

Tales of Tamar

Handbuch

BASIS-SET

2. Ausgabe, Revision 2 (27. April 2004)

Epilepsie Warnung

BITTE LESEN SIE FOLGENDEN HINWEISE VOR DER BENUTZUNG VON COMPUTERSPIELEN:

Es kann bei manchen Menschen zu Bewußteinstörungen oder epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtblitzen ausgesetzt sind. Bestimmte Grafiken und Effekte in Computerspielen können bei diesen Menschen einen epileptischen Anfall oder eine Bewußteinsstörung auslösen. Auch können bisher unbekannte Neigungen zur Epilepsie gefördert werden. Falls Sie oder jemand in Ihrer Familie Epileptiker ist, konsultieren Sie bitte Ihren Arzt, bevor Sie dieses Spiel benutzen. Sollten während des Spielens Symptome wie Schwindelgefühle, Wahrnehmungsstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Ohnmacht, Desorientierung oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, schalten Sie das Gerät SOFORT ab und konsultieren Sie einen Arzt, bevor Sie wieder weiterspielen.

BEACHTEN SIE FOLGENDEN HINWEISE BEI DER BENUTZUNG VON COMPUTERSPIELEN:

- Halten Sie während der Benutzung ausreichend Abstand zum Bildschirm ein.
- Benutzen Sie einen möglichst kleinen Bildschirm.
- Spielen Sie nicht während Sie müde sind.
- Spielen Sie in einem möglichst gut beleuchteten Raum.
- Machen Sie jede Stunde eine Pause von 10 bis 15 Minuten.

Programm und Dokumentation © 1997-2004 by Eternity Software

Coverdesign: Dieter Zentek

Text: Jens Neubauer, Sven Steinbrenner

Alle Rechte vorbehalten. Alle Marken sind Eigentum der jeweiligen Besitzer.

Handbuch erstellt mit L^AT_EX 2_ε

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	5
1.1	Willkommen auf Tamar!	5
1.2	Einrichtung eines Spieler-Kontos	6
1.3	Einstellungen	6
1.4	Anmeldung	7
2	Grundlegendes	9
2.1	Zeitrechnung und Spielrhythmus	9
2.2	Bedienelemente	9
2.3	Funktionsweise des eMail-Austausches	10
3	Erste Schritte	11
3.1	Gebäude	11
3.1.1	Gebäude abreißen	12
3.2	Versorgung	12
3.2.1	Bewirtschaftung	12
3.2.2	Nahrung	12
3.3	Baustoffe	14
3.4	Taverne	14
3.4.1	Etikette	14
3.5	Steuern	15
3.6	Karte und Kundschafter	15
3.6.1	Übersichtskarte	18
3.7	Spieler kennenlernen	18
3.8	Berichte	19
4	Weitergehende Funktionen	20
4.1	Forschung	20
4.2	Handel	21

4.3	Luxusgüter	22
4.3.1	Lagerlimit	23
4.4	Diplomatie	24
4.4.1	Verträge einsehen	24
4.4.2	Handelsverträge	24
4.4.3	Sonstige Verträge	25
4.4.4	Land übergeben und entleihen	25
4.5	Armeen und Kriegsführung	26
4.5.1	Voraussetzungen	26
4.5.2	Ausheben, Ausstatten und Unterhalten von Armeen	26
4.5.3	Annektieren und Bewegen von Armeen	28
4.5.4	Stadtannexion	28
4.5.5	Kämpfen	29
4.5.6	Erschöpfung	30
4.5.7	Bewachen	30
4.6	Steuern	30
4.6.1	Grundsteuer	30
4.6.2	Hilfsquellensteuer	30
4.6.3	Zollsteuer	31
4.6.4	Kirchensteuer	31
4.6.5	Der Zehnte	31
4.6.6	Justizsteuer	31
4.7	Vertrauen	31
4.8	Rebellionen	32
4.9	Siedler	32
4.10	Seefahrt	33
4.11	Schlußbemerkungen	35
5	Übersichten und Referenzen	36
5.1	Gebäude	36
6	Nichtspielercharaktere (NSCs)	40
6.1	Drachen	40
6.2	Elfen	41
6.3	Orks	41
6.4	Zwerge	41
6.5	Untote	42

Kapitel 1

Einleitung

1.1 Willkommen auf Tamar!

Dieses Handbuch wird Sie bei Ihren ersten Schritten in der Welt von Tamar begleiten und als Kompendium für die vielfältigen Möglichkeiten, die „Tales of Tamar“ Ihnen bietet, zur Seite stehen.

Für die Installation lesen Sie bitte die separate Anleitung für Ihr spezielles Computer-System.

„Tales of Tamar“ benötigt einen Computer mit Verbindung zum Internet. Absolutes Minimum ist dabei die Möglichkeit, eMails empfangen und senden zu können. Allerdings ist Zugang zu weiteren Diensten wie World Wide Web, IRC u.ä. empfehlenswert. Zur Einrichtung dieses Zuganges konsultieren Sie bitte die Dokumentation Ihres Computers oder Ihren Händler.

Desweiteren ist eine funktionierende eMail-Adresse nötig, um Daten mit dem zentralen Spiel-Server austauschen zu können. Das kann entweder Ihre eigene oder eine speziell für „Tales of Tamar“ eingerichtete Adresse sein¹. Halten Sie dazu bitte folgende Daten bereit (im Zweifelsfalle zu erfragen bei Ihrem eMail-Provider): die vollständige eMail-Adresse (z.B. *peter.mustermann@mustermail.de*), die Benutzerkennung (bei manchen eMail-Providern ist diese identisch mit der eMail-Adresse), das Kennwort, die Internet-Adresse des SMTP-Servers (z.B. *mail.mustermail.de*) und des POP3-Servers (z.B. *pop.mustermail.de*)².

¹Es wird empfohlen, eine separate Adresse für „Tales of Tamar“ anzulegen. Siehe dazu Abschnitt 2.3 auf Seite 10

²SMTP steht für „Simple Mail Transfer Protocol“. Dies ist der Rechner, an den Sie Ihre eMails zum Versand schicken. POP steht für „Post Office Protocol“. Das ist der Server, auf dem Ihre eMails gespeichert werden, bis Sie sie mit Ihrem Mailprogramm abholen.

1.2 Einrichtung eines Spieler-Kontos

Um bei „Tales of Tamar“ mitspielen zu können, müssen Sie sich zunächst am zentralen Server, der alle Spieler verwaltet, ein Konto einrichten lassen. Das geht wie folgt vor sich:

Nachdem Sie das Client-Programm für „Tales of Tamar“ auf Ihrem System installiert und gestartet haben, finden Sie sich nach dem Titelbild in der Residenz wieder. Dies ist das Zentrum Ihrer Macht als Herrscher auf Tamar.



1.3 Einstellungen

Klicken Sie bitte zunächst auf das Wappen oberhalb des Thrones. Im nun erscheinenden Options-Bildschirm können Sie mit den Knöpfen < und > blättern. Die meisten dieser Optionen sind abhängig von dem verwendeten Computer-System. Auf der 2. Seite finden Sie die Einstellungen für den eMail-Austausch.

OPTIONS

Nutzername: peter.mustermann@mustermail.de

Paßwort: *****

POP-Servename: pop.mustermail.de

SMTP-Servename: mail.mustermail.de

Email-Postfach: peter.mustermann@mustermail.de

TCP/IP

- ☒ Miami
- ☐ MiamiDx
- ☐ Genesis
- ☐ AmTCP
- ☐ Immer Online

Datenweg

- ☒ per Email
- ☐ über Mailbox

Geben Sie hier die Daten für Ihren eMail-Zugang ein. Beachten Sie bitte, daß der Nutzernamen nicht notwendigerweise identisch mit der eMail-Adresse sein muß. Dies ist von Anbieter zu Anbieter unterschiedlich. Speichern Sie Ihre Eingaben abschließend mit dem Knopf [✓]. Mit [×] verlassen Sie den Bildschirm, ohne die Änderungen zu übernehmen.

Da die anderen Optionen computerspezifisch sind, lesen Sie dazu bitte die separate Installations-Anleitung für Ihr Computer-System.

1.4 Anmeldung

In der unteren rechten Ecke des Residenz-Bildschirms befindet sich der Knopf ANMELDUNG. Im daraufhin erscheinenden Anmelde-Bildschirm sind alle Felder vollständig und wahrheitsgetreu auszufüllen. Zu jedem Eingabefeld erscheint ein erklärender Hilfetext. Die eMail-Adresse sollte identisch mit derjenigen sein, die Sie in den Optionen eingestellt haben.

Vorname	<input type="text"/>
Nachname	<input type="text"/>
Strasse	<input type="text"/>
Postleitzahl	<input type="text"/>
Stadt	<input type="text"/>
Land	<input type="text"/>
Telefonnummer	<input type="text"/>
Spielernummer	<input type="text"/>
Email-Adresse	<input type="text"/>
Zahlungsart	Überweisung
Name Geldinstitut	<input type="text"/>
Kontonummer	<input type="text"/>
Bankleitzahl	<input type="text"/>
Bemerkung	<input type="text"/>

Anmeldung Abbrechen

Klicken Sie anschließend auf den Knopf ANMELDUNG. Ihre Anmeldung wird nun als eMail verschickt und vom Spielleiter geprüft und bearbeitet.

Dies kann eine Weile dauern (bis zu drei Tagen). Werden Sie bitte nicht ungeduldig und verzichten Sie bitte darauf, die Anmeldung mehrmals zu verschicken.

Als Antwort erhalten Sie dann eine speziell kodierte eMail (siehe dazu auch Seite 10), die dem Client-Programm unter anderem mitteilt, wo sich Ihre Heimatstadt befindet und welche Spielernummer Ihnen zugewiesen wurde. Vorher funktioniert der Client nur im "Demo-Modus", Sie können also viele der Bildschirme betrachten, aber Sie können keine Eingaben machen oder diese sind wirkungslos.

Im folgenden Kapitel beschäftigen wir uns zunächst mit der grundlegenden Bedienung von „Tales of Tamar“.

Kapitel 2

Grundlegendes

2.1 Zeitrechnung und Spielrhythmus

Mit jedem Zug vergeht ein Vierteljahr auf Tamar. Die Züge werden daher nach den Jahreszeiten Frühjahr, Sommer, Herbst und Winter gerechnet.

Derzeit wird pro Tag ein Spielzug ausgewertet, und zwar um 12:00 mittags mitteleuropäischer (Sommer-)Zeit. Da eMails manchmal etwas länger brauchen können, sollten Sie Ihren Zug spätestens 11:00 absenden. Sie können natürlich auch schon abends Ihren Zug verschicken, selbstverständlich aber erst nachdem Sie den vorigen Zug erhalten haben. Dieser sollte in der Regel zwischen 12:00 und 18:00 ME(S)Z bei Ihnen sein.

Sie können übrigens auch nach dem Versenden des Zuges noch Änderungen vornehmen. Allerdings dürfen Sie dann nicht vergessen, den Zug erneut zu verschicken. Der Server verwendet prinzipiell den letzten Zug, den Sie schicken, vorausgesetzt, er trifft rechtzeitig vor der Auswertung ein.

2.2 Bedienelemente

Auf den meisten Bildschirmen finden Sie diese grundlegenden Bedienelemente: Mit ☒ verlassen Sie den Bildschirm und übernehmen die Änderungen, die Sie eventuell gemacht haben. Mit dem kleineren ☐ auf manchen Bildschirmen schließen Sie eine einzelne Eingabe ab.

Mit ☐ werfen Sie alle Eingaben und verlassen den Bildschirm ebenfalls.

Mit Hilfe von ☐ können Sie Informationen und Hilfstexte zum aktuellen Bildschirm aufrufen.

Am oberen Rand eines jeden Bildschirms finden Sie außerdem ein Feld, in dem die Funktion des jeweiligen Knopfes, über dem sich der Mauszeiger derzeit befindet, kurz beschrieben wird. Wenn Sie zum Beispiel mit der Maus über den Stadtbildschirm fahren, taucht bei allen Gebäuden, in denen Aktionen ausgeführt werden können, die Gebäudebezeichnung unterhalb des Stadtnamens auf. (Achtung, dabei wird immer ein allgemeiner Name verwendet. So gelangen Sie z.B. immer auf den Residenzbildschirm, auch wenn Sie zu Beginn nur ein Bürgerhaus besitzen.)

2.3 Funktionsweise des eMail-Austausches

„Tales of Tamar“ kommuniziert mit dem zentralen Server, auf dem alle Spielzüge zusammengeführt und berechnet werden, ausschließlich per eMail. Diese eMails sind kodiert und komprimiert und daher nur vom Client-Programm von „Tales of Tamar“ zu lesen. Das Client-Programm nimmt dabei die Übertragung vom POP- und zum SMTP-Server selbst vor. Sollten Sie die eMail-Adresse auch noch für andere Zwecke nutzen, so ist es wichtig, daß Ihr eMail-Programm die Zug-eMails auf dem Server beläßt, da „Tales of Tamar“ sie sonst nicht einlesen kann. eMails, die Züge für „Tales of Tamar“ enthalten, sind an einer speziellen Betreff-Zeile erkennbar. Sie beginnt mit einem @, gefolgt von einer 8-stelligen Zahl, zum Beispiel @00006378. Diese Mails sollten von Ihrem Mail-Programm so gefiltert werden, daß sie nicht vom Server gelöscht werden¹. In der separaten Installationsanleitung finden Sie Hinweise zur Konfiguration der gängigsten eMail-Programme für Ihr System.

Alternativ können Sie auch eine eMail-Adresse speziell für „Tales of Tamar“ einrichten, auf die Ihr normales eMail-Program überhaupt nicht zugreift.

Eine Ausnahme bildet die Initialisierungs-eMail, die der Spielleiter als Antwort auf die Anmeldung verschickt. Bei dieser beginnt der Betreff mit einem I anstatt einem @ (z.B. I54828491). Auch diese Mail muß vom Client-Programm heruntergeladen werden. Erst danach ist das Programm bereit, normale Züge (beginnend mit @) zu empfangen.

¹Das Client-Programm tut dies nach dem Herunterladen. Es läßt dabei alle anderen Mails, die sich auf dem Server befinden, unberührt.

Kapitel 3

Erste Schritte

Nachdem der Spielleiter die Anmeldung geprüft und akzeptiert hat, muß diese vom Client-Programm eingelesen werden (siehe vorherigen Abschnitt), um das Programm zu initialisieren.

Glückwunsch! Von nun an sind Sie Herr über eine Stadt und die umliegenden Gebiete irgendwo auf Tamar. Die Ansicht Ihrer Stadt erreichen Sie durch einen Klick auf das Fenster in der Residenz.

Bei Ihrem ersten Besuch dort fordert das Programm Sie auf, Ihre Stadt zu taufen. Wählen Sie hier, wie schon bei Ihrem Spielernamen, eine Bezeichnung, die in die mittelalterliche Welt paßt.

3.1 Gebäude

Zu Beginn ist ihre Siedlung naturgemäß klein und wenig beeindruckend. Es liegt an Ihnen, das zu ändern! In der linken unteren Ecke des Stadtbildschirms finden Sie das Symbol "Stadt bebauen".

Aber Vorsicht! Gebäude kosten nicht nur bei der Errichtung Gold, auch der Unterhalt erzeugt laufende Kosten. Gerade am Anfang müssen Sie daher acht geben, daß Sie sich die Gebäude auch leisten können. Im unteren Teil des Bauscreens finden sie ein Kästchen mit den Baukosten. Im ersten Feld werden die benötigten Mengen Holz zu den Vorhandenen angezeigt. Im Feld darunter die Mengen für Stein und darunter der Goldbedarf.

Baustoffe werden am Markt von den eigenen Arbeitern und anderen Mitspielern gekauft, deshalb sollten Sie auf Nachschub an Holz und Stein achten.

Vier Gebäude stehen immer zur Verfügung: Kornkammer, Mühle, Sägewerk und Schmiede. Alle weiteren Gebäude können nur gebaut werden, wenn Sie die entspre-

chenden Voraussetzungen erfüllen, wie zum Beispiel Forschungs-Level, Einwohnerzahl oder Besitz eines anderen Gebäudes. In Abschnitt 5.1 auf Seite 36 finden Sie eine Übersicht der Gebäude, teilweise mit den Voraussetzungen, um sie bauen zu können.

Wohnhäuser errichten Ihre Untertanen übrigens selbstständig, Sie brauchen sich also nur um die “kommunalen“ Gebäude zu kümmern.

3.1.1 Gebäude abreißen

Um Gebäude abreißen zu können, müssen Sie in den Bauscreen der jeweiligen Stadt wechseln. Dort finden Sie unten rechts 3 Buttons. Der erste Button mit dem durchgestrichenen Gebäude ist der Abrissbutton. Wenn Sie diesen Button betätigen, öffnet sich ein weiteres Menü mit allen bereits in Ihrer Stadt gebauten Häusern. Hier wählen Sie das Gebäude aus, welches Sie abreißen lassen möchten und Sie ersehen die Kosten des Abrisses.

3.2 Versorgung

3.2.1 Bewirtschaftung

Um in den Bewirtschaftungsscreen zu gelangen, wählen Sie zuerst mit der linken Maustaste ein Hexfeld aus. Dieses ist dann von einem roten Rahmen umgeben. Mit einem Klick der rechten Maustaste auf dieses aktive Landfeld öffnet sich ein Pop-up-Fenster, welches Ihnen die Funktionen “Namen zuweisen“ oder “Bewirtschaftung“ anzeigt.

Zu Beginn steht die Bewirtschaftung auf Automatik, was durch ein Häkchen vor Automatik symbolisiert wird. Um Ihre persönlichen Einteilungen vornehmen zu können, müssen Sie auf das Häkchen klicken. Es erscheint dann ein Kreuz vor Automatik (Automatik aus). Nun werden noch keine freien Arbeiter angezeigt und es sind auch keine mehr für die einzelnen Aufgaben eingeteilt. Dies ändert sich erst im nächsten Zug. Dann werden alle verfügbaren Arbeiter als freie Arbeiter oben links angezeigt.

Nun können Sie die Arbeiter so verteilen, wie Sie sie benötigen oder denken, das es für Sie am besten ist. Es können aber immer nur 1000 Arbeiter pro Aufgabe und Feld eingeteilt werden.

3.2.2 Nahrung

Auf der rechten Seite des Stadtbildschirms finden Sie das “Kornlager“. Hier versorgen Sie Ihr Volk mit Nahrung. Das sollten Sie bei jedem Zug als erstes tun.

Der rechte Speicher enthält das Korn, das Ihre Untertanen im nächsten Quartal erhalten werden. Je mehr Sie zuteilen, umso zufriedener wird Ihr Volk sein, die Geburtenrate wird steigen und die Einwanderung wird zunehmen. Wenn Sie zu wenig geben, wird Ihr Volk unglücklich, wandert aus oder verhungert sogar! Das rote Dreieck gibt Ihnen eine grobe Richtlinie, wieviel Korn ungefähr von Nöten ist. Nach einer Weile werden Sie ein Gefühl dafür bekommen, wieviel Korn Sie je nach Bevölkerungszahl zuteilen müssen, um diese konstant zu halten, bzw. zu Bevölkerungswachstum zu führen. Dies ist allerdings noch von anderen Faktoren, wie z.B. Steuern abhängig.

Der mittlere Speicher enthält den Vorrat an Korn für die nächsten Züge. Da ein Zug ein Vierteljahr auf Tamar umfaßt, müssen Ihre Speicher mindestens die Menge für 4 Züge aufnehmen können. Je mehr Kornkammern Sie besitzen, umso mehr Korn können Sie lagern, und umso größer kann Ihre Bevölkerung damit werden.

Der linke Speicher enthält die Menge an Korn, die im nächsten Frühjahr als Saat ausgebracht werden soll. Dieses Lager muß im Frühjahr gefüllt sein, um die Saat ausbringen zu können. Sie können allerdings die neue Saat bereits nach der Ernte hier hinterlegen, sie wird dann bei der nächsten Saat verwendet. Wieviel Sie im darauffolgenden Sommer ernten, ist abhängig davon, wieviel Korn Sie dafür einplanen (auch hier gibt ein rotes Dreieck einen Hinweis), wieviel Mühlen Sie besitzen und wieviel Land Sie haben. Wenn Sie mehr Korn ernten, als Ihre Mühlen verarbeiten können, geht das überschüssige Korn für Sie verloren.

Ihre Ernte können Sie noch um den Fischfang erhöhen. Den Fischfang können Sie über die Bewirtschaftungsfunktion der Kartenfelder einstellen.

Außerdem finden Sie an Saat- und Volkslager jeweils einen grünen Pfeil. Diesen können Sie durch Anklicken einstellen. Sollten Sie es einmal versäumen, einen Zug abzuschicken oder sollte es vorkommen, das Ihr Zug verlorenggeht, dann verwendet der Server die so eingestellte Menge an Korn zum Säen bzw. zur Versorgung der Bevölkerung.

Dies eignet sich auch, um ein paar wenige Tage vom Spiel zu pausieren, ohne daß Ihr Volk mangels Nahrung verhungert. Da zum Spiel aber viel mehr gehört als nur Korn zuzuteilen, sollten Sie sich für längere Pausen (wie z.B. Urlaub) eine menschliche Vertretung suchen, die Ihr Reich in der Zwischenzeit verwaltet.

Achtung! Die Einstellungen der grünen Pfeile greifen nur dann, wenn kein Zug von Ihnen beim Server eintrifft! Sollten Sie Ihren Zug machen und dabei vergessen, Korn zuzuteilen, wird Ihre Bevölkerung hungern bzw. findet keine Aussaat statt!

3.3 Baustoffe

Um an die begehrten Baustoffe Holz und Stein zu gelangen, müssen Sie einen Marktplatz errichtet haben. In Ihrem Marktplatz bekommen Sie dann oben links, die von Ihren Arbeitern erwirtschafteten Hölzer und Steine angeboten. Natürlich können Sie hier auf dem Markt auch Hölzer und Steine von anderen Spielern kaufen.

Die Arbeiter für die Holz- und Steinproduktion werden auf den Kartenfeldern über die Bewirtschaftung eingeteilt. Nun können Sie die Arbeiter so verteilen, wie Sie sie benötigen oder denken, das es für Sie am besten ist. Es können aber immer nur 1000 Arbeiter pro Aufgabe und Feld eingeteilt werden.

3.4 Taverne

Hier findet die Kommunikation mit den anderen Spielern statt. Zu diesem Zweck gibt es einmal den Chatraum (zu erreichen über ein Klick auf die Barfrau in der Mitte des Bildschirms), wo Spieler in Echtzeit Nachrichten austauschen können. Um eine Überlastung durch zu viele Spieler zu vermeiden, ist dieser in mehrere Räume aufgeteilt. Eine weitere Möglichkeit der Kommunikation ist der Maileditor. Das ist eine Art Schwarzes Brett, wo Spieler Nachrichten offline lesen können. Diese Nachrichten werden zusammen mit dem Spielzug versendet und empfangen. Man kann allerdings nur Nachrichten sehen, wenn man den entsprechenden Spieler bereits kennt (siehe Erklärung zur Karte), und die eigenen Nachrichten können ebenfalls nur die Spieler lesen, mit denen man Bekanntschaft gemacht hat.

3.4.1 Etikette

Bitte denken Sie immer daran, daß die anderen Spieler Menschen wie Sie selbst sind. Behandeln Sie sie dementsprechend! Es ist völlig in Ordnung, sich heftige verbale Auseinandersetzungen mit anderen Herrschern zu liefern. Bemühen Sie sich bitte dabei, Ihre Ausdrucksweise an das mittelalterliche Ambiente anzupassen. Ihrer Fantasie sind kaum Grenzen gesetzt. Aber "Aus der Rolle fallen" und Angriffe auf den Spieler hinter dem Charakter sind unter der Gürtellinie und werden nicht geduldet. Bitte vermeiden Sie auch "Off-Topic"-Gespräche, also alles, was nichts mit Tamar selbst zu tun hat.

Weitere Optionen in der Taverne sind das Lager (zu erreichen über die Tür im Hintergrund), wo Programmupdates heruntergeladen werden können. Außerdem finden sich in der Taverne zwei Spiele, einmal ein Logikspiel, RuneStone, gegen den Computer, welches auch um Gold gespielt werden kann, Einsatz 1000 GS. Doppelt oder

nichts! Sehr hilfreich in den ersten Runden des Spieles. Und als zweites Armdrücken, wo man gegen andere Spieler antreten kann. Für nähere Erläuterungen lesen Sie bitte die Anleitungen im Spiel selbst.

3.5 Steuern

Wenn Sie im Residenzbildschirm auf die Truhe am linken Bildschirmrand klicken, gelangen Sie zu den Steuereinstellungen. Steuern sind Ihre Haupteinnahmequelle. Hier braucht es etwas Übung, um das richtige Maß zu finden. Zu viele Steuern bedeuten, dass Einwohner ihr Land verlassen werden und das Vertrauen in Ihre Herrschaft sinkt. Nehmen Sie jedoch zu wenig Steuern ein, können Sie Ihre laufenden Staatskosten nicht decken, bzw. Ihr Land nicht ausbauen. Seien Sie deshalb nicht zu gierig und verlangen Sie nur ein wenig mehr, als Sie tatsächlich benötigen. Damit bilden Sie eine kleine Rücklage für schwere Zeiten.

Kornzuteilung und Steuern sind die beiden einflussreichsten Faktoren in der Bevölkerungsentwicklung. Versuchen Sie, ein gesundes Mittelmaß zu finden, bei dem Sie Ihre Bevölkerung stabil halten (bzw. leicht wachsen lassen, falls Sie das wollen) und Ihre Ausgaben immer sicher gedeckt sind und Sie eine gewisse Reserve besitzen.

Zu Beginn sollten Sie sich auf Grundsteuer und Justizsteuer beschränken. Die anderen Steuerarten können entweder noch nicht erhoben werden oder sind zu Beginn relativ vernachlässigbar. Einzelheiten zu den Steuern finden Sie in Abschnitt 4.6 auf Seite 30.

3.6 Karte und Kundschafter

Ein weiterer wichtiger Bildschirm ist die Karte. Sie finden Sie in der Residenz (und in der Kaserne, wenn Sie eine haben sollten). Hier erkunden Sie nicht nur Ihre Umgebung und stellen den ersten Kontakt mit anderen Spielern her, sondern bewegen auch später Ihre Armeen.



Zu Beginn ist es erst einmal wichtig, die umliegenden Ländereien und seine Nachbarn kennen zu lernen. Dafür besitzen Sie einen Kundschafter, den Sie auf der Karte bewegen können. Zunächst erst einmal ein paar grundlegende Hinweise zur Benutzung der Karte:

Den angezeigten Kartenausschnitt können Sie mit Hilfe der Cursortasten oder der Knöpfe am rechten Bildschirmrand verschieben. Ein Kartenfeld wählen Sie durch Klick mit der linken Maustaste aus. Es wird daraufhin rot umrandet und im Fenster auf der rechten Seite erscheinen zusätzliche Informationen wie Koordinaten, Eigentümer etc. Wenn Sie selbst der Eigentümer sind, können Sie auch die vorhandenen natürlichen Ressourcen ablesen. Mit Hilfe der Schalter am rechten Rand können Sie Informationen direkt in die Karte einblenden, so zum Beispiel Grenzverläufe und eine graphische Darstellung der Ressourcen. Die Einblendung der Grenzverläufe bleibt nun auch nach dem Verlassen der Karte aktiv, bis Sie die Grenzverläufe wieder ausschalten.

Sie können Ihren Landschaften (Wäldern, Gebirgsketten, Flüssen, Seen etc.) frei wählbare Namen geben. Diese werden dann, so man will, auf der Karte angezeigt. Um die Namen eingeben zu können, klicken Sie mit der linken Maustaste das entsprechende Kartenfeld an, es ist nun rot umrandet. Bei einem Klick mit der rechten Maustaste öffnet sich ein Aktionsmenü, bei dem Sie zwischen "Name zuweisen" und "Bewirtschaftung" auswählen können. Wählen Sie Name zuweisen und geben dann anschließend in das sich öffnende Fenster den gewünschten Namen ein. Die Namen können Sie sich mit einem Klick auf "Symbolkarte", am rechten Bildschirmrand, anzeigen lassen.

Um den Kundschafter (oder eine andere eigene Figur, die Sie später haben werden¹) zu bewegen, gibt es zwei Möglichkeiten:

1. Per Tastatur. Wählen Sie zunächst das Feld mit der Figur an. Dann klicken Sie ein zweites Mal auf das Feld und die Umrandung wechselt von rot auf blau. Sie haben nun die Figur ausgewählt. Sollte sich mehr als eine Figur in dem Feld befinden (zu erkennen an einer kleinen goldenen Zahl), so können Sie durch einen Klick mit der **rechten** Maustaste ein Menü (das sogenannte Figurmeneü) aufrufen, in dem Sie die gewünschte Figur auswählen.

Nun können Sie die Figur mit Hilfe des Ziffernblocks steuern. Die Tasten 7,8 und 9 lassen die Figur nach links oben, oben und rechts oben laufen, die Tasten 1,2 und 3 entsprechend nach links unten, unten und rechts unten.

2. Eine andere Möglichkeit ist die Steuerung mit der Maus. Dazu wählen Sie zunächst das Feld mit der Figur an. Dann klicken Sie ein zweites Mal mit der linken Maustaste auf das Feld und die Umrandung wechselt von rot auf blau. Sie haben nun die Figur ausgewählt. Mit einem Klick der rechten Maustaste rufen Sie das Figurmeneü auf. In diesem Menü finden Sie den Befehl "bewegen". Wenn Sie diesen Befehl auswählen, werden einige Kartenfelder rot unterlegt. Diese sind alle die Felder, die Ihre Figur in dieser Runde mit ihren Bewegungspunkten erreichen kann. Klicken Sie auf eines dieser rotunterlegten Felder und Ihre Figur bewegt sich auf dieses gewünschte Feld. Mit "Esc" können Sie die Auswahl abbrechen.

Im Fenster rechts sehen Sie die verbleibenden Bewegungspunkte. Neue Figuren können sich erst im darauffolgenden Zug bewegen, da sie erst dann Bewegungspunkte erhalten. Je nach Beschaffenheit des Geländes braucht eine Figur viele oder wenige Bewegungspunkte, um ein Feld zu betreten. Sind alle Punkte aufgebraucht oder nicht genug Punkte übrig, um die gewünschte Bewegung durchzuführen, müssen Sie bis zum nächsten Zug warten. Nicht benutzte Punkte verfallen am Ende eines Zuges.

Ihre Figuren haben einen Sichtbereich, mit dem sie die umliegenden Landschaften von dem allesverhüllenden "Fog of War" durchdringen können. Alle anderen Felder außerhalb des Sichtbereiches werden verhüllt. Dieser "Fog of War" ermöglicht es Spielern sich unbemerkt an anderen vorbeizuschleichen, wenn sie außerhalb des Sichtbereiches einer Figur sind. Damit sind Kriege nun wesentlich spannender. Überfälle auf große Reiche werden möglich und Piraterie wird noch einfacher.

Die Karte selbst besteht aus verschiedenen sechseckigen Landschaftsfeldern, die sich entsprechend den Jahreszeiten verändern. Es gibt verschieden dunkle Wasserfelder, diese zeigen die Tiefe des Wassers an. Je dunkler das Wasser, desto tiefer ist

¹Wie Sie zusätzliche Kundschafter aufstellen, erfahren Sie auf Seite 32.

hier das Meer. Entsprechend der Größe der Stadtbevölkerung und des Ausbaugrades ihrer Stadt werden die Siedlungen mit verschiedenen Grafiken dargestellt.

3.6.1 Übersichtskarte

Wenn die von Ihnen erforschten Gebiete größer werden und auch die Anzahl der aktiven Einheiten zunimmt, wird die Kartennavigation zunehmend unübersichtlich. Daher hat „Tales of Tamar“ eine Übersichtskarte mit einer Liste aller Einheiten. Um auf die Übersichtskarte zu wechseln, klicken Sie im Kartenbildschirm unten auf den geschwungenen Pfeil. Das Hauptfenster ändert sich dabei nicht. Sie finden jedoch jetzt auf der rechten Seite oben eine verkleinerte Version der Karte, sowie darunter eine Auflistung aller Einheiten wie Armeen, Schiffe, Kundschafter, Siedler und Spezialisten. Sie können die gewünschte Liste durch die kleinen Knöpfe darüber auswählen.

Wenn Sie nun eine Einheit in der Liste anklicken, zentriert sich die Karte im Hauptfenster (wie auch die Minikarte) auf diese Einheit. Sie können diese nun wie gewohnt steuern.

Durch einen Klick auf die Übersichtskarte zentrieren die Karte auf diese Stelle.

3.7 Spieler kennenlernen

Wenn Sie das erste Mal auf einen anderen Spieler stoßen, ist Ihnen dieser noch nicht bekannt. Mit dem nächsten Zug wird vom Client eine Anfrage an den Server versandt und im folgenden Zug erfahren Sie den Namen des Spielers. Ab sofort ist Ihnen dieser Spieler bekannt und Sie können mit ihm kommunizieren, handeln, usw.

Daher sollten Sie es in den ersten Zügen nicht versäumen, Ihre unmittelbare Nachbarschaft zu erkunden, um potentielle Verbündete, Gegner oder Handelspartner auszumachen.

Bedenken Sie bitte, wenn Sie eine erste Botschaft an einen anderen Herrscher schreiben, dass dieser nicht unbedingt der Handelssprache (Deutsch) mächtig ist. Schreiben Sie deshalb am besten einen Teil in der Gemeinsprache (Englisch), um sicher zu gehen, dass Sie verstanden werden. Andernfalls dürfen Sie sich nicht wundern, wenn Sie keine Antwort bekommen.

Es ist hier aber auch wie im richtigen Leben, wenn Sie längere Zeit keinen Kontakt über den Clienten pflegen, dann wissen Sie nichts von Ihren Mitspielern und ihr Status wird wieder unbekannt. Alles verschwindet hinter dem Nebel des Vergessens. Was alles dazu dient um bekannt zu bleiben, müssen Sie schon selbst herausfinden. Fragen Sie doch einen erfahrenen Nachbarn oder probieren Sie einfach einiges aus.

3.8 Berichte

Im Residenzbildschirm können Sie als erste Informationen sehen, wie viele Spielzüge Sie versendet haben. Angezeigt wird das in Form von Schriftrollen neben dem Schreiber. Falls nach dem Zug holen eine Ratte vorn links zu sehen ist, so bedeutet dies, das im letzten Spielzug keine E-Mail von Ihrem Client am Spielserver eingetroffen ist

In der Residenz finden Sie außerdem noch zwei Informationsquellen. Der Berichtsbildschirm (klicken Sie hierfür auf den Herold in der Bildschirmmitte) enthält allgemeine Informationen über den aktuellen Zustand Ihres Landes. Hier werden Ihnen die aktuellen Kosten für Kundschafter, Siedler und Schiffe angezeigt. Außerdem erhalten Sie hier die Informationen über die Nahrungsversorgung in Ihrem Reich, sowie die aktuellen Kosten der Gebäude und des Handels (sofern Sie einen Marktplatz besitzen).

Im Nachrichtenbildschirm (klicken Sie hierfür auf die Schriftrolle in der Hand des Herolds) finden Sie Berichte über besondere Ereignisse, die sich im aktuellen Zug zugetragen haben. Das sind unter anderem Kämpfe zwischen Ihren und feindlichen Armeen (so Sie denn Armeen haben). Sie bekommen Berichte über gescheiterte oder gelungene Piraterie, so Sie denn Schiffe besitzen.

Informationen über die Entwicklung Ihres Landes erhalten Sie im Statistikbildschirm, den Sie über den Schreiber im Vordergrund erreichen.

Sie wissen jetzt genug, um Ihren ersten Zug zu machen. Im nächsten Kapitel beschäftigen wir uns mit den komplexeren Funktionen des Spiels, wie Handel, Diplomatie, Forschung und Kriegsführung.

Kapitel 4

Weitergehende Funktionen

4.1 Forschung

Ein wichtiges Thema, besonders zu Beginn des Spiels, ist die Forschung. Sie ermöglicht nicht nur, bessere und modernere Gebäude zu errichten, sondern ist für viele der anderen Funktionen wie z.B. Handel unerlässlich.

Sie finden die Forscher Ihres Reiches in der Residenz. Klicken Sie auf den Gelehrten in der oberen rechten Ecke des Bildschirms.



Sie haben die Wahl zwischen 7 verschiedenen Forschungsbereichen.

- Astronomie
- Alchemie
- Naturkunde
- Theologie
- Heilkunde
- Kampfkunst
- Technik

Sie können immer nur einen Bereich erforschen. Die Steigerung auf die erste Stufe dauert ein Jahr (4 Quartale). Die nächste Stufe dauert dann bereits 2 Jahre, die darauffolgende 3 Jahre, usw¹. Die Kosten werden gleichmäßig auf die Quartale verteilt. Sie sind abhängig von der Bevölkerungszahl. Je höher die Bevölkerungszahl, desto teurer die Forschung. Sollte sich also im Verlauf der Forschung die Bevölkerungszahl ändern, dann ändern sich auch die Gesamtkosten. Der Wert, der zu Beginn der Forschung angegeben wird, hat daher nur Richtwert.

4.2 Handel

Sobald Sie einen Marktplatz besitzen (d.h. in Ihrer Stadt gebaut haben), können Sie mit den Ihnen bekannten Spielern Handel treiben. Sie finden dann den Marktplatz im Stadtbildschirm.



¹Diese Zeitangaben beziehen sich auf einen Vertrauenswert von 250. Bei steigendem Vertrauen verkürzt sich die Forschungszeit, bei sinkendem verlängert sie sich entsprechend.

Auf der rechten oberen Seite finden Sie eine Liste mit Verkaufsangeboten der anderen Spieler. Aufgelistet werden Art, Menge und verlangter Mindestpreis der Ware. Sie können für die gesamte Menge oder einen Teil der Waren ein Gebot abgeben. Wenn mehrere Spieler ein Gebot für eine Ware abgeben, erhält automatisch derjenige mit dem höchsten Gebot den Zuschlag. Wählen Sie die Ware aus, stellen Sie die Menge und den Stückpreis, den Sie zahlen wollen, ein und bestätigen Sie mit dem zugehörigen [✓]. Im nächsten Zug finden Sie im Bericht im Abschnitt "Handel" eine Auflistung der Güter, die Sie erfolgreich erworben haben sowie eventuell eingegangene Gebote von anderen Spielern, die Sie überboten haben oder von denen Sie überboten worden sind.

Um selbst Waren zum Verkauf anzubieten, klicken Sie im rechten unteren Bereich auf "Hier Ware auswählen". Daraufhin erscheint ein Auswahlfenster mit allen Artikeln, die Sie derzeit besitzen. Wählen Sie eine davon aus, legen Sie Menge und Mindestpreis (pro Stück) fest und bestätigen Sie abschließend mit den Knopf [✓] neben den Einstellknöpfen. Daraufhin wird Ihr Angebot in die Liste übernommen und mit dem nächsten Zug an die anderen Spieler versandt.

Auf der linken Seite schließlich finden Sie Waren aus Ihrer eigenen Produktion. Diese sind nicht nur in der Regel deutlich preiswerter als Waren auf dem freien Markt, sondern werden auch nur Ihnen angeboten. Allerdings haben Sie keinen Einfluß darauf, was und wieviel Ihre Handwerker herstellen. Um Waren zu produzieren, brauchen Sie neben einer Schmiede auch genug Rohstoffe aus Ihren Ländereien (abzulesen in der Karte). Dabei gilt: Je mehr Bewohner Ihr Land hat, desto mehr verbrauchen diese die Ressourcen selbst und weniger bleibt übrig für die Produktion. Je weniger Ressourcen wiederum verbleiben, umso weniger Waren können produziert werden und umso teurer sind diese dann. Mit anderen Worten: Wenn Sie zuviele Einwohner auf zuwenig Landfläche haben, wird Ihre Produktion sinken oder gar ganz ausbleiben, was Sie abhängig von den Angeboten anderer macht.

Der normale Ressourcenbedarf beträgt 5 pflanzliche, 5 tierische und 2 mineralische Ressourcen je 2500 Einwohner.

4.3 Luxusgüter

Bisher konnte man bei Tales of Tamar nur mit Waffen, Rüstungen und Schiffen handeln. Neben den alten Waren kann man nun auch mit pflanzlichen und tierischen Rohstoffen, Mineralien und Luxusgütern wie Balsam, Bernstein, Brokat, Edelsteine, Elfenbein, Gewürze, Marmor, Myrrhe, Oel, Pelze, Pergament, Schmuck, Seide, Teppiche, Weihrauch und Zucker handeln. Der zugehörige Screen ist über das Handelsregister erreichbar. Dort kann man die Mengen, der Luxusgüter, die an das Volk verteilt werden sollen, einstellen. Außerdem befindet sich in diesem Screen der Um-

schalter von Produktion auf Rohstofflagerung, um überschüssige Ressourcen über den Markt angeboten zu bekommen.

Die Luxusgüter sind auf Tamar ein entscheidendes Element. Besonders große Herrscher und Ihre prosperierenden Völker benötigen mit der Zeit gewisse Luxusartikel. Werden diese nicht geliefert tritt es ein Vertrauensverlust auf. Kleine Herrscher hingegen benötigen sehr wenige Luxusgüter und können mit der Lieferung an große Reiche sehr viel Gold verdienen.

Dass besondere an den Luxusgütern ist, dass ein Luxusbarde mit dem Wissen der Luxusgüterproduktion bei sehr kleinen Reichen vorbeischaute (sehr klein in Bezug auf die Anzahl der Städte). Bei diesem Barden kann man sich ein Luxusgut auswählen und die Handwerker des Reiches produzieren dann dieses Gut, sofern genügend Rohstoffe für das Luxusgut zur Verfügung stehen.

Stehen infolge von Bevölkerungswachstum nicht mehr genügend Ressourcen zur Verfügung, erlischt die Produktion des Luxusgutes und das Wissen darüber geht verloren. Falls Ihr Reich noch klein genug ist, kann der Barde noch einmal bei Ihnen vorbeikommen. Sie sollten für diesen Moment wieder einen ausgeglichenen Ressourcenhaushalt haben.

Um einen Mangel an Ressourcen zu Verhindern, müssen Sie ständig auf Ihr Ressourcenangebot zu Verbrauch achten und bei Bedarf die Menge der geförderten Ressourcen erhöhen. Dazu stehen Ihnen viele Möglichkeiten, wie der Zukauf von Rohstoffen zur Verfügung.

(Siehe hierzu auch Annektieren in Abschnitt 4.5.3 auf Seite 28.)

4.3.1 Lagerlimit

Sie können in ihrem Reich nur maximal 50.000 Einheiten an Waren lagern, da ihnen die nötigen Angestellten und die Logistik dafür fehlen. Um jedoch mehr Waren einlagern zu können, müssen Sie die notwendigen Voraussetzungen schaffen, dies wird hier durch den Bau von Kontoren ermöglicht.

Sie können in einer Stadt bis zu 20 Kontore bauen. Diese erweitern den Kornspeicher und stehen in Zukunft als Lager für Waren zur Verfügung. Mit jedem Kontor in Ihrem Reich können Sie zusätzlich 100.000 Einheiten an Waren lagern. Von der Lagermenge ausgenommen ist das Korn, welches getrennt in Kornlagern aufbewahrt wird.

4.4 Diplomatie



Diplomatie dient vielfältigen Zwecken. So können Sie hier mit anderen abseits des öffentlichen Marktes handeln, Botschaften versenden, die im Gegensatz zur Taverne nur vom Empfänger gelesen werden können sowie Friedens- und andere Verträge abschließen.

4.4.1 Verträge einsehen

Hier werden alle Verträge, die Ihnen in dieser Runde angeboten wurden, angezeigt. Darüberhinaus sehen Sie hier auch alle derzeit abgeschlossenen Verträge mit Restdauer, Partner und Konditionen, sowie eventuelle Vertragsbrüche.

4.4.2 Handelsverträge

Hier können Sie Verträge über Warenlieferungen abschließen. Dazu müssen Sie im Besitz eines Handelsregisters sein. Um ein Angebot zu machen, klicken Sie auf den gewünschten Partner, stellen Sie Art der Ware, Anzahl und Preis pro Quartal (Der Preis bezieht sich dabei auf die gesamte Lieferung des Quartals, nicht auf den Einzelpreis der Ware. Damit werden unrunde Summen, wie z.B. 0.5 Goldstücke pro Einheit Korn möglich. Auch Geschenke sind möglich. Stellen Sie dazu einfach den symbolischen Preis von 1 Goldstück ein.) sowie die Dauer in Quartalen. Stellen Sie sicher, dass Sie auch über den gesamten Vertragszeitraum die vereinbarte Menge liefern können, sonst machen Sie sich eines Vertragsbruches schuldig. Das hat keine unmittelbaren Folgen, schädigt aber Ihre Reputation als Händler.

Klicken Sie abschließend auf “Vertrag anbieten“, und das Angebot wird zusammen mit dem nächsten Zug versandt.

Wenn Sie in der Übersicht einen Handelsvertrag finden, den Sie annehmen wollen, klicken hier auf “Verträge einholen“. Sie erhalten daraufhin eine Liste der Herrscher, die Ihnen einen Vertrag angeboten haben. Durch Auswählen eines Namens erhalten Sie eine Liste der Verträge dieses Herrschers. Durch Anklicken bekommen Sie nochmals die Konditionen angezeigt. Mit einem erneuten Klick auf “Verträge einholen“ können Sie den Vertrag annehmen (es erscheint eine Rückfrage, die Sie bestätigen müssen). Nicht angenommene Verträge verfallen mit der nächsten Runde.

4.4.3 Sonstige Verträge

Als erstes Spiel der Welt bietet ToT umfangreiche Strukturen um Lehnsherren, Vasallen und Aftervasallen zu verwalten. Mittels dieser Spieloptionen ist es den Spielern möglich Vasallenverträge mit anderen Spielern abzuschließen und somit in der Rangordnung der Titel aufzusteigen. Es gibt acht verschiedene Titel bei Tamar: Baron, Vicomte, Graf, Marquis, Herzog, Erzherzog, König und Kaiser. Zu der jeweiligen Krönung sieht man natürlich einen Extrabildschirm mit kleinen Animationen.

Unter dem Menüpunkt “sonstige Verträge“ haben Sie die Möglichkeit einen Lehnsherrenvertrag mit einem anderen Mitspieler zu schließen. Dazu wählen Sie “sonstige Verträge“ und falls Sie der zukünftige Vasall sind “Verträge einholen“. Es erscheint dann der Lehnsherrenvertrag Ihres zukünftigen Lehnsherren oder gar weitere Angebote. Wählen Sie das Angebot aus, welches Sie gewillt sind anzunehmen und bestätigen Sie mit dem Häkchen.

Wollen Sie einem anderen Mitspieler ein Angebot machen ihr/sein Lehnsherr zu sein, gehen Sie wie folgt vor: Wählen Sie “sonstige Verträge“ aus dem Diplomatiescreen aus. Im Screen für sonstige Verträge wählen Sie den gewünschten Vasallen aus der linken Liste aus und bestätigen Sie mit dem Häkchen. Sie werden nun gefragt, ob Sie sicher sind diesen Spieler als Ihren Vasallen zu nehmen, was Sie bestätigen. Mit dem versenden des nächsten Spielzugs wird der Vertrag an den Server und dann weiter an den Mitspieler versandt.

Die Möglichkeit, andere Verträge abzuschließen, ist derzeit nicht implementiert. Friedensverträge und ähnliches können aber natürlich außerhalb des Spiels per eMail abgeschlossen werden.

4.4.4 Land übergeben und entleihen

Mittels eines Kundschafters kann man nun Land und Städte friedlich an andere Spieler übergeben. Dabei muss ein eigener Kundschafter auf eigenem Land stehen und den Befehl “übergeben“ bekommen. Ein zweiter Kundschafter desjenigen Spielers

der dieses Land erhalten soll muss ebenfalls vor Ort sein und den Befehl "entleihen" einstellen.

Sollten beide Kundschafter die entsprechenden Befehle innerhalb einer Runde an den Server senden, dann kann das entsprechende Gebiet übergeben werden.

Sollte sich ein dritter Kundschafter von einem dritten Spieler ebenfalls auf diesem Feld befinden, dann kann dieser Spieler die Übergabe blockieren, indem er ebenfalls den Befehl "entleihen" an den Server sendet.

Beim Übergeben von Land und Städten wird das Vertrauen im Gegensatz zum Annektieren nicht modifiziert.

4.5 Armeen und Kriegsführung

Es gibt jedoch Zeiten, in denen die Diplomatie versagt und das Schwert sprechen muss. Eine Armee auszuheben und zu unterhalten war schon immer ein kostspieliges Unterfangen, und das ist bei „Tales of Tamar“ nicht anders.

4.5.1 Voraussetzungen

Zwingend notwendig ist in jedem Fall der Bau eines Übungsplatzes. Hier können Sie Armeen aufstellen und verwalten. Außerdem sollten Sie natürlich genügend Waffen, Rüstungen und sonstige Ausrüstungsgegenstände besitzen. Zu Beginn des Spieles stehen Ihnen 1000 Dreizacke und 1000 Waffenröcke zur Verfügung, dies sollte für erste Annektierungen genügen. Um Kavallerie auszuheben, brauchen Sie außerdem noch Pferdeställe. Zum Ausheben von Artillerie benötigen Sie einen Apellhof.

4.5.2 Ausheben, Ausstatten und Unterhalten von Armeen

Je nachdem, welcher Art Ihre neue Armee sein soll, wählen Sie im Kasernenbildschirm "Infanterie inspizieren", "Kavallerie inspizieren" bzw. "Artillerie inspizieren". Die einzelnen Typen unterscheiden sich nicht nur in ihren speziellen Stärken und Schwächen im Kampf, sondern auch in den benutzbaren Waffen und Ausrüstungen. So ist das Benutzen von Katapulten der Artillerie vorbehalten, während Lanzen nur von der Kavallerie eingesetzt werden können, um nur ein paar wenige Beispiele zu nennen. Das Aussehen einer Armee richtet sich nach dem langsamsten Teil.



Zunächst müssen Sie im oberen Teil des Fensters einen Prozentsatz Ihrer Bevölkerung zu Rekruten machen. Sie können aber höchstens ein Viertel Ihrer Stadtbevölkerung pro Runde rekrutieren. Nun können Sie unten links einstellen, wie viele dieser Rekruten der neuen Armee zugeteilt werden sollen.

Achten Sie auf die Kosten, die durch Soldzahlungen entstehen. Sollten Sie nicht in der Lage sein, Ihre Soldaten zu bezahlen, dann werden diese desertieren und dabei alle Waffen und Ausrüstungsgegenstände mitnehmen.

Beachten Sie, daß die Mindeststärke einer Armee 50 Mann beträgt. Fällt die Anzahl unter diesen Wert (z.B. durch Verluste im Kampf), dann desertiert der Rest der Truppe.

Sie können maximal 10 Prozent ihrer Bevölkerung als Soldaten rekrutieren. Sollte Ihre Bevölkerungszahl sinken, so werden eventuell Armeen aufgelöst, bis das Verhältnis wieder kleiner/gleich 10 Prozent ist. Extrem gläubige Reiche können mit Ihrem Land in den Heiligen Krieg eintreten! Dazu müssen sie lediglich Städte mit Kirchen oder Kathedralen besitzen. Befindet sich ein Reich im Heiligen Krieg, dann hat es die Möglichkeit 5-10 Prozent mehr an Rekruten im Land zu finden und auszubilden. Bei großen Reichen kann das schnell einige 10.000 Mann ausmachen. Der Heilige Krieg ist jedoch kein Dauerzustand für einen Spieler. Mit der Zeit wird das Volk sein Vertrauen in Ihren Herrscher wieder verlieren.

Nun können Sie eine neue Armee ausheben. Geben Sie Ihr einen passenden, eindeutigen Namen und statten Sie sie dann (im Bildschirm "Waffen und Rüstungen", ebenfalls zu finden im Kasernenbildschirm) mit mindestens einer Waffe aus. Außerdem können Sie die Armee noch mit diversen Rüstungsteilen wie Helmen, Schilden und Körperpanzern ausstatten, sofern Sie welche besitzen.

Um Armeen aufzulösen oder deren Ausstattung zu verändern, muß sich diese Armee natürlich in Ihrer Stadt befinden.

4.5.3 Annektieren und Bewegen von Armeen

Früher oder später werden die 7 Felder, die Ihnen zu Beginn des Spiels gehören, nicht mehr genug Ressourcen für Ihre wachsende Bevölkerung bieten. Dann können Sie entweder das Wachstum Ihrer Bevölkerung bremsen oder Ihre Ländereien erweitern.

Um weitere Länder zu Ihrem Reich hinzuzufügen, müssen Sie diese annektieren. Senden Sie dazu eine Armee auf ein Feld, das Ihnen nicht gehört, aber das direkt an Ihre Ländereien grenzt. (Es ist nicht möglich, Länder ohne Verbindung mit Ihrem Heimatland zu beanspruchen. Einzige Ausnahme: Fremde Inseln, siehe Seite 35) Armeen werden genauso wie der Kundschafter bewegt, indem man sie anwählt (blaue Umrandung) und dann mit Hilfe der Tasten des Ziffernblocks steuert. Eine frisch ausgehobene Armee kann erst in der folgenden Runde bewegt werden. Armeen die inspiziert worden sind, können sich ebenfalls in der aktuellen Runde nicht mehr bewegen. (Als inspiziert gelten alle Armeen, die sich in der Stadt befunden haben, während Sie den "Inspiziere" Bildschirm betreten und mit Speichern wieder verlassen haben, egal, ob Sie die Ausrüstung verändert haben oder nicht.) Beachten Sie auch, das Armeen außerhalb des eigenen Hoheitsgebietes immer mehr Bewegungspunkte benötigen als innerhalb. Wählen Sie dann aus dem Figurenmenü, das Sie mit der **rechten** Maustaste aufrufen, den Befehl "Annektieren".

Im folgenden Zug tritt die Armee gegen die Einwohner des Feldes an, daher kann es dabei auch zu Verlusten in der Armee kommen. In der Regel wird die Armee aber relativ leicht über die Einwohner siegen.

Aber Obacht! Während herrenloses Land ohne weiteres annektiert werden kann, werden es sich die anderen Herrscher kaum gefallen lassen, wenn Sie deren Land besetzen.

4.5.4 Stadtannektion

Eine besondere Schwierigkeit stellt das Annektieren einer Stadt dar. Dabei wird ca. ein Viertel der Stadtbevölkerung zur Verteidigung antreten. Bei einer Stadtbevölkerung von z.B. 10000 sind das immerhin 2500 Kämpfer, die besiegt werden müssen. Es ist daher ratsam, eine Stadt erst zu belagern, um die Bevölkerung zu verringern.

Weiterhin besteht die Möglichkeit, Stadtwachen aufzustellen. Damit sind Armeen gemeint, die in der Stadt stationiert werden (also im Stadtfeld stehen). Ist eine solche Armee groß genug, kann sie die Annektion der Stadt verhindern. Um eine gut verteidigte Stadt einzunehmen, ist es daher nötig, die Stadtwache(n) zunächst zu vernichten bzw. genügend zu dezimieren, bevor man zu Annektion schreitet.

4.5.5 Kämpfen

Es wird sich manchmal nicht vermeiden lassen, gegen andere Herrscher und sonstige Feinde auf dem Feld der Ehre anzutreten.

Um eine andere Armee angreifen zu können, muß sich diese innerhalb der Reichweite der Ihren befinden. Mit anderen Worten, Ihre Armee muß genug Bewegungspunkte übrig haben, um den Angriff durchführen zu können.

Bei der Planung Ihres Angriffes sollten Sie die Umstände in Betracht ziehen, die einen großen Einfluß auf den Ausgang haben werden. Dies sind:

1. Stärke, Ausrüstung und Bewaffnung beider Armeen.
2. Das Gelände. Zum Beispiel ist ein Infanterie-Angriff auf ein Bergfeld aus der Ebene heraus schwieriger zu führen. Kavallerie wird dagegen ihre Vorteile nur in ebenem Gelände ausspielen können.
3. Staatsangehörigkeit. Auf eigenem Land können Armeen nicht nur schneller reisen, sie kämpfen auch mit "Heimvorteil".
4. Moral, Erfahrung und Erschöpfung. Eine ausgeruhte, motivierte Armee von Veteranen kämpft natürlich viel besser als eine erschöpfte, furchtsame Armee aus Neulingen.

Um den Befehl zum Angriff zu geben, gehen Sie wie folgt vor: Wählen Sie Ihre Armee aus (blauer Rahmen) und öffnen Sie das Figurenmenü mit der rechten Maustaste. Wählen Sie nun "Angreifen". Daraufhin werden alle Felder, die innerhalb der Reichweite Ihrer Armee liegen, durch ein rotes Raster hervorgehoben. Wählen Sie nun das Feld mit der Armee, die Sie angreifen wollen oder drücken Sie "Esc"-Taste, um abzubrechen. Es erscheint eine Bitte um Bestätigung. Stellen Sie sicher, das Sie die richtige Armee ausgewählt haben. Bei mehreren Armeen in einem Feld wird immer die oberste angegriffen. Sollten Sie eine eigene Armee auf diesem Feld haben, so können Sie die gewünschte gegnerische Armee durch Auswählen im Figurenmenü nach oben bringen. Der Angriffs-Befehl wird nun im folgenden Zug ausgeführt. Sie finden dann den Kampfbericht in der Residenz unter "Nachrichten". Für eine detaillierte Auflistung klicken Sie dann auf das Augen-Symbol.



4.5.6 Erschöpfung

Nach jedem Kampf (dazu zählt auch Annektieren) sind Ihre Recken mehr oder weniger erschöpft. Sehr starken Einfluß haben dabei die erlittenen Verluste. Um Erschöpfung abzubauen, muß die Armee entsprechend lange ausruhen können. Sie ruht nur in Zügen, in denen sie keinerlei Befehle erhält.

4.5.7 Bewachen

Sie können die Verteidigungsstellung Ihrer Armee verbessern, wenn Sie den Befehl zum Bewachen geben. Ihre Armee gräbt sich dann ein, errichtet Verteidigungsstellungen und erkundet das Gelände. Das schlägt sich in einem Verteidigungsbonus nieder, falls die Armee angegriffen wird. Es bringt jedoch keine Vorteile, diesen Befehl vor einem eigenen Angriff zu geben. Dieser Befehl muß übrigens bei jedem Zug neu gegeben werden, er bleibt nicht erhalten.

4.6 Steuern

Es gibt 6 verschiedene Steuerarten:

4.6.1 Grundsteuer

Die grundlegendste und größte Einnahmequelle. Jeder Bewohner Ihres Landes entrichtet einen festen Betrag pro Quartal. Sie stellen hier den Gesamtwert ein, die Einzelbelastung ergibt sich also aus Steuerbetrag geteilt durch Einwohnerzahl. Übliche Werte liegen um 1 Goldstück pro Einwohner. Höhere Werte führen zu vermehrter Unzufriedenheit und Auswanderung.

4.6.2 Hilfsquellensteuer

Der Betrag aus der Hilfsquellensteuer ist abhängig von den vorhandenen Ressourcen in Ihren Ländereien. Sie haben darauf nur insoweit Einfluß, als das Sie Land annek-

tieren oder durch feindliche Angriffe verlieren können, was natürlich Einfluß auf die verfügbaren Ressourcen hat.

4.6.3 Zollsteuer

Das ist die Abgabe für Ein- und Ausfuhr von Gütern. Normalerweise liegt der Wert relativ niedrig, bei ungefähr 5 Goldstücken pro 100 Einwohnern. Höhere Werte sind möglich, behindern aber die Produktion und verärgern die Bevölkerung.

4.6.4 Kirchensteuer

Sobald Sie über eine Kapelle und einen Geistlichen verfügen, können Sie Kirchensteuer einnehmen.

4.6.5 Der Zehnte

Wenn Sie in einem Lehnverhältnis mit einem anderen Spieler stehen, können Sie eine Abgabe von diesem verlangen, bzw. müssen diese zahlen, wenn Sie der Vasall sind. Sie können soviel oder sowenig zahlen, wie Sie wollen, aber lassen Sie sich nicht beim Betrügen Ihres Lehnsherren erwischen!

4.6.6 Justizsteuer

Das sind Einnahmen aus verhängten Strafen und beschlagnahmtem Besitz. Sie können einstellen, wie hart die Justiz gegenüber den Bürgern sein soll. Je härter (Justitia hält das Schwert nach oben), desto höher sind auch die Einnahmen. Eine gerechtere Einstellung (Justitia hebt die Waage) verringert die Einnahmen, stärkt aber gleichzeitig das Vertrauen der Bürger in das Rechtssystem und damit deren Zufriedenheit.

4.7 Vertrauen

Vertrauen ist ein Wert, der symbolisiert, wie sehr Ihre Bevölkerung Sie als Herrscher akzeptiert. Sollte das Vertrauen unter 50 sinken, dann ist es wahrscheinlich, dass es einen Aufstand gibt und Sie als Herrscher abgesetzt oder sogar enthauptet werden. Das ist eine der wenigen Möglichkeiten, das Spiel „Tales of Tamar“ endgültig zu verlieren!



Vertrauen hängt von vielen Faktoren ab, so z.B. Landgewinn und -verlust, Sieg und Niederlagen Ihrer Armeen, wie gut Sie Ihre Bevölkerung versorgen und mehr.

Zu Beginn haben Sie einen Vertrauensbonus von 250. Es ist an Ihnen, ob Sie dies steigern können oder ob Ihr Volk dieses Vertrauen verliert. Abzulesen ist dieser Wert im Bauscreen.

4.8 Rebellionen

Ab einer bestimmten Größe eines Reiches (Anzahl der Städte) ist man darauf angewiesen Stadtwachen auszuheben, oder man muss riskieren, dass eine Stadt in Rebellion verfällt.

Eine Stadt in Rebellion ist nicht mehr regierbar für den Spieler. Um eine Rebellion aufzuheben, muss der Spieler lediglich mit einer Armee gewisser Größe in dieser Stadt für Ruhe sorgen. Genau dieser Moment ist natürlich auch eine Chance für andere Spieler, um eine solche Stadt zu übernehmen.

4.9 Siedler

Neben der Eroberung von fremden Städten habe Sie auch die Möglichkeit, selbst neue Städte zu gründen. Sobald Sie in einer Ihrer Städte ein Rathaus gebaut haben, können Sie dort Siedler und zusätzliche Kundschafter aufstellen oder auflösen. Klicken Sie dazu in der Karte wiederholt auf die Stadt, bis der Rahmen um das Feld gelb wird. Dann rufen Sie mit der rechten Maustaste das Stadtmenu auf. Wie alle neuen Einheiten, so können auch Siedler und Kundschafter erst in der folgenden

Runde bewegt werden. Siedler und Kundschafter wollen auch bezahlt werden, die Kosten hierfür werden im Berichtbildschirm angezeigt.

Um eine neue Stadt zu gründen, bewegen Sie den Siedler auf das Feld Ihrer Wahl und wählen Sie "Siedeln" aus dem Figurenmenü. Sollte diese Option nicht erscheinen, so können Sie an dieser Stelle nicht siedeln. Das kann mehrere Gründe haben:

1. Sie sind nicht weit genug von anderen Städten entfernt. Es ist nicht möglich, Städte nah nebeneinander zu platzieren.
2. Der Geländetyp ist ungeeignet. Sümpfe und Berge z.B. eignen sich nicht, um eine Siedlung zu errichten.
3. Das Land gehört Ihnen nicht. Um siedeln zu können, müssen Sie das Feld zunächst annektieren.

4.10 Seefahrt

In Städten mit Zugang zum Meer können Sie einen Hafen errichten.



Schiffe können Sie entweder selber bauen (im Marktplatz-Bildschirm) oder von anderen Spielern kaufen. Klicken Sie dann im Hafen auf den Anleger. Hier können Sie Schiffe aus der Werft zu Wasser lassen, und auch Schiffe, die derzeit im Hafen sind, zurück in die Werft holen.

Für das Bewegen von Schiffen gilt das selbe, was dazu bei Landeinheiten gesagt wurde. Geben Sie jedoch Acht! Wagen Sie sich zu weit von Ufer fort, so kann es sein, dass das Schiff auf hoher See verloren geht. Eine fortgeschrittene Forschung im Feld Astronomie vergrößert die noch sichere Distanz zum Land.

Kampfschiffe besitzen zum einen die Fähigkeit, Wasserfelder, die unmittelbar an Ihr Land grenzen, zu annektieren.

Außerdem können Sie damit Schiffe anderer Spieler angreifen. Während sich "Angreifen" gegen alle Arten von Schiffen richtet, können Sie mit "Kapern" bei Handelsschiffen versuchen, zusätzlich noch Beute zu machen.

Wenn Sie den Befehl "Kapern" zum Angriff auf ein Handelsschiff auswählen, wird die Besatzung ihres Schiffes die Fahne einholen und, als Piratenschiff getarnt, das von Ihnen ausgewählte Schiff aufbringen. In den Berichten über dieses Manöver wird dann von einem Piraten zu lesen sein. Die wahre Identität des Angreifers wird nicht genannt werden.



Eine besondere Fähigkeit von Handelsschiffen ist es, andere Einheiten transportieren zu können (andere Schiffe natürlich ausgenommen). Gehen Sie dazu wie folgt vor:

Zunächst muß die zu verladende Einheit die oberste auf dem Feld sein, falls sich dort mehrere aufhalten sollten. Wählen Sie die gewünschte Einheit einfach im Figurenmenü aus, um sie nach oben zu bringen. Darüber hinaus muß sie sich natürlich unmittelbar neben dem Schiff befinden.

Außerdem muß das Schiff, welches die Einheit aufnehmen soll, über alle Bewegungspunkte verfügen, es darf in der aktuellen Runde also nicht bewegt worden sein. Ein weiterer limitierender Faktor ist die Beladungsgrenze des jeweiligen Schiffstyps.

- kleine Handelsschiffe: 1 Einheit mit maximal 10000 Mann
- mittlere Handelsschiffe: 2 Einheiten mit insgesamt maximal 20000 Mann
- große Handelsschiffe: 3 Einheiten mit insgesamt maximal 30000 Mann

Wählen Sie "Beladen" aus dem Figurenmenü und klicken dann auf die Einheit, die eingeladen werden soll. Ob die Einheit BPs hat, ist dabei übrigens unerheblich.

Entladen funktioniert analog. Das Schiff darf in der aktuellen Runde nicht bewegt worden sein. Wählen Sie "Entladen" und klicken Sie auf das Zielfeld. Für Armeen gilt dabei noch eine Besonderheit: Da Sie auf einer fremden Insel keine Verbindung zum Heimatland haben können, ist annectieren auch möglich, wenn sich in einem benachbarten Wasserfeld eins Ihrer Schiffe befindet.

Wenn Sie eine Armee auf einem Ihrer Schiffe transportieren, dann können Sie mit diesem Armee-auf-Schiff-Verbund Städte plündern. Bewegen Sie dazu Ihr Schiff (mit der Armee darauf) auf eine Stadt Ihres Mitspielers. Dort können Sie dann den Befehl zum Plündern geben. Es kämpft dann Ihre Armee vom Schiff gegen die evtl. vorhandene Stadtwache des Mitspielers. Gewinnen Ihre Soldaten, so plündern sie die Stadt aus, ansonsten verlief die Aktion erfolglos.

Aber seien Sie gewarnt, denn ab diesem Zeitpunkt werden Sie, zumindest für den geplünderten Spieler, als Pirat gelten und von vielen Lords und Ladys geächtet werden. Aber warum auch nicht, es soll jeder die Möglichkeiten nutzen, die einem Spaß machen.

4.11 Schlußbemerkungen

War es das?

Nein, bei weitem nicht. „Tales of Tamar“ ist ein Spiel, das sich in permanenter Entwicklung befindet. Dieses Handbuch beschreibt den Funktionsumfang des "Basis-Sets" zum Zeitpunkt der Drucklegung. Dieses wird per Internet-Update immer wieder mit neuen Funktionen erweitert werden.

Darüberhinaus möchten wir der Amiga Future danken, dass sie in Kooperation mit uns den Boten von Tamar erscheinen lässt. Der Bote von Tamar ist ein Bestandteil der Amiga Future und berichtet über Vorkommnisse auf Tamar. Dort werden Tabellen, Ranglisten, Tipps und Tricks, Updates und sonstige Ereignisse von Georg Breitsprecher zusammengestellt und betreut. Wir freuen uns auf eine professionelle Zusammenarbeit mit dieser Zeitschrift, die nach unserer Meinung von Ausgabe zu Ausgabe besser wird. Es lohnt sich immer einen Blick in die Zeitschrift zu werfen.

Kapitel 5

Übersichten und Referenzen

5.1 Gebäude



Bürgerhaus

Voraussetzungen: Existiert zu Beginn des Spiels

Kann ausgebaut werden in: Rathaus, Residenz, Burg, Schloß



Kornlager

Voraussetzungen: Keine

Kann mehrfach gebaut werden



Mühle

Voraussetzungen: Keine

Kann mehrfach gebaut werden



Sägewerk

Voraussetzungen: Keine



Schmiede

Voraussetzungen: keine



Friedhof

Voraussetzungen: Theologie 1,
Medizin 1



Hafen

Voraussetzungen: Technik 2,
Astronomie 2, Sägewerk, Schmiede,
Markthalle



Stallungen

Voraussetzungen: Naturkunde 1,
Technik 1, Schmiede



Kerker

Voraussetzungen: Kampfkunst 1,
Technik 2, Rathaus



Gericht

Voraussetzungen: Residenz



Bank

Voraussetzungen: Naturkunde 2,
Technik 1, Alchemie 1, Marktplatz,
Schule, Sägewerk



Handelsregister

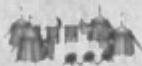
Voraussetzungen: keine anderen Gebäude nötig



Schrein

Voraussetzungen: Theologie 1, Sägewerk

Kann ausgebaut werden in: Kapelle, Kirche, Kathedrale



Übungsplatz

Voraussetzungen: Kampfkunst 1, Technik 1, Schmiede

Kann ausgebaut werden in: Baracke, Appellhof, Kaserne



Marktplatz

Voraussetzungen: Technik 1

Kann ausgebaut werden in: Markthalle, Kontor, Handelshof



Schule

Voraussetzungen: Technik 1, Naturkunde 2, Sägewerk

Kann ausgebaut werden in: Bibliothek, Akademie, Universität



Heiler

Voraussetzungen: Medizin 1

Kann ausgebaut werden in: Lazarett, Charite, Hospital

Anmerkungen: Neben den genannten Anforderungen erfordern viele Gebäude eine bestimmte Bevölkerungszahl, um gebaut werden zu können.

Verbesserte Gebäude erfordern zumindest das jeweilige darunterliegende Gebäude (z.B. müssen Sie einen Heiler haben, um ein Lazarett bauen zu können), sowie in der Regel höhere Forschungslevel und andere Gebäude (welche das sind, wird hier aber nicht verraten).

Wozu die einzelnen Gebäude dienen, entnehmen Sie bitte den entsprechenden Texten im Bauscreen und den Abschnitten zu den verschiedenen Funktionen in diesem Handbuch.

Kapitel 6

Nichtspielercharaktere (NSCs)

6.1 Drachen

Die Drachen sind ein sehr altes Geschlecht geflügelter Echsen von gewaltigen Ausmaßen. Sie siedeln sich gern an entlegenen Orten an. Auf Tamar gibt es verschiedene Drachenarten, die sich meist nur durch die Hautfarbe und das Verhalten unterscheiden. Eines haben sie jedoch gemeinsam: Sie schlüpfen aus Eiern, sind Fleischfresser, setzen ihrem Atem als Waffe ein, lieben Gold und Edelsteine und sie sind sehr stark.

Viele Drachen leben Hunderte oder gar Tausende von Jahren. Wegen Ihrer langen Geschichte neigen sie dazu, verächtlich auf die jüngeren Arten - wie die Menschen - herabzublicken.

Auf Tamar gibt es verschiedene Arten von Drachen. Einige von Ihnen sollen sogar von den Rassen der Elfen und Zwerge gerufen werden können, wenn sich diese in Gefahr befinden.

Der wohl stärkste Drache aber ist der Goldene. Sein Odem besteht aus einem Feuer-Gas-Gemisch, der ganze Städte vernichten kann. Glücklicherweise ist er nicht besonders aggressiv und sogar rechtschaffen von Gesinnung.

Ganz im Gegenteil zum roten Drachen. Dieser absolut chaotisch-böse Drache hat nichts anderes im Sinn als alle Rassen den Feuertod zu bringen. Er ist zwar nicht ganz so stark wie der Goldene, aber seine Aggressivität kennt keine Grenzen. Er versenkt Schiffe, legt Städte in Schutt und Asche und besiegt riesige Armeen, wenn es sein muss. Wir möchten alle Spieler dieser Welt vor diesem Drachen warnen!

Drachen treten meist in kleinen Rudeln von 1-4 Echsen auf.

6.2 Elfen

Die Elfen sind eine der ältesten Rassen auf Tamar. Aufgrund von Kriegen und Auseinandersetzungen um Land zogen sich die Elfen in die Dunkelwälder zurück, wo sie sich dem Leben im Wald anpassten und ein Teil von diesem wurden.

Elfen sind in etwa so groß wie ein Mensch, nur sind die Elfen schlanker und graziler. Sie werden bis zu 800 Jahre alt und sind an ihren spitz zulaufenden Ohren zu erkennen.

Elfen sind eigentlich sehr ruhige Zeitgenossen, das einzige was sie wild macht ist, wenn man Ihre Dunkelwälder annektiert. Gegen Armeen in Wäldern haben sie grundsätzlich etwas, weshalb sich Armeen den Wäldern mit größter Vorsicht nähern sollten.

Elfen sind Erzfeinde der Orks und werden diese stets bekämpfen, wo sie aufeinander treffen. Wenn sie sich in großer Gefahr fühlen, dann können sie grüne Drachen zur Hilfe rufen.

6.3 Orks

Über die Herkunft der Orks erzählt die Legende, das sie vom großen Namenlosen geschaffen wurden. Dieser jagte und folterte die Elfen, um anschließend aus diesen entstellten Kreaturen die Orks zu züchten.

Orks sind kräftig bis untersetzt. Sie haben sehr stark hervorstehende Eckzähne und ihre Hautfarbe ist grün bis braungrau. Besonders erschreckend wirken die roten Augen, welche Aussehen, wie glühende Kohlen.

Orks leben unterirdisch und verfügen über enorme Ressourcen. Überirdisch ist meist nur immer ein kleiner Teil zu sehen, es sei denn die Orks ziehen in den Krieg gegen jemanden. Dies ist dann der Fall, wenn jemand zu hartnäckig gegen sie vorgeht.

Wann und aus welchem Grunde die Orks an die Luft kommen ist bisher nicht bekannt. Orks sind Erzfeinde von quasi allen anderen Rassen und jeder greift sie an und jeder wird von ihnen angegriffen.

6.4 Zwerge

Zwerge sind eher klein und sehr stämmig, man könnte sie auch als dick bezeichnen. Alle Zwerge haben Bärte und sie tragen immer eine Rüstung.

Zwerge leben normalerweise im Gebirge und sie sind ein sehr kriegslustiges Volk. Sie greifen alles und jeden an, deshalb ist Vorsicht geboten, wenn man sich mit einer Armee den Zwergen nähert. Dafür streben sie aber nicht nach Landmacht, wenn man Ihnen also aus dem Weg geht, dann machen sie auch nichts.

Dafür können sie aber helfen bei Orkangriffen, wenn man also eine Zwergenarmee durch sein Land ziehen lässt, hat man gleichzeitig eine gute Verteidigung gegen Orks. Zwerge verfügen über die Gabe, blaue Drachen rufen zu können.

6.5 Untote

Aus den Gräbern der Ruinen erheben sich die Toten, um Angst, Verderben, Tod und Chaos über Tamar zu bringen. Sie werden von einem ruhelosen König der Untoten angerufen und steigen dann aus ihren Gräbern. Der Untotenkönig kann nur aus Ruinen jeglicher Art erscheinen.

Die Untoten kämpfen gegen alle lebendigen Rassen, also gegen Menschen, Orks, Elfen oder auch Zwerge. Entgegen den Aussagen einiger Legenden, sind die Untoten mit normalen nicht magischen Waffen besiegbare. Dennoch müssen die Untoten als sehr ernste Gefahr eingestuft werden, deshalb wird bei ihrem Erscheinen zu höchster Vorsicht geraten.

Der Untotenkönig kann neue Tode aus den Gräbern rufen, um seine Reihen zu stärken. Er besitzt ebenfalls die Macht, die gefallenen Soldaten zu erwecken und in seine Armee aufzunehmen.

Auch können sie untote Drachen herbeirufen. Die Untoten sind wohl die gefährlichste Spezies auf Tamar, weshalb zu größter Vorsicht geraten wird.