

Lords of Gyrene Version 2.0

Willkommen bei Lords of Gyrene, dem strategischen Fantasy-Postspiel um die Herrschaft über einen von Trollen und Drachen bewohnten Kontinent.

Im Laufe des Spiels werden sie Städte erobern, Burgen bauen, Heere zur Belagerung führen, die heiligen Insignien der alten Könige suchen oder ihre Hofmagier anweisen, die Festungen ihrer Feinde zu verfluchen - also all das in Ruhe vom Schreibtisch machen, was in Wirklichkeit nicht möglich oder äußerst unangenehm wäre. Die Regeln liegen vor ihnen, das erste Rundenblatt anbei...

Möge der beste Lord gewinnen!

Inhaltsverzeichnis

Abschnitt	Kapitel	Seite
1.	Spielinhalt und -prinzip	2-3
2.	Spielziel und -ablauf	3
3.	Erläuterung der Karten	3
4.	Die Spielbereiche:	4-11
4.1.	Städte	4-5
4.2.	Heere	5
4.3.	Garnisonen	6
4.4.	Befestigungen	7-8
4.5.	Steuern und Soldzulagen	8-9
4.6.	Magier	10
4.7.	Spionage	11
4.8.	Die Insignien	12-13
4.9.	Titel und Rang	13-14
5.	Lesen des Rundenblattes	14-15

6.	Ausfüllen des Anweisungsblattes	15-19
7.	Schlachtensimulation und CsIM	19-20
8.	Offene Fragen	20
Appendices:		
A	- Kostentabelle Heere und Spionage	22
B	- Kostentabelle Magier und Befestigungen	23
C	- Auszüge aus der Chronik der Könige	24

1. Spielinhalt und -prinzip

Zusammen mit diesem Heft erhalten sie:

- drei Karten von Gyrene (Städte, Landschaften und Fürstentümer)
- sechs Formularblätter, die sog. Anweisungsformulare, die sie sich kopieren dürfen. *
- ihr erstes Rundenblatt, wenn sie bereits zu einem Spiel angemeldet sind sowie eine Adressenliste ihrer Mitspieler (ansonsten nur ein Beispielsausdruck)

Zu Beginn einer Spielrunde erhalten sie einen Ausdruck der Vorgänge der letzten Runde, das sogenannte Rundenblatt.

Darauf sind alle relevanten (bzw. zugänglichen) Informationen für den jeweiligen Spieler. Wenn sie ihre Informationen ausgewertet haben, füllen sie Kopien der Anweisungsformulare (auch Anweisungsblätter genannt) nach ihrem Gutdünken aus und schicken sie an:

Fabian Rüter
 Willibald-Alexis-Str. 32
 1000 Berlin 61

BITTE KOPIEREN SIE NUR DIE ANWEISUNGSFORMULARE*

Wenn ihr Anweisungsformular bei uns eingetroffen ist, wird es am Stichtag, d.h. 14 Tage nach Abschicken des Rundenblattes, zusammen mit den Anweisungen der anderen Spieler in den Computer eingegeben, der die Ereignisse dann berechnet. Sie haben also nach Erhalt eines Rundenblattes maximal etwa 10 Tage Zeit, ihre

- Jede Vervielfältigung dieses Textes oder eines Auszuges oder der beiliegenden Karten oder Texte mit Ausnahme der angegebenen Formulare bedürfen der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Autors.

Anweisungsformulare auszufüllen und abzuschicken. Aus den sich ergebenden Berechnungen entsteht das nächste Rundenblatt, das unverzüglich abgeschickt wird. Zu spät eintreffende Anweisungsformulare müssen daher leider ignoriert werden. Eine Spielrunde dauert also etwa 14 Tage, was in Gyrene jedoch eine Jahreszeit, d.h. also etwa drei Monate Spielzeit bedeutet. Bitte füllen sie die Anweisungsformulare korrekt aus, weil sie sonst nicht ausgewertet werden können.

2. Spielziel und -ablauf

Ziel des Spieles ist es, König von Gyrene zu werden, was sie dadurch erreichen können, daß sie entweder vier der sieben Fürstentümer Gyrenes erobern oder die drei heiligen Insignien der alten Könige zusammenbekommen. Beides ist letztendlich nur durch Eroberung von Städten und Machtausweitung möglich.

Während ihnen die Fürstentumsgrenzen jedoch feste Orte vorschreiben, die sie erobern müssen, ist es bei den Insignien natürlich davon abhängig, in welchem Ort sie sich befinden: Um eine Insignie zu bekommen, muß man den Ort erobern, in dem sie sich befindet - dieser Ort kann jedoch wechseln. Es gibt Möglichkeiten, herauszufinden, wo sich eine Insignia befindet (siehe Abschnitte 4.6., 4.8.).

Ein König durch Insignien geht im Zweifelsfall vor einem König durch Fürstentümer!

Das Spiel konzentriert sich also auf einen Machtkampf um Fürstentümer und Insignien. Sie sollten also auch mit ihren Mitspielern Kontakt aufnehmen, Bündnisse und geheime Vereinbarungen schließen, etc.pp.: Allein gegen Alle (neun anderen) stehen ihre Chancen nämlich nicht allzu gut..

Sie sollten ihr ganzes Interesse also nur auf das alte klassische Ziel richten: Dem Feind immer einen Schritt voraus sein!

Das ist das ganze Spiel. Aber es bringt Spaß...

3. Erläuterung der Karten

Zu diesem Regelwerk gehören drei Karten, eine "des Kontinentes Gyrene", eine der "Grafschaften und Fürstentümer" und eine "der Städte". Auf allen drei Karten ist das alte Netz der Königsstraßen zu sehen, der althergebrachten Heerstraßen des Reiches. Dieses Straßennetz verbindet die 75 weit voneinander entfernt liegenden Städte des Reiches miteinander. Ihre Heere können nur auf diesen Straßen marschieren, weil ein Querfeldeinmarsch nicht nur zu anstrengend, sondern auch viel zu gefährlich wäre: Die gewaltigen Weiten zwischen den befestigten Siedlungen werden von Barbarenstämmen, Drachen, Trollen und Riesen bevölkert, die das ein oder andere Heer gerne verspeisen.

Auf der Kontinentalkarte sind die Landschaften verzeichnet, in denen sich die Städte befinden. Diese lassen sich in sechs verschiedene Landschaftstypen einteilen:

Ackerland, Waldgebiete, Grasland, Hochebenen, Gebirge und Wüsten.

Der Landschaftstyp ist maßgeblich für die Einwohnerzahl und Steuerleistung der jeweiligen Stadt, aber auch für die Schwierigkeit des Geländes. Flußebenen sind reich an Ackergebieten, fruchtbar, dicht besiedelt und leicht zu durchqueren. Auf diesem Gelände marschieren Heere am

schnellsten, in Waldgebieten langsamer, etc.

Die obige Reihenfolge gibt also in etwa die Wertigkeit bzw. den Wert des Geländes und der zugehörigen Stadt wieder.

Die "Karte der Städte" gibt die einzelnen Städtenamen an, die "Karte der Grafschaften und Fürstentümer" gibt die traditionellen Grenzen der Gyrne'schen Herrschaftsgebiete wieder. Um Graf von Dyad zu werden, muß man also die Städte Dyriath und Speerfurt erobern, um Fürst von Yidda zu werden, die Grafschaften Yol, Dyad, Iddis und Yirn erobern, etc.

4. Die Spielbereiche

Im Groben lassen sich die verschiedenen Spielmöglichkeiten und Variationen in die folgend aufgeführten neun Bereiche aufgliedern:

4.1. Städte

Die einsam in ihren Landschaften gelegenen Siedlungen sind von jeher die einzigen Zufluchtsorte der Menschen in Gyrne gewesen. Dennoch leben viele Menschen in Gyrne nicht in den Städten, sondern als Nomaden oder in Einsiedeleien. Jede einzelne Stadt hat ihre eigene Tradition und ist sehr stolz auf sich selbst. Die gewaltigen Entfernungen zwischen den wichtigen Großsiedlungen machten es den Königen stets schwer, die Heerstraßen und Gebietsansprüche der Menschen zu sichern, weswegen die Städte oft auf sich selbst angewiesen waren.

Aus diesen und anderen Gründen ist es daher in Gyrne Sitte, eine zu schwer vom Schicksal gestrafte Stadt "im Stich zu lassen" (in Gyrne würde man diesen Vorwurf nicht verstehen) und zu einer vielversprechenderen umzuziehen - Städte dienen lediglich dem Schutz vor den Gefahren der Wildnis, und so siedelt man zur anderen um, wenn es in der einen zu brenzlich wird.

Als Spieler kann man die Attraktivität seiner Städte beeinflussen, denn ein mächtiger Feldherr verspricht besseren Schutz als ein schwacher; die Steuer, die man von seinen Städten verlangt, machen jedoch den wichtigsten Attraktivitätsfaktor aus (siehe 4.5.).

Man kann seine Städte jedoch auch befestigen (siehe 4.4.), was die Anziehungskraft einer Stadt ebenfalls enorm steigern kann. Wichtig für die Attraktivität einer Stadt ist ebenfalls die Stationierung einer Garnison, eines reinen Verteidigungsheeres aus Fußsoldaten (siehe 4.3.).

Auf dem Rundenblatt bekommen sie für jede ihrer Städte mitgeteilt, wieviel Einwohner sie hat, in welcher Stimmung diese sind und wie hoch die zu erwartenden Steuerabgaben dieser Stadt für diese Jahreszeit sind. Zwar ist die Höhe der Abgaben von der Jahreszeit unabhängig, jedoch nicht von der Landschaft, in der die Stadt liegt.

Die Stimmung der Bevölkerung ist wichtig, denn wenn sie ihrem Volk zu viel Untaten widerfahren lassen, (nicht genug Schutz, zu hohe Steuern, etc.) kann es sich gegen sie erheben. Ihr Statthalter teilt ihnen jedoch die Stimmung der Bevölkerung mit, was ihnen in Form eines Zustandswortes auf dem Rundenblatt mitgeteilt wird. Dabei gibt es folgende Abstufungen: *Glücklich, Sehr Zufrieden, Zufrieden, Unzufrieden, Unglücklich, Wütend*

Selbstverständlich herrscht bei Wütend akute Aufstandsgefahr (...falls es nicht schon zu spät ist!) Auch die Stimmung der Bevölkerung hat Einfluß auf die Attraktivität einer Stadt!

4.2. Heere

Die alte Gyrn'sche Tradition gebietet, das nur Söldner im Krieg kämpfen. Das Gyrn'sche Söldnerwesen ist so alt wie das Reich selbst. In den Einöden außerhalb der Städte werden die Freiwilligen in klosterähnlichen Kampfschulen ausgebildet, von wo aus die Feudalherren sie in ihre Heere rufen.

Es gibt drei Arten des klassischen Gyrnischen Söldners:

1. Die Ritter

Meist aus den wilden Reitervölkern der Grasebenen stammend sind die Ritter das Haupt jeden Heeres; sie führen die Mannen in die Schlacht, sind Vorbild und Leitfigur für die anderen Söldner und "stolzer als Drachen", wie man in Gyrene sagt. Ihre typische Bewaffnung besteht aus einem zweischneidigen Langschwert, einem Reiterspieß, Metallschild und Kettenhemd. Ihr Pferd ist ihr Eigentum, ebenso wie Schwert und Schild; Speiß und Kettenhemd jedoch wird gewöhnlich vom Herrscher gestellt.

2. Die Bogenschützen

Die Gyrnischen Langbogenschützen sind gleichermaßen von Mensch, Troll und Tier gefürchtet, denn ihre scharfen Augen verfehlen ihr Ziel selten. Die meisten Bogenschützen stammen aus den großen Wäldern, wo viele Familien als Jäger ihr Dasein fristen; Pfeil und Bogen liegen dem Waldvolk in der Wiege, erzählt man sich in Hohenfels. Der Gyrnesche Bogenschütze kommt gewöhnlich mit Langbogen, Köcher, Lederhemd, Eisenhelm und langem Messer daher, das er im Nahkampf nicht minder geschickt zum Verderben seiner Feinde nutzt. Den Helm und das Lederhemd können sich die meisten Bogenschützen jedoch nicht leisten, und daher ist es Tradition, daß der Feldherr sie stellt. Auf dem Schlachtfeld sind Bogenschützen ein nicht zu unterschätzender Faktor (siehe Appendix C - Die Chronik der Könige).

3. Das Fußvolk

Aus den Hochgebirgen und Hügelgenden Gyrenes stammt der typische Söldner, der tapfer für seinen Feldherrn auf das Schlachtfeld schreitet; es sind die Fußkrieger, die eine Schlacht letztendlich entscheiden (siehe Appendix C), und kein Ritter oder Bogenschütze zieht ohne ein stattliches Gefolge von Kriegerern in die Schlacht - zwecklos wäre das. Ein Gyrnischer Fußkrieger trägt unter dem ledernen Brustwappen seines Herrn nur ein Gewand aus grobem Stoff, in der Rechten hält er seine Streitaxt oder seine Keule, mit der Linken führt er geschickt sein hölzernes, aber eisenbeschlagenes Schild. Die meisten Krieger bekommen jedoch nicht nur das Wappen sondern meist auch noch einen Speiß oder Langdolch von ihrem Feldherrn bezahlt.

Jedes Heer besteht also aus einer Anzahl dieser drei Söldnertypen - es gibt auch Heere, die ohne Bogenschützen in die Schlacht ziehen, manche sogar ohne Ritter, ja es soll sogar vorkommen, daß ein Heer aus reinem Fußvolk eine Stadt erobert, aber ein Heer ohne Fußvolk ist weder vorstellbar noch in diesem Spiel erlaubt. Als Spieler dürfen sie bis zu zehn Heere haben (es ist schon schwierig genug, zehn Heere gleichzeitig bei Laune zu halten), die von Nr. 1 bis Nr. 10

durchnummeriert sind.

Zu Spielbeginn hat jeder Spieler ein Heer von 50 Mann Fußvolk, 20 Bogenschützen und 5 Rittern, und zwar ist dies Heer Nr. 1.

Um einen Söldner ins Heer zu nehmen, muß man der entsprechenden Kampfschule bzw. dem Söldner einen sogenannten Heeresgroschen als Anwerbesumme zahlen. Die genauen "Preise" sind im Appendix A aufgelistet. Außerdem bekommt jeder Söldner natürlich seinen Sold pro Jahreszeit (also Runde) gezahlt, die er in ihren Diensten steht. Ein Ritter bekommt zum Beispiel fünf Goldstücke, ein Bogenschütze zwei und ein Fußkrieger ein Goldstück pro Quartal als Sold ausgezahlt. Haben sie am Ende einer Runde nicht genug Gold in ihrer Kasse, um alle ihre Söldner auszuzahlen, dann viel Spaß!

Außerdem können sie ihre Heere mit den angegebenen Bewaffnungen ausrüsten; ein Heer ohne diese Waffen ist durchaus kampffähig, jedoch bei weitem nicht so effektiv wie eines mit Maximalbewaffnung. Sie können für jeden der drei Söldnertypen einen sogenannten Waffensatz kaufen, der die oben erwähnten Zusatzwaffen für ihre Krieger liefert. Ein Heer kann jedoch nicht mehr von den entsprechenden Waffensätzen mit sich führen als es von dem jeweiligen Söldnertyp hat, d.h. ein Heer aus 30 Mann Fußvolk, 12 Bogenschützen und 4 Rittern kann maximal 30 Fußvolk-Waffensätze, 12 Bogenschützen-Waffensätze und 4 Ritter-Waffensätze mit sich führen, jedoch ohne weiteres weniger oder gar Null!

Im Appendix A finden sie die Preise für die jeweiligen Waffensätze.

Ihr Heer hat außerdem eine Moral und eine Kraft.

Die Moral gibt ebenjenen Zustand des Heeres an, und zwar ebenfalls in Form eines Wortes wie bei der Stimmung der Bevölkerung (s.o. 4.1.). Je höher die Moral eines Heeres ist, desto besser kämpft es natürlich; die Moral wird gesenkt durch Verluste, das Verlieren einer Schlacht oder mangelnde Bezahlung. Sie kann jedoch auch durch eine Soldzulage verbessert werden (siehe 4.5.).

Von der Kraft eines Heeres hängt es ab, wie schnell und ausdauernd ihr Heer marschiert und wie es sich im Kampf aufführt: Wie ein Haufen Berserker oder wie eine Gruppe müder Basarhändler nach dem Mittagsschlaf...

Sowohl Kraft als auch Moral des Heeres wird in Form eines Wortes auf dem Rundenblatt mitgeteilt, und beide Faktoren können ein Heer zum Desertieren bringen, wenn sie sie mißachten. Moral wird folgendermaßen abgestuft:

Voll Tatendrang, Guter Dinge, Kampfwillig, Unruhig, Grimmig, Aufrührerisch

Ein Heer, das bereits Aufrührerisch ist, hat vermutlich schon so gut wie desertiert...

Man kann die Moral eines Heeres durch mehrere Methoden stärken:

- man gewährt eine Soldzulage (siehe 4.5.). Dies kostet jedoch Geld und betrifft im übrigen alle ihre Heere (gleiches Recht für Alle...).
- sie integrieren ein Heer mit besserer Moral in dem mit schlechterer, so daß sich eine "Durchschnittsmoral" bildet.
- sie heuern für dieses Heer frische Söldner an, deren Moral auf mittlerer Ebene liegt (kampfwillig), und verbessern so die Durchschnittsmoral.
- man läßt ein Heer einfach einige Runden unbewegt (was auch ins Auge gehen kann...).

Die Kraft wird folgendermaßen abgestuft:

Kraftstrotzend, Ausgeruht, Kriegsfähig, Geschwächt, Erschöpft, Ausgelaugt

Ein Ausgelaugtes Heer sollte keinen Millimeter Marschbefehle mehr bekommen! Im Übrigen kostet es ein Heer umso mehr Kraft, je weiter es bis zum Ort der Schlacht marschieren muß, und daß natürlich erst recht, wenn es im Winter ein Gebirge oder gar eine Wüste durchqueren muß!

Heere sind grundsätzlich an einem Ort stationiert, der ihnen gehört. Nur von dort aus können sie operieren und losmarschieren.

Am Anfang und Ende einer Runde steht jedes ihrer Heere so oder so in einer ihnen gehörenden Stadt - egal ob es die ist, zu der sie es geschickt haben, oder die von der sie es losgeschickt haben - oder eine ganz andere! (Im Falle eines Rückzugs). Ihr Heer hat also einen Standort, der ihnen auf dem Rundenblatt ebenfalls mitgeteilt wird.

Ein geschlagenes Heer, daß keine Rückzugsmöglichkeit hat, also in einer Sackgasse steckt und über keine Heeresstraße fliehen kann, muß durch die Wildnis - was automatisch seine völlige Vernichtung bedeutet!

Pro Runde können sie maximal fünf Feldzüge organisieren. (Eine logistische Grenze!) Bedenken sie das bei ihren strategischen Planungen (siehe hierzu auch 7. und 8.)!

Ein Ort, der von keinem feindlichen Heer oder einer Garnison (siehe 4.3.) beschützt wird, wird einfach eingenommen - ein willkommener Kriegszug für die Söldner ihres Heeres! Dennoch brauchen ihre Söldner eine gewisse Zeit, um ihre Herrschaft dort zu etablieren - sprich: den alten Statthalter und seine Lakaian zu vertreiben, einen neuen, loyalen Mann einzusetzen, etc.

Senden sie ihr Heer also über mehrere Orte auf einen Eroberungszug, so endet er für diese Runde an der ersten Stadt, die nicht ihnen gehört - so oder so!

(Entweder liefert sich ihr Heer dort also eine Schlacht mit dem Feind und gewinnt oder verliert, oder es kann den Ort überrennen - in jedem Fall endet der Feldzug an dieser Stadt; bei einem verlorenen Angriff muß es sich in die nächste ihnen gehörende Stadt zurückziehen, vorzugsweise in die, aus der es gekommen ist.)

4.3. Garnisonen

Da sie jedoch nur maximal 10 Heere haben können, gibt es eine Möglichkeit, ihre Städte zu schützen indem sie Fußvolk als Garnison zurückzulassen. Natürlich können sie auch direkt Fußkrieger als Söldner für ihre Städte anwerben.

Eine Garnison kann aber immer nur aus Fußvolk bestehen.

Diese schützt ihre Stadt vor Angriffen des Gegners oder der Geschöpfe der Wildnis und erhöht somit auch die Attraktivität ihrer Stadt. Garnisonen dienen jedoch zu reinen

Verteidigungszwecken; zwar können sie ihre Garnisonen in eine Nachbarstadt verlegen, sie wieder in ihre Heere integrieren oder von ihnen heraustrennen. In jedem Fall jedoch kann eine Garnison nicht zu Eroberungen entsandt werden.

Auch ihre Garnisonen haben Moral und Kraft, bekommen Sold und können wie gewöhnliches Fußvolk bewaffnet werden. Eine Garnison ist also sozusagen ein zu Verteidigungszwecken zurückgelassenes Fußvolk - Ritter und Bogenschützen sind nämlich "nicht für die Mauerwache gemacht", wie man in Gyrene sagt.

Die Daten über ihre Garnisonen erhalten sie auf dem Rundenblatt zusammen mit den Städten, in denen sie stationiert sind.

Für Garnisonen gilt ansonsten dasselbe wie für Heere:

Wird ihre Stadt von einem feindlichen Heer erobert und die Garnison hat keine ihnen gehörende Nachbarstadt, in die sie über die Königsstraßen fliehen kann, so wird sie vernichtet!

4.4. Befestigungen

Um ihre Städte attraktiver und es ihren Heeren und Garnisonen leichter zu machen, eine Stadt zu verteidigen, können sie sie befestigen, d.h. Wehranlagen bauen. Ursprünglich sind alle Städte in Gyrene nur durch einen kleinen Graben geschützt.

Jede Spielrunde können sie maximal fünf Bauanweisungen für Städte auf dem Anweisungsblatt geben, und damit den Befestigungsgrad einer Stadt erhöhen. Es gibt fünf verschiedene Befestigungsgrade:

I. Palisade

Um ihre Stadt herum wird eine Palisade von etwa 2 1/2 Meter Höhe gezogen, der Graben wird etwas verbreitert (auf etwa 3 Meter) und einige Bauern bekommen einen Quartalsold von insgesamt 5 Goldstücken gezahlt, um die Palisade ständig auszubessern und zu erhalten. Der Bau einer Palisade kostet 50 Goldstücke.

II. Schutzwall

Um einen Schutzwall zu bauen, muß in der Stadt bereits eine Palisade stehen.

Diese wird dann nämlich auf einen Wall aufgepflanzt, der Graben wird mit Wasser und Speerspitzen gefüllt und auf vier Meter verbreitert; die Gesamthöhe des Schutzwalles beträgt dann fünf Meter. Die Ausbesserungskosten eines Schutzwalls liegen bei 10 Goldstücken pro Quartal. Um aus einer Palisade einen Schutzwall zu machen, muß man 100 Goldstücke investieren.

III. Burg

Ein weiteres Mal wird der Graben verbreitert und vertieft, die Palisade erhält einen steinernen Unterbau und einen Wehrgang; ihre neue Höhe beträgt nun sieben Meter. Außerdem wird in der Stadt ein Burgfried, ein Schutzturm bei Belagerungen, gebaut. Um die Stadt zu erobern, muß der Feind nun schon eine Belagerung in Kauf nehmen! Allerdings muß nun ein Burgwart eingestellt werden; die Ausbesserungskosten erhöhen sich auf 20 Goldstücke pro Quartal, der Bau selbst kostet 250 Goldstücke.

IV. Zitadelle

Der innere Burgfried wird nun mit einer zusätzlichen Außenmauer und einem Innenhof versehen, der bei einer Belagerung als Fanghof dienen kann. Die Stadt erhält einen äußeren Wehrturm mit Zugbrücke über den Graben sowie eine komplette steinerne Stadtmauer! Der Erhalt einer Zitadelle erfordert jedoch 50 Goldstücke im Quartal. Um aus einer Burg eine Zitadelle zu machen, müssen sie 500 Goldstücke bezahlen.

V. Festung

Die Stadtmauer wird nun verbreitert und erhält einen Innengang mit Schießscharten zusätzlich zum oberen Wehrgang; Pechsieder werden angebracht und zur Zugbrücke kommt ein eisernes

Fallgatter hinzu. An der Innenseite der Stadtmauer werden zwei bis drei weitere Wachtürme angebaut. Ihre Burg erhält einen weiteren Vorhof, einen inneren Burggraben, Zugbrücke, vergrößerten Burgfried, vier Wachtürme und eiserne Tore. Hier beißt sich ein Feind die Zähne aus! Die zusätzlichen Burgwarte benötigen jedoch 100 Goldstücke pro Quartal zum Erhalt einer Festung, und alleine ihr Bau verschlingt 1000 Goldstücke...

Um eine Festung in einer Stadt bauen zu können, müssen sie also erst eine Palisade, einen Schutzwall, eine Burg und schließlich eine Zitadelle bauen...

Der Bau einer Festung braucht also insgesamt 5 Runden und verschlingt dabei 1900 Goldstücke! Die oben erwähnten Kosten sind übrigens auch in einer übersichtlichen Tabelle im Appendix B aufgeführt. Die Unterhaltskosten werden ihnen ebenso wie der Sold ihrer Heere automatisch abgezogen.

Für die Schlachtensimulation ist relevant, das erst bei einer Burg oder einer besseren Befestigung eine Belagerung durchgeführt wird; Palisade und Schutzwall sind nämlich noch zu leicht zu erstürmen, als das ihre Söldner den Fehler machen würden, sich darin umzingeln zu lassen. Allerdings erhöht eine Palisade oder ein Schutzwall ein wenig die Verteidigungskraft eines Heeres in der offenen Schlacht, weil es sich dann natürlich am Ortseingang postiert, wo Palisade bzw. Wall Pfeile und Reiteranstürme ein wenig abhalten (siehe hierzu auch Appendix C).

Versäumen sie aber nicht zu bauen; wer weiß, ob sie überhaupt 5 Runden im Spiel sind...

Wenn ein angreifendes Heer eine Belagerung gewinnt, so ist danach der Befestigungsgrad meist um eines abgesackt durch die Zerstörungen; d.h. aus einer Burg wird ein Schutzwall, aus einer Zitadelle eine Burg, etc., jedoch nur, wenn der Belagernde gewonnen hat!

Ansonsten reparieren ihre Burgwarte natürlich die Beschädigungen.

Eine Burg oder gar eine Festung ist selbstverständlich völlig wertlos, wenn sie nicht von einem Heer oder einer Garnison bemannt ist!

4.5. Steuern und Soldzulagen

Ihre Kriegskasse wird jedes Quartal gefüllt durch die Steuern, die sie einnehmen. Wieviel Goldstücke sich in ihrem Besitz befinden, wird ihnen zu Beginn jeder Runde auf dem Rundenblatt mitgeteilt. Die Höhe ihrer Einnahmen hängt natürlich davon ab, welchen Steuersatz sie von ihren Schutzbefohlenen verlangen; gewöhnlich wird in Gyrne jedes Quartal der klassische Zehnte eingetrieben, man zahlt jedoch gern weniger! Mehr als 10 Prozent Steuern zu erheben, gilt allerdings als Ausbeuterei.

Zu Spielbeginn steht jeder Steuersatz eines jeden Spielers auf 10%.

Der Steuersatz gilt automatisch für alle Städte unter ihrer Herrschaft; nach Gyrnischer Tradition darf keine Stadt vom Herrscher bevor- oder benachteiligt werden: "Jedem das Seine, aber allen die Steuer", wie man in den Schenken von Nordwalden scherzt.

Es erhöht nicht nur die Stimmung ihrer Bevölkerung sondern auch die Attraktivität ihrer Städte, wenn sie die Steuern senken.

Im Übrigen wird auf dem Rundenblatt für jede Stadt mitgeteilt, wieviel Steuerabgaben man für dieses Quartal von ihr zu erwarten hat. Sie können den Steuersatz jedoch immer erst für das kommende Quartal ändern.

Soldzulagen sind eine praktische Methode, die Moral ihrer Truppen zu verbessern. Das bedeutet nämlich, das sie vor Beginn ihrer Feldzüge dieses Quartals ihren Söldnern eine Soldzulage versprechen, die sie jedoch erst nach den Schlachten bezahlen - Tote bekommen natürlich keine Soldzulage, ihre Gefallenen ersparen ihnen also eine solche...

Allerdings wird eine Soldzulage an alle ihre Mannen ausgezahlt, also auch an jene Heere (nicht an Garnisonen), deren Moral gut ist oder die nicht gekämpft haben: "Jedem das Seine, aber allen den Sold", sozusagen...

Die Soldzulage wird in Prozent angegeben. Ihre Zulage wird also am Ende der Runde prozentual auf die Gesamtsoldsumme ihrer Heere aufgeschlagen und automatisch abgerechnet.

4.6. Magier

Ein Kriegsherr, der in Gyrene etwas auf sich hält, hat sogenannte Hofzauberer, Hofmagier oder ähnlich genannte Personen in seinem Dienst stehen. Diese sind durchaus keine Scharlatane: Der Orden der Zauberer existiert seit Menschengedenken, und man schreibt seinen Mitgliedern die größten Fähigkeiten auf dem Gebiet der "dunklen Künste" zu. Der Orden hat über die Jahrtausende seine Künste weiter ausgebildet, aber Magie ist ein eigenbrötlerisches Geschäft, und so kommt es daß die meisten Zauberer alleine vor sich hinexperimentieren, ob sie im Dienst eines Feudalherrn stehen oder auch nicht.

Die Magie und Alchimie ist aber vor allem ein sehr kostspieliges Hobby, weswegen es auch 250 Goldstücke erfordert, einen Magier an seinen Hof zu rufen - erst dann hat man ihm eine Werkstatt zur Verfügung gestellt, den Transport seiner Hexenküche in ihre Residenz finanziert und ihm eine "Anreizsumme" gezahlt. Der Unterhalt eines Hofzauberers beträgt 100 Goldstücke im Quartal, von denen sich ihr Magier die seltenen Zutaten für seine Gebräue und Riten besorgt.

Ihre Hofmagier ermöglichen ihnen zwei wichtige Dinge:

Erstens, die Aufbewahrungsorte der heiligen Insignien durch Sehen in Kristallkugeln, magische Töpfe, etc., herauszufinden, und zweitens, die Städte ihrer Feinde gezielt zu verfluchen, mit mitunter katastrophalen Folgen für diese und die in ihnen stationierten Heere und Garnisonen.

Beide Punkte stellen wichtige Spielvariationen dar, die sie ohne Hofzauberer nicht wahrnehmen können.

Allerdings ist von Zauberern und ihrem Orden vor allem eines bekannt:

Daß sie wissen, was sie *nicht* wollen.

Und das ist vor allem, sich von anderen Leuten ins Geschäft mischen zu lassen. Aus diesem Grund ist die Tradition entstanden, nie mehr als 5 Magier an einem Ort zu versammeln, weil diese sich in die Haare geraten, sprich: Man kann nicht mehr als fünf Zauberer in seine Dienste nehmen, weil mehr Hexenkundige an einem Ort ein gewaltiges Chaos verursachen...

Der Grundsatz der Geschäftsunabhängigkeit wird nicht nur den einzelnen Magiern, sondern auch dem gesamten Orden zugeschrieben; ja man munkelt gar, der Orden versuche, den Thron von Hohenfels freizuhalten, auf daß kein König mehr ihre Geschäfte störe. Aber Gerüchte sind eben nur Gerüchte...

Sie können also maximal fünf Zauberer in ihren Diensten stehen haben.

Pro Runde können sie maximal einen Zauberer an ihren Hof rufen, nicht nur aus Höflichkeitsgründen gegenüber dem einen gerufenen Magier, sondern auch, weil der Orden der

Zauberer nur wenige (dafür jedoch um so mächtigere) Mitglieder hat; es dauert also seine Zeit, überhaupt einen willigen Hexer zu finden.

Pro Zauberer, der in ihren Diensten steht, können sie pro Runde die Verfluchung einer feindlichen Stadt veranlassen; die zu verfluchende Stadt kann eine beliebige sein, es muß jedoch eine ihrer Feinde und kann nicht eine der ihren sein.

Das Verfluchungsritual verlangt ihrem Magier große Kräfte ab, aber auch teure Zeremonialkosten (Drachenschuppen und Gold müssen zu einem Brei verschmolzen werden...). Die Verfluchungszeremonie an sich kostet 100 Goldstücke, aber die Feinheit und Kostbarkeit des Materials bestimmt die Stärke des Fluchs; je höher die Zusatzsumme ist, die sie in einen Fluch investieren, desto stärker und ausdauernder werden die Auswirkungen eines Fluchs. (Das Ergebnis ihrer Bemühungen können sie dann auf den folgenden Rundenblättern mitverfolgen...)

Die Summe, die sie in einen Fluch investieren, sollte nicht unter 50 Goldstücken liegen, denn in diesem Fall ist der Fluch so schwach, das er vielleicht nie zum Tragen kommt. Wenn sie hingegen um 1000 Goldstücke in einen Fluch investieren, können sie sicher sein, eine Stadt dem physischen Untergang geweiht zu haben...

Ein akzeptabler Fluch liegt bei etwa 500 Goldstücken (inklusive der 100 Goldstücke, die die Zeremonie an sich kostet).

Mit fünf Magiern können sie also fünf Städte pro Runde verfluchen.

Sie können aber auch zusätzlich zum Verfluchen ihre Magier herausfinden lassen, in welchen Städten sich die heiligen Insignien befinden.

Pro Magier können sie pro Runde den Aufbewahrungsort je einer Insignie herausfinden lassen (siehe auch 4.8.).

Die "Ortung" einer Insignie kostet ebenfalls 100 Goldstücke, denn ihr Magier muß durch einen umfangreichen Ritus einen Dämon beschwören, dem er durch ein Geistesduell sein Wissen um die Insignien abringen muß.

"Zur Beschwörung des Cacodämons verbrenne man die seltenen Kräuter... in einem Feuer aus mit Katzenblut getränkter und getrockneter Seide; alsbald rufe man die Beschwörungsformeln und verstreue Kristallstaub auf dem Pentagramm, daß der Dämon es nicht verlasse..." (aus dem Daimonicon, Beschwörungen, I. Buch)

Da ein Magier nur den Aufbewahrungsort einer Insignie pro Runde herausfinden kann, bräuchten sie mindestens drei Magier, um innerhalb einer Runde den Aufenthaltsort aller Insignien zu erfahren. Mitgeteilt wird ihnen das dann natürlich auf dem Rundenblatt.

4.7. Spionage

Natürlich haben sie auch die Möglichkeit, Kundschafter auszusenden, die ihnen Informationen über die Orte liefern können, die nicht zu ihrem Herrschaftsbereich gehören.

Sie können jeden Ort ausspionieren lassen, den sie wollen, egal wie weit dieser von ihrem Herrschaftsbereich entfernt liegt. Die Beschaffung dieser Informationen kostet sie jedoch 50 Goldstücke pro Stadt, über die sie etwas erfahren wollen.

Pro Runde können sie maximal 5 Städte ausspionieren lassen.

Auf dem nächsten Rundenblatt wird ihnen dann alles Wissenswerte über diese Städte mitgeteilt:

Einwohnerzahl, Befestigungsgrad, Größe und Stärke der stationierten Heere und Garnisonen, Stimmung der Bevölkerung sowie Steuerleistung des Ortes (allerdings unter dem Steuersatz des jeweiligen Herrschers).

Für strategische Vorplanung ist eine Spionageanweisung manchmal unabdingbar.

4.8. Die Insignien

Die alten Könige des Reiches hatten stets drei Wahrzeichen als Symbole ihrer Macht. Diese gelten in Gyrene als heilig, ihr Besitz bedeutet daher konkreten Anspruch auf den Thron. Der Besitz aller drei Insignia ist daher gleichbedeutend damit, König zu sein. Als rechtmäßigen Herrscher darf sich in Gyrene nur bezeichnen, wer eine Insignie besitzt. Die Chronik der Könige berichtet uns im 1. Buch über die drei Insignien:

1. Das Rubinschwert von Arkath

"Geschaffen vor einem Jahrtausend in der reichen Grafschaft Arkath wurde das Rubinschwert nach der Reichsgründung der stete Begleiter der Könige auf dem Schlachtfeld, hat die Niederlage gegen die Trolle in der Schlacht um die Nebelfeste im Jahre 214 ebenso gesehen wie das reichlich fließende Drachenblut bei der Befreiung der Südmark 382 unter Karian III. geschmeckt.

Kein Schwert ist schärfer und leichter als dieses, und das legendäre Funkeln der drei blutroten Rubine an Heft und Knauf soll von Elbenzauber rühren.

Kein König darf sich ohne dieses Schwert einen Krieger nennen!"

2. Die geweihte Krone von Caryn

"Als im Jahr der Reichsgründung unter Dorian I. die hohen Priester und Zauberer zusammenkamen, um den Einiger des Landes zu preisen, da schufen sie zur Ehrung des Königs eine Krone, und sie gingen nach Caryn in die Berge und erflehten der Götter Segen für ihr Geschenk. Und so ruht auf dem König, der diesen einfach aussehenden Goldreif trägt, der Segen der Götter; nur mit der Krone von Caryn kann es ein Königreich Gyrene geben!"

3. Das stählerne Zepter von Yirn

"Als Dorian der Große, der Reichsgründer, starb, da fielen die Reitervölker des Südens in Aufruhr und bangten um das Reich, denn für zu schwach erachteten sie seinen Sohn Dermin, den sie für einen weibischen Jüngling hielten.

Doch der tapfere Dermin, ein Mann von nur 20 Jahren, sammelte seine Getreuen in Yirn zu einer Heerschau, und es ward die größte die das Reich je gesehen. Und er forderte den größten der Südmänner zum Zweikampf auf Leben und Tod, wenn ihm einer den Thron absprechen wolle. Da erhob sich Haakhad, der alte Feind Dorians, ein Hüne und gewaltiger Krieger unter den Menschen und forderte ihn. Keine Stunde verging, da lag Haakhad sterbend im Gras, durchbohrt von des Königs Rubinschwert; so unterwarfen sich die Reitervölker erneut dem Thron zu Hohenfels und schmiedeten zur Versöhnung ein Zepter aus dem härtesten Stahl; "Solange das Zepter ungebrochen", riefen die wilden Nomaden, "dienen wir dem König zu Hohenfels!".

Und so heißt es daß kein Frieden unter den Menschen einkehre bis daß der König das stählerne

Zepter besitzt."

Zu Spielbeginn liegen die Insignien einigermaßen gleichmäßig in Gyrene verstreut.

Eine Insignie erhöht ihren Rang (siehe 4.9.), nützt ihnen aber ansonsten herzlich wenig bis sie alle drei haben - dann allerdings sind sie König!

Wenn sie erst einmal einen Ort erobert haben, in dem sich eine Insignie befindet, so können sie diese auch von dort wegtransportieren lassen. Auf ihrem Anweisungsblatt gibt es eine entsprechende Anweisung dazu.

Da der Transport einer heiligen Insignie jedoch strengste Geheimhaltung und äußerste Vorsichtsmaßnahmen erfordert, können sie ihre Insignien jede Runde nur maximal einen Ort weiterbewegen!

Es gibt nur eine einzige direkte Möglichkeit, herauszufinden, wo sich eine Insignie befindet: Die in 4.6. erwähnte Dämonenbefragung durch einen Hofzauberer. Der Rest ist Zufall!

4.9. Titel und Rang

Als Feudalherr haben sie natürlich einen Titel, der auch mit der Größe ihres Herrschaftsraumes wächst. Herrschen sie lediglich über eine Stadt (Shannar z.B.), so ist ihr Titel "Kriegsherr über Shannar". Haben sie alle in dieser Grafschaft liegenden Städte erobert, so sind sie "Graf von Shanis", etc.

Die möglichen Titel in absteigender Reihenfolge sind:

König, Fürst, Graf, Kriegsherr, getreuer Untertan

Der erste und der letztgenannte Titel (König und Untertan) treten erst auf, wenn ein Spieler gewonnen hat. Ansonsten sind natürlich Titelkombinationen üblich, wie z.B. "Fürst von Yidda, Graf von Taresh und Shanis, Kriegsherr über Venkis".

Ihr Titel und die Titel ihrer Mitspieler werden ihnen auf jedem Rundenblatt mitgeteilt, so daß alle Spieler daraus voneinander schließen können, welche Gebiete sie beherrschen.

Im Übrigen haben sie aber noch einen Rang, der ihre gegenwärtige Machtposition im Spiel verrät. Je höher ihr Rang ist, desto näher sind sie an der Königswürde; der Rang wird errechnet aus der Anzahl der Insignien, die man besitzt, dem Anteil an Streitkräften in Gyrene, dem Anteil an Städten die man besitzt sowie dem Verhältnis von siegreichen zu verlorenen Schlachten im bisherigen Spielverlauf.

Ein hoher Rang erhöht auch die Attraktivität ihrer Städte, was natürlich höhere Einwanderungsraten und sukzessive mehr Steuereinnahmen verspricht.

Die Rangbezeichnungen lauten in absteigender Reihenfolge:

Truchseß, Marschall, Heerführer, Schwertmeister, Krieger, Edelmann

Ein Spieler, der Truchseß ist, ist also schon (nach Computereinschätzung) nahe daran das Spiel zu gewinnen.

Der Rang wird ebenfalls mit in den Titel eingebunden; und zwar wird man das Spiel hindurch als von einer bestimmten Heimatstadt abstammend beschrieben, damit alle Spieler selbst bei größeren Grenzverschiebungen immer noch wissen, mit welchem Spieler genau sie es zu tun haben.

Beispielsweise ist Spieler 1 zu Spielbeginn stets der "Edelmann von Thornia, Kriegsherr über Thornia". Sollte dieser Spieler im Verlauf eines Spiels seinen Heimatort verlieren, aber dafür andere Gebiet erobern, so könnte sein Titel z.B. später lauten: "Krieger von Thornia, Graf von Tyris und Akhis, Kriegsherr über Goldfurt".

Man kann also aus dem Titel eines Spielers jederzeit schließen, wo er hergekommen ist, welchen Rang er hat und welche Territorien er beherrscht.

Sie sollten den Rang benutzen, um die Stärke ihrer Gegner einzuschätzen (wenn sie mit Spionage allein nicht auskommen sollten...).

5. Lesen des Rundenblattes

Nehmen sie jetzt ihr Rundenblatt oder ihren Beispielsausdruck zur Hand.

Alle wichtigen Informationen haben wir versucht, einigermaßen lesefreundlich in netten Sätzen unterzubringen, übersichtlich auf einem Blatt.

Dies trägt hoffentlich zum leichteren Verständnis des Rundenblattes bei. Vermutlich wird ihnen beim Überfliegen des Blattes sowieso das Meiste schon klar. Sollten dennoch Probleme auftreten, so können sie sie in diesem Abschnitt nachlesen, ansonsten können sie zu Abschnitt 6 übergehen. Direkt unter dem Spieltitel und der Versions-Nummer sehen sie folgende Zeile:

"Spiel:OOOOOO Spieler Nr. X: OOOOOOOOOO"

Hier wird unter "Spiel" der sechsbuchstabile Spielcode ihres Spieles angegeben.

Diesen Code brauchen sie beim Ausfüllen des Anweisungsblattes unbedingt!

Er gibt an, in welchem Spiel von LoG 2.0 sie genau mitspielen; ohne diesen Code ist ihr Anweisungsblatt wertlos! Daneben finden sie unter "Spieler Nr.X" natürlich ihren Namen sowie ihre Spielernummer; auch diese merken sie sich bitte für das Anweisungsblatt.

Es folgt die Rundenummer sowie Jahreszeit und Jahr in Gyrene. Die angegebene Jahreszeit ist die Jahreszeit für die jetzige, nicht für die vergangene Runde!

Die nächste Zeile trägt ihren Titel und Rang wie in 4.9. erklärt.

Es folgt der gegenwärtige Inhalt ihrer Kriegskasse.

Die darunterstehende Zeile gibt an, wieviel Menschen in der letzten Runde in ihr Herrschaftsgebiet ein- oder ausgewandert sind.

Anschließend eine exakte Auflistung ihrer Heere, nämlich, wieviele es sind ("...Heere stehen unter Eurem Befehl") und für jedes Heer einzeln, nach Nummern sortiert, Kraft und Standort, ("...lagert XXX in YYY") sowie der Anzahl Fußvolk, Bogenschützen und Rittern. Die in Klammern genannten Werte geben die Zahl der Waffensätze an, die das Heer mit sich trägt. Wenn ein Heer also aus "60 (45) Mann Fußvolk" besteht, hat es 60 Mann Fußvolk mit 45 Waffensätzen.

Schließlich steht unter jedem Heer noch seine Moral ("Die Krieger dieses Heeres sind XXXX").

Es folgt eine Auflistung der unter ihrer Herrschaft stehenden Städte:

Ortsname, Landschaft, Befestigungsgrad, Einwohnerzahl, Stimmung, Steuerleistung sowie Garnison, die im Ort stationiert ist, dürften leicht herauszulesen sein.

("Ungeschützt" bedeutet natürlich, daß der Ort nicht einmal eine Palisade hat.)

Nun wird die Zahl der Magier genannt, die in ihren Diensten stehen.

Es folgt der Steuersatz, den sie von ihren Städten verlangen.

Darunter finden sie angegeben, welche Insignien sie besitzen und in welchen Orten sie sie verwahren, wenn sie denn welche haben.

Anschließend wird ihnen mitgeteilt, ob sie Spione bzw. Kundschafter entsandt haben, und wenn ja, was ihnen diese mitteilen konnten. Die bei erfolgter Spionage hier aufgeführten Daten können genauso wie die Heeres- und Städteauflistung gelesen werden.

Nun kommt eine der interessantesten Textteile des Rundenblattes: Die allgemein in Gyrene kursierenden Gerüchte und Neuigkeiten. Den dort erscheinenden Text erhalten alle Spieler auf ihrem Rundenblatt.

Im folgenden kommt eine chronologische Auflistung der sie betreffenden Ereignisse der letzten Runde. ("Eure Chronisten vermerkten...")

Für jede Anweisung, die sie letzte Runde gegeben haben, erscheint hier nämlich ein kurzer Kommentar. Fehlt hier ein Kommentar zu einer von ihnen für die letzte Runde gegebenen Anweisung, so wurde diese aus bestimmten Gründen auch nicht ausgeführt!

Prüfen sie in einem solchen Fall bitte erst nach, ob sie nicht aus Versehen gegen eine Regel verstoßen haben, bevor sie uns wegen Programmfehlern kontaktieren.

Am Ende des Rundenblattes finden sie unter "Titel und Ränge Eurer Rivalen" ebenjene ihrer Mitspieler.

Soweit zum Lesen des Rundenblattes.

6. Ausfüllen des Anweisungsblattes

Nehmen sie nun ein paar Kopien ihrer Anweisungsformulare zur Hand.

Ein Anweisungsblatt besteht aus sechs Formularzetteln, die jedoch nicht nummeriert sind. Sortieren sie sie also bitte in der Reihenfolge, wie sie in diesem Abschnitt erklärt werden und clippen sie sie vor dem Abschicken zusammen, damit uns beim Öffnen ihres Briefes nicht ihre Anweisungsformulare mit denen anderer Spieler durcheinandergeraten.

Auf den Formularen können sie generell drei Formen von weiß gelassenen Eintragungskästchen sehen:

Quadrate, Sechsecke und kleine Ovale.

Generell tragen sie in die Quadrate Buchstaben ein (in Blockschrift), in die Sechsecke Ziffern (d.h. Zahlen). Die Ovale dienen lediglich zum Ankreuzen.

Auf der ersten Seite steht unter dem Lords of Gyrene ein Eintragungsfeld für die sechs Buchstaben ihres Spielcodes. Diesen finden sie auf dem Kopf des Rundenblattes, falls sie ihn nicht auswendig wissen.

Daneben tragen sie ihre Spieler-Nummer ein und die Runden-Nummer, für die ihr Anweisungsblatt gelten soll (dies ist stets die Runde, die auf ihrem Rundenblatt genannt wird).

Unter "Spielername" tragen sie ihren Namen ein.

Ohne diese vier Eintragungen ist ihr ganzes Anweisungsblatt ungültig!

Zwischen den verschiedenen Anweisungsarten können sie auf den Formularen drei Trennstriche sehen (in etwa:(---) (---) (---)).

Alle Anweisungsarten werden durch drei, jede einzelne Anweisung von einer anderen durch einen Trennstrich getrennt.

Die erste den Spielverlauf betreffende Anweisung ist die "Entlassungsanweisung".

Sie dürfen pro Runde drei Entlassungsanweisungen treffen.

Die Entlassung dient dazu, bei Geldmangel rechtzeitig Truppen entlassen zu können, damit diese nicht desertieren und so zusätzlich die Moral ihrer Heere verschlechtern. Entlassene Truppen nehmen jedoch ihre Bewaffnungen mit!

Um beispielsweise 3 Ritter aus Heer 2 zu entlassen, müßten sie neben "Entlasse" in das rechte der vier Sechsecke eine 3 eintragen, das Oval vor "Ritter" ankreuzen und bei "Heer Nr." eine 2 eintragen.

Sie können mit einer Anweisung jedoch nicht gleichzeitig Ritter, Bogenschützen und Fußvolk entlassen, sondern lediglich einen der drei Söldnertypen oder Garnison!

Wenn sie Teile einer Garnison entlassen möchten, tragen sie ebenfalls bei "Entlasse" die Anzahl der Garnisonssoldaten ein, die sie entlassen wollen und tragen bei "Garnison" den Namen der Stadt ein, in der die zu entlassenden Soldaten stationiert sind.

Um also ein komplettes Heer zu entlassen, also Ritter, Bogenschützen und Fußvolk, müßten sie alle drei Anweisungen verwenden und könnten damit in derselben Runde keine Garnison mehr entlassen.

Eine falsch eingetragene Anweisung (z.B. der Versuch, Ritter aus einer Garnison zu entlassen) wird ignoriert.

Es folgen die zehn Kaufanweisungen, die sie pro Runde durchführen können.

Diese funktionieren nach demselben Schema wie die Entlassungsanweisungen.

Natürlich ist eine Anweisung, die versucht, Ritter-Waffensätze für eine Garnison zu kaufen, ungültig. Ist hingegen "Fußvolk" bei einem Waffenkauf für die Garnison angekreuzt, so wird das anerkannt. Um Waffensätze für eine Garnison zu kaufen, brauchen sie jedoch nichts anzukreuzen, nur den Stationierungsort ihrer auszurüstenden Garnison müssen sie natürlich eintragen (und die Zahl der Waffensätze selbstverständlich).

Bedenken sie bitte beim Einkauf die Preise für Waffensätze (siehe Appendix A).

Auf dem zweiten Blatt, das mit den restlichen drei von der Vorseite fehlenden Kaufanweisungen beginnt, folgen als nächstes die "Werbe"-Anweisungen. Mit diesen können sie Söldner in ihren Dienst rufen. Die Eintragungen finden nach dem bereits bekannten Schema statt. Anwerbekosten finden sie ebenfalls im Appendix A.

Insgesamt sind zehn Werbeanweisungen pro Runde möglich (zwei befinden sich auf dem dritten Blatt).

HINWEIS: Um ein neues Heer zu gründen, müssen sie zuerst Fußvolk dafür anheuern!

Ein Heer ohne Fußvolk wird vom Computer ignoriert und anschließend gelöscht. Heuern sie also Ritter und Bogenschützen nur in bereits stehende Heere an oder in eines, das durch eine vorhergehende Fußvolk-Anwerbe-Anweisung gegründet wird! Der Nachteil an dieser Form der Heeresgründung ist allerdings, das das neugegründete Heer in einer willkürlich ausgewählten Stadt ihres Herrschaftsbereiches entsteht! Um ein neues Heer zu erzeugen, sollten sie lieber die Trennungsanweisung benutzen (siehe unten).

Nun können sie die Soldzulage für ihre Soldaten anweisen, wenn sie denn eine gewähren wollen.

Wie sie sehen, können sie nicht mehr als 99 Prozent Soldzulage eintragen - das reicht aber auch, um ihre Heere moralisch auf Vordermann zu bringen! Ansonsten können sie eine beliebige Zahl eintragen, solange sie größer als Null ist.

Danach folgt die Anweisung, einen Hofmagier anzuwerben. Wünschen sie dies, so kreuzen sie einfach nur das kleine Oval an (wie sie sich erinnern, kann man bloß einen Zauberer pro Runde anwerben; für Kosten siehe Appendix B).

Nun kommen die Verfluchungsanweisungen. Um diese benutzen zu können, müssen sie mindestens einen Magier in ihren Diensten stehen haben; pro Zauberer in ihren Diensten können sie eine Verfluchung pro Runde anweisen. (Diese Anweisung kostet an sich schon 100 Goldstücke - siehe 4.6. und Appendix B).

Sie tragen einmal die zu verfluchende Stadt ein (die nicht ihnen gehören darf) und in die Sechsecke die Summe, die sie in den Fluch investieren.

Darunter können sie ankreuzen, von welchen Insignien ihre Hofmagier den Aufbewahrungsort herausfinden sollen. Pro Hofmagier in ihren Diensten können sie nur nach einer Insignie forschen lassen (diese Anweisung können sie selbstverständlich nicht benutzen, wenn kein Magier in ihren Diensten steht).

Wenn sie eine oder mehrere Insignien besitzen, können sie die folgenden Anweisungen "Sende Insignia... nach..." benutzen, um den Aufbewahrungsort der Insignien zu ändern. Tragen sie hier den Nachbarort ein, in die sie ihre Insignie verlegen wollen. Bedenken sie bitte: Es muß ein Nachbarort sein!

Auf dem Ende des dritten und dem Anfang des vierten Anweisungsformulars können sie die "Verlegungs"-Anweisungen sehen. Diese ermöglichen ihnen, Teile ihrer Garnison eine Stadt weiter in einen ihnen gehörenden Nachbarort zu verlegen.

Sie tragen also die Zahl der zu verlegenden Krieger ein (die natürlich kleiner oder gleich der Garnison sein muß, von der sie wegverlegt werden sollen), den Ort aus dem sie verlegt und den Ort in den sie verlegt werden sollen. Sehr einfach.

Auch hier gilt jedoch (wie bei der Verlegung von Insignien), daß es ein ihnen gehörender Nachbarort sein muß.

Diese Anweisung kann nicht offensiv genutzt werden!

Im oberen Drittel des vierten Blattes sehen sie die Anweisung "Mobilisiere XXXX Mann aus Y für Heer Nr. ZZ".

Mit dieser Anweisung können sie Krieger einer Garnison in das Fußvolk eines ihrer Heere integrieren. Bedingung ist jedoch, daß das von ihnen genannte Heer in demselben Ort steht wie die Garnison von der sie Krieger mobilisieren. Um in der obigen Schreibweise zu bleiben: "Das Heer ZZ muß im Ort Y stehen." Auch diese Anweisung haben sie fünf mal pro Runde zur Verfügung.

Darunter ist die vorhin erwähnte Trennungsanweisung zu finden, mit der sie ein neues Heer gründen können. Diese Anweisung ermöglicht ihnen, aus einem bestehenden Heer zwei zu machen, indem sie einen von ihnen zu nennenden Anteil an Fußvolk, Bogenschützen und Rittern herausgliedern und zu einem weiteren Heer erklären.

"Trenne aus Heer XX ein Heer YY heraus, daß mit sich führe: etc.pp" bedeutet also, daß ein Heer

mit der Nummer YY im selben Standort wie Heer XX entsteht, das die genannte Zahl von Rittern, Bogenschützen und Fußvolk von Heer XX bekommt (sowie einen entsprechenden Anteil an Waffensätzen).

Bedingung ist natürlich, das nicht schon ein Heer mit der Nummer YY bei ihnen existiert. Sie können also fünf Heere pro Runde auf diese Weise gründen.

Im unteren Drittel des vierten Anweisungsblattes ist sozusagen die "Gegenanweisung" zur Mobilisierung zu finden.

Mit "Verlege XXXXX Mann aus Heer YY in die Garnison" können sie ebendas tun: Eine genannte Anzahl Fußkrieger aus dem angegebenen Heer heraus in der Garnison des Ortes zu stationieren, in dem das Heer gerade steht.

Auch diese Anweisung steht ihnen fünf mal pro Runde zur Verfügung.

Auf der Oberseite des fünften Anweisungsformulars sehen sie die "Integrationsanweisung".

Dies ist das Gegenstück zum Heeretrennen, denn mit dieser Anweisung können sie zwei Heere miteinander verschmelzen.

Das erstgenannte Heer wird dabei im letztgenannten integriert, so daß nur noch ein Heer mit der letztgenannten Nummer bei ihnen existiert. Da sie auch diese Anweisung fünfmal zur Verfügung haben, können sie in einer Runde die Zahl ihrer Heere halbieren.

Unter einer Bedingung: Die zu verschmelzenden Heere müssen sich in derselben Stadt befinden. Wenn sie also Heer 1 in Heer 3 integrieren, so wird sozusagen Heer 1 zu Heer 3 hinzuaddiert und Heer 1 anschließend gelöscht, jedoch nur wenn Heer 1 und Heer 3 im selben Ort stehen.

Alle Anweisungen, die bisher erklärt wurden, finden vor der Bewegung irgendeines Heeres sukzessive Angriffes statt. Sie haben also immer, bevor der Feind sie angreifen kann, Zeit, ihre Heere zu rüsten, Söldner anzuwerben, Magier anzuheuern, Städte zu verfluchen, Insignien zu verlegen, etc.pp.

(Es gibt eine Ausnahme: Die Anweisung an einen Magier, den Aufbewahrungsort einer Insignie herauszufinden liefert immer das neueste Ergebnis - was ihr Magier ihnen mitteilt, stimmt also, obwohl die Insignienbewegung in Reihenfolge der Anweisungen nach der Befragung stattfindet.) Bis hierhin werden alle Anweisungen aller Spieler nacheinander in willkürlicher Reihenfolge berechnet, weil sie sich noch nicht gegenseitig beeinflussen. Erst mit der folgenden Anweisung beginnt dieses:

"Sende Heer XX über A, B, C nach Z"

Diese Anweisung bewirkt einen Feldzug ihres Heeres XX, und zwar marschiert es dabei über die Städte A, B und C nach Z, wo es stehenbleibt.

Der erste nicht in ihren Herrschaftsbereich fallende Ort, dem es dabei begegnet, versucht es zu erobern.

Wollen sie ihr Heer nur eine Stadt weit ziehen lassen, tragen sie nur den Zielort Z ein, wenn sie nur eine Zwischentappe machen wollen A und Z. In jedem Fall aber müssen sie einen Ort Z angeben, wenn sie ein Heer bewegen, also hinter dem "nach..." auf dem Anweisungsformular einen Städtenamen eintragen. Jede Stadt auf der Marschroute muß durch eine Königsstraße mit der vorhergehenden verbunden sein, sonst bleibt das Heer stehen.

Folgende Feldzuganweisungen wären z.B. alle ungültig:

"Sende Heer 2 über Thornia, (leer), (leer) nach (leer)"

"Sende Heer 7 über (leer), Thornia, (leer) nach Grasburg"

"Sende Heer 4 über Yisin, Avatar, Südwalden nach Shannar"

Wie sie sehen, können sie pro Runde 5 Heere in die Schlacht schicken.

Alle Erklärungen zum Ablauf der Heeresbewegungen und der Simulation befinden sich in Abschnitt 7: "Schlachtensimulation und CsIM"

Nach Enden der Heeresbewegungen werden ihre Bauanweisungen ausgeführt. Unter den Feldzuganweisungen auf dem fünften Formular können sie sie sehen: "Baue in X Y"

Tragen sie hier die Orte ein, in denen sie etwas bauen lassen möchten und kreuzen sie die Art der Befestigung an, auf die erweitert werden soll. Wie sie bereits gelesen haben, muß in einer Stadt bereits eine Palisade existieren, damit sie dort einen Schutzwall bauen können, ein Schutzwall für eine Burg, etc.

Um in Nordwalden aus einem Schutzwall eine Burg zu machen, müßten sie also hier Nordwalden eintragen und in der Spalte unter "Burg" das zugehörige Oval ankreuzen.

Selbstverständlich wird nur in einem Ort gebaut, der ihnen gehört. Sollte ihnen also durch die Heeresbewegungen der Ort verloren gegangen sein, für den sie eine Bauanweisung gegeben haben, so macht das gar nichts.

Auf dem letzten sechsten Blatt sind noch zwei Anweisungen möglich:

Einmal können sie hier die auszukundschaftenden Orte eintragen, wenn sie das möchten, zum anderen eine Änderung der zu erhebenden Steuern anweisen.

Natürlich brauchen sie gar nichts anzuweisen und können alle Felder frei lassen, wenn sie wollen.

Und schließlich können sie unter "Des Lords Kommentar zum Kriege" ihre Ideen, Kommentare zum gegenwärtigen Spiel, Anregungen, Beschwerden usw. notieren. Wir nehmen alle Denkanstöße dankbar zur Kenntnis. (Notfalls auch schlechte Witze).

7. Schlachtensimulation und CsIM

Dieser Abschnitt soll versuchen, eine Darstellung der Arbeitsweise des CsIM zu liefern. CsIM steht für "Computer-simuliertes Initiative-Modul". Zu Beginn der Heeresbewegungen werden alle Bewegungsanweisungen eingetippt. Anschließend errechnet das CsIM alle für die Marschgeschwindigkeit eines Heeres relevanten Faktoren zusammen und gibt jedem Heer für seinen ersten Bewegungszug einen Initiativwert. Dieser errechnet sich aus der Kraft des Heeres, seiner Moral und dem Gelände auf dem es marschiert.

So ist also beispielsweise ein Heer, das von einer Stadt im Gebirge in der ersten Etappe hinunter ins Ackerland marschieren soll, langsamer als ein Heer das in der ersten Marschetappe vom Ackerland aus in ein Waldgebiet eindringt.

Haben alle Heere sich in der so vom CsIM errechneten Reihenfolge bewegt, berechnet es Initiativwerte für alle Heere, die zu einem weiteren Ort marschieren sollen - und so fort. Das CsIM bewegt also alle Heere Schritt für Schritt nacheinander.

Dies erzeugt jedoch tiefere Komplikationen, als sie vielleicht denken: Angenommen, sie wollen mit zweien ihrer Heere von Flussdorf aus Eisenstadt und Gorat erobern. Sie weisen ihr erstes Heer an, nach Gorat zu marschieren, ihr zweites Heer hingegen über Gorat in Eisenstadt einzumarschieren. Das CsIM errechnet jedoch, das das zweite Heer den ersten Schritt macht.

Dadurch hält ihr zweites Heer, das ursprünglich bis nach Eisenstadt marschieren sollte, schon in Gorat an und muß es erobern. Angenommen, ihm gelingt das, so ist anschließend ihr erstes Heer dran. Da daß aber nur bis Gorat marschieren soll, bekommen sie auf dem nächsten Rundenblatt mitgeteilt, ihre zwei Heere hätten nur einen Ort erobert, nämlich Gorat.

In diesem Fall hätten sie also beide Heere anweisen müssen, bis nach Eisenstadt zu marschieren; wenn die Heere jedoch unterschiedlich stark sind, kann ihnen das CsIM so ungeplant ins Handwerk pfuschen!

Auf derselben Route ist prinzipiell das Heer mit der größeren Kraft und Moral schneller, jedoch läßt sich hier keine einfache Faustregel aufstellen; im Zweifelsfall entscheidet der Zufall...

Sehr viel diffizilere Variationen dieses Problems treten natürlich erst recht bei mehreren Heeren unterschiedlicher Spieler auf, die alle Marschanweisungen über drei oder mehr Städte haben. Es kann sein, daß das CsIM ihre Vorstellungen von strategischer Planung das eine oder andere Mal ein wenig über den Haufen wirft...

(Man denke nur an eine Stadt, die zwischen drei Herrschaftsgebieten liegt und von mehreren anrückenden Heeren von jeder Seite erobert werden soll, um zu den weiter dahinterliegenden fächerartig durchzudringen...)

Ohnehin schwächen die Märsche ihre Heere, und mit jeder Etappe, die ein Heer weitermarschieren muß bis zum eigentlichen Schlachtort verliert es an Kraft. Insbesondere im Winter fordert ein Marsch enorme Kräfte von ihren Heeren. Eine Belagerung im Winter durchzuführen ist zum Beispiel ein recht riskantes Unterfangen - im Fall einer Niederlage muß ihr Heer nämlich einen Rückzug zu einem ihnen gehörenden Nachbarort antreten, der es natürlich auch wieder Kraft kostet...

Alle weiteren Informationen zu der Simulation von Schlachten an sich müssen sie selbst aus Appendix C herauslesen - der Chronik der Könige...

8. Offene Fragen

Dieser Abschnitt klärt folgende Probleme:

- Was geschieht mit den Waffensätzen ?
- Wann genau werden die Steuern eingetrieben ?
- Wie aktuell sind meine Informationen ?
- Nicht genug Gold !

Was geschieht mit den Waffensätzen ?

Bei allen Heerestrennungs-, -verschmelzungs-, -mobilisierungs- und Verlegungsanweisungen werden eine der Relation entsprechende Zahl an Waffensätzen mitgenommen. Auf diese Art gehen keine Waffen verloren. Durch Schlachten allerdings verlieren ihre Heere natürlich nicht nur Söldner sondern auch die zugehörigen Waffen.

Schließlich kann kein Heer mehr Waffensätze als jeweilige Söldner haben.

Wann genau werden die Steuern eingetrieben ?

Nach der Ausführung all ihrer Anweisungen, aber vor der Auszahlung des Soldes an ihre Heere,

Magier und Burgwarte.

Wie aktuell sind meine Informationen ?

Auf dem neuesten Stand. Das Rundenblatt gibt nur aktuelle Daten aus; ihre Kundschafter bringen ihnen also den Ist-Zustand einer Stadt und ihre Magier verraten ihnen den gegenwärtigen Aufenthalt der Insignien.

Bis ihre Heere da sind, kann sich natürlich trotzdem etwas geändert haben...

Nicht genug Gold !

Die Anweisungsroutinen von LoG 2.0 rechnen ihre Ausgaben in der Reihenfolge der Anweisungen auf dem Anweisungsblatt ab, und zwar so weit ihr Geld reicht. Um mehr Gold in der nächsten Runde zu haben, müssen sie die Steuern erhöhen, aber das ist eine sehr unbeliebte Maßnahme...

Appendices

Appendix A: Kostentabelle Heere und Spionage

Söldnerart	Anwerbungskosten pro Mann	Sold pro Quartal und Mann
Ritter	10	5
Bogenschützen	5	2
Fußvolk	2	1

Kosten von Waffensätzen:

...für Ritter	je	5
...für Bogenschützen	je	3
...für Fußvolk	je	1

Kosten für Spionage (Auskundschaften einer Stadt):

...pro Stadt	50
--------------	----

Appendix B: Kostentabelle Magier und Befestigungen

Magier:

Anwerbung	Sold pro Quartal je Magier
250	100

Verfluchen: 100 pro Fluch plus Zusatzsumme (siehe 4.6.)

Aufbewahrungsort einer Insignie herausfinden: 100

Befestigungen:

	Palisade	Schutzwall	Burg	Zitadelle	Festung
Bau	50	100	250	500	1000
Unterhalt	5	10	20	50	100

Appendix C: Auszüge aus der Chronik der Könige

1. Jüngste Geschichte nach dem Tod Elyan des II. im Jahre 587:

"...und als die finsternen Trolle den letzten König auf Hohenfels erschlagen hatten, da kam großes Leid auf die Menschen, denn aus den weiten Zwischenlanden Gyrmes strömten nun Riesen, Kobolde, Drachen und andere finstere Geschöpfe offen über die Heerstraßen und das Reich zerfiel.

Die Städte Gyrmes wurden vom Chaos heimgesucht, Raubritter herrschten als Tyrannen und alle Hoffnung schien in diesen langen dunklen Jahren erloschen, als sich Staub auf dem Stahlthron sammelte und der Stern des Reiches in der Finsternis und Unordnung verblasste. (...)

Doch da erhoben sich die Lords der Hochlandstädte, junge Edelmänner, erfüllt von Sehnsucht nach dem Glanz der Altvorderen, und alsbald erzitterten die verwaisten Königsstraßen wieder unter dem gleichmäßigen Schritt ihrer marschierenden Heere.

Im Winter 633 herrschte seltsame Ruhe in der Wildnis, denn die dunklen Geschöpfe verkrochen sich ängstlich vor der Helligkeit des Feuers, das sich alsbald um den Thron entfachen würde; es war die Ruhe vor dem Sturm.

Denn der Zorn der Menschen war entbrannt, und kein sterbliches Geschöpf, weder Riese noch Drache, konnte das Entfachen dieses Brandes verhindern... "

Chronik der Könige (III,XXI)

2. Über die dunklen Jahre von 587 bis 633:

"Keinen Sohn oder Anverwandten mehr hatte der König nach der Tragödie am Blutpass. Da stritten sich die Fürsten, wer in der Thronfolge dem König am nächsten stehe, doch Elyan II. rief sie zu sich und befahl ihnen, auf den Thron zu schwören, daß sie niemals um die Herrschaft ringen sondern stattdessen den von ihm erwählten Thronfolger als neuen Herrn annehmen.

Die Fürsten versprachen dies feierlich, und keiner von ihnen brach sein Wort.

Doch die Jahre strichen ins Land, denn Elyan wünschte seine Wahl gut zu treffen unter den Fürsten, die alle selbst noch zu jung für den Thron waren.

So kam der finstere Winter des Jahres 587, als der König im Schatten der weißen Berge von Hohenfels wandelte, wo eine Horde grosser Bergtrolle ihn plötzlich aus dem Hinterhalt überfiel; tapfer kämpfte er, und viele der Üblen ließen ihr schwarzes Blut auf den Felsen, bis sie ihn erschlagen konnten; nur sein Knappe konnte entfliehen und das Schwert von Arkath vor der Plage der Schluchten retten.

Da entbrannten die Fürsten in Wut, und jung und ungestüm wie sie alle waren, sammelten sie ihre Heere und schworen, nicht eher zu ruhen bis der letzte Troll von Mittelland gefallen.

Dumm und töricht war dieser Feldzug, denn viele Mannen starben auf diesem wilden Abenteuer, ja viele Fürsten selbst verhungerten oder erfroren, wenn die Trolle sie nicht fraßen.

Nun waren selbst die Fürsten nicht mehr, nur noch zweie waren geblieben, die zu jung waren um

ein Reich zu führen; so kam die Dunkelheit über das Land, als Räuberscharen offen die Städte angriffen und niemand die Heere mehr führte.

Der letzte Fürstensohn starb durch Räuberhand im Jahre 624, und die Jahre schienen nur noch Dunkelheit zu bringen."

Chronik der Könige (III,XXI)

3. Von der traditionellen Art, eine Schlacht zu führen:

"...und so geschah es im Jahre 414 nach der Gründung des Reiches im zwölften Jahr der Herrschaft König Seyls, daß sich die Heere des Königs in Miithar sammelten, um den Rebell Mirim vom Thron zu Hohenfels zu vertreiben. Wie es Tradition war, vereinigten sich die Heere des Königs beim Verbrüderungsfest und wählten neue Anführer, auf daß der Vormarsch in den Süden geordnet vonstatten gehe. Als bald marschierte das Heer aus den Stadttoren Miithars, und groß war der Jubel des Volkes als die stolzen Ritter an der Spitze des Zuges an ihnen vorbeiparadierten.

Weniger denn vierzehn Tage brauchten die Krieger zu marschieren, bis sie Eichenstadt erblickten, das ohne Schutzwall oder Palisade vor ihnen lag wie eine reife Frucht.

Doch die Kunde ihres Herannahens war lange schon erklungen, und so erwarteten die Söldner Mirimns, Mannen seiner Garnison und seiner Heere vereint, auf offenem Felde die Schlacht mit dem Heer unseres Königs. Der Stolz der Kämpfer verbietet den Bruch mit der Tradition; so nahmen die Feinde mit Gemach ihre Kampfstellung ein, und als bald wurde zum Schlachten geblasen.

Die Pfeile der Schützen, gefürchtet von Trollen wie Drachen, prasselten nieder auf die Ritter des Königs ebenso wie auf die Reiter des Usurpators, bis die stolzen Recken galoppierend, mancher schon von Pfeilen durchbohrt, mit großem Getöse aneinandergerieten.

Nun stoppten unsere Schützen ihr tödliches Werk, auf daß keiner unserer Ritter den Tod durch den eigenen Pfeil fände, und gingen in Stellung gegen des Feindes Fußvolk, das herannahte von weit um seinen Reitern zu helfen.

Ebenso widerfuhr es dem unsrigen.

So mancher tapfere Soldat starb durch den Pfeil, noch ehe er ins Getümmel geraten. Bald war der Ritter Duell beendet, denn die Fußvölker waren heran und mancher Krieger fand den Tod durch Lanze oder Axt.

Nun setzte der Lärm ein, mit dem Fußvölker kämpfen und sterben, und keine Ordnung herrschte mehr auf dem Felde außer der Reihe der Bogenschützen, die jedoch bald messerzückend ins Schlachtengetümmel sich stürzten.

Als der Abend gnädig herniedersank, waren die Söldner Mirimns geflohen, ihre Leichen bedeckten das Schlachtfeld, doch Eichenstadt war endlich frei.

Johlend zog ein das Heer des Königs, gefeiert vom Volk, das befreit. Doch noch bevor die Wappen des Königs ans Rathaus geschlagen waren, wurden, wie eh und je, die Freunde des Feindes vertrieben, die ihm halfen, sein Joch über die Stadt zu errichten."

Chronik der Könige (II,XVIII)

4. Über Dorian den III., den "Schlächter":

"In jenen Tagen nahm das kommende Verhängnis seinen Ursprung, als nämlich Dorian der Dritte,

den wir den Schlächter nennen, den Thron bestieg im unerfahrenen Alter von einundzwanzig Jahren; früh war sein Oheim, Estaron der Zweite, gestorben, und vom Regieren verstand Dorian nichts außer der Kunst das Schwert zu führen.

So kam es, das er sein Volk auspresste mit Steuern wie unter Barbaren; als er den Fünften forderte im Sommer 549, dem Jahr der großen Dürre, da erhob sich in Otus und Askad das Volk. Die Mannen des Königs, überrascht vom Pöbel, wurden vertrieben und mußten fliehen, wo sie schwach vertreten waren; alsbald sagten sich die Städte los vom Stahlthron und erklärten sich für frei! Welch närrischer Gedanke, denn noch in jenem Sommer erzwangen sich Gauner die Herrschaft über diese Städte, und sie lebten unter noch schlimmerem Joch. Da aber hatte Dorian seine Heerschau bestellt, und mit Feuer und Eisen erzwang er sich den Treueschwur, denn vom Schlachten verstand er viel.

Schon im Herbst des Jahres war Ruhe eingekehrt, doch es war die Ruhe des Todes, denn die meisten Bürger fanden den Tod unter Dorians eiserner Hand.

So also kommt es, daß wir jenen den Schlächter nennen, und so kommt es auch daß es heißt, durch jeden König, der diesen Namen trage, erführen die Geschicke des Reiches eine ungeahnte Wendung."

Chronik der Könige (III,XII)

5. Über die Belagerung von Hohenfels im Sommer 414:

"Nur wenig Ruhe gönnte sich das Heer des Königs in Eichenstadt, bevor es weiterzog zum Thron. Erschöpft noch von der letzten Schlacht und dem Marsch durchs Hochgebirge, doch willig zu großen Taten, so trafen die Recken des Königs in Hohenfels ein, das Mirinn der Gauner geschützt hatte durch steinerne Festungsanlagen.

Wut entbrannte unter den Unsren, doch die Heerführer berieten sich eilig. Nach vier kurzen Tagen waren die Pläne zum Sturm gereift, und hölzerne Leitern verzierten bald unsere Reihen. Die Nächte waren die Stunde der Schützen, denn sie schlichen sich bis vor die Mauern und erlegten den einen und anderen Feind im Dunkel, doch auch des Feindes Schützen hatten gut Sicht, und auch unsere blieben nicht verschont.

Am Morgen des fünften Tages bliesen die Ritter zum Kampf, die Wehrgänge schienen gelichtet, und unser Fußvolk erstürmte mit Kriegesgeschrei die hohen Mauern des Gegners.

Derweil prasselten Pfeile und Pech wie Drachenedem herunter, und viele fanden den Tod im nassen Grab vor den Wällen. Doch wenn Gyrnische Krieger stürmen, hält keine Mauer sie auf; schon nach Mittag standen wir auf den Mauern, wo des Usurpators Söldner standhaft sich wehrten. Ja gar Ritter standen dort oben, im Zweikampf mit gewöhnlichen Männern, und unsere schauten erzürnt von ihren Pferden hinauf zum Feind.

Nun endlich überkam sie die Lust, sich mit Ebenbürtigen zu messen, und dem König das Schwert weihend stürmten sie los. Laut klangen der Ritter Schwerter über die Stadtdächer her, bis die Sonne sank und der Feinde Körper die Straßen bedeckten.

Mirinn selbst war gefallen durch des Königs Rubinschwert, und Thron und Zepter nun wiedererrungen.

Da flohen die Mannen des Usurpators, und die Wildnis verschlang sie für immer."

Chronik der Könige (II,XIX)

*

Lords of Gyrene Version 2.0
von Fabian Rüger

Willibald-Alexis-Straße 32
1000 Berlin 61
Tel.: 030 / 6927979

Sparkasse Berlin (West)
Kto Nr.: 610148303
BLZ 100-500-00

**

Alle Rechte liegen beim Autor.
Jede Form der Vervielfältigung dieser Spielregeln oder des zugehörigen Computerprogrammes
bedürfen der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Autors.
