Atlantis Doku

Die Spielregeln für German Atlantis 6.0
letzte Änderung: 1999-04-04

von Alexander Schröder

Spielregeln

Die Spielregeln für German Atlantis 6.0, letzte Änderung: 1999-04-04.

1 Allgemeines

Die Anleitung ist in folgenden Formaten erhältlich: ASCII, HTML, Texinfo, Info, DVI und Postscript. Kommentare und Korrekturen können jederzeit an mich gerichtet werden. Die German Atlantis Homepage befindet sich auf `http://home.pages.de/~GA/`.

Atlantis ist ein *PBEM*, d.h. ein "play by electronic mail" Spiel. Man spielt Atlantis, indem man seine Befehle regelmässig über E-Mail an mich schickt. Dieser schickt jedem Spieler ein paar Tage nach dem Zug-Abgabe-Termin (*ZAT*) die Auswertung sowie die Zeitung, den Kommentar und den Kontostand – falls es etwas zu vermelden gibt. Hat ein Spieler mir bis zum ZAT keine Befehle geschickt, zählt das als ein *NMR*. Was NMR genau bedeuted, weiss ich auch nicht: "nicht-mitgemachte-Runde" oder "no-moves-received"... Auf alle Fälle scheidet man aus, wenn man davon drei hintereinander hat, wenn man also drei mal keine Befehle einschickt.

1.1 Copyright

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

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

Den source codes von Atlantis 1.0 kann man hier bekommen:
`ftp://ftp.funet.fi//pub/doc/games/play-by-mail/old/atlantis/`.

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

Alexander Schröder
Schärenmoosstrasse 83
CH 8052 Zürich
Switzerland

email: `pbem@klein.htu.tuwien.ac.at`
WWW: `http://home.pages.de/~GA/`

1.2 Danksagung

Ich danke Christian Rusche für die Motivation zum Programmieren, Marcel Schneider für die Diskussionen über das, was den Spass bei Spielen ausmacht, und all den Spielern, die sich mit Ideen und Vorschlägen bei mir gemeldet haben: Frederic J. Walter-Scheerer, Robert Schnell, Andreas Fischer, der Rest der Atlantis Design Gruppe und viele andere. Zudem möchte ich mich auch beim Autor von Atlantis 1.0 bedanken, Russell Wallace. *Thank you for having developed this excellent game and for offering your source code to the public.*

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

1.3 Einleitung

In Atlantis übernimmt jeder Spieler eine Partei von Leuten, die in einer Fantasywelt leben. Es gibt kein vorgegebenes Ziel in Atlantis, die Spieler können sich ihre Ziele selber setzen. Es gibt keine Siegesbedingung in Atlantis. Land, Ruhm, Ehre oder Geld bieten sich zwar an, doch soll sich niemand dadurch eingeengt fühlen. Mitspielen darf jeder, anfangen kann man jederzeit. Jede Runde werden die Parteien aller, die sich neu angemeldet haben, in kleinen Gruppen ausgesetzt. Von dort aus können sie mit der Erforschung von Atlantis und dem Aufbau ihrer Partei beginnen.

Um sich für Atlantis anzumelden, genügt eine E-Mail: Man sendet mir einfach eine leere email mit dem subject '`ATLANTIS NEU`'. Mitspielen per E-Mail ist gratis.

Am ZAT nach dem Empfang der Anmeldung bekommt man seine erste Auswertung zugeschickt. Solange man nicht diese erste Auswertung bekommen hat, kann man noch keine Befehle einschicken! Will man erfahren, wann denn der nächste ZAT ist, kann man im letzten Kommentar nachschauen. Diesen kann man sich zuschicken lassen, indem man eine leere E-Mail mit dem subject '`ATLANTIS KOMMENTAR SCHICKEN`' an mich schickt.

1.4 Parteien und Einheiten

Als Spieler führt man eine sogenannte *Partei* auf Atlantis. Eine Partei besteht aus verschiedenen *Einheiten*. Jede dieser Einheiten besteht aus mindestens einer Person und ihrem Besitz. Den Einheiten kann man jeden Monat Befehle geben, die sie so gut wie möglich ausführen werden. Man scheidet aus dem Spiel aus, falls die Partei keine Mitglieder mehr hat – wenn also alle Einheiten zerstört oder aufgelöst worden sind. Sendet man drei Runden lang hintereinander keine Befehle ein, scheidet man ebenfalls aus.

Das Spiel beginnt man mit einer Einheit, bestehend aus einer Person mit 5000 Silber. Diese erste Person ist in keiner Weise speziell; es ist einfach die erste Person, die zur neuen Partei gehört. Später kann man weitere Personen rekrutieren, Gegenstände produzieren, Burgen und Schiffe bauen, Pferde zähmen, Waffen schmieden und so weiter. Zusammen mit den neuen Spielern startet immer auch eine Einheit des Computers. Diese wird sich immer auf die Seite von angegriffenen Einheiten stellen. Diese Einheit soll verhindern, dass Neulinge sich gleich selber angreifen.

In der Auswertung werden Einheiten wie folgt aufgeführt:

```
* Konrad Rabenhelm (211), Juenger des blauen Mondes (1), 1 Person,
  kampfbereit, $20, Talente: Schwertkampf 1 [60], hat: Schwert,
  Default: "treibe Steuern ein"; Konrad Rabenhelm ist ein typischer
  Ritter seines Ordens.  Der Orden der Gerechtigkeit ist bekannt fuer
  seine duesteren und zurueckhaltenenden Mitglieder.  Sie scheinen
  alle an einem finsteren Erlebnis zu nagen.

- Botschafter des Clans (203), 1 Person, hat: Pferd; Der Botschafter
  ist auf der Suche nach befreundeten Voelkern und solchen, die es
  werden wollen.
```

Eigene Einheiten sind mit einem '*' markiert, Einheiten anderer Parteien mit einem '-'. Über Einheiten der eigenen Partei stehen mehr Informationen zur Verfügung als über fremde Einheiten. Hinter dem Namen der Einheit folgt die Nummer in Klammern. Jede Einheit besitzt eine Nummer, die vom Computer vergeben wird, und die bei allen Befehlen zu verwenden ist. Danach folgt die Anzahl Personen in der Einheit, der Status, das Vermögen und die Liste der beherrschten Talente. Die Angabe zu jedem Talent besteht aus zwei Zahlen: der Wert des Talentes, und in eckigen Klammern die Anzahl Tage, die dafür gelernt wurden. In einer Spielrunde vergeht auf Atlantis ein Monat, wobei wir annehmen, dass jeder Monat 30 Tage hat. Darauf folgt der Besitz der Einheit, ihr Default-befehl und ihre Partei. Der Default- befehl einer Einheit ist meist der sogenannte "lange Befehl" des Vormonates. Zum Schluss kommt eventuell eine Beschreibung der Einheit.

Unbekannt bleibt, welcher Partei die fremde Einheit angehört, welchen Status sie hat, wieviel Silber sie besitzt, welche Talente sie beherrscht, und welchen default Befehl sie bekommen hat.

1.5 Die Welt

Die Welt von Atlantis besteht aus einer Vielzahl von grossen und kleinen Inseln. Diese Inseln wiederum sind in kleinere Regionen eingeteilt. In den Regionen befinden sich die Einheiten der Spieler, Burgen, Schiffe und so weiter. Jede Region hat zwei Koordinaten, die zur Orientierung dienen (ich empfehle allen Spielern, fleissig Karten zu zeichnen – oder eine Karte von anderen Spielern zu erwerben). Die Koordinaten werden in den Befehlen allerdings nie verwendet: Die Einheiten, die sich von einer Region in eine andere Region bewegen wollen, verwenden Befehle für die entsprechenden Himmelsrichtungen.

Die Beschreibung einer Region könnte beispielsweise so aussehen:

```
Lochinver (4,4), Berge, 12 Baeume, 890 Bauern, $6569, 4 Pferde.  Das
Strassennetz ist zu 1% vollendet.  Im Norden liegt die Berge von
Carcavelos (4,3), im Sueden der Wald von Jaca (4,5), im Osten Ozean
(5,4) und im Westen die Berge von Siegen (3,4).  Das Tal von Lochinver
oeffnet sich gegen Osten, hinaus auf den grossen See.  Bei
Sonnenaufgang scheint Lochinver in einem fahlen, orange - violetten
Nebel zu schweben.  Im Westen und Norden tuermen sich dunklen Berge
der Bergzuges von Handan in die duenne Luft; die Paesse sind schwer
begehbar und gefaehrlich.
```

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

Gewissen Weisen zufolge existieren auf Atlantis mehrere Ebenen. Nur mit besonders mächtiger Magie lässt sich herausfinden, auf welcher Ebene man sich befindet und wie es auf den anderen Ebenen aussieht, und nur die Eingeweihten in die höchsten Geheimnisse der Magie wissen, wie man sich von einer Ebene auf die andere begibt. Offensichtlich beherrschen die Redakteure der Zeitung (see Chapter 2 [Kontakt zum Spielleiter], page 6) diese Technik, denn dort können alle Parteien Artikel veröffentlichen. Vorsicht ist bei allen in der Zeitung erwähnten Koordinaten angebracht – möglicherweise handelt es sich bei den angegebenen Koordinaten um Koordinaten auf einer anderen Ebene!

1.6 Mogeln

Leider kommt es immer wieder vor, dass Spieler Vorteile zu ergattern suchen, indem sie Regellücken ausnützen. In meinen Augen ist das Mogeln. Die einzige faire Reaktion auf das Entdecken einer Regellücke ist eine Mitteilung an mich. Wenn Spieler mogeln, behalte ich mir vor, diese Parteien zu löschen. Insbesondere gilt das Einsenden von Befehlen für fremde Parteien oder das Führen von mehreren Parteien als Mogeln. Die einzigen Ausnahmen hierzu sind Ferienvertretungen und ähnliche Fälle.

1.7 Bugs

German Atlantis wird immer noch weiter entwickelt. Das hat zur Folge, dass ab und zu immer noch Bugs auftauchen. Ganz vermeiden lässt sich dies wohl nicht. Gerne nehme ich Meldungen über mögliche Bugs entgegen. Da es aber für alle Spieler einiges an Aufwand bedeuten würde, wenn ich den Zug nocheinmal durchführen würde, und weil es für mich einiges an Aufwand bedeutet, Daten per Hand in den Dateien des Spieles zu ändern, werde ich wann immer möglich den Effekt von Bugs *nicht* korrigieren. Wenn es sogar Bugs sind, die schon seit einigen Runden wirken, lässt sich deren Effekt praktisch nicht mehr rückgängig machen. Ich hoffe hier also einfach auf das Verständnis aller Spieler.

2 Kontakt zum Spielleiter

Alle zwei bis drei Wochen ist ZAT: Zug-Abgabe-Termin. Alle Spieler müssen mir bis zu diesem Zeitpunkt ihre Befehle geschickt haben. Treffen über drei Runden hinweg keine Befehle eines Spielers bei mir ein, löst sich dessen Partei automatisch auf! Zur Erinnerung, meine E-Mail Adresse ist `pbem@klein.htu.tuwien.ac.at`.

Beiträge per E-Mail einschicken

Spielt man per E-Mail mit, müssen die E-Mails folgende subjects (Betreffs) verwenden. *Werden diese subjects nicht verwenden, kann das Filterprogramm die E-Mails nicht erkennen und die E-Mails werden ignoriert!*

'`ATLANTIS BEFEHLE`'
: In dieser E-Mail sollten die Befehle stehen. Der Computer bestätigt nach einem Tag die eingegangenen Befehle mit einem Prüfbericht durch ACHECK. Das bedeuted, dass Befehle, die zu knapp vor dem ZAT eingeschickt werden, von ACHECK *nicht* geprüft werden. Die Befehle werden in der Reihenfolge ihres Eintreffens gespeichert. Nur die letzten Befehle werden auch tatsächlich verwendet. Vorsicht, die Wege des Internets können verschlungen sein: Man sollte neue Versionen der Befehle nicht in zu kurzen Abständen einschicken, da sie nicht unbedingt in der selben Reihenfolge ankommen wie sie abgeschickt wurden! Das Einsenden von provisorischen Befehlen ist möglich – und empfohlen. Jeder Spieler muss selber dafür sorgen, dass seine Befehle rechtzeitig bei mir ankommen. Daher empfiehlt sich natürlich, diese einige Tage *vor* dem ZAT abzuschicken!

'`ATLANTIS README`'
: Fragen an mich – auch Regelfragen – können mit diesem subject eingeschickt werden. Sie werden privat beantwortet. Falls es Fragen von allgemeinem Interesse sind, werden sie auch im Kommentar beantwortet.

'`ATLANTIS ZEITUNG`'
: In dieser E-Mail sollte ein Beitrag zur Zeitung stehen. Die Beiträge werden von mir anonymisiert (signatures und headers werden entfernt). Es können beliebig viele Beiträge eingeschickt werden.

'`ATLANTIS KOMMENTAR`'
: In dieser E-Mail sollte ein Beitrag für den Kommentar stehen. Diese Beiträge werden mit dem Absender im Kommentar veröffentlicht. Regelfragen bitte als '`ATLANTIS README`' einschicken! Nur dann werden sie auch garantiert beantwortet.

Wer Interesse hat, kann sich in die "Atlantis Design Gruppe" eintragen lassen. Dies geschieht mit einer mail an `majordomo@breeze.GUN.de` – in der mail selber sollte nur '`help`' stehen, dann erhält man einen Hilfetext, der alles weitere erklährt. Um nur einen Vorschlag an die Design Gruppe zu schicken, ohne sich gleich eintragen zu lassen, kann man diesen an `adesign@breeze.GUN.de` schicken.

Zusammensetzung der Auswertung

Über E-Mail bekommen die Spieler folgende Dateien geschickt, falls ihre E-Mail Adresse richtig gesetzt worden ist. Falls dem nicht so ist, muss man den '`ADRESSE`' Befehl verwenden, um dies zu korrigieren – da mir nur die falsche Adresse zur Verfügung steht, kann ich mich nämlich nicht beim betreffenden Spieler melden. Als Spieler kann man mit dem '`SENDE`' Befehl einstellen, welche der folgenden Dateien man bekommen möchte. Zu Spielbeginn bekommt man die Auswertung, die Zeitung und den Kommentar.

'`Atlantis im <Monat> des Jahres <Jahr>`'
: Die Auswertung für die letzte Runde.

'`Atlantis Zeitung`'
: Der *Beta Blocker* – die Zeitung für Atlantis – steht allen Parteien offen. Beiträge sind immer erwünscht.

'`Atlantis Kommentar`'
: Der *Blick auf die andere Seite* ist der Ort, wo über Atlantis selber geredet werden kann. Normalerweise schreibe nur ich ein paar Saetze in den Kommentar. Dort fasse ich auch Antworten zu interessanten Fragen zusammen, falls ich dazu komme. Der nächste ZAT wird auch hier verkündet. Diskussionen über die Spielbalance und neue Regeln finden meist in der "Atlantis Design Gruppe" statt. Wer allerdings nicht in der Design Gruppe ist, kann seine Vorschläge gerne auch hier veröffentlichen.

Dateien per E-Mail bestellen

Verschiedene Dateien kann man mit einer E-Mail bestellen. Die Auswertung und die Computer Auswertung können allerdings *nicht* bestellt werden, da diese nur jeweils am ZAT generiert werden. Bestellte Dateien werden jeweils in der Nacht verschickt. Folgende subjects müssen verwendet werden:

'`ATLANTIS DOKU SCHICKEN`'
: Die neueste Doku im ASCII Format (ohne Unlaute). Da die Doku recht lang ist, kann man sich dies auch als uuencodetes Archiv schicken lassen. Hierzu verwendet man das subject '`ATLANTIS DOKU ZIPPED SCHICKEN`'. Wenn ihr die Doku im Texinfo, Info, HTML, DVI oder Postscript Format wollt, schickt ihr mir einfach eine normale '`ATLANTIS README`' mail.

'`ATLANTIS ADRESSEN SCHICKEN`'
: Die Liste aller Adressen der Spieler.

'`ATLANTIS ZEITUNG SCHICKEN`'
: Schickt die aktuelle Zeitung, falls man seine Ausgabe verloren hat, oder falls man nicht mitspielt. Hier erfährt man den nächsten ZAT.

'`ATLANTIS KOMMENTAR SCHICKEN`'
: Schickt den aktuellen Kommentar, falls man seine Ausgabe verloren hat, oder falls man nicht mitspielt.

'ATLANTIS ACHECK SCHICKEN'
: Schickt ACHECK gezipped und uuencoded. ACHECK wurde für MSDOS und einen Intel 386 kompiliert. Will man sich den source code für ACHECK schicken lassen, verwendet man das subject 'ATLANTIS ACHECK SOURCE SCHICKEN'.

3 Talente

Um Produkte herzustellen und zu benutzen, brauchen die Einheiten Talente. Alle Mitglieder einer Einheit haben dieselben Talente. Talente kann man mit dem Befehl '`LERNE`' lernen. Manche Talente verbessern sich zudem noch, wenn man sie anwendet. Wie gut ein Talent ist, wird in Punkten ausgedrückt: Ein Anfänger hat einen Talentpunkt. Ist man doppelt so gut wie ein Anfänger, hat man zwei Talentpunkte, ist man dreimal so gut, hat man drei Talentpunkte, etc.

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

```
* Stadtwache (157), Narn i Hin Hurin (55), 2 Personen, kampfbereit,
  Talente: Schwertkampf 1 [30], Unterhaltung 1 [60], hat: 2 Schwerter,
  Default: "treibe steuern ein"; Sie sehen so aus, alsob sie niemanden
  fuerchten.
```

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

```
Tage  Talent

  30     1
  90     2
 180     3
 300     4
 450     5
 630     6
 840     7
   etc.
```

Werden Personen in eine Einheit transferiert oder rekrutiert, berechnen sich die neuen Talente aus dem arithmetischen Mittel der ursprünglichen Talente. Hierbei werden alle gelernten Manntage berücksichtigt. Beispiel: Eine Einheit mit zwei Personen und Schwertkampf 3 [180] rekrutiert einen Bauern, der ein Talent von 0 hat. Das neue Talent berechnet sich nun wie folgt: $2 * 180/3 = 120$. In der obigen Tabelle sieht man, dass 120 Tage nicht mehr für drei Talentpunkte ausreichen. Die neue, dreiköpfige Einheit hat also Schwertkampf 2 [120].

3.1 Talente lernen

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

```
Talent
von  nach     Aufwand           Total in
                                  Tagen
 0     1      1 Monat               30
 1     2      weitere 2 Monate      90
```

```
2    3       weitere 3 Monate     180
3    4       weitere 4 Monate     300
4    5       weitere 5 Monate     450
5    6       weitere 6 Monate     630
6    7       weitere 7 Monate     840
  etc.
```

Talente zu lernen ist schwierig und aufwendig. Um die Zeit herabzusetzen, die man zum Erlernen eines Talentes benötigt, kann eine zweite Einheit, die besser ist, die erste Einheit das Talent lehren. Hierzu muss die zweite Einheit den Befehl 'LEHRE' verwenden. Diese Einheit muss einen Talentwert haben, der grösser als der Talentwert der Schüler ist. Ein Lehrer kann maximal 10 Personen von seinem Wissen in einem Monat profitieren lassen. Statt 30 gelernten Tagen werden belehrten Einheiten 60 Tage gutgeschrieben. Die lehrenden Einheiten bekommen keine Tage gutgeschrieben. Beispiel: Einheit 1453 hat Schwertkampf 1 [30] und Einheit 640 hat Schwertkampf 0. Nun werden folgenden Befehle gegeben:

```
EINHEIT 1453
 LEHRE 640
EINHEIT 640
 LERNE SCHWERTKAMPF
```

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

3.2 Liste der Talente

'Armbrustschiessen'
: Wenn man eine Armbrust hat, kann man damit Steuern eintreiben, belagern und kämpfen. Eine Person kann pro Monat 50 Silber an Steuern eintreiben.

'Bergbau'
: Hiermit kann man Eisenbarren herstellen. Pro Person, Talentpunkt und Monat kann in den Bergen ein Eisenbarren produziert werden.

'Bogenschiessen'
: Wenn man einen Bogen hat, kann man damit Steuern eintreiben, belagern und kämpfen. Eine Person kann pro Monat 50 Silber an Steuern eintreiben.

'Burgenbau'
: Hiermit kann man aus Steinquadern Burgen bauen. Pro Person, Talentpunkt und Monat kann ein Steinquader verbaut werden.

'Handeln'
: In Regionen mit einer Burg kann man damit Luxusgüter kaufen und verkaufen. Pro Person, Talentpunkt und Monat können 10 Luxusgüter gehandelt werden.

'Holzfaellen'
: Hiermit kann man Bäume fällen. Pro Person, Talentpunkt und Monat kann ein Baum gefällt und ein Holzstamm produziert werden.

'`Katapultbedienung`'
: Hat man ein Katapult, kann man hiermit belagern und kämpfen. Mit Katapulten kann man keine Steuern eintreiben.

'`Magie`'
: Damit kann man Kampfzauber und andere Zaubersprüche verwenden, und neue Zaubersprüche erforschen. Kampfzauber sind gratis, alle anderen Zaubersprüche kosten 50 Silber pro Magier und Monat. Das Lernen von Magie kostet 200 Silber pro Magier und Monat.

'`Pferdedressur`'
: Hiermit können Pferde gezähmt werden. Pro Person, Talentpunkt und Monat kann ein Pferd gezähmt werden.

'`Reiten`'
: Hat man ein Pferd, kann man sich hiermit ab Reiten 1 schneller bewegen, und ab Reiten 2 kann man den Pferdebonus im Kampf bekommen.

'`Ruestungsbau`'
: Hiermit kann man Rüstungen aus Eisenbarren machen. Ab Rüstungsbau 1 kann man Kettenhemden, ab Rüstungsbau 3 Plattenpanzer produzieren. Pro Person, Talentpunkt und Monat kann eine Rüstung produziert werden.

'`Schiffsbau`'
: Hiermit kann man Schiffe aus Holzstämmen bauen. Pro Person, Talentpunkt und Monat kann ein Holzstamm verbaut werden.

'`Schwertkampf`'
: Hat man ein Schwert, kann man hiermit Steuern eintreiben, belagern und kämpfen. Eine Person kann pro Monat 50 Silber an Steuern eintreiben.

'`Segeln`'
: Alle Personen mit diesem Talent auf einem Schiff zählen als Matrosen.

'`Speerkampf`'
: Hat man einen Speer, kann man hiermit Steuern eintreiben, belagern und kämpfen. Eine Person kann pro Monat 50 Silber an Steuern eintreiben.

'`Steinbau`'
: Hiermit kann man Steinquader produzieren. Pro Person, Talentpunkt und Monat kann in den Bergen ein Steinquader gebrochen werden.

'`Strassenbau`'
: Hiermit kann man aus Steinquadern Strassen bauen. Pro Person, Talentpunkt und Monat kann ein Steinquader verbaut werden.

'`Taktik`'
: Bei einem Kampf hat die Seite mit dem besten Taktiker eine Attacke frei. Das Erlernen von Taktik kostet 200 Silber pro Taktiker und Monat.

'`Tarnung`'
: Die Einheit ist immer getarnt und nur für Einheiten mit gleichem oder grösserem Wahrnehmungstalent sichtbar. Erfolgreich getarnte Einheiten können andere Einheiten beklauen und Belagerungen durchbrechen. Dieses Talent verbessert sich nur um 10 Tage, wenn man damit eine Einheit beklaut. Eine Person kann pro Monat und Talentpunkt 50 Silber klauen.

‘`Unterhaltung`’
: Hiermit kann man die Bauern unterhalten. Falls die Bauern genügend Geld haben, kann pro Person, Talentpunkt und Monat 20 Silber verdient werden.

‘`Waffenbau`’
: Hiermit kann man Waffen aus Eisenbarren oder Holzstämmen machen. Pro Person, Talentpunkt und Monat kann eine Waffe produziert werden.

‘`Wagenbau`’
: Hiermit kann man aus Holzstämmen Wagen oder Katapulte machen. Pro Person, Talentpunkt und Monat kann aus 5 Holzstämmen ein Wagen gebaut werden.

‘`Wahrnehmung`’
: Die Einheit ist immer auf der Ausschau nach getarnten Einheiten. Dieses Talent verbessert sich nie durch seine Anwendung.

4 Ausgaben

Jede Person (und jeder Bauer) benötigt pro Monat 10 Silber, um sich zu ernähren. Einheiten einer Partei in derselben Region helfen sich gegenseitig mit Silber aus, wenn es um die Ernährung geht. Um die eigenen Einheiten in einer Region am Leben zu erhalten, genügt es also, wenn eine Einheit genug Geld für alle hat; sie wird das Silber automatisch verteilen. Das Geld wird *nicht* automatisch an Alliierte vergeben. Fremden Parteien muss man das Geld explizit geben. Ohne Silber verhungert man mit 2/3 Wahrscheinlichkeit.

Will man Personen rekrutieren, benötigt man nichts weiter als genügend Silber. Pro angeheuerter Person muss die betreffende Einheit 50 Silber aufwenden. Neue Einheiten bekommen *weder automatisch Geld noch Personen.* Typischerweise übergibt man also neuen Einheiten sofort auch das nötige Geld, damit sie ein paar Leute rekrutieren können:

```
EINHEIT 567
 TREIBE STEUERN EIN
 GIB TEMP 3 100 SILBER
 MACH TEMP 3
  REKRUTIERE 2
  BENENNE EINHEIT "Torus"
  BESCHREIBE EINHEIT "zwei freche Luemmel mit neugierigen Blicken"
  LERNE Wahrnehmung
  ENDE
```

5 Arbeiten

Arbeiten kann jede Einheit, dafür braucht sie kein Talent. Einheiten können durch Arbeiten ihren Lebensunterhalt verdienen. Hierzu verwenden sie den '`ARBEITE`' Befehl. Dies lohnt sich nur für Notfälle, da der Lohn meist sehr klein ist. Ein Arbeiter verdient normalerweise 11 Silber pro Person und Monat. Dieser Lohn kann sich durch den Bonus einer Burg bis auf 16 Silber pro Person und Monat erhöhen:

```
Typ         Grösse    Lohn

Baustelle        1      11
Befestigung      2      12
Turm            10      13
Schloss         50      14
Festung        250      15
Zitadelle     1250      16
```

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

```
Terrain     maximale Anzahl

Ebene und Wald   10000
Hochland          4000
Sumpf             2000
Berge             1000
Wueste             500
Gletscher          100
Ozean                0
```

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

```
Fanders (-3,4), Wald, 627 Baeume, 4167 Bauern, $9, 118 Pferde.  Im
Norden liegt der Wald von Murom (-3,3), im Sueden die Ebene von
Erisort (-3,5), im Osten die Ebene von Sines (-2,4) und im Westen die
Ebene von Hullevala (-4,4).
```

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

In jeder Runde werden sich die Bauern um 5% vermehren – egal ob die Region überbevölkert ist oder nicht. Wenn das Silber für die Ernährung der Bauern nicht ausreicht, wird ein Grossteil verhungern. Gleichzeitig wandern 5% der Bauern in eine zufällige Nachbarsregion, egal ob diese überbevölkert ist oder nicht. Zusätzlich wandern weitere 5% der Bauern in die reichste Region der Umgebung: Falls es eine Nachbarsregion gibt, in der die Bauern insgesamt mehr Silber haben, werden 5% der Bauern in diese Region wandern.

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

6 Unterhaltung

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

```
Fanders (-3,4), Wald, 627 Baeume, 4167 Bauern, $9, 118 Pferde.  Im
Norden liegt der Wald von Murom (-3,3), im Sueden die Ebene von
Erisort (-3,5), im Osten die Ebene von Sines (-2,4) und im Westen die
Ebene von Hullevala (-4,4).
```

Jeder Baum reduziert die Anzahl der Arbeitsplätze in der Region um 10. Deswegen bleiben von den 10000 Arbeitsplätzen nur noch 3730 übrig. Die Bauern verdienen dort $3730 * 11 = 41030$ Silber. Davon werden sie ein zwanzigstel für Unterhaltung ausgeben: 2051 Silber. Eine Person mit Unterhalten 3 kann 60 Silber verdienen, so dass in Fanders nur $2051/60 = 34$ derartige Personen arbeiten können. Gibt es zuviele Unterhalter in der Region, wird das verfügbare Geld auf alle Personen proportional zu ihrem Talent verteilt.

7 Handel

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

```
Mullaghcarn (5,2), Ebene, 960 Bauern, $9755, 238 Pferde.  Im Norden
liegt die Ebene von Drimnin (5,1), im Sueden die Berge von Grandola
(5,3), im Osten die Ebene von Lom (6,2) und im Westen die Berge von
Handan (4,2).  Mullaghcarn liegt zu Fuessen des Handan Gebirges.  Von
Westen bis nach Suedosten erstrecken sich die dunklen Haenge in die
Hoehe.  Das Schmelzwasser des Gebirges hat sich hier zu einem
ansehnlichen Fluss gesammelt und fliesst kalt und traege nach
Nordwesten in den Ozean.
```

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

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

```
Luxusgut              Basispreis

Balsamtopf                4
Gewuerzballen             5
Juwel                     7
Myrrhe Saeckchen          5
Oel Amphore               3
Seidenballen              6
Weihrauch Kiste           4
```

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

```
n = 25 / Anzahl Bauern
i = bisher verkaufte Luxusgüter desselben Types
Verkaufspreis = Basispreis * (Nachfrage - i * n)
Kaufspreis = Basispreis * (Nachfrage + i * n)
```

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

In der folgenden Tabelle wird der Verkauf von Juwelen in Mullaghcarn illustriert. Da es in Mullaghcarn nur 960 Bauern gibt, kann man nur 9 Luxusgüter handeln, bevor die Nachfrage sich um mehr als 0.25 ändert.

```
Verkaufspreis zu beginn: $77
Nachfrage zu beginn: 11.00
n = 25 / 960 = 0.026

Bisher       jetztiger     Nachfrage
verkauft   Verkaufspreis   sinkt auf

   0            77           10.97
   1            76           10.94
   2            76           10.92
   3            76           10.89
   4            76           10.86
   5            76           10.84
   6            75           10.82
   7            75           10.79
   8            75           10.77
   9            75           10.74
```

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

8 Diebstahl

Mit dem Talent Tarnung kann man sich vor anderen Einheiten tarnen. Getarnte Einheiten können andere Einheiten beklauen. Dazu gebrauchen sie den '`BEKLAUE`' Befehl. Bewacht eine Einheit allerdings die Region, oder befindet sie sich in einem Schiff oder einer Burg, kann sie sich nicht tarnen und bleibt sichtbar. Getarnte Einheiten kann man mit dem Talent Wahrnehmung entdecken.

Bei der Entdeckung von Dieben zählt das höchste Wahrnehmungstalent aller Einheiten der beklauten Partei in der Region. Die Spürnasen von Alliierten nützen beim Schutz gegen Diebe nicht! Ist dieses Wahrnehmungstalent kleiner als das Tarnungstalent der Diebe, gelingt der Diebstahl. Sind die beiden Talente gleich gross, erhält das Opfer eine unbestimmte Warnung. Ist die Tarnung der Diebe zu klein, werden sie von den gewarnten Opfern erkannt. Gelingt der Diebstahl, wird die klauende Einheit pro Person und Talentpunkt 50 Silber klauen.

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

9 Spionage

Spione und Kundschafter haben oft das Problem, dass sie neuen, unbekannten Einheiten begegnen. Wenn man das Spiel beginnt, teilt man sich die Region auch meistens mit ein paar neuen, unbekannten Einheiten. Um deren Parteizugehörigkeit nun herauszufinden, benötigt man das Talent Wahrnehmung. Um sich vor einer derartigen Identifikation zu schützen, braucht man das Talent Tarnung. Am Anfang des Spieles haben alle Einheiten Wahrnehmung und Tarnung 0.

Um eine getarnte Einheit sehen zu können, wird das höchste Wahrnehmungstalent aller eigenen, in der Region vorhandenen Einheiten verwendet. Ist dieses Wahrnehmungstalent kleiner als das Tarnungstalent der fremden Einheit, erscheint diese nicht in der Auswertung – sie ist unsichtbar. Sind Wahrnehmungstalent und Tarnungstalent gleich gross, so erscheint die getarnte Einheit zwar in der Auswertung, aber ihre Parteizugehörigkeit kann nicht bestimmt werden. Ist das Wahrnehmungstalent grösser als das Tarnungstalent, wird die fremde Einheit enttarnt und ihre Parteizugehörigkeit wird in der Auswertung angegeben. Damit man also bestimmen kann, zu welcher Partei eine Einheit gehört, benötigt man mindestens Wahrnehmung 1. Damit kann man die Parteizugehörigkeit aller Einheiten mit Tarnung 0 bestimmen.

10 Steuern eintreiben

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

Pro Person kann man 50 Silber pro Monat an Steuern eintreiben. Dies macht man mit dem '`TREIBE`' Befehl. Um zu verhindern, dass andere Einheiten in einer Region Steuern eintreiben, kann man eine Region mit dem '`BEWACHE`' Befehl bewachen. Bewachen mehrere Parteien eine Region, dann können nur noch die Parteien Steuern eintreiben, welche mit *allen* bewachenden Parteien alliiert sind. Da die Steuern eingetrieben werden, *bevor* die Bauern ihr frisch verdientes Geld ausgeben können, kann man selbst in sehr armen Regionen Steuern eintreiben. Die Konsequenz davon ist, dass entsprechend viele Bauern verhungern werden. Beispiel:

```
Mullaghcarn (5,2), Ebene, 960 Bauern, $9755, 238 Pferde.  Im Norden
liegt die Ebene von Drimnin (5,1), im Sueden die Berge von Grandola
(5,3), im Osten die Ebene von Lom (6,2) und im Westen die Berge von
Handan (4,2).  Mullaghcarn liegt zu Fuessen des Handan Gebirges.  Von
Westen bis nach Suedosten erstrecken sich die dunklen Haenge in die
Hoehe.  Das Schmelzwasser des Gebirges hat sich hier zu einem
ansehnlichen Fluss gesammelt und fliesst kalt und traege nach
Nordwesten in den Ozean.
```

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

11 Magier

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

Das Magietalent erlaubt das Zaubern von Sprüchen und Kampfzaubern sowie das Forschen nach neuen Sprüchen. Magie zu lernen und nach Sprüchen zu forschen ist teuer, es kostet 200 Silber pro Person und Monat. Manche Sprüche verlangen zudem nach kostspieligen Materialien, so dass für das Zaubern noch zusätzliches Silber aufgewendet werden muss (meist 50 Silber pro Person und Monat). Die Einheit, welche Sprüche zaubert, Magie lernt, oder nach Sprüchen forscht, muss das nötige Silber bei sich tragen! Eine Einheit kann pro Monat nur einen normalen Spruch zaubern. Besteht die Einheit aus mehreren Magiern, kann der Effekt des Zaubers oft erhöht werden. Um einen normalen Spruch zu sprechen verwendet man den Befehl '`ZAUBERE`'. Um einen Kampfzauber zu setzen, verwendet man den Befehl '`KAMPFZAUBER`'. Einmal gesetzt bleibt ein Kampfzauber bis zur nächsten Änderung gesetzt. Nimmt der Magier an keinen Kämpfen teil, bleibt ein gesetzter Kampfzauber ohne Auswirkung. Jeder Magier, der einen Kampfzauber gesetzt hat, wird im Kampf mit diesem Kampfzauber anstatt einer Waffe kämpfen. Die folgende Einheit wird in einem Kampf beispielsweise den Kampfzauber "Blitzschlag" verwenden:

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

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

12 Reisen

In jedem Monat kann man zu Land eine Region weit wandern. Hat eine Einheit genug Pferde und das Talent Reiten, kann sie zwei Regionen weit reiten. Sind aneinanderliegende Regionen durch Strassen verbunden, können sich die Einheiten doppelt so schnell bewegen, also zu Fuss bis zu 2 Regionen und zu Pferd bis zu 4 Regionen weit. See Chapter 16 [Strassen], page 30. Mit einem Schiff kann man bis zu 8 Regionen weit segeln. See Chapter 15 [Schiffe], page 28. In allen Fällen verwendet man hierzu den '`NACH`' Befehl. Bewegt sich eine Einheit, verliert sie den '`bewacht die Region`' Status.

Wenn eine Einheit oder ein Schiff zu schwer beladen ist, können sie sich nicht fortbewegen. Das Gesamtgewicht wird mit der Kapazität verglichen: Kann alles, inklusive der Personen, auf Pferden und Wagen transportiert werden, wird geritten. Wenn die Personen selber mittragen müssen, wird zu Fuss gegangen. Befindet sich die Einheit auf einem Schiff, so muss deren Gesamtgewicht samt dem Gewicht von Pferden, Wagen und Personen vom Schiff getragen werden können. Ist dies nicht der Fall, so kann das Schiff nicht segeln (es wird allerdings auch nicht untergehen).

```
Gegenstand      Gewicht  Kapazität

Personen          (10)        5
Pferd             (50)       20
Wagen             (40)      140

Eisenbarren         5
Holzstamm           5
Steinquader        60
Schwert             1
Speer               1
Armbrust            1
Bogen               1
Katapult           60
Kettenhemd          2
Plattenpanzer       4

Balsamtopf          1
Gewuerzballen       1
Juwel               1
Myrrhe Saeckchen    1
Oel Amphore         1
Seidenballen        1
Weihrauch Kiste     1
```

Ein Wagen benötigt 2 Pferde, um gezogen zu werden. In diesem Fall trägt der Wagen 140, und die 2 Pferde tragen nichts weiter. Beispiel: Ein Fuhrmann mit einem Wagen und 2 Pferden kann 130 Schwerter transportieren und zwei Regionen weit reiten. Der Fuhrmann kann maximal 145 Schwerter transportieren und eine Region weit wandern. Der leere Wagen samt Fuhrmann und den beiden Pferden wiegt 150 ($40+10+2*50$). Eine Einheit im Besitz eines Wagens kann in diesem Wagen keine andere Einheit transportieren, ebenso kann eine Einheit mit Pferden keine andere Einheit mitnehmen.

13 Waren

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

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

Um also einen bestimmten Gegenstand zu produzieren, benötigt man den angegebenen Rohstoff in der angegebenen Menge sowie eine Einheit mit dem entsprechenden hohen Talent. Beispiel: Sollen 3 Bögen gebaut werden, benötigt man eine Einheit mit einer Person und Bogenbau 3 sowie 3 Holzstämme. Um 3 Holzstämme produzieren zu können benötigt man eine Einheit mit einer Person und Holzfällen 3 oder 3 Personen mit Holzfällen 1.

Eisenbarren und Steinquader kann man nur im Gebirge gewinnen, und zwar maximal je 100 pro Monat. Dieses Limit gilt für alle Einheiten in der Region gleichzeitig. Werden zuviele Rohstoffe abgebaut, werden sie proportional aufgeteilt: Angenommen in einer Bergregion hat die Partei A 40 Personen mit Bergbau 3, und die Partei B 10 Personen mit Bergbau 4, dann könnte A 120 Eisenerz und B 40 Eisenerz abbauen. Die maximal erhältlichen 100 Eisenerz werden dann im Verhältnis 120:40 aufgeteilt – A erhält etwa 75 Eisenerz, und B etwa 25.

Pferde können solange "gemacht" werden, wie es welche hat. Solange sie in der Freiheit leben, vermehren sie sich um 5% und wandern von Region zu Region. Einmal gezähmt, vermehren sich Pferde allerdings nicht mehr. Jeweils 5% der Pferde werden in eine zufällige Nachbarsregion wandern.

Auch Holz kann solange gefällt werden, wie es Bäume hat. Typischerweise können in Wäldern zwischen 600 und 900 Baumstämme gefällt werden. Solange es noch Bäume gibt, können sie in beliebigen Mengen gefällt werden. Die maximale Anzahl Bäume, die überhaupt in einer Region wachsen können, richtet sich nach dem Terrain:

Terrain	max. Anzahl
Ozean	0
Ebene	1000
Sumpf	200
Wueste	50

```
Hochland            400
Berge               100
Gletscher            10
```

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

```
Fanders (-3,4), Wald, 627 Baeume, 4167 Bauern, $9, 118 Pferde.  Im
Norden liegt der Wald von Murom (-3,3), im Sueden die Ebene von
Erisort (-3,5), im Osten die Ebene von Sines (-2,4) und im Westen die
Ebene von Hullevala (-4,4).
```

Da jeder Baum die bebaubare Fläche vermindert, kann der Wald nicht mehr wachsen, wenn es keine unbebaute Fläche mehr gibt. Im obigen Beispiel gibt es $10000 - 627 * 10 = 3730$ Arbeitsplätze. See Chapter 5 [Arbeiten], page 14. Da es in Fanders aber 4167 Bauern gibt, bleibt keine unbebaute Fläche übrig, wo sich der Wald vermehren könnte. Der Wald von Fanders kann nicht weiter wachsen. Ohne Bauern würde der Wald in Fanders um ungefähr $627 * 0.02 = 13$ Bäume pro Runde wachsen. Gleichzeitig werden in allen Nachbarregionen insgesamt $627 * 0.01 = 6$ Bäume wachsen, sofern es den nötigen Platz hat.

14 Burgen

Der Lohn, den Bauern und arbeitende Einheiten erhalten, hängt von der grössten Burg in der Region ab. In der folgenden Tabelle ist angegeben, wie hoch dieser Lohn ist, und wie gross das Burgenbautalent einer Einheit mindestens sein muss, damit sie an einer Burg weiterbauen kann. Burgen werden aus Steinquadern erbaut. Pro Person, Talentpunkt und Monat kann ein Steinquader verbaut werden. Beispiel: Eine Einheit mit 10 Personen und Burgenbau 2 kann in einem Monat 20 Steinquader verbauen. Da sie nur 2 Talentpunkte hat, kann sie höchstens einen Turm bauen. Für einen Turm der Grösse 49 wird sie drei Monate benötigen. Im letzten Monat geht die Arbeitsleistung von 11 Personenmonaten verloren.

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

```
Typ          Grösse  Burgenbau  Lohn

Baustelle         1          1        11
Befestigung       2          1        12
Turm             10          2        13
Schloss          50          3        14
Festung         250          4        15
Zitadelle      1250          5        16
```

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

```
Dunkle Klosterburg des Ordens der Gerechtigkeit (1), Groesse 80,
Schloss; Auf dem Felsen von Lhoch Iij'Yanver, hinter dem Tempel des
Hekolat, erhebt sich im Schatten der dunklen Felsen die Klosterburg
des Ordens der Gerechtigkeit.  Nur duestere und grimmige Gesellen
scheinen Ritter dieses Ordens zu werden.  Das erklaerte Ziel des
Ordens ist der Schutz der Bruderschaft, einer grossen und
weitspannenden Allianz.

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

Einheiten in Burgen werden von dieser geschützt, und zwar wird pro Grösseneinheit eine Person geschützt. Nur die geschützten Personen profitieren bei einem Überfall vom

Burgenbonus. Alle Personen mit dem Burgenbonus sind zudem zu 80% vor den Todes-Kampfzaubern geschützt. See Section 17.2.3 [Die Kaempfenden], page 33. Jede Grösseneinheit der Burg benötigt einen Steinquader. Beim Zerstören einer Burg kann etwa die Hälfte der Steinquader wieder verwendet werden: Die zerstörende Einheit erhält diese.

15 Schiffe

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

Schiffe betritt man mit dem '`BETRETE SCHIFF`' Befehl, und man verlässt sie mit dem '`VERLASSE`' Befehl. Wenn man mit dem Bau eines neuen Schiffes beginnt, betritt die Einheit automatisch das Schiff. Die erste Einheit, der Kapitän, hat das Kommando über das Schiff. Diese Einheit kann aus mehr als einer Person bestehen. Das Kommando kann anderen Einheiten mit dem Befehl '`GIB x KOMMANDO`' übergeben werden. Der Kapitän darf sein Schiff benennen und beschreiben. Nur Einheiten der eigenen oder allierter Parteien, sowie Einheiten, die der Kapitän selber kontaktiert hat, dürfen das Schiff betreten. Befindet sich keine Einheit in einem Schiff, kann jede beliebige Einheit das Schiff betreten.

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

Auf hoher See kann man keine langen Befehl ausführen. Die einzige Ausnahme ist der Kapitän: Er kann und muss den '`NACH`' oder den '`FOLGE`' Befehl verwenden, um mit dem Schiff zu segeln. Wenn ein Schiff zu schwer beladen ist, kann es nicht ablegen. In der angegebenen Kapazität ist das Gewicht der Matrosen *nicht* mit eingerechnet.

Um mit dem Schiff zu segeln, muss der Kapitän des Schiffes mindestens das angegebene Segeltalent haben. Zudem braucht es auf dem Schiff eine gewisse Anzahl Matrosen. Jeder Matrose entspricht einem benötigten Talentpunkt. Hierbei zählt das Segelntalent des Kapitäns auch mit. Beispiel: Ein Langboot kann von 10 Personen mit Segeln 1 oder von 5 Personen mit Segeln 2 bedient werden. Ein Drachenschiff kann von einem Kapitän mit Segeln 2 und 48 Personen mit Segeln 1 bedient werden.

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

```
Pasadena (6,13), Berge, 1123 Bauern, $3, 23 Pferde. Im Norden liegt
Ozean (6,12), im Sueden Ozean (6,14), im Osten Ozean (7,13) und im
Westen die Ebene von Os'ma (5,13). Wer von Westen aus nach Pasadena
kommt, muss erst entlang des Flusses Aranes zu einem Pass aufsteigen,
um auf der anderen Seite ein liebliches Tal zu finden. Das Tal oeffnet
sich auf eine grosse Bucht, an deren Ufer das Dorf Kropok
liegt. Oberhalb des Dorfes entsteht das Projekt Felsenburg.

  Euphoria (1), Langboot; Auf dem grossen Hauptsegel prangt
  riesengross der gehoernte Schaedel eines Bisons, das Symbol der
  Kraft und der Unbeugsamkeit des Pasadena Clanes.  Dieses Segel hat
  einen olivgrünen Grundton, damit das Langboot auf hoher See nur
```

```
schwer auszumachen ist.  Unter optimalen Wetterbedingungen segelt
die Euphoria selbst einem Drachenschiff davon.
- Ghawan (239), Der Pasadena Clan (27), 1 Person, hat: Schwert, 4
  Speere, Plattenpanzer.
```

Schiffe können Ozeanregionen befahren, und sie können in Küstenregionen ein- und auslaufen. Schiffe können aber nicht direkt – ohne über eine Ozean Region zu segeln – von einer Küstenregion in die benachbarte Küstenregion gelangen. Küstenregionen sind keine Ozeanregionen, sie liegen *neben* einer Ozeanregion. Im obigen Beispiel könnte ein Schiff Pasadena von Norden nach Süden durchsegeln, da in jedem Schritt entweder die Zielregion oder die Herkunftsregion eine Ozeanregion ist (man stelle sich einfach einen Kanal durch die Region vor – eigene Kanäle lassen sich allerdings *nicht* bauen). Angenommen Os'ma im Westen sei auch eine Küstenregion, dann könnte die Euphoria nicht mit '`NACH WESTEN`' direkt von Pasadena nach Os'ma segeln, sondern sie müsste einen Umweg über Ozeanregionen machen, beispielsweise mit '`NACH NORDEN WESTEN SUEDEN`'.

16 Strassen

Um die Reisegeschwindigkeit über Land zu verdoppeln, müssen von der Start- bis zur Zielregion inklusive Strassen existieren. Um Strassen in einer Region zu bauen, braucht eine Einheit das Talent Strassenbau und Steinquader. Pro Person, Talentpunkt und Monat kann ein Steinquader verbaut werden.

```
Terrain                Steinquader

Ebene                      100
Wald                       150
Hochland                   200
Berge                      500
```

In allen anderen Terraintypen ist kein Strassenbau möglich.

17 Konflikte

Konflikte werden in Atlantis 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 umschauen, denn: “Freunde kommen und gehen, Feinde mehren sich.”

17.1 Allianzen

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

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

17.2 Krieg

Obwohl die Regeln für den Kampf in der Dokumentation relativ viel Platz einnehmen, ist Atlantis kein eigentliches Kriegsspiel: Die Regeln sind dafür zu plump. Daran wird sich auch in absehbarer Zeit nichts aendern.

17.2.1 Die beiden Seiten

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

Angreifende Einheit
: Der Kampf wird durch eine Einheit ausgelöst, welche den ‘`ATTACKIERE`’ Befehl gesetzt hat. Dies ist die angreifende Einheit.

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

Angreifende Partei
: Die Partei der angreifenden Einheit ist die angreifende Partei.

Verteidigende Partei
: Die Partei der verteidigenden Einheit ist die verteidigende Partei.

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

Verteidigende Seite
: Alle Parteien, welche einen '`HELFE`' Befehl auf die verteidigende Partei gesetzt haben, gehören zur verteidigenden Seite.

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

17.2.2 Die Schlacht

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

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

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

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

Vor der Schlacht wird der beste Taktiker beider Seiten bestimmt. Alle Personen seiner Seite können in der ersten Kampfrunde attackieren, ohne dass die Gegenseite zurück schlagen kann.

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

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

17.2.3 Die Kämpfenden

Ausrüstung

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

```
Waffen                  Rüstung

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

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

Nahkampf

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

Bewaffnete
: Das Kampftalent von bewaffneten Personen ist so gross wie ihr Talent für die verwendete Waffe (Schwerkampf für Schwerter, Bogenschiessen für Bögen etc.). Dieses Talent wird auch das Waffentalent des Kämpfenden genannt.

Unbewaffnete
: Unbewaffnete Personen haben ein Kampftalent von -2. Werden Schützen von Schwert- oder Speerträgern attackiert, haben sie wie Unbewaffnete ein

Kampftalent von -2. Kämpfende mit einem Waffentalent ohne entsprechende Waffe und Kämpfende mit Waffe aber ohne entsprechendes Waffentalent haben auch ein Kampftalent von -2.

Burgenbonus
: Personen in Burgen sind zusätzlich geschützt. Burginsassen erhalten einen Bonus von +2 auf ihr Kampftalent, wenn sie attackiert werden. Der Burgenbonus gilt nicht für eigene Attacken. Gehören die Burginsassen zur angreifenden Seite, erhalten sie keinen Burgenbonus. Desweiteren haben Burginsassen eine 80% Chance, Todes-Kampfzauber zu überleben. Die Anzahl geschützer Burginsassen wird durch die Grösse der Burg bestimmt. See Chapter 14 [Burgen], page 26.

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

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

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

Fernkampf

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

```
Waffe       Talent               Fixwert  Nachladen   Opfer

Armbrust    Armbrustschiessen       0          1          1
Katapult    Katapultbedienung       1          5         20
Bogen       Bogenschiessen          2          0          1
```

Trefferchancen

Die Trefferchancen für den Nahkampf ermittelt sich aus der Differenz zwischen den beiden Kampftalenten, die Trefferchance für den Fernkampf aus der Differenz zwischen dem

Kampftalent der Schützen und eines Fixwertes, der von der verwendeten Waffe abhängt. Die folgende Tabelle zeigt die genaue Auswirkung dieser Differenz auf die Trefferchance:

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

Beispiel: Ein Schwertkämpfer mit Schwertkampf 3 hat gegen einen Schwertkämpfer mit Schwertkampf 1 eine Trefferchance von 49%. Umgekehrt hat der Unterlegene eine Trefferchance von nur 1%. Ein Armbrustschütze mit Talent 1 hat eine Trefferchance von 40%, da er um 1 besser als erforderlich ist. Ein Bogenschütze mit dem Talent 1 hat eine Trefferchance von 10%, da er um 1 schlechter als erforderlich ist.

Beispiele

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

17.2.4 Plünderung

Nach dem Kampf werden die Toten gezählt, und alles brauchbare Material wird zusammengetragen. Ausser Silber, Eisenbarren, Holzstämmen, Pferden und Steinquadern hat alles Material nur eine 50% Chance, die Schlacht unversehrt zu überstehen. Die Beute wird unter den Überlebenden verteilt. Falls man einen besonders schwer beladenen Feind überfällt, kann es sein, dass man vor lauter Beute nicht weiterziehen kann. In diesem Fall kann man vorsorglich vor der Schlacht schon ein paar '`GIB 0`' Befehle eingeben und die Beute wegwerfen, sobald die Schlacht vorüber ist, oder man kann eine kleine Einheit zurück lassen, der man den Befehl '`SAMMEL BEUTE`' gibt.

17.2.5 Belagerung

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

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

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

18 Befehle

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

18.1 Lange und kurze Befehle

Es gibt kurze und lange Befehle. In der folgenden Tabelle sind alle langen Befehle aufgelistet. Alle anderen Befehle sind kurze Befehle. Man kann pro Einheit einen langen und beliebig viele kurze Befehle eingeben.

`ARBEITE`	`Verdient ca. 11 Silber pro Person.`
`BEKLAUE`	`Beklaut eine andere Einheit.`
`BELAGERE`	`Belagert eine Burg.`
`FOLGE`	`Verfolgt eine eigene oder fremde Einheit.`
`FORSCHE`	`Forscht nach neuen Sprüchen.`
`KAUFE`	`Kauft Luxusgütern von den Bauern.`
`LEHRE`	`Beschleunigt das Lernen anderer Einheiten.`
`LERNE`	`Lernt ein Talent.`
`MACHE`	`Produziert Sachen. Ausnahme: ‘MACHE TEMP’`
`NACH`	`Reisen: Wandern, Reiten oder Segeln.`
`TREIBE`	`Treibt ca. 50 Silber pro Person an Steuern ein.`
`UNTERHALTE`	`Verdient ca. 20 Silber pro Person.`
`VERKAUFE`	`Verkauft Luxusgüter an die Bauern.`
`ZAUBERE`	`Zaubert einen Zauberspruch.`

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

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

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

18.2 Bei der Eingabe zu beachten

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

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

```
PARTEI 2 "GrofxMoftzg"

; Handan (4,2)

EINHEIT 5;            Horde der Trolle (5)
   lerne bergbau
EINHEIT 36;           Taenzer des Todes (36)
   unterhalte

; Carcavelos (4,3):

EINHEIT 35;           Untote Sklaven (35)
   arbeite

; Grandola (5,3):

EINHEIT 32;           Reiter der Verdammnis (32)
   lerne unterhaltung

NAECHSTER
```

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

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

```
BENENNE EINHEIT "Herakles

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

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

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

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

Kommentare beginnen mit einem Semikolon (;). Aller Text hinter einem Semikolon wird ignoriert. In einem Text, der in Gänsefüsschen eingeschlossen ist, darf ein Semikolon stehen. Kommentare können einem das Verstehen der gemachten Züge beim nächsten Mal erleichtern!

```
EINHEIT 17
 NACH NORDEN;   Bis Serov weiter laufen!
 BESCHREIBE EINHEIT "Thormilas wandert erschoepft nach Serov; bei
                     seinem Schlafmangel wird er heute allerdings
                     nicht mehr weit kommen."
```

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

18.3 Tips

Achtet bei der Befehlseingabe darauf, dass ihr die richtige Parteinummer und Einheitennummern verwendet habt, und dass ihr das Passwort nicht vergessen habt. Am Ende eurer Auswertung gibt es eine Vorlage für die nächsten Befehle. Verwendet sie. Wenn ihr euch nicht sicher seid, schreibt mir eine E-Mail ('ATLANTIS README'). Ich kann euch in den ersten paar Zügen vielleicht helfen.

Verwendet ACHECK mit der Option '-e' um zu überprüfen, ob ACHECK eure Befehle wie erwartet interpretiert. ACHECK überprüft die Syntax von Atlantis Befehlsdateien. Die Semantik wird von ACHECK nicht erfasst. Wer will, kann gerne versuchen, ACHECK zu portieren, es wurde unter DJGPP entwickelt, GCC 2.7.1 für DOS. Der C source code sollte leicht zu portieren sein. ACHECK für DOS und den source code kann man bei mir beziehen.

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

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

```
; Lochinver (4,4)
; Vorsicht vor der dunklen Horde
; abgeholzt?

EINHEIT 8;          Bogenbauer Jog'nabat und seine Sippe (8)
 mach schwert
 gib 38 5 schwerter ; wahrscheinlich gibt er nur die 4, die
                    ; er Ende Mai hatte.
```

Vorsicht vor den Unterhaltskosten. Grosse Einheiten brauchen sehr viel Geld, und wenn sie es nicht haben, werden sie verhungern. Es reicht, wenn in einer Region eine Einheit genug Silber hat, um alle anderen Einheiten zu ernähren. In den ersten Runden kann man noch von den 5000 Silber leben, ab dann braucht man aber ein ständiges Einkommen.

Hier ein paar Tips für die ersten Runden:

1. Erforscht das Umland! Am besten schickt man Einheiten mit nur einer Person und wenig Geld in alle Richtungen. Das Geld sollte für etwa 4 Monate reichen, dann macht

die Einheit eine Pause und lernt Unterhaltung, kurz bevor sie pleite ist. Dabei muss natürlich beachtet werden, dass die Einheit in einer Region endet, in der es auch genügend Geld gibt. Diese Kundschafter sollten in ihrer Beschreibung entweder die Adresse des Spielers, oder den Parteinamen und die Parteinummer sowie ein paar nette Worte der Begrüssung enthalten.

2. Inzwischen werden ein paar Leute mit Wahrnehmung 1 vorbereiten und evtl. zu Pferd in die interessanten Regionen geschickt. Die ersten Kundschafter reisen unterdessen weiter, um die Insel weiter zu erforschen. Die alten Auswertungen sollte man sich irgendwo aufheben, damit keine Information verloren geht. Um fremde Parteien so schnell wie möglich ansprechen zu können, sollte man sich die neueste Adressenliste mit '`FINDE ALLES`' oder einer '`ATLANTIS ADRESSEN SCHICKEN`' E-Mail holen. Je weiter unten Spieler in der Liste stehen, umso später traten sie dem Spiel bei. Die Spieler, die in der Nähe eurer eigenen Partei stehen, haben wahrscheinlich gleichzeitig und am gleichen Ort wie ihr begonnen.
3. Jede unbekannte Partei sollte man am besten gleich per E-Mail kontaktieren. Wenn die angetroffenen Einheiten die Adresse des Spielers schon in der Beschreibung haben, geht dies am einfachsten. Ist dies nicht der Fall, muss man entweder Wahrnehmung lernen, oder eine '`BOTSCHAFT AN REGION`' schicken, in der man die eigene Partei und email Adresse erwähnt. Hier wie auch sonst sind die schreibfaulen Spieler immer im Nachteil! Durch Informationsaustausch mit anderen Parteien kann man sich viel Zeit und Mühe sparen. Fragen die man immer stellen kann: Wo kommt ihr her? Wer hat noch bei euch angefangen? Habt ihr schon eine Karte der Umgebung? Was versucht ihr im Spiel zu erreichen?
4. Schreibt Beiträge an die Zeitung und stellt euch vor. Die Zeitung ist ein wichtiges Mittel, um euch ein Image im Spiel zu verschaffen. Dieses Image, das die anderen Spieler dann von euch haben, wird ihre Reaktionen euch gegenüber bestimmen, sobald ihr etwas von ihnen wollt.
5. Verbünden! Das soll nicht heissen, dass man für jede angetroffene Partei ein '`HELFE`' befiehlt. Parteien, die nicht besonders gesprächig und offen erscheinen, könnten auch Information vorenthalten. Deswegen sollte man bei der Auswahl seiner Verbündeten vorsichtig zu Werke gehen. Allianzen beinhalten auch Risiken und sind ein Zeichen des Vertrauens. Deswegen lohnt es sich oft mehr, einfach nur gute Kontakten miteinander zu pflegen, ohne gleich mittels '`HELFE`' alliiert zu sein.
6. Mit Verbündeten sollte man gemeinsam teure Talente wie Magie und Taktik erlernen. Das spart Zeit und Geld.
7. Wenn man eine Region mit Ressourcen (Berge, Wald) findet, sollte man sich mit den dort ansässigen Parteien absprechen, bevor man diese abbaut. Ein typischer Fehler für *Newbies*, d.h. für Anfänger, ist der Abbau von Ressourcen in Regionen, in denen sich schon andere Parteien niedergelassen haben. Dies wird oft als besonders unfreundlich empfunden. Zum einen darf man sich von einzelnen Kundschaftern nicht einschüchtern lassen und zum anderen darf man seine neuen Nachbarn natürlich auch nicht vor den Kopf stossen. Sobald man sich das Recht erworben hat, Ressourcen abzubauen, hebt man vor Ort Arbeiter aus. Das ist billiger und schneller, als wenn man die Arbeiter aus seiner Heimatregion nachzieht.
8. Sobald das Überleben der Partei gesichert ist, sollt man sich ein grösseres Ziel setzen:

Magier ausbilden, die Insel kartographieren, eine Diebesgilde aufstellen, Handel treiben, Schiffe, Burgen oder Strassen bauen, für den Krieg rüsten.

9. Es gibt keine Gewinner in diesem Spiel. Wenn ihr an euch selber verzweifelt oder eure Feinde euch ausgerottet haben, könnt ihr jederzeit auf neuen Inseln eine Partei gründen.

19 Liste der Befehle

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

19.1 ADRESSE

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

```
ADRESSE "neue adresse"
```

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

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

Auswertung an eine normale E-Mail Adresse:

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

Auswertung an eine email Adresse bei CompuServe:

```
ADRESSE "123456.789@compuserve.com - Alex Schroeder,
         Buelachstrasse 1c, CH-8057 Zuerich, Tel 1-800-7654321"
```

19.2 ARBEITE

Die Einheit arbeitet in der Landwirtschaft und verdient zwischen 11 und 16 Silber pro Person und Monat. See Chapter 5 [Arbeiten], page 14.

```
ARBEITE
```

‘ARBEITE’ ist ein langer Befehl.

19.3 ATTACKIERE

Attackiere die betreffende Einheit oder die Bauern in der aktuellen Region. Gekämpft wird bis auf den Tod einer Seite. See Section 17.2 [Krieg], page 31. Werden die Bauern angegriffen und besiegt, so erobert die angreifende Seite das Silber der Bauern. Attackiere ist ein kurzer Befehl. Will man mehrere Einheiten in einer Runde attackieren, so muss für jede dieser Einheiten ein eigener Befehl gegeben werden.

```
ATTACKIERE einheit-nr
ATTACKIERE BAUERN
```

19.4 BEKLAUE

Mit diesem Befehl wird versucht, die angegebene Einheit zu beklauen. Ist das Tarnungstalent der Täter höher als das Wahrnehmungstalent der Opfer, merken die Opfer, dass sie beklaut worden sind, aber nicht von wem. Sind Wahrnehmungstalent der Opfer und Tarnungstalent der Täter gleich hoch, gelingt der Diebstahl nicht und die Opfer werden gewarnt. Die Täter werden allerdings immer noch nicht identifiziert. Ist das Wahrnehmungstalent der Opfer höher als das Tarnungstalent der Täter, werden die Täter auf frischer Tat ertappt und identifiziert. Der Dieb kann pro Person und Talentpunkt 50 Silber klauen. Der Dieb wird die angegebene Einheit oder Einheiten derselben Partei beklauen, falls er die Partei der angegebenen Einheit erkennen kann. See Chapter 8 [Diebstahl], page 19.

```
BEKLAUE einheit-nr
```

'BEKLAUE' ist ein langer Befehl.

19.5 BELAGERE

Hiermit wird die angegebene Burg belagert. Jeglicher Kontakt zwischen Burg und der Aussenwelt wird hiermit unterbunden. Die Einheiten innerhalb der Burg erhalten also auch kein Geld mehr und werden verhungern, falls sie die Belagerung nicht rechtzeitig abschütteln können. Die Belagerer werden ihre Katapulte abfeuern, falls sie welche haben, und die Burg langsam zerstören. Nur bewachende Einheiten können eine Burg belagern. Dies gibt allen fremden Einheiten eine Runde Zeit, angemessen darauf zu reagieren. See Section 17.2.5 [Belagerung], page 36.

```
BELAGERE burg-nr
```

'BELAGERE' ist ein langer Befehl.

19.6 BENENNE

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

```
BENENNE EINHEIT "name"
BENENNE PARTEI  "name"
BENENNE BURG    "name"
BENENNE SCHIFF  "name"
BENENNE REGION  "name"
```

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

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

19.7 BESCHREIBE

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

```
BESCHREIBE EINHEIT "text"
BESCHREIBE BURG    "text"
BESCHREIBE SCHIFF  "text"
BESCHREIBE REGION  "text"
```

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

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

19.8 BETRETE

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

```
BETRETE BURG   burg-nr
BETRETE SCHIFF shiff-nr
```

19.9 BEWACHE

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

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

```
BEWACHE [NICHT]
```

19.10 BOTSCHAFT

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

```
BOTSCHAFT [AN] EINHEIT einh-nr   [einh-nr etc.]   "text"
BOTSCHAFT [AN] PARTEI  partei-nr [partei-nr etc.] "text"
BOTSCHAFT [AN] REGION  "text"
```

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

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

19.11 EINHEIT

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

```
EINHEIT einheit-nr
```

Die Befehle einer neuen Einheit beginnt man wiederum mit dem Schlüsselwort '`EINHEIT`'. Befehle, die nicht einer Einheit gegeben werden, werden *nicht ausgeführt!*

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

19.12 ENDE

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

```
ENDE
```

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

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

19.13 FINDE

'FINDE' verlangt die Adresse des Spielers einer gegebenen Partei. Hiermit kann man auch nur seine eigene Adresse verlangen, um zu überprüfen, ob sie richtig gesetzt ist. Die eigene Adresse kann man mit dem Befehl 'ADRESSE' ändern. Mit dem Parameter 'ALLES' bekommt man eine Liste *aller* Adressen der Mitspieler. Dies geht schneller, wenn man mir eine E-Mail mit dem subject 'ATLANTIS ADRESSEN SCHICKEN' schickt.

```
FINDE partei-nr
FINDE ALLES
```

19.14 FOLGE

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

```
FOLGE einheit-nr
```

'FOLGE' ist ein langer Befehl.

19.15 FORSCHE

Die Einheit – welche aus Magiern bestehen muss – beginnt mit diesem Befehl nach neuen Zaubersprüchen zu forschen. Dies kostet 200 Silber. Die Einheit muss dieses Geld bei sich tragen. Wenn keine Spruchstufe angegeben ist, versucht die Einheit, auf der höchstmöglichen Stufe zu forschen. Diese Stufe berechnet sich aus der Hälfte des Magietalentes, abgerundet. Also kann ein Spruch der Stufe 1 erst entdeckt werden, wenn man ein Magietalent von 2 hat. Wird ein Zauberspruch entdeckt, wird seine Beschreibung automatisch in der Auswertung aufgeführt. Diese Beschreibung kann man sich mit dem Befehl 'ZEIGE' erneut zeigen lassen. See Chapter 11 [Magier], page 22.

```
FORSCHE [spruch-stufe]
```

'FORSCHE' ist ein langer Befehl.

19.16 GIB

Eine ganze Menge kann mit diesem Befehl übergeben werden. Bedingung ist, dass die angegebene Einheit Sachen annimmt. Dies tut sie nur, wenn sie zur eigenen oder einer alliierten Partei gehört, oder wenn sie diesen Monat einen 'KONTAKTIERE' Befehl für die Gebereinheit gegeben hat.

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

```
GIB einheit-nr anzahl SILBER
GIB einheit-nr anzahl PERSONEN
GIB einheit-nr anzahl "gegenstand"
```

```
GIB einheit-nr "zauberspruch"
GIB einheit-nr ZAUBERBUCH
GIB einheit-nr ALLES
GIB einheit-nr EINHEIT
GIB einheit-nr KOMMANDO

GIB BAUERN anzahl SILBER
GIB BAUERN anzahl PERSONEN
GIB BAUERN anzahl "gegenstand"
GIB BAUERN ALLES
GIB BAUERN EINHEIT

GIB 0 anzahl SILBER
GIB 0 anzahl PERSONEN
GIB 0 anzahl "gegenstand"
GIB 0 ALLES
GIB 0 EINHEIT
```

Diverses

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

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

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

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

Kommando über Schiffe und Burgen

Hat eine Einheit ein Schiff oder eine Burg unter ihrem Kommando – ist sie also die erste aufgeführte Einheit im Schiff oder in der Burg – kann sie das Kommando auch an andere Einheiten übergeben:

```
GIB 1203 KOMMANDO
```

Neue Einheiten

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

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

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

Das muss so geschrieben werden:

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

Transfer von Personen und Einheiten

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

```
* Tcheela, Kuechenchef (896), Juenger des blauen Mondes (1), 1
```

```
Person, kampfbereit, Talente: Wahrnehmung 1 [60], Default: "lern
wahrn".
```

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

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

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

Nächsten Monat hat Tcheela die Partei gewechselt:

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

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

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

Mit '`GIB einheit-nr EINHEIT`' übergibt man die Einheit an die Partei der angegebenen Einheit. Mit '`GIB einheit-nr ALLES`' fusioniert man die Einheit mit der angegebenen Einheit.

Zaubersprüche

Eine Einheit von Magiern kann einer anderen Einheit einen Zauberspruch zum Abschreiben "geben". Die andere Einheit wird den Spruch lernen können, wenn die Stufe des Spruches kleiner oder gleich der Hälfte des Magietalentes der Einheit ist, aufgerundet. Danach können nun beide Einheiten den Zauberspruch. Um beispielsweise einen Spruch der Stufe 3 zu erforschen, muss man ein Magietalent von 6 haben, um den Spruch aber von einem anderen Magier bekommen zu können, braucht man nur Magie 5. See Chapter 11 [Magier], page 22.

```
GIB 1543 "Feuerball"
```

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

```
GIB 1543 ZAUBERBUCH
```

19.17 HELFE

Mit diesem Befehl alliiert sich eine Partei (einseitig) mit einer anderen, bzw. löst eine solche Allianz (einseitig) auf. Die andere Partei wird davon nichts bemerken! Erst im Ernstfall erkennt man die wahre Gesinnung der Gegenpartei. See Section 17.1 [Allianzen], page 31.

```
HELFE partei-nr [NICHT]
```

Die eigenen Einheiten werden alles annehmen, was alliierte Einheiten ihnen geben (Silber, Personen, Gegenstände usw.), sie werden ihnen nirgends den Eintritt verwehren und alliierte Einheiten sogar in Regionen Steuern eintreiben lassen, die sie bewachen.

19.18 KAEMPFE

Normalerweise kämpfen im Falle eines Angriffes alle Einheiten einer Partei mit. Mit diesem Befehl kann die Reaktion einer Einheit im Falle eines Kampfes genauer bestimmt werden. See Section 17.2.2 [Die Schlacht], page 32.

```
KAEMPFE
KAEMPFE HINTEN
KAEMPFE NICHT
```

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

'`kaempfe hinten`'
Die Einheit kämpft hinter der Front in jeder Schlacht, bei der die eigene Partei involviert ist. Hinter der Front können nur Schusswaffen und Kampfzauber verwendet werden. Ist die Front aufgerieben, werden diese Einheiten nachrücken und können attackiert werden! Dies verwendet man mit Vorteil für Schützen, Taktiker und Magier. Die Einheit hat den Status '`kaempft hinten`'.

'`kaempfe nicht`'
Die Einheit versucht allen Kämpfen aus dem Weg zu gehen. Dies setzt man mit Vorteil für Kundschafter mit hohem Tarnungstalent ein. Wenn die Einheit von der angreifenden Partei nicht direkt angegriffen wird, und ihre Parteizugehörigkeit unbekannt ist, dann wird sie dem Kampf aus dem Weg gehen können. Die Einheit hat den Status '`kaempft nicht`'. Die Einheit wird in Kämpfe verwickelt werden, wenn sie die angreifende Einheit oder die verteidigende Einheit ist, oder wenn sie zur verteidigenden Partei gehört, und die angreifende Seite dies erkennen kann. Dies ist dann der Fall, wenn die angreifende Seite die die Parteizughörigkeit der verteidigenden Einheit und der nicht kämpfenden Einheit erkennen kann und beide zur gleichen Partei gehören. '`KAEMPFE NICHT`' nützt also vor allem dann, wenn die eigene Einheit ein hohes Tarnungstalent und der Angreifer kein entsprechend hohes Wahrnehmungstalent hat.

19.19 KAMPFZAUBER

Der genannte Zauberspruch wird zum Kampfzauber erwählt – zu dem Zauber, den die Einheit im Kampf verwenden wird. Einmal gesetzt bleibt er bis zur nächsten Änderung gesetzt. Nimmt der Magier an keinen Kämpfen teil, bleibt dies natürlich ohne Auswirkung. Nicht alle Zaubersprüche sind Kampfzauber. Die Beschreibung der Zaubersprüche kann man sich mit dem Befehl '`ZEIGE`' erneut zeigen lassen. See Chapter 11 [Magier], page 22.

```
KAMPFZAUBER "zauberspruch"
```

19.20 KAUFE

Wenn die Einheit das Talent Handeln hat, wird sie versuchen, die genannte Anzahl Luxusgüter zu kaufen. Dies geht nur, wenn sich in der Region eine Burg befindet, in deren Nähe der Markt abgehalten werden kann, und wenn das Produkt in der Region produziert wird. Pro Person, Talentpunkt und Monat können 10 Luxusgüter gekauft werden. See Chapter 7 [Handel], page 17.

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

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

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

```
Zaalsehuur (0,4), Ebene, 4511 Bauern, $57607, 730 Pferde. Im Norden
liegt Ozean (0,3), im Sueden Ozean (0,5), im Osten die Ebene von
Torridon (1,4) und im Westen der Sumpf von Oranmore (-1,4).

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

Der entsprechende Befehl lautet:

```
VERKAUFE 10 "Juwelen" UND 5 "Balsam" UND KAUFE "Gewuerzballen"
```

'`KAUFE`' ist ein langer Befehl.

19.21 KONTAKTIERE

Einheiten fremder Parteien koennen einem nichts geben, ausser man ist mit den jeweiligen Parteien alliiert. See Section 17.1 [Allianzen], page 31. Um dies im begrenzten Masse doch zu erlauben, verwendet man den '`KONTAKTIERE`' Befehl.

```
KONTAKTIERE einheit-nr
```

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

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

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

```
PARTEI 125
  EINHEIT 311
```

```
    GIB 456 1000 Silber ; Tribut!
    [...]

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

19.22 LEHRE

Um die Zeit herabzusetzen, die eine andere Einheit braucht, um ein Talent zu erlernen, kann man sie das Talent lehren. Dazu muss die lehrende Einheit in dem betreffenden Talent besser als die lernende Einheit sein – dann lernt die lernende Einheit doppelt so schnell, als wenn sie versucht, ihr Talent auf eigene Faust zu verbessern. Einheiten lernen Talente mit dem '`LERNE`' Befehl. See Section 3.1 [Talente lernen], page 9.

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

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

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

```
EINHEIT 51
 LEHRE 54 TEMP 54
EINHEIT 54
 LERNE UNTERHALTUNG
 GIB TEMP 54 50 SILBER
 MACH TEMP 54
  REKRUTIERE 1
  LERNE WAGENBAU
  BENENNE EINHEIT "Schreinerlehrling Tim"
 ENDE
```

'`LEHRE`' ist ein langer Befehl.

19.23 LERNE

Mit diesem Befehl verbringt die Einheit einen Monat mit dem Lernen des angegebenen Talentes. Man muss einen Monat lang lernen, um ein Talent auf die Stufe 1 zu bringen, weitere zwei Monate, um das Talent von Stufe 1 auf die Stufe 2 zu bringen, weitere drei Monate, um das Talent von Stufe 2 auf Stufe 3 zu bringen, etc. Normalerweise sind 2 Talentpunkte doppelt so effektiv wie 1 Talentpunkt, 3 Talentpunkte dreimal so effektiv, etc. Die Lernzeit lässt sich halbieren, wenn eine andere, bessere Einheit den '`LEHRE`' Befehl verwendet und als Lehrer fungiert. See Section 3.1 [Talente lernen], page 9.

```
LERNE "talent"
```

'LERNE' ist ein langer Befehl.

19.24 LIEFERE

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

```
LIEFERE einheit-nr anzahl "gegenstand"
LIEFERE NICHT
```

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

```
EINHEIT 4011
 LERNE "Reiten"
 LIEFERE NICHT

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

EINHEIT 407
 MACHE "Schwerter"
```

19.25 MACHE

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

```
MACHE "gegenstand"
MACHE anzahl "gegenstand"

MACHE STRASSE
MACHE BURG   [burg-nr]
MACHE SCHIFF [schiff-nr]
MACHE "schiffstyp"
MACHE

MACHE TEMP unit-alias-nr
```

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

Gegenstände

Will man andere Gegenstände machen, verwendet man 'MACHE "gegenstand"'. Falls dies von Belang ist, kann man eine geringere Anzahl als die maximal moegliche angeben. Für alle Gegenstände braucht man ein Talent und einen bestimmten Rohstoff. See Chapter 13 [Waren], page 24.

Strassen, Burgen, Schiffe

Will man in einer Region das Durchreisen durch Strassen und Brücken erleichtern, verwendet man '`MACHE STRASSE`'. Um Strassen zu bauen, braucht man das Talent Strassenbau und Steinquader. See Chapter 16 [Strassen], page 30.

Um eine neue Burg zu bauen, verwendet man '`MACHE BURG`'. Ist man innerhalb von einer Burg, kann man mit '`MACHE`' oder '`MACHE BURG`' an dieser weiterbauen. Burgen können beliebig ausgebaut werden. Um an Burgen zu bauen, muss man Steinquader und das Talent Burgenbau haben. Befindet man sich ausserhalb der Burg, an der man weiterbauen will, muss man deren Nummer mit angeben ('`MACHE BURG 17`'). See Chapter 14 [Burgen], page 26.

Will man ein neues Schiff bauen, muss man den Schiffstyp angeben. Einmal im Schiff, kann man mit '`MACHE`' oder '`MACHE SCHIFF`' daran weiterbauen. Will man an einem anderen Schiff weiterbauen, muss man dessen Nummer angeben. An Schiffen kann nur bis zu der am Anfang angegebenen Grösse weiter gebaut werden. Um Schiffe zu bauen, muss man das Talent Schiffsbau und Holzstämme haben. Beispiel: Im ersten Monat verwendet man '`MACHE "Langboot"`' um ein neues Schiff zu bauen. Angenommen es bekommt vom Computer die Nummer 62. Im nächsten Monat verwendet man '`MACHE SCHIFF`' falls man die Einheit innerhalb des Schiffes ist, oder '`MACHE SCHIFF 62`' falls die Einheit ausserhalb des Schiffes ist, um am Schiff Nummer 62 weiter zu bauen. Wird '`MACHE "Langboot"`' wiederholt, so wird ein zweites Langboot angefangen! See Chapter 15 [Schiffe], page 28.

Neue Einheiten

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

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

```
EINHEIT 17
 GIB TEMP 1 5 PERSONEN          ; Einheit 17
 LEHRE TEMP 1                   ; Einheit 17
 MACHE TEMP 1
  BENENNE EINHEIT "Drachenreiter"; TEMP 1
  LERNE SCHWERTKAMPF            ; TEMP 1
 ENDE
```

```
GIB TEMP 2 100 SILBER          ; Einheit 17
MACHE TEMP 2
 REKRUTIERE 1                  ; TEMP 2
 BENENNE EINHEIT "Tom"         ; TEMP 2
 LERNE BERGBAU                 ; TEMP 2
```

19.26 NACH

Mit dem Befehl '`NACH`' bewegt sich die Einheit durch die Welt von Atlantis. Die Einheiten geben hierbei nicht die Koordinaten ihres Zieles an, sondern die Himmelsrichtung, in die sie reisen wollen. Die Himmelsrichtungen sind '`Norden`', '`Osten`', '`Sueden`' und '`Westen`'. Wer nach Osten will, sollte nicht nach Westen gehen. See Chapter 12 [Reisen], page 23.

```
NACH richtung [richtung etc.]
```

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

```
NACH Norden       ; zu Fuss
NACH Norden Norden; zu Pferd geht es schneller!
```

'`NACH`' ist ein langer Befehl.

19.27 NAECHSTER

Dies beendet die Befehle für eine Partei. Mit '`NAECHSTER`' sollte man seine Befehlsdatei abschliessen.

```
NAECHSTER
```

19.28 PARTEI

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

```
PARTEI partei-nr "passwort"
```

19.29 PASSWORT

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

```
PASSWORT "neues-passwort"
```

Vorsicht:

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

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

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

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

19.30 REKRUTIERE

Pro angeheuerter Person muss man 50 Silber an Rekrutierungskosten ausgeben. Die rekrutierende Einheit muss diese 50 Silber bei sich tragen. Wird eine neue Einheit erschaffen, muss man der neuen Einheit das nötige Geld geben, damit sie Personen rekrutieren kann. Die 50 Silber gehen an die Bauern.

```
REKRUTIERE anzahl
```

Heuert man Mitglieder an, so verwässern sich die Talente in der Einheit, da die Neuen nichts können ausser '`ARBEITEN`' – das kann jeder. Die angesammelten Personentage der alten Einheit werden einfach auf die neue Anzahl Mitglieder verteilt. Beispiel: Jenom der Bogenbauer hat das Talent Waffenbau 1 [30]. Wenn Jenom nun zwei weitere Leute rekrutiert, werden die bisherigen 30 Personentage auf drei Leute aufgeteilt, und die neue Einheit hat Waffenbau 0 [10]. Nachdem man Leute rekrutiert hat, kann man durchaus noch andere Befehle ausführen. '`REKRUTIERE`' ist vor allem für neue Einheiten wichtig.

```
GIB TEMP 4 100 SILBER
MACH TEMP 4
 REKRUTIERE 2
 LERNE "Steinbau"
 BENENNE EINHEIT "Die Steinhauer von Luederitz"
ENDE
```

19.31 SAMMEL

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

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

```
SAMMEL ALLES
SAMMEL anzahl [Silber]
```

```
SAMMEL BEUTE
```

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

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

EINHEIT 6715
  LERNE "Taktik"

EINHEIT 155
  ; diese Einheit verdient anschliessend genug Silber, um
  ; alle zu ernaehren.  Ein GIB Befehl an Einheit 6715 waere
  ; durch den SAMMEL Befehl zum scheitern verurteilt!
  TREIBE Steuern ein
```

Der 'SAMMEL BEUTE' Befehl kann nötig sein, wenn eine Einheit nach einem Kampf sich weiterbewegen möchte, die Feinde aber so viel Beute bei sich tragen, dass die eigene Einheit diese nicht mehr zu tragen vermag. In diesem Fall wird 'GIB 0' oder 'GIB BAUERN' mit 'SAMMEL BEUTE' kombiniert.

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

19.32 SENDE

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

```
SENDE AUSWERTUNG [NICHT]
SENDE COMPUTER   [NICHT]
SENDE ZIPPED     [NICHT]
SENDE STATISTIK  [NICHT]
SENDE ZEITUNG    [NICHT]
SENDE KOMMENTAR  [NICHT]
```

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

'`Computer`'
: Diese Auswertung ist für Computer leichter zu lesen. Mit ihr kann jede Art von selber geschriebenen Programmen gespeist werden, z.B. Computerspieler, oder Kartenzeichner. Zu Beginn des Spieles erhält man keine Computerauswertung, sie muss mit dem Befehl '`SENDE COMPUTER`' verlangt werden. Die Computerauswertung ist eine ASCII Datei und mit genug Kommentaren versehen, damit man sie verstehen kann. *Die Computerauswertung kann erst am nächsten ZAT generiert werden.* '`SENDE COMPUTER`' ist ein normaler, kurzer Befehl, den irgendeine Einheit der Partei ausführen muss.

'`Zipped`'
: Diese Option bewirkt, dass Auswertungen, Zeitung und Kommentar gezipped und uuencoded verschickt werden. Oft reduziert dies die Groesse der Auswertung dramatisch.

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

'`Zeitung`'
'`Kommentar`'
: Die Zeitung und der Kommentar können auch abbestellt werden. Normalerweise werden beide Dateien allen Spielern zugeschickt.

Am Anfang des Spieles gelten für jeden Spieler folgende Optionen:

```
SENDE AUSWERTUNG
SENDE COMPUTER NICHT
SENDE ZIPPED NICHT
SENDE STATISTIK
SENDE ZEITUNG
SENDE KOMMENTAR
```

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

```
EINHEIT 1031
 SENDE COMPUTER
```

19.33 STIRB

Dies bewirkt, dass die Partei sich auflöst und nicht mehr mitspielt. Das Passwort muss zur Sicherheit noch einmal angeben werden. Die Partei erhält keine letzte Auswertung mehr.

Wem dies zu anstrengend ist, kann auch einfach drei Runden lang keine Befehle einschicken. So wird man automatisch aus dem Spiel geworfen.

```
STIRB "passwort"
```

Auch hier muss eine Einheit diesen Befehl geben!

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

19.34 TREIBE

Jede bewaffnete und trainierte Person in der Einheit wird versuchen, bis zu 50 Silber aus den Bauern herauszuquetschen. See Chapter 10 [Steuern eintreiben], page 21. Wenn eine fremde, nicht alliierte Partei die Region bewacht, kann man normalerweise keine Steuern eintreiben. Man kann in solchen Fällen nur Steuern eintreiben, wenn in der gleichen Runde alle fremden Einheiten mit dem '`bewacht die Region`' Status einen '`KONTAKTIERE`' Befehl eingegeben haben.

```
TREIBE [Steuern ein]
TREIBE anzahl [an Steuern ein]
```

Besonders bei grossen Heeren in dünn besiedelten Regionen kann es vorkommen, dass unter den Bauern eine grosse Hungersnot ausbrechen würde, wenn das Heer den maximal möglichen Betrag an Steuern eintreiben würde. Wenn das Sterben der Bauern nicht erwünscht ist, kann man seine *maximalen* Steuer Einnahmen freiwillig einschränken, indem man den maximalen Betrag mit angibt. Angenommen in einer Bergregion leben 500 Bauern, die kein Geld besitzen, und 100 Ritter treiben hier Steuern ein. Die Bauern verdienen 5500 Silber, und die Ritter könnten 5000 Silber eintreiben. Die verbleibenden 500 Silber reichen nur für 50 Bauern. Von den 450 hungernden Bauern würden 2/3 (etwa 300) verhungern. Mit dem Befehl '`TREIBE 1000`' würden die Ritter nur 1000 Silber eintreiben, und nur 50 Bauern müssten Hunger leiden. Von diesen 50 hungernden Bauern würden etwa 33 sterben.

'`TREIBE`' ist ein langer Befehl.

19.35 UNTERHALTE

Die Einheit mit diesem Befehl wird den Monat damit verbringen, die Bauern zu unterhalten. Pro Person und Talentpunkt im Unterhalten kann man so 20 Silber verdienen. Die Bauern geben aber nur 1/20 ihres Geldes für Unterhaltung aus. See Chapter 6 [Unterhaltung], page 16.

```
UNTERHALTE
```

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

'UNTERHALTE' ist ein langer Befehl.

19.36 VERKAUFE

Die im Handeln kundige Einheit kann mit diesem Befehl Luxusgüter, in dessen Besitz sie ist, an die Bauern verkaufen. Dies geht nur, wenn sich in der Region eine Burg befindet, in deren Nähe der Markt abgehalten werden kann, und wenn eine Nachfrage nach dem Produkt besteht. Pro Person, Talentpunkt und Monat können 10 Luxusgüter verkauft werden. Die Bauern müssen genug Geld haben, um sich die verkauften Luxusgüter auch leisten zu köennen – selbst wenn ihnen dieses Geld nachher nicht abgezogen wird. See Chapter 7 [Handel], page 17.

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

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

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

```
Zaalsehuur (0,4), Ebene, 4511 Bauern, $57607, 730 Pferde. Im Norden
liegt Ozean (0,3), im Sueden Ozean (0,5), im Osten die Ebene von
Torridon (1,4) und im Westen der Sumpf von Oranmore (-1,4).

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

```
VERKAUFE 10 Juwelen UND 5 Balsam UND KAUFE 10 Gewuerz
```

'VERKAUFE' ist ein langer Befehl.

19.37 VERLASSE

Die Einheit wird das Schiff oder die Burg, in der sie sich befindet, verlassen. Wenn man die Befehle 'BETRETE' oder 'NACH' verwendet, verlassen die Einheiten z.T. automatisch ihre Schiffe und Burgen. Dies funktioniert allerdings nicht immer: Ist die Einheit in einem Schiff und verwendet 'NACH', wird sie versuchen in diese Richtung zu segeln, auch wenn dort Festland ist. In diesem Fall muss die Einheit den 'VERLASSE' *und* den 'NACH' Befehl bekommen. Verlassen Kommandeure ihr Schiff oder ihre Burg, ohne die Nachfolge zu regeln, so uebernimmt die Einheit das Kommando, welche von allen zurückbleibenden Einheiten am längsten im Schiff oder in der Burg ist.

```
VERLASSE
```

19.38 ZAUBERE

Mit diesem Befehl wird eine Magiereinheit versuchen, den genannten Zauberspruch zu zaubern. Dies nimmt den gesamten Monat in Anspruch. Kampfzauber können so nicht gezaubert werden – will man sie gegen eine Einheit oder die Bauern verwenden, muss mit dem '`KAMPFZAUBER`' Befehl der Einheit einen Kampfzauber setzten und die Einheit oder die Bauern mit '`ATTACKIERE`' angreifen. Zaubersprüche erhält man, indem man sie sich von anderen Magiern geben lässt, oder indem man sie selber mit '`FORSCHE`' entdeckt. See Chapter 11 [Magier], page 22.

```
ZAUBERE "zauberspruch"
```

'`ZAUBERE`' ist ein langer Befehl.

19.39 ZEIGE

Dies zeigt die Beschreibung zu einem bekannten oder zu allen bekannten Zauberspruechen erneut an. Dieser Befehl kann nur von Magiern ausgeführt werden, die den betreffenden Zauberspruch schon können. See Chapter 11 [Magier], page 22.

```
ZEIGE "zauberspruch"
ZEIGE ALLES
```

19.40 ZERSTOERE

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

```
ZERSTOERE
```

20 Ausführliches Beispiel

Hier nun ein Beispiel für die ersten paar Auswertungen und Befehle. See Chapter 19 [Liste der Befehle], page 42. Diese Daten kommen aus einem Testspiel, welches ich laufen liess, um die Daten zu generieren. Beim Lesen dieses Beispieles ist Vorsicht angebracht: Wenn sich die Regeln ändern, wird dieses Beispiel nicht automatisch nachgeführt! Da ich selber alle Befehle gab, mögen es zudem nicht gerade die besten gewesen sein...

20.1 Erste Runde

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

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

                               Meldungen

Automatische Begruessung durch den Computer: Willkommen auf Atlantis!
Bitte vergesst euer Passwort nicht.  Es ist in der Vorlage der Befehle
am Ende der Auswertung noch einmal aufgefuehrt, zusammen mit euer
Partei-Nr. und Eurer Einheit-Nr.  Wenn ihr Fragen habt, koennt ihr
euch gerne an den Spielleiter wenden.  Fuer Beispiele von
Befehlsdateien koennt ihr euch die FAQ ansehen, dort sind drei
Befehlsdateien aufgefuehrt.
Eine Botschaft von Eine Gemeinschaft von Bergmoenchen (5) in Elsig
(3,3): 'Friede sei mit euch, liebe Mitmenschen.  Lasst euch nicht zu
Gewalt und Totschlag verleiten. Kommt Zeit kommt Rat. Wir glauben
fest, dass es nicht zu Blutvergiessen kommen darf!'

                               Einkommen

Nummer 1 (1) verdient $11 mit arbeiten.

                            Aktueller Status

-------------------------------------------------------------

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

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

Statistik
```

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

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

  - Nummer 2 (2), 1 Person.

  - Nummer 3 (3), 1 Person.

  - Nummer 4 (4), 1 Person.

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

-------------------------------------------------------------


Vorlage fuer den naechsten Zug:

PARTEI 1 "jwtmp"

; Elsig (3,3)

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

NAECHSTER
```

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

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

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

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

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

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

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

In der Region gibt es 5638 Bauern, die zusammen 2850 Silber besitzen. In der nächsten Runde werden die Bauern mehr Silber produziert haben. Davon werden 1/20 an Unterhalter abgegeben, berechnen wir einmal 1/20 von 64868 Silber, also rund 3243 Silber. Dies ist einiges an Geld, deshalb wollen wir hier in Elsig ein paar Unterhalter stationieren, da wir somit gleich kurzfristig eine Einnahmequelle haben. Sollte der Plan nicht funktionieren, werden wir alle Einheiten auswandern lassen. See Chapter 6 [Unterhaltung], page 16.

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

Mal sehen wer noch mit uns angefangen hat. Da sind noch 3 weitere Einheiten mit seltsamen Namen sowie die Einheit Nummer 5, die Bergmönche, von denen wir schon eine Meldung erhalten haben. Wie man sieht, hat die Einheit des Computers schon einen schönen Namen und eine schöne Beschreibung bekommen. Unsere eigene Einheit hat 5001 Silber und einen Default Befehl von '`ARBEITEN`'. See Chapter 5 [Arbeiten], page 14.

Wenn wir uns die Adressen der Mitspieler schicken lassen (E-Mail an mich mit dem subject '`ATLANTIS ADRESSEN SCHICKEN`'), können wir ihnen E-Mails schreiben, und ihnen ein Bündniss vorschlagen. Die erhaltene Adressenliste zeigt die Namen der Parteien und die Adressen der Mitspieler. Darunter findet sich auch unsere Partei – '`Nummer 1 (1)`' – mit der korrekten Adresse.

```
Monster (0)
    keine

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

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

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

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

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

Als erstes kopieren wir uns die Vorlage in eine Datei:

```
PARTEI 1 "jwtmp"

; Elsig (3,3)

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

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

```
PARTEI 1 "jwtmp"

; Elsig (3,3)

EINHEIT 1; Nummer 1 [1, $5001]

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

 MACH TEMP 1
  REKRUTIERE 1
  BENENNE EINHEIT "Jim, der Berghirte"
```

```
 BESCHREIBE EINHEIT "Der unauffaellige Hirte verfolgt erstaunt das
                     Treiben in diesen Bergen."
 NACH Osten
ENDE

MACH TEMP 2
 REKRUTIERE 1
 BENENNE EINHEIT "Joana, die Ziegenhirtin"
 BESCHREIBE EINHEIT "Joana ist eine Kraeutersammlering, die den hier
                     Lebenden wenn moeglich aus dem Weg geht."
 NACH Westen
 ENDE

MACH TEMP 3
 REKRUTIERE 1
 BENENNE EINHEIT "Jeemon, der Gletschermann"
 BESCHREIBE EINHEIT "In seiner einsamen Fellhuette knapp unter der
                     Schneegrenze lebt Jeemon, einsam und abseits der
                     Welt. Reisende, die den Gletscher ueberqueren
                     wollen, bespuckt er."
 NACH Norden
 ENDE

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

MACH TEMP 4
 REKRUTIERE 5
 BENENNE EINHEIT "Joog Noom und seine Brueder"
 BESCHREIBE EINHEIT "Die Noom Familie ist eine Familie von Akrobaten
                     und wilden Reitern. Sie zuechten die besten
                     Pferde von Elsig."
 LERNE PFERDEDRESSUR
 ENDE

; Lernen Reiten und Wahrnehmung bis die ersten Pferde da sind

MACH TEMP 5
 REKRUTIERE 5
 BENENNE EINHEIT "Weitere Mitglieder der Noom Familie"
 LERNE REITEN
 ENDE

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

MACH TEMP 6
 REKRUTIERE 10
```

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

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

GIB TEMP 1 100 Silber
GIB TEMP 2 100 Silber
GIB TEMP 3 100 Silber
GIB TEMP 4 500 Silber
GIB TEMP 5 500 Silber
GIB TEMP 6 1000 Silber

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

NACH SUEDEN

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

BENENNE EINHEIT "Jeehla, Scharfschuetze der Noom Familie"
BENENNE PARTEI "Das Reich der Noom"
PASSWORT "Noome sind gut fuer Dich!"
HELFE 2

NAECHSTER
```

Wenn wir dies einschicken, bekommen wir am nächsten Tag die Bestätigung:

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

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

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

Compiled: Dec 28 1996, 17:20:09

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

```
Es wurden Befehle fuer 1 Partei und 1 Einheit gelesen.
Es wurde eine Warnung entdeckt.
```

Wir haben etwas vergessen! Deswegen ändern wir die Befehle dort und schicken die Befehle erneut ein. ACHECK, das Programm, welches die Befehlsdateien prüft, kann man auch bestellen (E-Mail an mich mit dem subject '`ATLANTIS ACHECK SCHICKEN`').

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

Jetzt erhalten wir die gewünschte Antwort:

```
[...]
Es wurden Befehle fuer 1 Partei und 1 Einheit gelesen.
Die Befehle scheinen in Ordnung zu sein.
```

20.2 Zweite Runde

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

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

 Meldungen

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

                         Verschiedenes

Jeehla, Scharfschuetze der Noom Familie (1) zahlte $100 an Jim, der
Berghirte (6).
Jeehla, Scharfschuetze der Noom Familie (1) zahlte $100 an Joana, die
Ziegenhirtin (7).
Jeehla, Scharfschuetze der Noom Familie (1) zahlte $100 an Jeemon, der
Gletschermann (8).
Jeehla, Scharfschuetze der Noom Familie (1) zahlte $500 an Joog Noom
und seine Brueder (9).
Jeehla, Scharfschuetze der Noom Familie (1) zahlte $500 an Weitere
Mitglieder der Noom Familie (10).
Jeehla, Scharfschuetze der Noom Familie (1) zahlte $1000 an Jierog und
Co. (11).
Jim, der Berghirte (6) rekrutiert 1.
```

```
Joana, die Ziegenhirtin (7) rekrutiert 1.

Jeemon, der Gletschermann (8) rekrutiert 1.
Joog Noom und seine Brueder (9) rekrutiert 5.
Weitere Mitglieder der Noom Familie (10) rekrutiert 5.
Jierog und Co. (11) rekrutiert 10.
Joog Noom und seine Brueder (9) lernt Pferdedressur.
Weitere Mitglieder der Noom Familie (10) lernt Reiten.
Jierog und Co. (11) lernt Unterhaltung.

                         Bewegungen

Jeehla, Scharfschuetze der Noom Familie (1) wandert von Elsig (3,3)
nach Erdenet (3,4).
Jim, der Berghirte (6) wandert von Elsig (3,3) nach Carahue (4,3).
Joana, die Ziegenhirtin (7) wandert von Elsig (3,3) nach Purcs (2,3).
Jeemon, der Gletschermann (8) wandert von Elsig (3,3) nach Orgh Joon
(3,2).

                      Aktueller Status

Wir helfen folgenden Parteien: Nummer 2 (2).

-------------------------------------------------------------

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

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

Statistik

Lohn fuer einen Monat Arbeiten: $11
Arbeitsplaetze in der Region diesen Monat: max. 2000
Erwarteter Lohn der arbeitenden Bauern: ca. $22000
Davon Geld fuer Unterhaltung: max. $1100
Steuern fuer eine stabile Population bei max. Unterhaltung: $0
Kaufkraft der Bauern bei max. Unterhaltung: $0
Anzahl Luxusgueter zu kaufen bei stabilen Preisen: 208
Anzahl Luxusgueter zu verkaufen bei stabilen Preisen: 34
Anzahl rekrutierbarer Bauern: max. 869
Personen: 1
Silber: 40
```

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

-------------------------------------------------------------

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

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


Statistik

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

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

-------------------------------------------------------------

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

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

```
Statistik

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

  - Nummer 3 (3), 1 Person.

  - Nummer 4 (4), 1 Person.

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

  * Joog Noom und seine Brueder (9), Das Reich der Noom (1), 5
    Personen, kampfbereit, $200, Talente: Pferdedressur 1 [30],
    Default: "LERNE PFERDEDRESSUR"; Die Noom Familie ist eine Familie
    von Akrobaten und wilden Reitern. Sie zuechten die besten Pferde
    von Elsig.

  * Weitere Mitglieder der Noom Familie (10), Das Reich der Noom (1),
    5 Personen, kampfbereit, $200, Talente: Reiten 1 [30], Default:
    "LERNE REITEN".

  * Jierog und Co. (11), Das Reich der Noom (1), 10 Personen,
    kampfbereit, $400, Talente: Unterhaltung 1 [30], Default: "LERNE
    UNTERHALTUNG "; Wilde Akrobaten aus der Noom Familie, welche von
    den wenigen Muenzen leben, welche die Bauern ihnen schenken.

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

-------------------------------------------------------------
```

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

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

Statistik

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

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

--------------------------------------------------------------

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

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

Statistik

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

```
Personen: 1
Silber: 40

  - Nummer 2 (2), 1 Person.

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

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

-------------------------------------------------------------


Vorlage fuer den naechsten Zug:

PARTEI 1 "Noome sind gut fuer Dich!"

; Purcs (2,3)

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

; Orgh Joon (3,2)

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

; Elsig (3,3)

EINHEIT 9; Joog Noom und seine Brueder [5, $200]
   LERNE PFERDEDRESSUR
EINHEIT 10; Weitere Mitglieder der Noom Familie [5, $200]
   LERNE REITEN
EINHEIT 11; Jierog und Co. [10, $400]
   LERNE UNTERHALTUNG

; Erdenet (3,4)

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

; Carahue (4,3)

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

```
        ARBEITEN

    NAECHSTER
```

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

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

```
Monster (0)
    keine

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

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

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

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

Sowohl Partei 2 als auch Partei 3 haben sich keinen Namen gegeben. Dies deutet darauf hin, dass 3 keine Befehl eingeschickt hat. Partei 2 hat Befehle eingeschickt, weil wir ja gesehen haben, wie die Einheit 2 nach Osten gelaufen ist. Damit stellt sich natürlich die Frage, was mit der Einheit 3 geschehen soll. Wenn wir jetzt Diebe ausgebildet hätten, könnten wir sie bestehlen! See Chapter 8 [Diebstahl], page 19. Wir wollen vorerst einmal keine Diebe ausbilden, sondern uns auf unseren ursprünglichen Plan konzentrieren. Damit wir nicht selber bestohlen werden, sollten wir aber bald einmal Leute mit Wahrnehmung ausbilden – nicht nur in fremden Regionen, sondern auch in unseren Heimatregionen.

Schwierigkeiten könnte uns die Einheit '`Brauner Schleimhaufen am Marktplatz`' von den BioVizzard bereiten – wenn diese Einheit auch unterhält, wie die Beschreibung vermuten lässt – dann könten die ganz schön Geld scheffeln: Die 30 Unterhalter verdienen nämlich schon 600 Silber. Da es aber 3478 Silber zu verdienen gibt, werden auch wir die 20 Silber pro Person verdienen, die wir uns erhofft haben.

Doch zurück zu der '`Horde rotaeugiger, haariger Wesen`' – die BioVizzards haben sich also ausgebreitet, und wenn Markus nicht aufpasst in den Bergen, dann werden die BioVizzards ihn in der nächsten Runde einfach erschlagen. Da sie angreifen können, bevor Markus mehr Leute rekrutieren kann, sollte er sich am Besten mit dem Spieler der BioVizzards in Verbindung setzen.

```
PARTEI 1 "Noome sind gut fuer Dich!"

; Purcs (2,3)

EINHEIT 7; Joana, die Ziegenhirtin [1, $40]
   LERNE Wahrnehmung

; Orgh Joon (3,2)

EINHEIT 8; Jeemon, der Gletschermann [1, $40]
   LERNE Wahrnehmung

; Elsig (3,3)

EINHEIT 9; Joog Noom und seine Brueder [5, $200]
   MACH Pferde
EINHEIT 10; Weitere Mitglieder der Noom Familie [5, $200]
   LERNE Wahrnehmung
EINHEIT 11; Jierog und Co. [10, $400]
   UNTERHALTE

; Erdenet (3,4)

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

   MACH TEMP 1
    REKRUTIERE 5
    LERN HOLZFAELLEN
    BENENNE EINHEIT "Jooganam, Holzfaeller, samt Freunde"
    BESCHREIBE EINHEIT "Eine rauhe Bande brutaler Holzhacker!"
    ENDE

   MACH TEMP 2
    REKRUTIERE 5
    LERN WAFFENBAU
    BENENNE EINHEIT "Jiilagh samt Frau und Kinder"
    BESCHREIBE EINHEIT "Armbrueste, Speer, Boegen--das ist sein
        Metier. Und die Familie hilft kraeftig mit."
    ENDE

   MACH TEMP 3
    REKRUTIERE 5
    LERN SPEERKAMPF
    BENENNE EINHEIT "Jhuuls Waldjaeger"
    BESCHREIBE EINHEIT "Halbnackte Wilde mit hoelzernen Speeren und
        wilder Bemalung im Gesicht"
    ENDE

   MACH TEMP 4
```

```
    LERN ARMBRUSTSCHIESSEN
    REKRUTIERE 5
    BENENNE EINHEIT "Jarg Fargh"
    BESCHREIBE EINHEIT "Verbissene Gesellen, die am liebsten Aepfel
            auf den Koepfen von Kindern zerschiessen..."
    ENDE

   GIB TEMP 1 250 SILBER
   GIB TEMP 2 250 SILBER
   GIB TEMP 3 250 SILBER
   GIB TEMP 4 250 SILBER

   LERNE ARMBRUSTSCHIESSEN

; Carahue (4,3)

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

NAECHSTER
```

20.3 Dritte Runde

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

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

                         Meldungen

Eine Botschaft von Eine Gemeinschaft von Bergmoenchen (5) in Elsig
(3,3): 'Helft mit, Krieg und Leiden zu verhindert. Gruendet auch ihr
kleine Gemeinschaften, die sich dem Frieden verschrieben haben. Glaubt
uns: Mit Gewalt erzeugt man nur weitere Gewalt, unter der man selber
auch zu leiden hat.'
Eine Botschaft von Wilde Horde rotaeugiger, haariger Wesen (13) in
Carahue (4,3): 'RAUS! IHR BOESE! WIR HAARIG!'

                          Kaempfe

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

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

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

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

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

                           Verschiedenes

Jeehla, Scharfschuetze der Noom Familie (1) zahlte $250 an Jooganam,
Holzfaeller, samt Freunde (15).
Jeehla, Scharfschuetze der Noom Familie (1) zahlte $250 an Jiilagh
samt Frau und Kinder (16).
Jeehla, Scharfschuetze der Noom Familie (1) zahlte $250 an Jhuuls
Waldjaeger (17).
Jeehla, Scharfschuetze der Noom Familie (1) zahlte $250 an Jarg Fargh
(18).
Jooganam, Holzfaeller, samt Freunde (15) rekrutiert 5.
Jiilagh samt Frau und Kinder (16) rekrutiert 5.
Jhuuls Waldjaeger (17) rekrutiert 5.
Jarg Fargh (18) rekrutiert 5.
Joana, die Ziegenhirtin (7) lernt Wahrnehmung.
Jeemon, der Gletschermann (8) lernt Wahrnehmung.
Weitere Mitglieder der Noom Familie (10) lernt Wahrnehmung.
Jeehla, Scharfschuetze der Noom Familie (1) lernt Armbrustschiessen.
Jooganam, Holzfaeller, samt Freunde (15) lernt Holzfaellen.
Jiilagh samt Frau und Kinder (16) lernt Waffenbau.
Jhuuls Waldjaeger (17) lernt Speerkampf.
Jarg Fargh (18) lernt Armbrustschiessen.

                             Einkommen

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

                             Produktion

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

                          Aktueller Status

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

```
--------------------------------------------------------------

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

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

Statistik

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

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

--------------------------------------------------------------

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

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

Statistik

Lohn fuer einen Monat Arbeiten: $11
Arbeitsplaetze in der Region diesen Monat: max. 80
Erwarteter Lohn der arbeitenden Bauern: ca. $880
Davon Geld fuer Unterhaltung: max. $44
Steuern fuer eine stabile Population bei max. Unterhaltung: $0
```

```
Kaufkraft der Bauern bei max. Unterhaltung: $0
Anzahl Luxusgueter zu kaufen bei stabilen Preisen: 15
Anzahl Luxusgueter zu verkaufen bei stabilen Preisen: 2
Anzahl rekrutierbarer Bauern: max. 62
Personen: 1
Silber: 30

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

-------------------------------------------------------------

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

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

Statistik

Lohn fuer einen Monat Arbeiten: $11
Arbeitsplaetze in der Region diesen Monat: max. 9910
Erwarteter Lohn der arbeitenden Bauern: ca. $58850
Davon Geld fuer Unterhaltung: max. $3529
Steuern fuer eine stabile Population bei max. Unterhaltung: $13555
Kaufkraft der Bauern bei max. Unterhaltung: $13555
Anzahl Luxusgueter zu kaufen bei stabilen Preisen: 321
Anzahl Luxusgueter zu verkaufen bei stabilen Preisen: 53
Anzahl rekrutierbarer Bauern: max. 1337
Personen: 20
Silber: 800
Pferde: 5

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

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

  - Eine Gemeinschaft von Bergmoenchen (5), Monster (0), 17 Personen,
    hat: 17 Schwerter; Mit einer dunkelroten Robe umhuellt und ihrem
```

langen, gebogenen Schwert auf dem Ruecken gehen sie gebueckt und bescheiden ihrer Arbeit nach. Im Laufe eines Monats kommen die Moenche in der ganzen Region herum, versuchen mit Wanderern Kontakte zu knuepfen und betonen immer wieder die Wichtigkeit des Friedens.

* Joog Noom und seine Brueder (9), Das Reich der Noom (1), 5 Personen, kampfbereit, $150, Talente: Pferdedressur 1 [40], hat: 5 Pferde, Default: "MACH Pferde"; Die Noom Familie ist eine Familie von Akrobaten und wilden Reitern. Sie zuechten die besten Pferde von Elsig.

* Weitere Mitglieder der Noom Familie (10), Das Reich der Noom (1), 5 Personen, kampfbereit, $150, Talente: Reiten 1 [30], Wahrnehmung 1 [30], Default: "LERNE Wahrnehmung".

* Jierog und Co. (11), Das Reich der Noom (1), 10 Personen, kampfbereit, $500, Talente: Unterhaltung 1 [40], Default: "UNTERHALTE"; Wilde Akrobaten aus der Noom Familie, welche von den wenigen Muenzen leben, welche die Bauern ihnen schenken.

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

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

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

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

Statistik

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

  * Jeehla, Scharfschuetze der Noom Familie (1), Das Reich der Noom
    (1), 1 Person, kampfbereit, $1481, Talente: Armbrustschiessen 1
    [30], Default: "LERNE ARMBRUSTSCHIESSEN".

  * Jooganam, Holzfaeller, samt Freunde (15), Das Reich der Noom (1),
    5 Personen, kampfbereit, Talente: Holzfaellen 1 [30], Default:
    "LERN HOLZFAELLEN"; Eine rauhe Bande brutaler Holzhacker!

  * Jiilagh samt Frau und Kinder (16), Das Reich der Noom (1), 5
    Personen, kampfbereit, Talente: Waffenbau 1 [30], Default: "LERN
    WAFFENBAU"; Armbrueste, Speer, Boegen--das ist sein Metier. Und
    die Familie hilft kraeftig mit.

  * Jhuuls Waldjaeger (17), Das Reich der Noom (1), 5 Personen,
    kampfbereit, Talente: Speerkampf 1 [30], Default: "LERN SPEERKAMPF";
    Halbnackte Wilde mit hoelzernen Speeren und wilder Bemalung im
    Gesicht.

  * Jarg Fargh (18), Das Reich der Noom (1), 5 Personen, kampfbereit,
    Talente: Armbrustschiessen 1 [30], Default: "LERN
    ARMBRUSTSCHIESSEN"; Verbissene Gesellen, die am liebsten Aepfel
    auf den Koepfen von Kindern zerschiessen...

-------------------------------------------------------------


Vorlage fuer den naechsten Zug:

PARTEI 1 "Noome sind gut fuer Dich!"

; Purcs (2,3)

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

; Orgh Joon (3,2)
```

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

; Elsig (3,3)

EINHEIT 9; Joog Noom und seine Brueder [5, $150]
   MACH Pferde
EINHEIT 10; Weitere Mitglieder der Noom Familie [5, $150]
   LERNE Wahrnehmung
EINHEIT 11; Jierog und Co. [10, $500]
   UNTERHALTE

; Erdenet (3,4)

EINHEIT 1; Jeehla, Scharfschuetze der Noom Familie [1, $1481]
   LERNE ARMBRUSTSCHIESSEN
EINHEIT 15; Jooganam, Holzfaeller, samt Freunde [5, $0]
   LERN HOLZFAELLEN
EINHEIT 16; Jiilagh samt Frau und Kinder [5, $0]
   LERN WAFFENBAU
EINHEIT 17; Jhuuls Waldjaeger [5, $0]
   LERN SPEERKAMPF
EINHEIT 18; Jarg Fargh [5, $0]
   LERN ARMBRUSTSCHIESSEN

NAECHSTER
```

Appendix A Reihenfolge der Befehle

1. '`MACH TEMP`'. Neue Einheiten werden erschaffen, und die nachfolgenden Befehle werden zur neuen Einheit kopiert.
2. Die Monster machen ihre Züge.
3. '`ADRESSE`', '`PASSWORT`' und '`SENDE`'.
4. Die Default Befehle werden gesetzt.
5. '`HELFE`', '`KAEMPFE`', '`KAMPFZAUBER`', '`BESCHREIBE`', '`BENENNE`', '`BEWACHE NICHT`', '`SAMMEL BEUTE`' und '`ZEIGE`'. Wichtig ist, dass Einheiten hier nur aufhören können zu bewachen, damit noch in diesem Zug andere Einheiten Steuern eintreiben können. Damit die Steuern nicht überraschend blockiert werden können, kann man erst am Ende der Runde mit '`BEWACHE`' beginnen. Desweiteren sieht man, dass die '`BESCHREIBE`' und '`BENENNE`' Befehle vom alten Burgherren oder Kapitän gegeben werden, falls dieser in der aktuellen Runde die Burg oder das Schiff verlässt.
6. '`BOTSCHAFT`', '`FINDE`' und '`KONTAKTIERE`'.
7. '`ATTACKIERE`'. Vor einem Kampf kann also '`HELFE`', aber weder '`NACH`' noch '`GIB`' noch '`REKRUTIERE`' ausgeführt werden.
8. '`BELAGERE`'. Diesen kann man nur ausführen, wenn man die Region bewacht, man also *vor* dieser Runde schon den '`BEWACHE`' Befehl gegeben hat. In dieser Runde abgegebene '`BEWACHE`' Befehle wurden noch nicht ausgeführt.
9. '`GIB`', '`LIEFERE`' und '`SAMMEL`'. Alles wird hier übergeben, ausser das Kommando über Burgen und Schiffe. Dies folgt später. '`SAMMEL BEUTE`' wurde schon vorher ausgeführt.
10. '`REKRUTIERE`'. Wenn in einer Runde eine Einheit Personen gleichzeitig mit '`GIB`' transferiert und mit '`REKRUTIERE`' rekrutiert, wird der Transfer zuerst ausgeführt. Die Talente der transferierten Personen werden durch das Rekrutieren nicht verwässert.
11. '`STIRB`'. Parteien die derart aus dem Spiel treten, konnten also in dieser Runde noch ihre letzten '`GIB`' Befehle abgeben.
12. Alle Einheiten ohne Mitglieder werden aufgelöst. Alle Parteien ohne Einheiten bekommen ihre letzte Auswertung.
13. '`BETRETE`'.
14. '`GIB KOMMANDO`'. Potentielle neue Burgherren und Kapitäne haben ihren neuen Herrschaftsbereich schon betreten.
15. '`VERLASSE`'. Erst nach erfolgreicher Übergabe dürfen ehemalige Burgherren und Kapitäne ihre Burgen und Schiffe verlassen.
16. '`ZERSTOERE`'. Bei einem Kommando Wechsel muss der *neue* Burgherr oder Kapitän den '`ZERSTOERE`' Befehl geben.
17. Jetzt werden die langen Befehle abgearbeitet. Zuert werden die '`FORSCHE`' und '`LEHRE`' Befehle ausgeführt.
18. '`MACHE`'.
19. Nun arbeiten die Bauern und die Einheiten führen den '`ARBEITE`' Befehl aus. Die Bauern haben nun sehr viel Geld zur Verfügung.
20. '`UNTERHALTE`'.

21. '`VERKAUFE`'.
22. '`KAUFE`'.
23. '`TREIBE`'.
24. '`LERNE`'.
25. '`ZAUBERE`'. Vor '`ZAUBERE`' wird noch überprüft, ob die Einheit ihre Zaubersprüche überhaupt noch beherrscht. Dies könnte nicht mehr der Fall sein, wenn beispielsweise nicht magiekundige Personen in die Einheit eingetreten sind. Dass '`ZAUBERE`' hier steht, ist wichtig: Es bedeutet, dass Zaubersprüche keinen Einfluss auf die Befehle haben, die schon abgearbeitet wurden.
26. '`BEKLAUE`'.
27. '`NACH`'.
28. '`FOLGE`'.
29. Um unliebsamen Überraschungen vorzubeugen, wird '`BEWACHE`' erst hier gesetzt. Somit erscheinen die Einheiten in der Auswertung schon mit dem Status '`bewacht die Region`', ohne dass die '`TREIBE`' Befehle dieser Runde beeinflusst werden.
30. Ganz am Ende treiben leere Schiffe auf hoher See, falls sie nicht genug Matrosen an Bord haben – nach einem Kampf könnte dies ja der Fall sein.
31. Die Bauern, Pferde und Wälder vermehren sich.
32. Die Unterhaltskosten werden den Einheiten und Bauern abgezogen; unterernaehrte Personen und Bauern verhungern zum Teil.
33. Am Ende wandert ein Teil der Bauern in Nachbarregionen aus.

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

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

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

Appendix B Zusammenfassung der Befehle

Dies ist die Liste der Befehle (see Chapter 18 [Befehle], page 37), die man den Einheiten geben kann. Jeder Befehl muss von einer Einheit ausgeführt werden, man kann nicht der Partei insgesamt Befehle geben. Einzelne Befehle wirken allerdings – obwohl sie von nur einer Einheit gegeben wurden – auf die ganze Partei. See Section 19.6 [BENENNE], page 43.

```
ADRESSE "neue adresse"          Setzt die Adresse des Spielers.
ARBEITE                         Verdient ein wenig Silber pro Person.
ATTACKIERE einheit-nr           Greift eine andere Einheiten an.
 ATTACKIERE BAUERN              Greift die Bauern an.
BEKLAUE einheit-nr              Beklaut eine andere Einheit.
BELAGERE burg-nr                Belagert eine Burg.
BENENNE EINHEIT "name"          Benennt eine Einheit.
 BENENNE PARTEI "name"          Benennt eine Partei.
 BENENNE BURG "name"            Benennt eine Burg.
 BENENNE SCHIFF "name"          Benennt ein Schiff.
 BENENNE REGION "name"          Benennt eine Region.
BESCHREIBE EINHEIT "text"       Beschreibt eine Einheit.
 BESCHREIBE BURG "text"         Beschreibt eine Burg.
 BESCHREIBE SCHIFF "text"       Beschreibt ein Schiff.
 BESCHREIBE REGION "text"       Beschreibt eine Region.
BETRETE BURG burg-nr            Betritt eine Burg.
 BETRETE SCHIFF shiff-nr        Betritt ein Schiff.
BEWACHE [NICHT]                 Bewacht die Region.
BOTSCHAFT [AN] EINHEIT einheit-nr [einheit-nr etc.]
                                Botschaft an eine Einheit.
 BOTSCHAFT [AN] PARTEI partei-nr [partei-nr etc.] "text"
                                Botschaft an eine Partei.
 BOTSCHAFT [AN] REGION "text"   Botschaft an alle Einheiten einer
                                Region.
EINHEIT einheit-nr              Beginnt die Befehle einer Einheit.
ENDE                            Beendet Befehle der neuen Einheit.
FINDE partei-nr                 Zeigt die Adressen eines Spielers.
 FINDE ALLES                    Zeigt Adressen aller Spieler.
FOLGE einheit-nr                Verfolgt eine Einheit.
FORSCHE [spruch-stufe]          Forscht nach neuen Sprüchen.
GIB einheit-nr "zauberspruch"   Gib einen Zauberspruch an Magier.
 GIB einheit-nr ZAUBERBUCH      Gib alle bekannten Zaubersprüche.
 GIB einheit-nr KOMMANDO        Gib Kommando über Burg o. Schiff.
 GIB einheit-nr ALLES           Fusioniert mit der anderen Einheit.
 GIB einheit-nr EINHEIT         Wechselt zur Partei der anderen Einheit.
 GIB einheit-nr anzahl SILBER   Gib einer Einheit Silber.
 GIB einheit-nr anzahl PERSONEN Transferiere Personen.
 GIB einheit-nr anzahl "gegenstand"
                                Gib bestimmte Gegenstände.
 GIB BAUERN anzahl SILBER       Gibt den Bauern Silber.
 GIB BAUERN anzahl PERSONEN     Transferiert Personen zu Bauern.
 GIB BAUERN anzahl "gegenstand" Wirft Gegenstände weg.
 GIB 0 anzahl SILBER            Lässt Silber verschwinden.
```

```
 GIB 0 anzahl PERSONEN          Beseitigt Personen.
 GIB 0 anzahl "gegenstand"      Wirft Gegenstände weg.
HELFE partei-nr [NICHT]         Erklärt eine einseitige Allianz.
KAEMPFE                         Einheit kämpft im Kampf vorne.
 KAEMPFE NICHT                  Einheit kämpft möglichst nicht.
 KAEMPFE HINTEN                 Einheit kämpft im Kampf hinten.
KAMPFZAUBER "zauberspruch"      Setzt Kampfzauber für Magier.
KAUFE [anzahl] "gegenstand"     Kauft Luxusgütern von den Bauern.
KONTAKTIERE einheit-nr          Kontaktiert eine fremde Einheit.
LEHRE einheit-nr [einheit-nr etc.]
                                Beschleunigt das Lernen anderer.
LERNE "talent"                  Lernt ein Talent.
LIEFERE einheit-nr anzahl SILBER
                                Gib einer Einheit regelmaessig Silber.
 LIEFERE einheit-nr anzahl "gegenstand"
                                Gib regelmaessig Gegenstände.
MACHE TEMP unit-alias-nr        Macht neue Einheiten.
 MACHE BURG [burg-nr]           Baut weiter an einer / eine neue Burg.
 MACHE SCHIFF [schiff-nr]       Baut weiter an einem Schiff
 MACHE "schiffstyp"             Baut ein neues Schiff.
 MACHE                          Baut weiter an Burg oder Schiff.
 MACHE STRASSE                  Baut weiter am Strassennetz.
 MACHE "gegenstand"             Macht Gegenstaende.
 MACHE anzahl "gegenstand"      Macht weniger Gegenstaende.
NACH richtung [richtung etc.]   Wandern, Reiten oder Segeln.
NAECHSTER                       Beendet die Befehle einer Partei.
PARTEI partei-nr "passwort"     Beginnt die Befehle einer Partei.
PASSWORT "neues-passwort"       Setzt ein neues Passwort.
REKRUTIERE anzahl               Einheit rekrutiert Personen.
SAMMEL ALLES                    Sammelt gesamtes Silber in der Region.
 SAMMEL anzahl                  Sammelt nur bestimmte Menge Silber.
 SAMMEL BEUTE                   Sammelt die Beute aller Kaempfe ein.
SENDE AUSWERTUNG [NICHT]        Sendet die normale Auswertung.
 SENDE COMPUTER [NICHT]         Sendet den Computer Report.
 SENDE ZIPPED [NICHT]           Sendet alle Dateien gezipped.
 SENDE STATISTIK [NICHT]        Sendet Statistik zu jeder Region.
 SENDE ZEITUNG [NICHT]          Sendet die Zeitung mit.
 SENDE KOMMENTAR [NICHT]        Sendet den Kommentar mit.
STIRB "passwort"                Lässt die Partei ausscheiden.
TREIBE [Steuern ein]            Treibt Steuern ein.
 TREIBE anzahl [an Steuern ein] Treibt begrenzt Steuern ein.
UNTERHALTE                      Verdient etwas Silber pro Person.
VERKAUFE [anzahl] "gegenstand"  Verkauft Luxusgüter an Bauern.
VERLASSE                        Verlässt Schiff oder Burg.
ZAUBERE "zauberspruch"          Zaubert einen Zauberspruch.
ZEIGE "zauberspruch"            Zeigt Beschreibung des Zaubers.
 ZEIGE ALLES                    Zeigt Beschreibung bekannter Zauber.
ZERSTOERE                       Zerstört Burg oder Schiff.
```

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

```
KAUFE 10 Juwelen UND VERKAUFE 10 Seidenballen UND 10 Balsamtoepfe
```

Appendix C Eindeutige Abkürzungen

Dies ist die Liste der Befehle und ihrer vermutlich kürzesten Abkürzung, die noch eindeutig ist. Die einzelnen Spalten werden meistens unabhängig voneinander durchsucht, so dass einige Abkürzungen doppelt vorkommen. Ihre Bedeutung ist aber trotzdem eindeutig.

Befehl	Abk.
Adresse	Ad
Arbeiten	Ar
Attackiere	At
Benenne	Ben
Beklaue	Bek
Belagere	Bel
Beschreibe	Bes
Betrete	Bet
Bewache	Bew
Botschaft	Bot
Einheit	Ei
Ende	En
Finde	Fi
Folge	Fol
Forschen	For
Gib	G
Helfe	H
Kaempfe	Kae
Kampfzauber	Kam
Kaufe	Kau
Kontaktiere	Ko
Lehre	Leh
Lerne	Ler
Liefere	Li
Mache	M
Nach	Nac
Passwort	Pas
Rekrutiere	R
Sammel	Sa
Sende	Se
Stirb	St
Treibe	T
Unterhalten	U
Verkaufe	Verk
Verlasse	Verl
Zaubere	Za
Zeige	Zei
Zerstoeren	Zer

Gegenstand	Abk.
Eisenbarren	E

Parameter	Abk.
Alles	Al
Bauern	Ba
Burg	Bu
Einheit	Ei
Hinten	H
Kommando	Ko
Mann	Ma
Nicht	Ni
Naechster	Nae
Partei	Par
Personen	Pe
Region	R
Schiff	Sc
Silber	Si
Strassen	St
Temp	Te

Optionen	Abk.
Auswertung	A
Computer	C
Zeitung	Ze
Kommentar	K
Statistik	S
Zipped	Zi

Richtungen	Abk.
Norden	N
Sueden	S
Osten	O
Westen	W

Talent	Abk.
Armbrustschiessen	A
Bogenschiessen	B

Holzstamm	H
Steinquader	St
Pferd	P
Wagen	Wa
Katapult	Ka
Schwert	Sc
Speer	Sp
Armbrust	Ar
Bogen	Bog
Kettenhemd	Ke
Plattenpanzer	P
Balsamtopf	Ba
Gewuerzballen	G
Juwel	J
Myrrhe Saeckch.	My
Oel Amphore	O
Seidenballen	Se
Weihrauch Kiste	We

Schiffe	Abk.
Boot	Bo
Langboot	L
Drachenschiff	D
Karavelle	Ka
Trireme	Tr

Katapultbedienung	K
Schwertkampf	Schw
Speerkampf	Sp
Reiten	Re
Taktik	Tak
Bergbau	Be
Burgenbau	Bu
Handeln	Ha
Holzfaellen	Ho
Magie	M
Pferdedressur	P
Ruestungsbau	Ru
Schiffsbau	Schi
Segeln	Se
Steinbau	Ste
Strassenbau	Str
Tarnung	Tar
Unterhaltung	U
Waffenbau	Waf
Wagenbau	Wag
Wahrnehmung	Wah

Index

R

S

T

U

Table of Contents