen bekommen Feenstiefel
 - Zwerge bekommen eine Axt, ein Kettenhemd und 30 Lerntage Hieb Waffen
 - Orks bekommen T4 in allen Waffentalenten
 - Katzen bekommen einen RdU
 - Goblins bekommen eine Starteinheit die 10 und nicht nur eine Person gross ist, ausserdem einen RdU.
 - Insekten bekommen neun Nestwärmetränke, genug um einen Winter lang zu rekrutieren.
 - Meermenschen bekommen ein Boot und 30 Lerntage Segeln
 - Menschen bekommen eine Befestigung (Damals bestand diese nur aus 2 Steinen)
 - Halblinge bekommen einen Wagen, zwei Pferde, fünf Luxusgüter jeder sorte und T1 Reiten.
 - Trolle bekommen 10 Steine und Wahrnehmung T3.
 - Dämonen bekommen T15 Ausdauer.
- Feuerwände werden als neue Regionstypen eingeführt.

Die "Magiereform" 08.04.2000 (Runde 184)

- Das bisher universelle Magiegebiet Lirpa (Der Name stammt ursprünglich aus einer Aprilscherz Ankündigung, wurde nach Einführung der neuen Magiegebiete aber recht schnell als geläufiger Name für 'die alte Magie' eingebürgert.) wird von Draig, Illaun, Tybied, Gwyrrd und Cerddor abgelöst. Die Reform bedeutet eine drastische Abschwächung der Magie, gerade durch das Wegbleiben des Spruches Sonnenfeuer, dessen Wirkung mit keinem heute bekannten Kampfzauber zu vergleichen ist.
- **FORSCH**E nach Sprüchen entfällt. Ein Magier kann alle Sprüche seines Magiegebietes zaubern, deren Stufe kleiner oder gleich seinem Magietalent ist.
- Magie-Lernen wird wesentlich teurer ($50+50*(1+Stufe)*Stufe/2$), insbesondere auf hohen Stufen. Früher kostete es immer 200 Silber.
- Anstelle eines Zaubers pro Runde wird Aura eingeführt. Dadurch ist es, unter deutlicher Steigerung der Aurakosten, nun auch möglich mehrere Sprüche in einer Woche zu zaubern.
- Nur Magier gleichen Magiegebiets können sich unterrichten.
- Beim erstmaligem Lernen von Magie muss man sich nun mit LERNE MAGIE "Magiegebiet" für ein Gebiet entscheiden.
- Die Hitpoints aller Einheiten werden verdoppelt.
- Der Waffenschaden normaler Waffen wird um etwa 25% angehoben. Mehrkomponentenwaffen und solche die aus seltenen Rohstoffen gefertigt werden steigen stärker im Schaden an.
- Die Rüstungswirkungen werden ebenfalls um ca. 25% angehoben.
- Fernkämpfer suchen sich mit einer Wahrscheinlichkeit von 33% ein Ziel aus der ersten und der zweiten Reihe, mit einer Wahrscheinlichkeit von 67% nur aus der ersten Reihe. Früher wurde immer nur die erste Reihe attackiert.
- Monster können mehrere Angriffe pro Runde haben, d.h. gegebenenfalls mehrmals zaubern oder mehrmals konventionell attackieren.
- Monster können neben Zaubern auch andere Spezialangriffe besitzen.
- Drachennodem kann durch Antimagiezauber nicht mehr aufgehalten werden, da Drachen sonst kaum noch eine Gefahr darstellen.
- Die Rekrutierungskosten für Elfen, Dämonen und Insekten werden auf 130, 150 und 80 erhöht.
- Hungernde Einheiten sterben nicht mehr mit einer Wahrscheinlichkeit von 2/3 sondern erleiden Hungerschaden; selbiges gilt für Dämonen die keine Bauern zu fressen bekommen.
- Pro Region wächst nur noch ein Kraut, welches nachwachsen muss und nicht mehr endlos vorhanden ist.
- Der Befehl **ZÜCHTE KRÄUTER** wird eingeführt, alternativ funktioniert auch der Befehl **ZÜCHTE BLUMEN**
- Die Universität wird in Akademie umbenannt.
- Der Kalender wird verändert. Statt in Monaten wird nun in Wochen gerechnet. Ein Jahr besteht aus 9 Monaten mit je 3 Wochen. Die Monate sind: Eiswind, Schneebann, Blütenregen, Mond der milden Winde, Sonnenfeuer, Feldsegen, Nebeltage, Sturmmond und Herdfeuer. Als Winter (für die Insektenrekrutierung wichtig) gelten Herdfeuer, Eiswind und Schneebann. In den Monaten Schneebann, Nebeltage und Sturmmond toben die Stürme auf See besonders heftig. Die Auswirkung von Stürmen wird verändert: ein Schiff, welches in einen Sturm gerät, steht jetzt vor größeren Problemen als bisher.
- Die Befehle **LIEFERE**, **RESERVIERE** und **//** werden nun solange ausgeführt bis gegenteilige Befehle für eine Einheit eingehen. Hat der Spieler also beispielsweise einen NMR werden diese Befehle trotzdem ausgeführt.
- Bauernblut wirkt auf 100 Dämonen in einer Region, nicht mehr nur auf eine Einheit.
- Vertraute und der Astralraum werden eingeführt.

"Rohstoffreform" Datum und Runde unbekannt

Die Rohstoffreform, sicher die grösste Sammlung von weitreichenden Änderungen nach der Magiereform, erfolgte nach dem öffentlich angekündigten Entwicklungsstopp von Eressea. Angekündigt als allerletzte (Wer nun an Käse denkt kennt sich mit der Geschichte von Eressea wirklich aus ;) Regeländerung. Viele weitere grössere und kleinere Änderungen danach bewiesen jedoch das Gegenteil.

- Die Bauernglättung ist ein Versuch den wichtigen Rohstoff Bauern gerechter zu verteilen. Regionen mit vielen Bauern wurden selbige weg genommen und Regionen die wenig Bauern hatten wurden aufgefüllt. Die Bauernmenge Eresseas blieb dabei gleich. Für die Verteilung waren nicht nur die Bauern sondern auch die Spielerpersonen in der Region wichtig. Leute die also 10.000 Soldaten in einer Zentralregion gesammelt hatten, hatten nach der Glättung eben so eine Bauernleere Region wie Bündnisse auf deren Insel gerade ein Invasionsheer gelandet war. Hatte man hingegen gerade sein Heer auf dem Ozean war man fein raus. Die Bauernglättung wurde kurzfristig angekündigt, die genaue Formel jedoch nicht. Auch diese Änderung sorgt für viel Tumult unter der Spielerschaft, da sich viele (alle die Bauern verloren) ungerecht behandelt fühlen.

- Einhergehend mit der Bauernglättung verloren Orks ihre Vermehrungsrate von 5%. Alle vorhandenen Ork Einheiten wurden in Snootlinge umgewandelt, diese können Kampfrelevante Talente nur noch bis t7 lernen. Orks werden seit der Änderung nur noch 1 zu 2 von den Bauern abgezogen beim Rekrutieren und 2 zu 1 an die Bauern übergeben, Snootlinge bringen keine Bauern bei der Übergabe an 0 (stimmt das so?). Die Übergabe der alten Orks an die Bauern erfolgte in der Befehlsreihenfolge VOR der Bauernglättung um zu verhindern, dass sich Orks einen Vorteil erschummeln.

Viele Spieler überlasen diese Ankündigung natürlich und auch hier gab es viel Streit. Die andauernden Beschwerden der Spielerschaft bei Regeländerungen gelten allgemein als Grund für den Ausstieg von Corwin aus Eressea und für die Ankündigung des, nie eingehaltenen, Entwicklungstopp.

Um die Talentverwässerung, die bei der Orkvermehrung der Fall war, in geringem Maße beizubehalten, lernen Orks ab diesem Zeitpunkt mit einer 5% Wahrscheinlichkeit ein Nicht-Kampftalent einfach nicht. Der Taktikbonus von +1 für Orks bleibt trotz der fehlenden Verwässerung erhalten (Meiner Meinung nach ein grosses Versäumniss der Spielleitung, aber mich hat damals ja noch keiner gefragt [Xolgrim](#) ;)

- Lernstage werden durch Lernwahrscheinlichkeiten ersetzt, Verwässern von Talenten hat nun drastisch schlechtere Auswirkungen auf die Talente der Einheiten (Der Teil hier muss wesentlich ausführlicher geschrieben werden, hab ich aber gerade keine Zeit für [Xolgrim](#))
- Das Holzwachstum wird zur Gänze umgeworfen und drastisch reduziert. Anstelle einer wöchentlichen Baumvermehrung um 5% (das waren in einem 600er Wald immerhin 30 Holz, mit Sägewerk 60 Holz Pro Woche die man das ganze Jahr hindurch abbauen konnte) Werden Bäume in Samen, Schösslinge und Bäume aufgeteilt. Bäume werfen im Frühjahr und Sommer Samen, diese wachsen, im Frühjahr das nächsten Jahres, zu Schösslingen heran und werden dann, im folgenden Frühjahr, zu Bäumen.
- Steine, Eisen und Laen können nun in allen Regionstypen vorkommen, nicht mehr nur in Bergen und Gletschern.
- Steine müssen auf 'Schichten' abgebaut werden, die Höhe der Schicht die man abbauen kann entspricht dem Talent der abbauenden Einheit. Die erste Schicht beginnt in Bergen und Gletschern immer bei Stufe 1, in anderen Regionen kann diese höher liegen. Steine sammelte sich früher nicht an, man konnte in einem Berg 100 (mit Steinbruch 200, Trolle mehr) pro Stufe abbauen, tat man dies nicht waren die Steine verloren. Es war also lohnenswerter ohne Steinbruch zu produzieren als abzuwarten bis man einen gebaut hat.
- Eisen muss auf 'Schichten' abgebaut werden, die Höhe der Schicht die man abbauen kann entspricht dem Talent der abbauenden Einheit. Die erste Schicht beginnt in Bergen immer bei Stufe 1, in anderen Regionen kann diese höher liegen. Eisen sammelte sich früher nicht an, man konnte in einem Berg 50 (mit Bergwerk 100, Zwerge mehr) pro Stufe abbauen, tat man dies nicht lagerte sich das Eisen im Berg an und man konnte es später abbauen.
- Laen muss auf 'Schichten' abgebaut werden, die Höhe der Schicht die man abbauen kann entspricht dem Talent der abbauenden Einheit. Die erste Schicht beginnt in Bergen immer bei Stufe 7, in anderen Regionen kann diese höher liegen. Laen sammelte sich früher nicht an, man konnte eine geringe Menge, die starken schwankungen unterlag, in Bergen abbauen, tat man dies nicht lagerte sich das Laen an und man konnte es später abbauen.
- BEWACHE verhindert den Abbau aller Rohstoffe durch sichtbare Einheiten.

Andere Änderungen

März 2002 -- BRAVO Screenfun

Die BRAVO Screenfun bringt einen zweiseitigen Artikel, was zeitweilig einen Ansturm von sehr jungen Spielern verursachte. In der ersten und dritten Woche nach der Veröffentlichung melden sich je 100 zusätzliche Spieler an, in der zweiten Woche 200. Dadurch wird die Spielerzahl auf ihren Rekordwert von über 2000 gehoben. Die meisten der, von den erfahrenen Spielern abfällig als BRAVO-Kiddies genannten, neuen Spieler bleiben der 10. Welt jedoch nur wenige Wochen erhalten.

05.05.2002

- Bewachende Einheiten verhindern Rekrutierungen und den Abbau aller begrenzten Ressourcen aus der Region. In diesem Kontext gibt es eine kleine zusätzliche Änderung: In Zukunft wirkt BEWACHE nicht mehr, wenn der Bewachende den 'Produzenten' nicht sieht. Als besonderer Fall gilt bei einer leeren TEMP-Einheit die erschaffende Einheit als Sichtbarkeitsreferenz. Anders ausgedrückt: Entscheidend ist in diesem Fall, ob die Einheit gesehen wird, welche die TEMP-Einheit erschaffen hat.
- Die verfügbare Ressourcenmenge wird zunächst halbiert. Dies ist eine Anpassung an die geringeren Bauernzahlen und die infolgedessen zu erwartenden erheblich kleineren Parteigrößen. Bei den nachwachsenden Ressourcen wurde einfach die Wachstumsrate gesenkt, bei den nichtnachwachsenden wie Eisen kommen bei Erreichen einer neuen 'Abbaustufe' jetzt weniger neue Ressourcen hinzu.

- Der Anteil an den Bauern, der pro Runde rekrutiert werden kann, wird von 20% auf 5% der Bauernbevölkerung gesenkt. Damit wird die Treiberameisenstrategie weniger attraktiv.
- Katapulte haben ab sofort nur noch sechs statt bisher 10 Angriffen. Außerdem beträgt ihr Talentmalus ab sofort 4 statt 1. Ihr Gewicht wird von 120 auf 100 GE verringert.
- Katapultmunition kann produziert werden (die Änderung am 02.06.2002) Bis zur Auswertung am 2. Juni schießen alle Katapulte noch ohne Munition, mit der Auswertung zum 2. Juni müssen Katapulte mit Munition versorgt werden!
- Armbrüste und Bögen sind bisher wenig differenziert, ihre Wirkung ist rechnerisch fast identisch. Aus diesem Grund gibt es eine Veränderung bei den Armbrüsten: Das Nachladen dauert in Zukunft zwei Runden, aber der Rüstungsschutz des Gegners wird bei einem Armbrusttreffer halbiert und abgerundet. Ausgenommen davon ist nur magischer Rüstungsschutz.

02.06.2002

- Katapultmunition wird eingeführt. Diese kann mittels MACHE KATAPULTMUNITION durch einen Steinbauer mit Talent 3 aus Steinen produziert werden und wiegt 10 Gewichtseinheiten. Eine Munitionseinheit entspricht dabei einer Salve von sechs Schüssen.
- Einheiten in der Astralebene kosten normalen Unterhalt (Vorher entfiel der Unterhalt im Astralraum).

Zeitpunkt unbekannt

- Die Koordinaten sind nicht mehr absolut sondern relativ zur Startregion des Spielers. Jeder Spieler startet nun auf den Koordinaten (0,0).
- Kämpfe dauern nicht mehr 10, sondern nur noch 5 Runden bzw. 6 mit der Taktikerrunde.
- Migranten können keine teuren Talente mehr lernen. Einheiten mit vorhandenen teuren Talenten können nicht übergeben werden.
- Untote wandeln sich nach einiger Zeit 10 zu 1 in Superuntote. Etwas später wird das Wandelverhältnis auf 2 zu 1 gesetzt.
- Taktiker bekommen nun einen vom Zufall abhängigen Bonus auf ihr Talent.
- Die Rekrutierungskosten von Zwergen werden von 90 auf 110 angehoben.
- Vulkane werden als neue Regionstypen eingeführt.
- Die maximale Talentstufe wird von 32 auf 64 erhöht, da erstmals Einheiten aus der alten Welt diese Marke durchbrechen. Die Programmierer hatten nicht damit gerechnet, dass je eine Einheit solch eine hohe Stufe erreichen würde.
- Die Gletscherbarrieren der alten Welten (erst 1-3 dann 4+5) fangen an zu schmelzen. Eisberge lösen sich aus den Gletscherbarrieren und treiben umher bis sie schmelzen.
- Die Menge der auferstehenden Untoten wird an das Regionsalter angepasst.
- Einheiten die sich im Astralraum befinden verbrauchen wieder 10 Silber/Woche zum Unterhalt.

Oktober 2003 -- Anmeldung geschlossen

- Die Neuanmeldung für Eressea ist für deutschsprachige Spieler zunächst nicht mehr möglich. Ennos Begründung hierfür ist, dass er weniger Spaß an der Community und immer mehr Arbeit mit neuen Spielern habe. Kurze Zeit später wird die Anmeldung gegen eine Spende (für einen guten Zweck) wieder möglich.

11.7.2004 -- Kampfreform (ab ca. Runde 390)

- Die Auswirkungen von Talentunterschieden werden halbiert (Trefferchance $+5\%$ statt $+10\%$, +1 Schadenspunkt statt +2).
- Die Kosten für einige mächtige Waffen werden angehoben. Elfenbögen kosten nun 2 statt 1 Mallorn, Hellebarden 2 Holz und 1 Eisen statt 1 Holz und 1 Eisen.
- Dämonen hungern ab jetzt wie andere Rassen (Talentreduktion und Lebenspunkte).
- Die 1. Reihe wird im Kampf leichter zu überrennen. Dies geschieht nun schon bei einem Verhältnis von 3:1 (statt bisher 10:1).
- Die Regeneration von Lebenspunkten wird verlangsamt.

- Schwimmende Meermenschen können andere Rassen nicht mehr transportieren.
- Helden werden eingeführt. Eine Einheit kann mit dem Befehl **BEFÖRDERUNG** zu einer Heldeneinheit gemacht werden. Helden teilen im Kampf zehnmal mehr Schläge aus, verhalten sich aber sonst normal und sind für den Gegner nicht von normalen Einheiten zu unterscheiden. Die Anzahl an Helden, die eine Partei besitzen darf, ist stark beschränkt und folgt der selben Formel wie die Migranten ($\log_{10}(\text{Parteigröße} \div 50) \times 20$).

17.4.2005 -- NEUSTART, Gewichte, etc. 4.5.2005 -- Der [Xontormia-Express](#) erscheint nach einer Pause wieder

- Einheiten, die einen Chaoswirbel durchschreiten, verlieren 3/4 der Lebensenergie.
- Steine, Pferde, Wagen und Katapulte zerfallen im Astralraum zu Staub.
- Monster werden aggressiver (eigentlich eher ein Bugfix).
- Schiffe dürfen wieder überladen werden.

27.7.2005 -- Bewegung nach Kampf

- Einheiten können nur dann einen langen Befehl nach dem Kampf ausführen, wenn *jede* Einheit in ihrem Heer das darf.

10.9.2005 -- Doppelspiel, Parteiübergabe

- Spieler von Parteien, die mindestens 150 Runden alt sind, dürfen eine zweite Partei starten.
- Parteiübergaben werden untersagt. Dies ist eine Reaktion darauf, dass es nach Parteiübergaben oft Ärger gab (durch Mehrfachspiel oder durch Übernahme von Parteien einer Allianz durch den Feind), der Arbeit und Frust für die Spielleitung bedeutete.
- Sterbende Parteien übergeben ihre Gegenstände an befreundete Parteien (Hilfe ALLES).

13.9.2005 -- Bewegung nach Kampf

- Lange Befehle nach kurzen Kämpfen möglich; **NACH, ROUTE** etc. nur, wenn keine der Einheiten aus der *Partei* einen langen Kampf hatte.

31.1.2007/14.2.2007 -- Kampfregeln (Runde 513)

- Kämpfe auf Ozeanen sind immer kurz.
- Kämpfe in anderen Regionen sind kurz, wenn eine befreundete Einheit die Region bewacht hat.
- Schiffe bekommen ab der 2. Kampfrunde Schaden, wenn mindestens eine Person auf dem Schiff Schaden bekommt.
- Fliehende Einheiten bleiben in der Region und verlieren keine Gegenstände.
- Einheiten mit **KÄMPFE FLIEHE** können sich noch bewegen.
- Vorher galt ungefähr: Ein Kampf war lang, wenn er über eine Runde dauerte. Fliehende Einheiten warfen fast alle Gegenstände weg und flohen in eine zufällige Nachbarregion.

15.11.2007 -- Unicode

- Reports werden auf UTF-8-Codierung umgestellt (vorher ISO-8895-15)

11.2.2008 -- Material- und Silberpool

- Material- und Silberpool sind für alle Parteien aktiv (vorher waren sie optional).

2.3.2008 -- Nachdem in den vergangenen Monaten nur noch sehr unregelmäßig Artikel veröffentlicht wurden,

- Die Zauber "Schleier der Verwirrung" und "Nebel der Verwirrung" werden ersatzlos gestrichen.
- Die Monsterpartei bekommt die Nummer (ii).

3.6.2008 -- Weltenportale, Adamantium, Astralraum

- Es tauchen plötzlich Inseln mit Weltenportalen auf.
- Adamantium wird eingeführt.
- Bewegungsrate im Astralraum ist nur noch 1 (eigentlich ein Bugfix).

Dezember 2008 -- Anmeldung (endgültig) geschlossen

- Im Zuge einiger ernsthafter Serverprobleme wird die Anmeldung für alle geschlossen.

10.05.2009

- Die Entwicklung von Eressea 1.5 wird aufgeschoben. Anstelle dessen tritt des Projekts [E3A](#). Zielsetzung ist es schnell eine spielbare Version zu erarbeiten die grosse Änderungen beinhaltet welche mit möglichst wenig Coding umgesetzt werden können.

Eressea das Dritte Zeitalter

Eressea 2 ist seit Jahren geplant, mittlerweile ist sich Enno sicher, dass diese Version von Eressea ein Webgame werden soll. Dafür sind allerdings grundlegende Änderungen des Codes und des Spielprinzips nötig welche vorher in Eressea 1.5 getestet werden sollten.

Um endlich wieder etwas neues für die Spielerschaft auf den Weg zu bringen und erste Erfahrungen mit einer vereinfachten Version von Eressea zu erlangen startet am 10.05.2009 die Entwicklung von Eressea 1.1 Arbeitstitel E2K9. Versionsnummer 1.5 wird nicht gewählt da E1.1 vor allem durch streichen etlicher Befehle und ändern vorhandener Parameter auskommen soll ohne grossen Programmieraufwand. Ursprünglich ist es als kleinerer Zwischenschritt zu E1.5 gedacht.

Auf Grund der massiven Regeländerungen wird E1.1 in einer neuen Welt gestartet. Um den Problemen des Endlosspiels entgegen zu wirken und den Arbeitsaufwand für das laufende Spiel so gering wie möglich zu halten wird ein späterer Einstieg in das Spiel nicht möglich sein.

Programmierer für dieses Projekt ist [Enno](#) das Design Team besteht zu diesem Zeitpunkt nur aus Xolgrim. Bereits wenige Tage später wird es mit Eon, der Enno über ein Mailingliste aufgefallen war, und Phygon, welcher wie Xolgrim schon an diversen nicht zu Ende gebrachten Eressea Projekten mitgearbeitet hatte, auf aktuelle Größe erweitert.

Der Arbeitstitel welcher als Kürzel für "Eressea 2009" steht verdeutlicht das kleine Zeitfenster welches für Entwicklung, Design, Programmierung und Tests bleibt. Der 24. Juni 2009 ist der erste geplante Starttermin, dieser kann aus mehreren Gründen jedoch nicht eingehalten werden. Vor allen anderen, meist privaten, Gründen ist die Zahl der Neuanmeldungen entscheidend. Erhofft waren mehr als 50 Spieler erträumt um die 100. Drei Tage vor Anmeldeschluss waren jedoch schon fast 400 Spieler angemeldet. Pünktlich zum 24. Juni wurde wenigstens der Aussetzalgorithmus in seinen Grundzügen fertig gestellt. Das Erstellen der Welt kann beginnen.

Das Eressea das dritte Zeitalter, kurz E3, ohne viel Neuprogrammierung auskommt, daran glaubt inzwischen keiner mehr. Die Liste der kleinen und grossen Änderungen ist lang, die ToDo-Liste der Dinge die nach dem Start dringend erledigt werden müssen noch länger. Beispielsweise sind viele Zauber, teilweise schon Stufe 2er, noch nicht abschliessend überarbeitet. Da diese aber frühestens in der zweiten Spielrunde gezaubert werden können bleibt für diese und andere Kleinigkeiten ja noch jede Menge Zeit...

Belagerung

Achtung: Belagerung wurde mit Version 3.6 aus dem Spiel entfernt

Hat man genug bewaffnete Personen, kann man eine [Burg](#) belagern (Befehl [BELAGERE](#)). Wie viele Personen man benötigt, hängt von der Größe der Burg ab: pro Grössenpunkt einer Burg braucht man zwei Personen. Für eine Burg der Größe 64 braucht also 128 Personen, um sie zu belagern. Diese Personen müssen bewaffnet sein oder Katapulte haben und natürlich mit ihrer Waffe oder dem Katapult umgehen können.

Um die Burg dann zu belagern, muss eine Einheit die Region mit der Burg erst eine Woche lang bewachen. Für eine Belagerung braucht man nämlich eine mindestens so gute Kontrolle über die Einwohner wie beim Bewachen. Dies gibt

zudem allen fremden Einheiten eine Runde Zeit, angemessen zu reagieren. In der nächsten Runde kann man mit der Belagerung beginnen. Bewachende Einheiten fremder Parteien sind also immer mit Vorsicht zu genießen!

Bei der Belagerung wird jeglicher Kontakt zwischen Burg und der Außenwelt unterbunden. Die Burg kann nicht betreten oder verlassen werden und die Einheiten innerhalb der Burg erhalten auch kein Geld mehr und werden verhungern, falls sie die Belagerung nicht rechtzeitig abschütteln können. Die Belagerer werden ihre Katapulte abfeuern und die Burg langsam zerstören.

Ist die [Tarnung](#) einer Einheit um mindestens 3 Punkte höher als die [Wahrnehmung](#) der belagernden Einheiten, kann eine Einheit die belagerte Burg betreten und verlassen, und somit dringend benötigtes Silber in die Burg schmuggeln.

Die Belagerung kann beliebig lange aufrecht erhalten werden. Wenn belagerte Einheiten durch Verhandlungen die Belagerung nicht beenden können, bleibt ihnen nur noch ein Ausfall, also ein Angriff der Belagerer.

BELAGERE

BELAGERE *burg-nr*

' Dies ist ein alter Befehl der mit Version 3.6 aus dem Spiel entfernt wurde!'

Hiermit wird die angegebene Burg belagert.

Siehe auch

- [Belagerung](#)