

# Inhaltsverzeichnis

Taktik .....	2
Gelände .....	2
Erkundungsmissionen .....	2
Defensive Taktiken .....	2
Wälle .....	2
Einquartieren von Einheiten .....	3
Aufstellen von Reliquien .....	3
Läuten der Dorfglocke .....	3
Offensive Taktiken .....	3
Bewegen von Einheiten .....	3
Gruppieren von Einheiten .....	4
Angreifen .....	4
Tipps zum Angreifen .....	4
Verwenden des Marktplatzes und der Diplomatie .....	5
Handelskarawanen .....	5
Kaufen und Verkaufen von Rohstoffen .....	5
Entrichten von Tributen an andere Spieler .....	5
Diplomatie .....	5
Gebäude .....	6
Gemeinsame Gebäude .....	6
Gebäude der Griechen .....	7
Gebäude der Ägypter .....	8
Gebäude der Wikinger .....	9
Weiterentwicklungen .....	10
Mythische Weiterentwicklungen .....	17
Ägypter .....	17
Griechen .....	23
Wikinger .....	29

Militärische Einheiten .....	36
Infanterieeinheiten .....	36
Infanterie der Ägypter .....	36
Infanterie der Griechen .....	36
Infanterie der Wikinger .....	37
Bogenschützen .....	38
Bogenschützen der Ägypter .....	38
Bogenschützen der Griechen .....	39
Kavallerieeinheiten .....	40
Kavallerie der Ägypter .....	40
Kavallerie der Griechen .....	40
Kavallerie der Wikinger .....	41
Belagerungseinheiten .....	42
Belagerungseinheiten der Ägypter .....	42
Belagerungseinheiten der Griechen .....	42
Belagerungseinheiten der Wikinger .....	43
Seeeinheiten .....	43
Seeeinheiten der Ägypter .....	43
Seeeinheiten der Griechen .....	44
Seeeinheiten der Wikinger .....	44
Mythologie .....	45
Die ägyptischen Götter .....	45
Die griechischen Götter .....	46
Die nordischen Götter .....	47

Die Informationen in diesem Dokument, einschließlich URLs und andere Verweise auf Websites im Internet, können ohne Vorankündigung geändert werden. Soweit nichts anderes angegeben ist, sind alle beispielhaft genannten Unternehmen, Organisationen, Produkte, Domännennamen, E-Mail-Adressen, Logos, Personen, Orte und Ereignisse frei erfunden. Jede Ähnlichkeit mit tatsächlich vorhandenen Unternehmen, Organisationen, Produkten, Domännennamen, E-Mail-Adressen, Logos, Personen, Orten und Ereignissen ist deshalb weder intendiert noch zulässig. Die Benutzer/innen sind verpflichtet, sich an alle anwendbaren Urheberrechtsgesetze zu halten. Ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung der Microsoft Corporation darf kein Teil dieses Dokuments für irgendwelche Zwecke vervielfältigt, in Abrufsystemen gespeichert oder in solche überführt werden oder in jedweder Form und auf jedwede Weise (elektronisch, mechanisch, durch Fotokopie, Aufnahme oder andere) übertragen werden. Microsoft kann Patente, Patentanwendungen, Warenzeichen, Urheberrechte oder andere geistige Eigentumsrechte an einzelnen Inhalten in diesem Dokument besitzen. Das Bereitstellen dieses Dokuments gibt Ihnen jedoch keinen Anspruch auf diese Patente, Marken, Urheberrechte oder auf sonstiges geistiges Eigentum, es sei denn, dies wird ausdrücklich in den schriftlichen Lizenzverträgen von Microsoft eingeräumt.

© & © 2002 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Microsoft, *Age of Mythology*, Ensemble, das Microsoft Game Studios-Logo, das .NET-Verbindungslogo, Windows und Windows NT sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern.

Entwickelt von der Microsoft Corporation. Microsoft und das Microsoft-Logo sind Markenzeichen der Microsoft Corporation. Für *Age of Mythology* wird das Miles Sound System®, 1991–2002 von RAD Game Tools, Inc verwendet. Die in diesem Dokument enthaltenen Namen tatsächlicher Firmen und Produkte sind möglicherweise geschützte Marken ihrer jeweiligen Inhaber.

# Taktik

Kämpfe finden an Land und zu Wasser statt. Für offensive und defensive Situationen bieten sich jedoch unterschiedliche Strategien an. Dabei müssen die Eigenheiten des Gegners sowie die Geländebedingungen des Schlachtfelds berücksichtigt werden.

## Gelände

Gelände bietet nicht nur Rohstoffe für Ihre Kultur, es bestimmt auch, wie Sie an ein Spiel oder Szenario herangehen. Es kann Ihnen taktische Vorteile verschaffen, z. B. durch natürliche Engstellen, die Ihr Gegner durchqueren muss, um Ihr Dorf zu erreichen. Je nach Geländetyp kann es sich z. B. um schmale Schneisen im Wald oder um enge Furten handeln.

**Wasser:** Unpassierbar für Landeinheiten. Wasser kann mit Hilfe von Transportschiffen überquert werden.

**Wald:** Unpassierbar. Dorfbewohner können Schneisen in den Wald schlagen.

**Felsenklippen:** Unpassierbar für Landeinheiten. Von oben angreifende Einheiten erhalten einen Angriffsbonus, von unten angreifende Einheiten ein Angriffsminus.

## Erkundungsmissionen

Zu Beginn jedes Spiels sollten Sie eine Einheit auf eine Erkundungsmission schicken. Bei den Griechen eignen sich dafür der Kataskopos oder der Pegasos, bei den Wikingern die Ulfsarks oder die Raben des Odin, und bei den Ägyptern können die Priester Obeliskens erschaffen oder Tiere bekehren. Damit werden zwei Ziele erreicht: Sie können geeignete Standorte für Ihre Verteidigungsanlagen finden und die Entwicklung Ihres Gegners im Auge behalten.

Feindliche Gebäude und Wälle werden erst angezeigt, nachdem ihr Standort erkundet wurde. Wenn Sie einen Bereich erkundet haben, werden die Gebäude so angezeigt, wie Sie sie anfänglich aufgefunden haben. Neu errichtete Gebäude oder Weiterentwicklungen werden also beispielsweise erst angezeigt, wenn Sie den Bereich erneut erkunden.

## Defensive Taktiken

Wenn Sie sich mit dem Gelände ein wenig vertraut gemacht haben, ist die Zeit gekommen, mit der Planung von Verteidigungsanlagen zu beginnen. Besonders schnell und günstig können Sie Ihr Dorf mit Wällen schützen.

### Wälle

Nachdem Sie die unmittelbare Umgebung Ihres Dorfzentrums erkundet haben, können Sie mit dem Bau von Wällen beginnen. Überlegen Sie sich zunächst, wie viel Platz Ihr Dorf für Erweiterungen benötigen wird. Außerdem sollten Sie ausreichend Rohstoffe mit einschließen, um eine Weile überleben zu können.

### So bauen Sie Wälle

Wählen Sie einen oder mehrere Dorfbewohner aus, und klicken Sie in der Befehlssteuerung auf das Symbol **Wall**. Mit einem Klick legen Sie auf der Karte einen Anfangspunkt für den Wall fest. Gehen Sie mit dem Mauszeiger zum Ende des Wallabschnitts und klicken Sie darauf. Damit Wälle, die in Wäldern und an Felsenklippen enden, lückenlos abschließen, ziehen Sie den Mauszeiger über den Bereich hinaus, den Sie einschließen wollen.

Wenn Sie den Mauszeiger ziehen, wird eine Grundrisslinie des Walls angezeigt. Sie dient zur Orientierung bei der Positionierung des Walls.



*Halten Sie die **UMSCHALT**TASTE gedrückt, und klicken Sie auf den Endpunkt des Walls, um von dort aus einen weiteren Wallabschnitt anzufügen. Wenn Sie fertig sind, beenden Sie den Bauvorgang durch einen Rechtsklick.*

Errichten Sie hinter den Wällen in bestimmten Abständen Türme, um sich noch besser gegen Angriffe zu schützen. Beobachtungstürme können nicht nur Fernangriffe durchführen (Abwehrtürme können nicht angreifen), sondern bieten Ihren Einheiten auch einen sicheren Zufluchtsort, an dem Sie sie einquartieren können, wenn Ihr Dorf angegriffen wird.

## Einquartieren von Einheiten

Wenn Sie Einheiten in einem Gebäude einquartieren, sind diese dort vor Angriffen in Sicherheit, und das Gebäude erhält einen Angriffsbonus. Wird das Gebäude jedoch zerstört, werden die Einheiten ausquartiert.

In den meisten Gebäuden können nur Dorfbewohner, Bogenschützen und Infanterieeinheiten einquartiert werden. Belagerungs- und Kavallerieeinheiten können in den Gebäuden einquartiert werden, in denen sie erschaffen werden. Wenn sie das Gebäude jedoch einmal verlassen haben, können sie nicht wieder dorthin zurück.

### So quartieren Sie Einheiten ein

Wählen Sie die Einheit(en), die Sie einquartieren möchten, und klicken Sie in der Befehlssteuerung auf **Einquartieren**.



Wenn in einem Gebäude Einheiten einquartiert sind, wird dies durch eine Flagge angezeigt.

## Aufstellen von Reliquien

Bei der Erkundung des Geländes stoßen Sie eventuell auf Reliquien. Reliquien verschaffen dem Volk, in dessen Besitz sie sind, einen wirtschaftlichen oder militärischen Bonus. Wenn Sie den Mauszeiger über der Reliquie positionieren, wird Ihnen eine Quickinfo mit einer Beschreibung der Reliquie und des gewährten Bonus angezeigt.

Um die Kontrolle über Reliquien zu erlangen und sich den Bonus für Ihr Volk zu sichern, müssen Sie sie in einem Tempel aufstellen. Nur Heldeneinheiten können Reliquien in ihre Gewalt bringen und aufstellen. Bei den ägyptischen Kulturen ist dies nur dem Pharao möglich.

### So stellen Sie eine Reliquie auf

Wählen Sie einen Helden aus, und rechtsklicken Sie auf eine Reliquie. Sobald sie in Ihrem Besitz ist, rechtsklicken Sie auf einen Tempel, um die Reliquie darin aufzustellen. Sobald dies erfolgt ist, kommen Sie in den Genuss des Bonus.



Die Kontrolle über alle Reliquien auf einer Karte stellt in Age of Mythology keine Gewinnbedingung dar.

## Läuten der Dorfglocke

Wenn es zum Schlimmsten kommt, der Feind Ihre Wälle durchbrochen hat und nun Ihr Dorf angreift, ist es an der Zeit, die Dorfglocke zu läuten. Daraufhin stellen alle Dorfbewohner sofort ihre derzeitige Tätigkeit ein und werden im nächsten verfügbaren Gebäude einquartiert. Aus dem Schutz des Gebäudes greifen die einquartierten Dorfbewohner den Feind an. Falls nicht genügend Platz für alle Dorfbewohner zur Verfügung steht, führen die übrig gebliebenen Dorfbewohner ihre derzeitigen Tätigkeiten fort.

### So läuten Sie die Dorfglocke

Wählen Sie das Dorfzentrum aus, und klicken Sie in der Befehlssteuerung auf das Symbol **Dorfglocke läuten**.

Nachdem Sie die Eindringlinge zurückgeschlagen haben, klicken Sie auf **Arbeit wieder aufnehmen**, um die Dorfbewohner wieder zu der Tätigkeit zu schicken, die sie ausgeübt haben, als der Alarm ausgelöst wurde.

## Offensive Taktiken

Die Verteidigung Ihrer Heimat ist gesichert, und Sie können sich nun damit befassen, dem Feind ein bisschen zuzusetzen.

## Bewegen von Einheiten

Wenn Sie zwei oder mehr Einheiten markieren und ihnen den Befehl geben, sich zu bewegen oder anzugreifen, bilden sie automatisch eine logische Formation. Die stärksten Einheiten werden in die vorderste Reihe geschickt, die schwächsten stehen ganz hinten, wo sie am besten geschützt sind. So marschieren Bogenschützen beispielsweise hinter Infanterieeinheiten und damit in deren Schutz.

### Verwenden von Wegepunkten

Wegepunkte ermöglichen es Ihnen, die Wegstrecke festzulegen, die Ihre Truppen auf dem Weg in die Schlacht nehmen. So können Sie starke Verteidigungsstellen umgehen oder Ihre Feinde mit einem Flankenangriff überraschen. Sie können eine Bewegung entlang von Wegepunkten festlegen, indem Sie die gewünschte Gruppe von Soldaten auswählen und bei gedrückter **UMSCHALT-TASTE** auf die gewünschten Stellen entlang des Pfades klicken. Ihre Einheiten machen sich sofort entlang des Pfades auf den Weg.

Einer Einheit, die sich bereits an Wegepunkten entlang bewegt, können Sie weitere Wegepunkte zuweisen. Wählen Sie die Einheit dafür aus, und klicken Sie bei gedrückter **UMSCHALTASTE** auf die zusätzlichen Wegepunkte.

## Transportieren über Wasser

Wenn Sie Wasser überqueren müssen, um Ihren Feind zum Kampf zu stellen, benötigen Sie für Ihr Heer Transportschiffe. Sie werden in Häfen gebaut und ermöglichen es Ihnen, alle Arten von Einheiten über Wasser zu transportieren.

**Tipp**

*In Age of Mythology verfügen einige Kulturen über fliegende Transporteinheiten.*

## Gruppieren von Einheiten

Wenn Ihre Armee unterwegs ist, können Sie sie unter einem Gruppenbanner gruppieren und so ihren Vormarsch überwachen und sich gleichzeitig um andere Aufgaben kümmern.

Eine gruppierte Armee lässt sich leicht orten und steuern. Wenn Sie Ihre Einheiten gruppiert haben, können Sie mehrere unterschiedliche Einheitentypen gleichzeitig befehlen.

## So gruppieren Sie Einheiten

Wählen Sie die zu gruppierenden Einheiten aus, und rechtsklicken Sie auf ein verfügbares Gruppenbanner, unter dem Sie die Einheiten gruppieren möchten.

Um diesen Einheiten einen neuen Befehl zu erteilen, brauchen Sie lediglich auf das Gruppenbanner zu klicken. Das Hauptfenster schwenkt dann auf die ausgewählte Gruppe. Diese Funktion ermöglicht Ihnen einen effizienteren Einsatz Ihrer Streitkräfte, aber auch Gruppen von Dorfbewohnern, die Rohstoffe sammeln, können davon profitieren.

Gebäuden, in denen Einheiten erzeugt werden, kann ein Gruppenbanner hinzugefügt werden. Es dient als Sammelpunkt für neu erschaffene Einheiten, die zu einer Gruppe hinzugefügt werden sollen.

## Angreifen

Nun ist Ihr Heer bereit, den Kampf mit dem Gegner aufzunehmen, und Sie brauchen nur noch den Befehl zum Angriff zu geben. Wenn Sie einen Angriff befehlen, greifen Ihre Bogenschützen und Belagerungseinheiten aus der Distanz an, während sich die Schwertkämpfer bzw. die Kavallerieeinheiten zum Ziel hin bewegen. Wie weit Ihre Einheiten bei einem Angriff gehen, hängt von ihrem Kampfverhalten ab. Es gibt zwei Arten von Kampfverhalten:

**Aggressiv:** Einheiten mit diesem Kampfverhalten greifen alle feindlichen Einheiten und Gebäude in Sichtweite an und verfolgen feindliche Einheiten so lange, bis entweder diese oder sie selbst vernichtet wurden.

**Defensiv:** Einheiten mit diesem Kampfverhalten greifen zwar feindliche Einheiten und Gebäude in Sichtweite an, verfolgen jedoch keine fliehenden Einheiten.

Das Kampfverhalten einer Einheit wird angezeigt, wenn Sie diese auswählen und dann in der Befehlssteuerung auf das Symbol **Kampfverhalten** klicken.

**Hinweis**

*Die meisten Einheiten weisen nach ihrer Erschaffung ein aggressives Kampfverhalten auf.*

## So greifen Sie an

Wählen Sie einen oder mehrere Dorfbewohner oder Militäreinheiten aus, und rechtsklicken Sie auf eine feindliche Einheit oder ein feindliches Gebäude.

## Tipps zum Angreifen

- Belagerungseinheiten richten zwar verheerende Schäden an Gebäuden an, sind jedoch bei Angriffen schlecht geschützt.
- Mythische Einheiten sind sehr stark, aber ein Held kann kurzen Prozess mit ihnen machen.
- Ägyptische Priester können verbündete Einheiten heilen.
- Häufige Angriffe schon zu Beginn des Spiels ermöglichen es den Wikingern, sich Gunst zu verschaffen.
- Fliegende Einheiten können nur von Fernangriffseinheiten angegriffen werden.

Die verschiedenen Arten von Einheiten sind jeweils im Kampf gegen bestimmte andere Arten von Einheiten besonders wirkungsvoll. So sind Bogenschützen im Kampf gegen Infanterieeinheiten sehr stark, gegen Kavallerie jedoch schwach. Wenn Sie den Mauszeiger über einer Einheit positionieren, wird Ihnen in der Rolloverhilfe angezeigt, gegen welche Arten von Einheiten sie am wirkungsvollsten kämpft.

# Verwenden des Marktplatzes und der Diplomatie

Wenn Sie auf dem Marktplatz Karawanen und Handelsrohstoffe erschaffen, können Sie zusätzliche Rohstoffe erzeugen. Setzen Sie die Diplomatie als Mittel ein, um Macht zu erlangen.

## Handelskarawanen

Eine Handelskarawane ist eine Wirtschaftseinheit. Wenn Sie eine Handelskarawane in ein Dorfzentrum schicken, erhalten Sie eine Zahlung in Gold. Je weiter die Entfernung, desto mehr Gold erhalten sie. Der Handel muss zwischen einem Marktplatz und einem Dorfzentrum erfolgen. Es ist beispielsweise nicht möglich, eine Handelsroute zwischen zwei Marktplätzen einzurichten.

Jede Kultur in *Age of Mythology* verfügt über eine eigene Karawane.

Um auf dem Marktplatz eine Karawane zu erschaffen, klicken Sie auf das Symbol **Handelskarawane**, wählen Sie die neue Handelskarawane aus, und rechtsklicken Sie dann auf ein beliebiges Dorfzentrum.

Die Handelskarawane bewegt sich nun zwischen dem Dorfzentrum und dem Marktplatz. Beachten Sie, dass gegnerische Streitkräfte und Dorfzentren die Handelskarawanen angreifen. Entwickeln Sie auf dem Marktplatz die Münzprägung, um die Reisegeschwindigkeit der Karawanen zu erhöhen.

## Kaufen und Verkaufen von Rohstoffen

Auf dem Marktplatz können Sie Nahrung oder Holz kaufen und verkaufen. Der Tauschkurs für Käufe ändert sich, wenn der Markt mit einem Rohstoff überflutet wird. Wenn Sie beispielsweise 1.000 Holzeinheiten verkaufen, wird der Preis, der auf dem Markt für den Kauf von Holz gezahlt wird, gesenkt.

Der Kauf und Verkauf von Rohstoffen kann entscheidend sein, um den Mangel eines Rohstoffes zu überwinden, der für den Kauf von Militäreinheiten oder das Vorschreiten zu einem anderen Zeitalter benötigt wird.

Um auf dem Marktplatz mit Rohstoffen zu handeln, klicken Sie auf das gewünschte Symbol **Kaufen** oder **Verkaufen**.

Der Tausch wird sofort erfasst. Um Rohstoffvorräte anzulegen, klicken Sie mehrfach rasch hintereinander auf das Symbol **Kaufen** oder **Verkaufen**. Wählen Sie auf dem Marktplatz die Weiterentwicklung **Steuereintreiber** aus, um die Kosten für den Rohstoffhandel zu senken.

## Entrichten von Tributen an andere Spieler

Sie können anderen Spielern (Computergegnern und menschlichen Gegnern) Tribut in Form von Rohstoffen (Gold, Nahrung und Holz) zahlen. Tribut kann zwar nicht an Gegner, jedoch an neutrale Spieler entrichtet werden. In einem Bündnisspiel beschleunigt der Rohstoffhandel zwischen Verbündeten Bauvorgänge und Technologieentwicklungen.

Beim Entrichten von Tribut entstehen für jede Transaktion Kosten. In *Age of Mythology* benötigen Sie jedoch keinen Marktplatz, um Tribut zu entrichten. Tribut kann ferner in jedem Zeitalter gezahlt werden.

Um Tribut an einen anderen Spieler zu zahlen, klicken Sie im Spielmenü auf das Symbol **Tribut**. Wählen Sie einen anderen Spieler sowie den Rohstoff aus, den der Spieler erhalten soll, und klicken Sie dann auf **Senden**.

Um die Kosten für den Tribut zu reduzieren, können Sie auf dem Marktplatz Gesandte entwickeln.

## Diplomatie

Anhand der Diplomatieeinstellungen wird festgelegt, wie Ihre Einheiten auf die Einheiten anderer Spieler reagieren. Die Spieler können diese Optionen während des Spieles festlegen, um Bündnisse zu schließen oder aufzulösen. In einem Spiel mit festgelegten Teams werden die Diplomatieoptionen jedoch nur zu Spielbeginn ausgewählt und können nicht geändert werden. Folgende Diplomatieoptionen stehen zur Verfügung:

**Verbündet:** Ihre Einheiten verteidigen die Einheiten und Gebäude verbündeter Spieler, als ob sie die eigenen wären. Es ist nicht möglich, verbündete Einheiten oder Gebäude anzugreifen.

**Neutral:** Ihre Einheiten ignorieren die Einheiten und Gebäude neutraler Spieler, es sei denn, sie befehlen ihnen den Angriff. Wenn Ihre Einheiten von neutralen Einheiten angegriffen werden, verteidigen sich Ihre Einheiten.

**Feindlich:** Ihre Einheiten greifen die Einheiten und Gebäude gegnerischer Spieler an, die in ihre Sichtweite kommen. Dies ist die Standardeinstellung für Diplomatie, sofern Sie nicht zu einem Spielteam gehören.

Um eine Diplomatieoption auszuwählen, klicken Sie im Spielmenü auf das Symbol **Spieler auswählen**. Wählen Sie zunächst einen anderen Spieler aus, wählen Sie dann Ihre diplomatische Haltung ihm gegenüber aus, und klicken Sie auf **OK**.

Die Diplomatieeinstellungen der anderen Spieler entsprechen nicht automatisch den Ihren. Wenn Sie einen anderen Spieler als Verbündeten festlegen, greift dieser Sie dennoch an, wenn er seine diplomatische Haltung Ihnen gegenüber auf „Feindlich“ gesetzt hat.

# Gebäude

In *Age of Mythology* dienen Gebäude zur Ausbildung von Einheiten, als Lagerorte für Rohstoffe sowie zum Vorantreiben von Weiterentwicklungen. Gebäude werden von Dorfbewohnern oder den Infanterieeinheiten der Wikinger errichtet.

## Gemeinsame Gebäude



### Waffenkammer

In der Waffenkammer werden die Waffen und die Panzerung militärischer Einheiten weiterentwickelt, darunter auch Schiffe und Gebäude, die Angriffe durchführen können. Thor verfügt über eine besondere Waffenkammer.



### Hafen

Im Hafen werden Fischkutler, Transport- und Schlachtschiffe gebaut. Schiffe können im Hafen weiterentwickelt werden.



### Feld

Felder liefern Nahrung in unbegrenzten Mengen, das Sammeln von Nahrung durch Fischen oder Jagen ist jedoch effizienter. Wenn Sie Felder neben Dorfzentren oder Kornspeichern anlegen, kann Nahrung schneller gesammelt werden.



### Tor

Indem Sie ein Tor in einem Wall errichten, schaffen Sie einen Zugang für verbündete Einheiten.



### Haus

In einem Haus können zehn Bevölkerungseinheiten untergebracht werden. Wenn zehn Häuser errichtet worden sind, müssen Sie zur Vergrößerung der Bevölkerung Dorfzentren bauen.



### Marktplatz

Auf dem Marktplatz werden Handelskarawanen erschaffen, und es wird Handel mit Rohstoffen betrieben. Handelskarawanen ziehen von einem Dorfzentrum zum anderen. Dabei erzeugen sie Gold und sichern auf diese Weise den Erfolg ihrer Reise. Weiterentwicklungen des Marktplatzes senken die Kosten oder erhöhen den Gewinn von Aktivitäten auf dem Markt.



### Abwehrturm

Durch den Abwehrturm wird die Sichtweite erhöht. Eine Weiterentwicklung des Turms besteht darin, dass er Pfeile auf Gegner abschießt, die sich in Reichweite befinden.

*Abwehrtürme oder andere Befestigungsanlagen konnten an wichtigen Stellen wie beispielsweise Flussübergängen oder Bergpässen platziert werden, die der Gegner überqueren musste. Die Besatzung des Wachturms musste kämpfen und die Befestigungsanlage verteidigen, bis Verstärkung nahte sowie Befehlshaber vor Übergriffen warnen. Da solch eine Befestigungsanlage in der Regel an einem wichtigen Standort errichtet wurde, konnte der Gegner es sich nicht leisten, einfach zu passieren und sich die Rückzugsmöglichkeit zu versperrern.*



### Dorfzentrum

Ein Dorfzentrum dient zur Ausbildung von Dorfbewohnern und Heldeneinheiten sowie zur Rohstofflagerung und stellt den Mittelpunkt eines Dorfes dar. Dorfzentren können nur auf Siedlungen errichtet werden. Ab dem heroischen Zeitalter können zusätzliche Dorfzentren gebaut werden. Wenn ein Spieler alle Siedlungen auf einer Karte einnimmt, hat er unter standardmäßigen Gewinnbedingungen gewonnen.

*Durch den Aufstieg der Landwirtschaft ergab sich ein Überschuss an Nahrung, die gesammelt und gelagert werden musste, damit Vorräte für die Wintermonate und andere Zeiten, in denen Nahrung rar war, angelegt werden konnten. Durch die Notwendigkeit, Nahrung zu sammeln, zu lagern und zu schützen, wurden die ersten Dörfer als Verwaltungszentren angelegt. Die Dorfbewohner widmeten sich rasch zahlreichen weiteren Aktivitäten, z. B. dem Sammeln und Lagern anderer Rohstoffe. Darüber hinaus wurden die Dörfer zu Produktions-, Handels- und Ballungszentren.*



## Tempel

Im Tempel werden mythische Einheiten ausgebildet und die mythischen Weiterentwicklungen der Götter vorangetrieben. Gunst ist einer der Rohstoffe, die für die Ausbildung mythischer Einheiten benötigt werden. Jede Kultur erwirbt Gunst auf ihre Art.



## Wälle

Durch Wälle werden Dörfer, Lager und strategische Punkte geschützt sowie Rohstoffe verteidigt. Wälle können zu Steinwällen, befestigten Wällen oder Festungswällen (nur Ägypter) weiterentwickelt werden. So wird ihre Stärke erhöht.

*Seit vor über 10.000 Jahren die ersten Dörfer gebaut wurden, haben die Menschen diese befestigt. Wälle wurden errichtet, um Feinde abzuhalten und Nahrungsvorräte zu schützen, die das Dorf im Winter benötigte. Das Material der Wälle war von den Baustoffen abhängig, die zur Verfügung standen. Im Norden wurden beispielsweise Baumstämme aus den Wäldern verwendet, im Nahen Osten hingegen Lehmziegel. Wenn Stein vorhanden war, wurde er als Material für Wälle bevorzugt. Er war im Gegensatz zu Holz nicht brennbar und sehr viel stabiler als Ziegel.*

*Eine andere Weiterentwicklung der Wälle bestand darin, nicht nur an den Ecken, sondern in bestimmten Abständen entlang des Walls Zitadellen zu errichten. Zitadellen stellten zusätzliche Verstärkungspunkte dar, die sowohl die Treppen in das Dorf als auch seine Verteidiger schützten. Kletternde Angreifer konnten von mehreren Zitadellen und von der Vorderseite des Walls aus unter Beschuss genommen werden. Wenn Angreifer den Wall erklommen hatten, konnten sie nicht in das Dorf gelangen, ohne zuerst die Zitadelle einzunehmen.*



## Weltwunder

Das kostspielige Weltwunder ist ein Zeichen für die Vorherrschaft und den Ruhm einer Kultur. In einigen Age of Mythology-Spielen wird durch ein Weltwunder ein Countdown gestartet, der zum automatischen Spielgewinn führt, wenn das Weltwunder bis zum Ablauf des Countdowns verteidigt werden kann.

# Gebäude der Griechen



## Schießanlage

In der Schießanlage werden Bogenschützen und Konter-Bogenschützen ausgebildet. Bogenschützen können in der Schießanlage weiterentwickelt werden.



## Festung

Die Festung stellt zahlreiche leistungsstarke Militäreinheiten und Belagerungswaffen bereit. Festungseinheiten können hier weiterentwickelt werden. Von der Festung aus werden Pfeile auf Gegner abgeschossen, wodurch diese auch zu einer Verteidigungsanlage wird.



## Kornspeicher

Im Kornspeicher werden alle Arten von Nahrung gelagert. Wenn Sie ein Feld neben dem Kornspeicher anlegen, kann Nahrung effizienter gesammelt werden. Sie können das Vieh und die Ziegen zum Schlachten zum Kornspeicher treiben. Im Kornspeicher wird die Nahrungssammlung weiterentwickelt.



## Militärakademie

In der Militärakademie werden Infanterieeinheiten ausgebildet und weiterentwickelt.

*Die freien griechischen Männer leisteten zusätzlich zu ihren normalen Berufen als Bauern, Händler, Handwerker und Seemänner ihren Militärdienst ab. Die tauglichen Männer wurden regelmäßig an den Waffen und in der Schlachtführung ausgebildet, so dass sie bei Bedarf einsatzbereit waren. Dieses Training gehörte zum fortschrittlichen Bildungssystem der Griechen, in dem Freie in Militärakademien zahlreiche Fähigkeiten erwarben.*



### Lagerhaus

Im Lagerhaus bewahren die Griechen Holz und Gold auf. Wenn Sie Lagerhäuser in der Nähe von Goldminen und Wäldern errichten, können Rohstoffe effizienter gesammelt werden. Im Lagerhaus werden der Goldabbau und die Holzgewinnung weiterentwickelt.



### Stall

Im Stall werden Kavallerie- und Konter-Kavallerieeinheiten ausgebildet. Hier erfolgt die Weiterentwicklung der Kavallerie.



### Holzfällerlager

Im Holzfällerlager bewahren die Ägypter Holz auf. Wenn Sie ein Holzfällerlager neben einem Wald errichten, kann Holz effizienter gewonnen werden. In einem Holzfällerlager wird die Holzgewinnung weiterentwickelt.



### Migdol-Festung

In einer Migdol-Festung werden Streitwagen, Kamelreiter und Kriegselefanten ausgebildet. Eine Migdol-Festung kann Pfeile auf gegnerische Einheiten abschießen und als Quartier für Einheiten verwendet werden. Darüber hinaus werden hier die Einheiten einer Migdol-Festung weiterentwickelt.



### Bergarbeiterlager

In einem Bergarbeiterlager bewahren die Ägypter Gold auf. Wenn Sie ein Bergarbeiterlager neben einer Goldmine errichten, kann Gold effizienter abgebaut werden. In einem Bergarbeiterlager wird der Abbau weiterentwickelt.

*Die ersten Bergarbeiter lernten, dass aus Erz zur Metallgewinnung verwendet werden konnte und häufig in schmalen Flözen oder Adern unter der Erde vorkommt. Damit die Bergarbeiter den schmalen Erzflözen in den Bergen oder unter der Erde folgen konnten, musste der Abbau in Schächten erfolgen. Statt eine riesige und größtenteils wertlose Grube auszuheben, folgten die Bergarbeiter dem Flöz mit einem schmalen Schacht, der in der Regel aufgrund der Einsturzgefahr durch eine Holzkonstruktion gestützt wurde. Antike Schachtbergwerke in Europa erreichten beeindruckende Tiefen. Gut erhaltene Überreste keltischer Bergarbeiter wurden in tiefen Salzminen gefunden. Dort verloren die Arbeiter vor Tausenden von Jahren ihr Leben.*



### Monument

Monumente erzeugen Gunst. Durch zusätzliche Monumente wird Gunst schneller erzeugt. Es können maximal fünf Monumente errichtet werden.



### Obelisk

Der Obelisk wird von den ägyptischen Priestern herbeigerufen; er enthüllt einen kleinen Bereich der Karte. Er ist sehr nützlich, um zu geringen Kosten Sichtweite auf der Karte zu erlangen.



### Waffenschmiede

In der Waffenschmiede können leistungsstarke Belagerungswaffen hergestellt und weiterentwickelt werden.

## Gebäude der Ägypter



### Kaserne

In der Kaserne der Ägypter werden Infanterie- und Bogenschützeneinheiten ausgebildet. Hier erfolgt ebenfalls die Weiterentwicklung dieser Einheiten.

*Bisher mussten alle Weltkulturen Soldaten ausbilden – zumindest zu ihrer Verteidigung, wenn keine Aggressionen gegen benachbarte Kulturen gehegt wurden. Viele Soldaten wurden in Kasernen ausgebildet, die sowohl als Wohnquartier als auch als Übungsort dienten. Neue Rekruten wurden den Kasernen zugewiesen, und nach ihrer Ausbildung waren sie für den Militärdienst bereit. In den Kasernen lernten sie den Umgang mit den Waffen, übten die Schlachtführung und eigneten sich die Disziplin an, die notwendig war, um im Kampf Befehle auszuführen.*



### Kornspeicher

Im Kornspeicher werden alle Arten von Nahrung gelagert. Wenn Sie ein Feld neben dem Kornspeicher errichten, kann Nahrung effizienter gesammelt werden. Sie können das Vieh und die Ziegen zum Schlachten zum Kornspeicher treiben. Im Kornspeicher wird die Nahrungssammlung weiterentwickelt.



### Leuchtturm

Ein Leuchtturm bietet viel Sichtweite, hat jedoch keine Angriffsstärke. Platzen Sie Leuchttürme an Schlüsselpositionen, um die Sicht auf einen möglichst großen Teil des umgebenden Geländes freizugeben.

# Gebäude der Wikinger



## Bergfestung

In den Bergfestungen der Wikinger werden Eliteeinheiten ausgebildet; darüber hinaus werden von den Festungen Pfeile abgeschossen. Hier erfolgt auch die Weiterentwicklung von Bergfestungseinheiten.



## Langhaus

Im Langhaus der Wikinger werden Infanterie- und Kavallerieeinheiten ausgebildet. Außerdem werden diese Einheiten hier weiterentwickelt.



## Ochsenkarren

Der Ochsenkarren stellt einen mobilen Lagerort dar, in dem Nahrung, Holz und Gold aufbewahrt werden. Die Mobilität des Ochsenkarrens ermöglicht es den Wikingern, Rohstoffe schnell und effizient zu sammeln. Die langsamen Ochsenkarren werden jedoch beim Bevölkerungslimit berücksichtigt und können leicht angegriffen werden.

*Der Ochsenkarren der Wikinger in Age of Mythology repräsentiert die Lebensweise der Wikinger, die auf Jagen und Sammeln ausgerichtet war und diese Kultur dominierte, bis Landwirtschaft und Viehzucht sie verdrängten. Die alten Wikinger entfernten sich weit von ihren heimatischen Lagern, um Nahrung und Rohstoffe zu sammeln, da ihr Land nicht ergiebig genug und das Klima rau war. Später, als sie ihren Wohlstand durch Überfälle vergrößerten, schlugen sie in der Regel rasch zu, nahmen alles, was sie bekommen konnten, und zogen weiter.*

# Weiterentwicklungen

Während Sie durch die Zeitalter voranschreiten, können Sie die Fähigkeiten Ihrer Einheiten steigern, indem Sie sie weiterentwickeln. Dies kann sich auf die Lebenspunkte, die Rüstung und die Erschaffungszeit von Einheiten sowie auf die Geschwindigkeit beim Sammeln von Rohstoffen auswirken. Auch Gebäude können weiterentwickelt werden.



## Gesandte

**Entwickeln in:** Marktplatz

**Verbesserung:** Verringert die im Marktplatz als Tribut zu zahlende Strafe.

*Seit dem Aufstieg der ersten großen Kulturen haben Gesandte ihre Nützlichkeit als Vermittler zwischen Herrschern unter Beweis gestellt. Kommunikation war normalerweise höchstens so schnell wie ein Pferd oder Schiff, und deshalb war es sehr hilfreich, wenn Repräsentanten benachbarter Länder vor Ort deren Politik vertreten konnten. Eine wichtige Funktion des Gesandten war das Verhandeln über Handels- und Friedensabkommen, Grenzstreitigkeiten, Darlehen und Tribute.*



## Architekten

**Entwickeln in:** Dorfzentrum

**Voraussetzung:** Maurer

**Verbesserung:** Erhöht die Lebenspunkte und Angriffsstärke von Türmen.



## Geschützturm

**Entwickeln in:** Wachturm

**Voraussetzung:** Wachturm

**Verbesserung:** Erhöht die Lebenspunkte und Angriffsstärke von Türmen.

*Die größeren Türme und Befestigungsanlagen wurden um schwere Waffen, wie beispielsweise Ballisten, erweitert. Damit konnten Feinde aus größerer Entfernung angegriffen werden, und Belagerungsmaschinen und größere Truppenansammlungen erlitten schwerere Schäden.*



## Siedendes Öl

**Entwickeln in:** Abwehrturm

**Verbesserung:** Ermöglicht es Türmen, Migdol-Festungen, Bergfestungen und Festungen, Einheiten zu attackieren, die an ihrem Fuß angreifen.

*Normalerweise konnten Feinde, die sich am Fuß eines Abwehrwalls gesammelt hatten, nur angegriffen werden, indem sich die Verteidiger über den Wall lehnten oder sich anderweitig dem Beschuss der Bogenschützen unten aussetzten. Wälle ließen sich besser verteidigen, wenn siedendes Öl oder andere Flüssigkeiten bereitstanden, die nach unten auf die Angreifer geschüttet werden konnten. Öl hatte eine besonders verheerende Wirkung, wenn es zuvor angezündet wurde. Auf diese Weise wurden nicht nur die Angreifer zurückgeschlagen, auch ihre Belagerungsgeräte verbrannten.*



## Bogensäge

**Entwickeln in:** Lagerhaus, Ochsenkarren, Holzfällerlager

**Voraussetzung:** Handaxt

**Verbesserung:** Höhere Geschwindigkeit der Dorfbewohner beim Holzsammeln, Dorfbewohner können mehr tragen.

*Nach der Entdeckung der Bronze- und Eisenverarbeitung stellte die Erfindung der Säge den nächsten technologischen Durchbruch dar. Beim Holzfällen und bei der Weiterverarbeitung von Holz für die Errichtung von Gebäuden fielen erheblich weniger Holzabfälle an, wenn Sägen verwendet wurden. Auch die Produktivität der Arbeiter beim Sammeln erhöhte sich.*



## Bronze

**Entwickeln in:** Waffenkammer, Zwergenwaffenkammer

**Voraussetzung:** Kupferwaffen, Kupferpanzer und/oder Kupferschilde

**Verbesserung:** Bronzewaffen und -panzer sind solchen aus Kupfer überlegen.

**Bronzewaffen:** Erhöht die Angriffsstärke von regulären Einheiten und Gebäuden.

**Bronzepanzer:** Verstärkt die Panzerung regulärer Einheiten gegen Hackangriffe.

**Bronzeschilde:** Verbessert die Durchschlagspanzerung regulärer Einheiten.



*Verbesserungen der Panzerung, die in der Waffenkammer entwickelt werden, wirken sich auf die Panzerung aller regulären Einheiten, auch der von Helden, Pharaonen und Priestern, gegen Hackangriffe mit Hieb- und Stichwaffen aus. Betroffen sind alle Einheiten, die in einer Akademie, Kaserne, einer Migdol-Festung, einem Langhaus, einer Festung oder einer Bergfestung ausgebildet wurden. Mythische Einheiten, Belagerungswaffen und Schiffe profitieren nicht davon. Die Panzerung schützt gegen Hackangriffe. Diese sind in der Regel Nahkampfangriffe.*



## Brennendes Pech

**Entwickeln in:** Waffenkammer

**Verbesserung:** Bogenschützen, Bogenschützenschiffe und Ballisten erhalten brennende Geschosse und somit eine erhöhte Angriffsstärke gegen Gebäude.



## Zimmerleute

**Entwickeln in:** Lagerhaus, Ochsenkarren, Holzfällerlager

**Voraussetzung:** Bogensäge

**Verbesserung:** Erhöhte Geschwindigkeit für Dorfbewohner beim Holz sammeln, Dorfbewohner können mehr tragen.

*Die Erfindung der Landwirtschaft und die Domestizierung verschiedener Tierarten führte zu einer so erheblichen Zunahme der Nahrungsmittelüberschüsse, dass in den fortgeschritteneren antiken Gesellschaften spezialisierte Handwerker ihre Arbeit aufnehmen konnten. Zimmerleute zeichneten sich beispielsweise durch ihr Geschick im Errichten von Gebäuden aus Holz aus. Diese Spezialisierung kam der ganzen Gesellschaft zugute, da eine kleine Gruppe geschickter Zimmerleute ein Projekt viel effizienter durchführen konnte, als eine große Anzahl nicht ausgebildeter Arbeiter.*



## Briefftauben

**Entwickeln in:** Abwehrturm, Außenposten

**Voraussetzung:** Signalfeuer

**Verbesserung:** Erhöht die Sichtweite aller Gebäude.

*Neben Signalfeuern und anderen optischen Signalen stellte die Verwendung von Briefftauben eine Weiterentwicklung dar, die es ermöglichte, Nachrichten mehrere Meilen weit schnell und über jedes beliebige Gelände zu transportieren. Befehlshaber an zentralen Positionen konnten so durch regelmäßige Postzustellungen per Vogelkurier über die Entwicklung an der Front auf dem Laufenden gehalten werden.*



## Festungswall

**Entwickeln in:** Tor, Befestigter Wall

**Voraussetzung:** Befestigter Wall

**Verbesserung:** Erhöht die Lebenspunkte von Wällen.

*Eine weitere Verbesserung der Wälle stellten Zitadellen dar, die in bestimmten Abständen hinter dem Wall errichtet wurden, nicht nur an den Ecken. Zitadellen waren Punkte von besonderer Stärke, die sowohl die Treppen zur Stadt hinunter als auch größere Gruppen von Verteidigern beschützten. Heraufkletternde Angreifer konnten von mehreren Zitadellen und von den Wällen aus unter Beschuss genommen werden. Wenn es ihnen gelang, den Wall zu erstürmen, mussten sie zunächst die Zitadelle einnehmen, bevor sie in die Stadt eindringen konnten.*



## Verkleidung

**Entwickeln in:** Hafen

**Verbesserung:** Stärkere Durchschlagspanzerung für Schiffe

*Vor der Erfindung des Schießpulvers wurden Seegefechte mit Wurfgeschossen (Bogenschützen oder schwerere Wurfaffen), durch Rammen oder Entern geführt. Die Schiffsbauer der Antike schützten ihre Schiffe durch eine Verkleidung gegen Wurfgeschosse - ein Schanzkleid aus Holz oder Metall, das Seeleute oder Ruderer beschützte. Die Wikinger brachten ihre Schilde an den Seiten ihrer Langboote an, um sich so auf See zu schützen.*



## Münzprägung

**Entwickeln in:** Marktplatz

**Verbesserung:** Erhöht die Geschwindigkeit von Karawanen.

*Zu den bedeutendsten Errungenschaften der Antike gehört die Entwicklung des Geldes. Geld in Form von Münzen aus Elektrum tauchte erstmals im griechischen Teil Kleinasiens auf. Es diente als Tauschmittel, Wertgegenstand und als Wertstandard. Vor der Erfindung des Geldes war nur Tauschhandel möglich. Dieser ist nicht sehr effizient, da viel Zeit benötigt wird, um sich auf ein faires Tauschverhältnis für ganz unterschiedliche Waren zu einigen.*



## Zinnen

**Entwickeln in:** Abwehrturm

**Verbesserung:** Erhöht die Angriffsstärke von Gebäuden gegen sich bewegende Ziele.

*Zinnen – der obere Teil der Brustwehr einer Festung – ermöglichten es den Verteidigern, auf angreifende Truppen zu schießen und boten zugleich relativ guten Schutz vor feindlichem Feuer vom Boden.*



## Zugpferd

**Entwickeln in:** Festung, Waffenschmiede, Bergfestung

**Verbesserung:** Erhöht die Geschwindigkeit von Belagerungswaffen.

*Lasttiere – wie Pferde, Ochsen und Maultiere – ermöglichten es dem Menschen, seine Produktivität bei allen Tätigkeiten, die das Tragen oder Ziehen von Lasten erforderten, zu steigern. Ein Mensch konnte alleine ein Pferde- oder Ochsengepann lenken, das sehr viel schwerere Lasten tragen konnte als er selbst. Dies galt auch in der Schlacht. Pferdegespanne konnten Belagerungsgeräte viel schneller befördern, als dies selbst einer großen Gruppe Menschen möglich gewesen wäre.*



## Zwangsrekrutierung

**Entwickeln in:** Schießanlage, Kaserne, Militärakademie, Stall, Migdol-Festung, Hafen

**Voraussetzung:** Wehrpflicht

**Verbesserung:** Schnellere Erschaffung von Einheiten

*Im äußersten Notfall konnte ein Herrscher, der dringend Soldaten benötigte, alle tauglichen Männer zwangsweise zum Militärdienst einziehen. Eine derartige Zwangsrekrutierung war eine unangenehme Maßnahme, die viel Unruhe auslöste und deshalb nicht leichtfertig getroffen wurde. Nur unter einem guten Kommandanten und bei hoher Motivation brachten zwangsrekrutierte Truppen gute Leistungen, sonst kämpften sie normalerweise schlecht. Die Zwangsrekrutierung war jedoch eine Möglichkeit, schnell Soldaten auszuheben, und in einem Notfall konnte dies von entscheidender Bedeutung sein.*



## Geschlossenes Deck

**Entwickeln in:** Hafen

**Verbesserung:** Erhöht die Frachtkapazität von Transportschiffen

*Die frühesten Boote waren klein und verfügten noch nicht über Decks. Besatzung und Fracht wurden in dem vom Schiffskörper gebildeten Raum untergebracht. Als dann größere Schiffe gebaut wurden, stattete man diese mit abgeschlossenen Decks aus und schuf so zusätzlichen Lagerraum im Schiffskörper. Die Fracht, die Wohnquartiere und die Vorräte konnten unter Deck untergebracht werden, wo sie den Elementen nicht ausgesetzt waren und der Besatzung nicht im Weg standen. Die Mannschaft arbeitete auf dem Oberdeck, das nach wie vor offen war. Geschlossene Decks erhöhten die Frachtkapazität und Produktivität von Schiffen.*



## Kupfer

**Entwickeln in:** Waffenkammer, Zwergenwaffenkammer

**Kupferwaffen:** Erhöht die Angriffsstärke von regulären Einheiten und Gebäuden.

**Kupferpanzer:** Verbessert die Panzerung regulärer Einheiten gegen Hackangriffe.

**Kupferschilde:** Verbessert die Durchschlagspanzerung Ihrer Soldaten.

*Unbearbeitetes Kupfer war das erste Metall, das vom Menschen verwendet wurde, da es gelegentlich auf der Erdoberfläche gefunden wird. Es hat einen vergleichsweise niedrigen Schmelzpunkt und kann zu Gebrauchsgegenständen geformt und gehämmert werden. Als die Menschen die Technik des Kupferschmelzens und –gießens entdeckten, entstanden die ersten Gegenstände aus Gussmetall. Von besonderer Bedeutung waren Messer, die für die Arbeit und im Kampf verwendet wurden. Kupferwaffen waren Waffen aus Stein in nahezu jeder Hinsicht überlegen, vor allem aber waren sie robuster.*



## Ingenieure

**Entwickeln in:** Festung, Waffenschmiede, Bergfestung

**Verbesserung:** Erhöht die Angriffsstärke von Belagerungswaffen.

*Einige Ingenieure der Frühzeit arbeiteten daran, Wälle und andere Befestigungsanlagen gegen Angriffe zu verstärken, andere suchten nach Möglichkeiten, diese Verteidigungsanlagen effizienter anzugreifen. Belagerungsingenieure suchten nach Schwächen in der Befestigung des Gegners, verbesserten Angriffskraft und Schadenswirkung von Belagerungswaffen und trafen sonstige Vorbereitungen für den bevorstehenden Angriff.*



## Hochwasserschutz

**Entwickeln in:** Kornspeicher, Ochsenkarren

**Voraussetzung:** Bewässerung

**Verbesserung:** Dorfbewohner sammeln auf Feldern schneller Nahrung.

*Wasser aus Flusstälern war für den Aufstieg vieler großer Kulturen der Frühzeit von entscheidender Bedeutung. Flüsse stellten aber auch eine Gefahr dar. In Ägypten beispielsweise kam es fast jedes Jahr zu einer Überschwemmung. Die Menschen der Antike entwickelten ihre Fertigkeiten als Ingenieure weiter und lernten, das Hochwasser zu kontrollieren und die damit verbundene Zerstörung auf ein so geringes Maß wie möglich zu reduzieren. Mit Deichen hielten sie den Fluss an einigen Stellen innerhalb seiner Ufer, an anderen ließen sie zu, dass er das Land überschwemmte und dabei fruchtbaren Schlack auf den Feldern hinterließ. Auf diese Weise konnte der Fluss für die Nahrungsmittelproduktion nutzbar gemacht werden.*



## Befestigtes Dorfzentrum

**Entwickeln in:** Dorfzentrum

**Verbesserung:** Erhöht die Lebenspunkte und Angriffsstärke von Dorfzentren und vergrößert die Anzahl möglicher Bevölkerungseinheiten.



## Befestigter Wall

**Entwickeln in:** Tor, Steinwall

**Voraussetzung:** Steinwall

**Verbesserung:** Erhöht die Lebenspunkte von Wällen.

*Die Verteidiger der Frühzeit befestigten die ersten einfachen Wälle, um ihr Dorf besser schützen zu können. Dabei wurden die Wälle dicker gemacht, die Konstruktionstechniken verbessert und geschützte Gefechtsstellungen für die Verteidiger angebracht. Geschützte Plattformen oben auf den Wällen ermöglichten es den Verteidigern, zu schießen und heraufkletternde Angreifer abzuwehren. Von Bastionen an Eckpunkten konnten sie Feinde vor dem Wall von drei Seiten aus unter Beschuss nehmen.*



## Wachturm

**Entwickeln in:** Abwehrturm

**Verbesserung:** Erhöht die Lebenspunkte von Türmen, verleiht ihnen die Fähigkeit zum Angriff.

*Weiterentwickelte Türme und sonstige Befestigungsanlagen konnten an strategisch wichtigen Punkten, wie beispielsweise Furten oder Gebirgspässen errichtet werden, die Feinde durchqueren mussten. Die Garnison eines Wachturms sollte so lange kämpfen und die Befestigungsanlage verteidigen, bis Verstärkung eingetroffen war. Außerdem konnten Kommandanten so vor Eindringlingen gewarnt werden. Da derartige Befestigungen in der Regel an wichtigen Punkten errichtet wurden, konnten es sich Feinde nicht leisten, einfach an ihnen vorbeizuziehen, weil dadurch ihre Rückzugsmöglichkeit blockiert war.*



## Handaxt

**Entwickeln in:** Lagerhaus, Ochsenkarren, Holzfällerlager

**Verbesserung:** Erhöht die Geschwindigkeit beim Sammeln von Holz sowie die Menge an Holz, die getragen werden kann.

*Die Erfindung von Stein- und später dann Metalläxten stellte einen wichtigen Durchbruch dar, da hierdurch das Fällen von Bäumen und das Sammeln von Holz beschleunigt wurden. Dieses war als Baumaterial und Brennstoff von großer Bedeutung. Äxte aus Metall waren solchen aus Stein überlegen, da sie wieder geschärft werden konnten, wohingegen Steinäxte laufend ersetzt werden mussten.*



## Jagdhunde

**Entwickeln in:** Kornspeicher, Ochsenkarren

**Verbesserung:** Beschleunigt das Sammeln von Nahrung durch Jagen.

*Es wird angenommen, dass Hunde die ersten Tiere waren, die der Mensch vor schätzungsweise 11.000 Jahren domestizierte. Auf der Jagd waren sie wertvolle Begleiter, da sie Wild aufspüren, angreifen und apportieren konnten. Hunde halfen dem Menschen dabei, ein erfolgreicherer Jäger zu werden. Auch als Lasttiere, Beschützer vor Raubtieren und Feinden sowie als zuverlässige Gefährten erwiesen sich Hunde als äußerst wertvoll.*



## Lagerhaltung

**Entwickeln in:** Kornspeicher, Ochsenkarren  
**Verbesserung:** Dorfbewohner können mehr Nahrung tragen.

*Zusammen mit der Landwirtschaft und der Domestizierung von Tieren wurden auch neue Lagerhaltungstechniken entwickelt (etwa beim Tragen, Lagern und Haltbarmachen von Nahrung), mit deren Hilfe man sich erneuerbare Nahrungsquellen besser zunutze machen konnte. Zu den wichtigen frühen Fortschritten in diesem Bereich gehören das Flechten von Körben, das Töpfern, das Einsalzen von Fleisch und Fisch, die Käseherstellung, das Räuchern von Fleisch und Fisch sowie die Verwendung von Lasttieren.*



## Eisen

**Entwickeln in:** Waffenkammer, Zwergenwaffenkammer

**Voraussetzung:** Bronzewaffen, Bronzepanzer und/oder Bronzeschilde

**Verbesserung:** Eisenwaffen und -panzer sind die beste Ausrüstung, die in *Age of Mythology* verfügbar ist.

**Eisenwaffen:** Erhöht die Angriffsstärke regulärer Einheiten und Gebäude.

**Eisenpanzer:** Verbessert die Panzerung regulärer Einheiten gegen Hackangriffe.

**Eisenschilde:** Verbessert die Durchschlagspanzerung Ihrer Soldaten.



## Bewässerung

**Entwickeln in:** Kornspeicher, Ochsenkarren

**Voraussetzung:** Pflug

**Verbesserung:** Dorfbewohner sammeln auf Feldern schneller Nahrung.

*Die Sammler und Bauern der Antike verstanden das Verhältnis zwischen Sonne, Wasser und Ernte. Erfindungsreiche Völker lernten die Verfügbarkeit des Wassers mit Hilfe von Bewässerungsanlagen zu kontrollieren. Kanäle transportieren das Wasser oft über große Entfernungen zu fruchtbaren Feldern, die sonst zu trocken für die Landwirtschaft waren. Die Bewässerungstechnologie war in vielen Gegenden, in denen erstmals menschliche Kulturen entstanden, wie im Zweistromland, Ägypten und China, von entscheidender Bedeutung für die Nahrungsmittelproduktion, das Bevölkerungswachstum und die wirtschaftliche Macht.*



## Wehrpflicht

**Entwickeln in:** Schießanlage, Kaserne, Militärakademie, Stall, Migdol-Festung

**Verbesserung:** Schnelleres Erschaffen von Einheiten

*Wenn eine Bevölkerung nur zu einem geringen Prozentsatz aus Sklaven bestand, traf die jeweilige Regierung normalerweise Vorkehrungen, um die freien Männer zum Militärdienst mobilisieren zu können. Wehrpflichtige Bürger standen in einem Notfall als Reservisten zur Verfügung. Der Herrscher konnte die Wehrpflichtigen unter bestimmten Umständen einberufen, insbesondere, wenn ein Feind im Anmarsch war. Die Wehrpflicht war eine formelle Verpflichtung, ähnlich einer Steuer oder einem öffentlichen Dienst. So wurde beispielsweise von freien griechischen Männern erwartet, dass sie vom frühen Erwachsenenalter bis in ihre Sechziger in der Phalanx ihrer Stadt Dienst taten – eine lokale Variante der Wehrpflicht.*



## Maurer

**Entwickeln in:** Dorfzentrum

**Verbesserung:** Erhöht die Lebenspunkte von Gebäuden.

*Die Maurerkunst wurde in verschiedenen Regionen entwickelt, vor allem in solchen mit guten Steinen oder mit Zugang zu Schlamm, der für die Herstellung von Ziegeln benötigt wurde. Im alten Ägypten wurde vor allem der Bau großartiger Monumente und Bauwerke geschätzt. Im antiken Griechenland benötigte man diese Fertigkeit zunächst, um Bergzitate zu errichten, die die tiefer gelegenen Täler, in denen Landwirtschaft betrieben wurde, schützten. Später bauten griechische Maurer auch prächtige Tempel, Wohngebäude und Wälle zu Verteidigungszwecken.*



## Schwimmender Oxybele

**Entwickeln in:** Hafen

**Verbesserung:** Erhöht die Reichweite von Belagerungsschiffen.

*Der Oxybele – oder „der Bolzenwerfer“ – war die griechische Form der Balliste. Es gibt noch Beschreibungen dieser Waffe, die einen oder zwei lange, pfeilförmige Bolzen abschoss. Mit Handwinden auf der Rückseite der Waffe wurde die Sehne eines großen Bogens aus laminiertem Holz zurückgezogen. Wurden diese Waffen auf einem Schiff aufgebaut, so richteten sie bei Befestigungsanlagen am Ufer verheerenden Schaden an.*



## Spitzhacke

**Entwickeln in:** Lagerhaus, Ochsenkarren, Bergarbeiterlager  
**Verbesserung:** Gold wird schneller gesammelt, es kann mehr Gold getragen werden.

*In prähistorischer Zeit begann der Mensch erstmals Metalle zu verwenden. Er sammelte die Arten von Metallen, die in fast reinem Zustand auf der Erdoberfläche gefunden werden konnten, beispielsweise Kupfer und Elektrum. Als die Bestände an leicht zu findenden Metallen zur Neige gingen, lernten die Völker der Antike, in der Erde nach mehr Metall zu graben. Es wurden rudimentäre Grabwerkzeuge wie Stöcke oder Knochen verwendet. Als diesen Werkzeugen Spitzen aus Stein und später aus Metall hinzugefügt wurden, wurden sie effektiver und haltbarer. Die Entwicklung der Spitzhacke ermöglichte ein sehr viel wirksameres Graben, da sich die gesamte angewandte Kraft im Auftreffpunkt konzentrierte.*



## Pflug

**Entwickeln in:** Kornspeicher, Ochsenkarren  
**Verbesserung:** Dorfbewohner sammeln auf Feldern schneller Nahrung.

*Die landwirtschaftliche Produktion wurde durch die Weiterentwicklung des Pfluges beschleunigt, insbesondere durch den Einsatz starker Zugtiere. Vor der Erfindung des Pfluges konnte Ackerbau nur auf weichen Böden betrieben werden, die sich mit Grabstöcken aufbrechen und für die Aussaat vorbereiten ließen. Mit einem Pflug, vor den ein Ochse oder Pferd gespannt war und der beständig weiterentwickelt wurde, ließen sich trockene, harte Böden effizienter aufbrechen als mit Handwerkzeugen. So konnte mehr Land bewirtschaftet werden, und die Landarbeiter waren produktiver.*



## Ringwadennetz

**Entwickeln in:** Hafen  
**Verbesserung:** Fischerboote können schneller Fisch fangen.

*Ringwadennetze waren verbesserte Fischernetze, mit denen die Produktivität der Fischer gesteigert werden konnte. Dabei wurden zwei Schiffe verwendet, die gemeinsam eine ringförmige Barriere aus Netzen um einen Fischschwarm zogen. Dieser Ring wurde dann unten geschlossen, so dass die Fische darin gefangen waren. Anschließend wurde das Netz an Bord eines der Schiffe gezogen, um den Fang einzusammeln.*



## Steinbruch

**Entwickeln in:** Lagerhaus, Ochsenkarren, Bergarbeiterlager  
**Voraussetzung:** Schachtanlage  
**Verbesserung:** Gold wird schneller gesammelt, es kann mehr Gold getragen werden.

*Nachdem die Metallvorkommen auf der Erdoberfläche abgebaut worden waren, gruben die Bergarbeiter der Frühzeit auf der Suche nach weiteren Fundstätten Schächte - oder Steinbrüche - in die Erde. Steinbrüche erforderten viele Arbeitskräfte, so dass oft große Gruppen von Sklaven eingesetzt wurden, um die zermürende Arbeit zu erledigen. Steinbrüche wurden besonders dann errichtet, wenn die Eisenflöze sich nahe der Oberfläche in die Breite erstreckten.*



## Verstärkte Ramme

**Entwickeln in:** Hafen  
**Verbesserung:** Erhöht die Panzerung von Rammschiffen gegen Schmetterangriffe.

*Die Entwicklung rudergetriebener Rammschiffe führte dazu, dass man versuchte, die Schiffsrümpfe zu verstärken, damit sie sich weniger leicht zerschmettern ließen. Schiffbauer mussten einen Kompromiss zwischen einer möglichst hohen Geschwindigkeit (wirkungsvollere Angriffe mit der Ramme) und einem möglichst stabilen Rumpf (höhere Lebensdauer der Schiffe) finden. Bei der großen Seeschlacht von Salamis konnten die kleineren und schnelleren griechischen Schiffe in der Meerenge einen entscheidenden Vorteil über die größeren und stärkeren Schiffe der Perser und Phönizier erlangen. Auf dem offenen Meer hätte die Größe der persischen Flotte zu einem ganz anderen Ergebnis führen können.*



## Salzamphore

**Entwickeln in:** Hafen  
**Voraussetzung:** Ringwadennetz  
**Verbesserung:** Erhöht die Kapazität von Fischerbooten.

*Fischerboote konnten zwar weit auf das Meer hinaussegeln, den frischen Fisch zurück zum Hafen zu bringen stellte jedoch ein Problem dar. Im Mittelmeer und im Schwarzen Meer wurden Schiffswracks voller griechischer Amphoren (Lagerbehälter) gefunden, die vermuten lassen, dass Fisch häufig eingesalzen wurde. Manchmal wurde das Salz auch mit Fisch zu einer Paste gemischt, die als Garum bezeichnet wurde und bei Griechen wie Römern sehr beliebt war.*



## Schachtanlage

**Entwickeln in:** Lagerhaus, Ochsenkarren, Bergarbeiterlager

**Voraussetzung:** Spitzhacke

**Verbesserung:** Gold wird schneller gesammelt, es kann mehr Gold getragen werden.

*Die ersten Bergarbeiter lernten, dass Erz zur Gewinnung von Metall verwendet werden konnte und oft in dünnen Flözen oder Adern unter der Erde vorkommt. Mit Schachtanlagen konnten sie den Erzflözen oder -adern unter die Erde folgen. Statt eine große und größtenteils wertlose Grube auszuheben, konnten sie entlang des Flözes einen schmalen Schacht errichten, der zum Schutz vor einem Einsturz normalerweise mit Holzbalken abgestützt wurde. Antike Schachtanlagen in Europa erreichten oft eine beeindruckende Tiefe. In tief gelegenen Salzminen wurden die gut erhaltenen Überreste keltischer Bergarbeiter gefunden, die dort vor Tausenden von Jahren ums Leben gekommen waren.*



## Signalfeuer

**Entwickeln in:** Abwehrturm

**Verbesserung:** Erhöht die Sichtweite aller Gebäude.

*Lange vor der Erfindung des Telegrafen und des Radios hatten die Menschen der Antike Methoden entwickelt, mittels Feuern, Flaggen und Bannern schnell über eine große Entfernung hinweg miteinander zu kommunizieren. Sie errichteten eine Kette von Signalposten, die jeweils in Sichtweite zueinander lagen. So ließen sich einfache Nachrichten schnell über eine große Entfernung hinweg übermitteln. Verteidigungswälle brauchten lediglich leicht besetzt zu werden, in regelmäßigen Abständen standen mobile Reservetruppen bereit. Warnungen konnten durch Signale schnell übertragen werden, so dass die bereitstehenden Truppen von ihrer zentralen Position aus zu einer bedrohten Stellung eilen konnten.*



## Steinwall

**Entwickeln in:** Tor, Holzwall

**Verbesserung:** Erhöht Panzerung und Lebenspunkte von Wällen.

*Seit vor über 10.000 Jahren die ersten Dörfer gebaut wurden, haben die Menschen ihre Siedlungen befestigt. Wälle wurden errichtet, um Feinde abzuhalten und Nahrungsvorräte zu schützen, die das Dorf im Winter benötigen. Wälle wurden aus dem Material errichtet, das vor Ort verfügbar war. Im Norden wurden beispielsweise Baumstämme aus den Wäldern verwendet, im Nahen Osten hingegen Lehmziegel. Wenn Stein vorhanden war, wurde er als Material für Wälle bevorzugt. Er war im Gegensatz zu Holz nicht brennbar und sehr viel stabiler als Ziegel.*



## Steuereintreiber

**Entwickeln in:** Marktplatz

**Verbesserung:** Verringert die Kaufs-/Verkaufskosten auf dem Markt.

*Regierungen haben immer schon nach Einnahmequellen gesucht. Meist erhoben sie Steuern auf die landwirtschaftliche Produktion und Handwerksprodukte oder Handelszölle. Aufgabe der Steuereintreiber war es, die der Regierung geschuldeten Waren einzusammeln. Effiziente und vertrauenswürdige Steuereintreiber trugen zu einem niedrigen Steuersatz bei. Ineffiziente oder korrupte Steuereintreiber trieben die Steuerlast nach oben, was zu Aufständen und Ungerechtigkeit führte.*

# Mythische Weiterentwicklungen

Mythische Weiterentwicklungen sind normalerweise an die Verehrung eines bestimmten Gottes gebunden. Nur Allwissenheit steht allen Völkern zur Verfügung. Allwissenheit versetzt Sie in die Lage, alle gegnerischen Einheiten zu sehen. Sie wird im Tempel entwickelt.

## Ägypter



### Dechsel des Wepwawet

**Anbeten:** Bastet

**Entwickeln in:** Holzfallerlager

**Verbesserung:** Arbeiter können schneller Bäume sammeln und Holz fällen.

*Wepwawet war ein untergeordneter ägyptischer Gott des Totenkults. Mit seinem Dechsel (eine Art antiker Hobel) öffnete er den Mund des Verstorbenen in der Zeremonie der Mundöffnung. Die Ägypter stellten ihn als Schakal dar, später brachten ihn die Griechen jedoch mit Wölfen in Verbindung und benannten seine heilige Stadt Assiut in „Lykopolis“ um.*



### Atef-Krone

**Anbeten:** Osiris

**Entwickeln in:** Tempel

**Verbesserung:** Erhöht die Lebenspunkte und Angriffsstärke von Mumien; verlängert die Lebensdauer der Trabanten.

*Osiris wurde oft mit dieser konischen weißen Krone mit zwei roten Straußenfedern und der Sonnenscheibe dargestellt. Die weiße Krone war die Krone von Oberägypten. Die Sonnenscheibe war ein Symbol der Königsherrschaft, und die roten Federn standen für die zwei Wahrheiten – Leben und Tod. Die Feder war auch das Symbol der Ma'at, der Göttin der Wahrheit und Gerechtigkeit.*



### Axt der Vergeltung

**Anbeten:** Horus

**Entwickeln in:** Kaserne

**Verbesserung:** Erhöht den Schadensbonus von Axtkämpfern gegen Gebäude.

*Die Ägypter kannten zwei verschiedene Arten von Äxten: eine Hackaxt und eine Durchschlagsaxt. Die Hackaxt hatte eine lange Schneide und eignete sich am besten gegen nicht gepanzerte Feinde. Die Durchschlagsaxt konnte Panzer und Helme ebenso durchschlagen wie Schädel, wie die Mumie von Sekenere Tao II., einem Herrscher Thebens der 17. Dynastie, zeigt.*



### Knöcherner Bogen

**Anbeten:** Sachmet

**Entwickeln in:** Migdol-Festung

**Verbesserung:** Erhöht die Reichweite von Wagenschützen.

*Der Bogen und die gekreuzten Pfeile waren das Symbol einer Göttin, die selbst den alten Ägyptern uralt vorkam, Neith. Sie war die Göttin des Krieges, der Jagd, des Schutzes und der Schöpfung. Sie wurde oft mit Pfeil und Bogen oder gekrönt von einem Stern, über den sich ein Bogen wölbte, dargestellt. Bögen konnten aus ganz einfachen Materialien hergestellt werden (Holz und Sehnen), aber auch aus komplexeren, robusteren Stoffen (Horn, Weich- und Harthölzer und Sehnen). Pfeilspitzen wurden aus Stein, Knochen und Metallen hergestellt.*



## Buch des Thoth

**Anbeten:** Thoth

**Entwickeln in:** Dorfzentrum

**Verbesserung:** Neue Dorfzentren können günstiger errichtet werden und verfügen über größere Angriffsstärke.

*„Das Buch von Thoth liegt unterhalb der Mitte des Flusses [des Nil] unweit Koptos in einer eisernen Schachtel. In der eisernen befindet sich eine aus Bronze, in der Bronzeschachtel eine aus Bergahorn; in dieser wiederum liegt eine Schachtel aus Ebenholz und Elfenbein, darin eine aus Silber. In der silbernen Schachtel befindet sich eine aus Gold, und darin liegt das Buch von Thoth. Um die Eisenschachtel herum sind Schlangen und Skorpione gewunden, bewacht von einer großen Schlange, die niemand erschlagen kann.“*

*- Aus der Geschichte von [Prinz] Setna Khaemwese und dem Buch von Thoth*



## Stadt der Toten

**Anbeten:** Nephthys

**Entwickeln in:** Tempel, Dorfzentrum

**Verbesserung:** Erhöht die Angriffsstärke des Pharaos, beschleunigt die Neuerschaffung.

*„Der weise [Weisheitssprecher] Osiris Ani, dessen Wort die Wahrheit ist, sagt: Ich bin die große Schlange Sata, deren Leben grenzenlos ist. Tot lege ich mich nieder. Täglich werde ich geboren. Ich bin die große Schlange Sa-en-ta, bewohne die entlegensten Winkel der Erde. Ich lege mich zum Sterben. Ich werde geboren, ich werde neu, und täglich erneuere ich meine Jugend.“*

*- Der Papyrus des Ani*



## Kriosphinx

**Anbeten:** Bastet

**Entwickeln in:** Tempel

**Verbesserung:** Erhöht die Lebenspunkte und Angriffsstärke von Sphingen.

*Die widderköpfige Kriosphinx war die Wächterin heiliger ägyptischer Stätten. Der Tempel von Karnak war einmal durch die Allee der Sphingen mit dem Tempel von Luxor und dem Nil verbunden - eine Straße, die von Dutzenden dieser unerbittlichen Bewahrer von Rätseln eingerahmt wurde.*

*„Und doch war das Rätsel nicht durch Vermutungen zu lösen, sondern erforderte die Kunst des Propheten, worin du dich fehl erwiesest; weder Vögel noch ein Wink des Himmels halfen dir, doch da kam ich, der schlichte Ödipus. Ihrer Zunge gebot ich Einhalt, mit Mutterwitz und bar jeglicher Weissagung.“*

*—Oedipus, Oedipus Rex*



## Krokodopolis

**Anbeten:** Hathor

**Entwickeln in:** Tempel

**Verbesserung:** Verbessert die Petsuchos-Reichweite.

*Der Krokodilgott Suchos oder Sobek galt als Fruchtbarkeitsgott. Die Griechen nannten seine Oase Fayum in der Nähe des Qarun-Sees „Krokodilopolis“ oder „Stadt der Krokodile“. Dort wurde ein heiliges Krokodil gehalten, das einen ganzen See für sich hatte.*



## Wüstenwind

**Anbeten:** Osiris

**Entwickeln in:** Migdol-Festung

**Verbesserung:** Erhöht die Geschwindigkeit und Angriffsstärke von Kamelreitern.

*Dromedare (Kamele mit nur einem Höcker) haben sich hervorragend an die raue Umgebung der Wüste angepasst. Sie können tagelang ohne Wasser auskommen, fast die Hälfte ihres Körpergewichts verlieren, ohne dabei Schaden zu nehmen, und Hunderte von Kilos tragen. Ihre flachen Hufe und die Bewegung im Passgang ermöglichen es ihnen, in beachtlichem Tempo durch den Wüstensand zu schaukeln.*



## Elektrumgeschosse

**Anbeten:** Ptah

**Entwickeln in:** Waffenkammer

**Verbesserung:** Erhöht die Angriffsstärke von Schleuderkämpfern.

*Elektrum ist eine natürlich auftretende Gold- und Silberlegierung. Andere zu dieser Zeit verfügbare Metalle waren zwar stärker, die mystischen, spirituellen und psychologischen Eigenschaften dieses Metalls überwogen diesen Vorteil jedoch. Der große Pharao Ramses fuhr auf seinem Streitwagen mit einem Helm aus Elektrum in die Schlacht.*



## Pfoten des Schakals

Anbeten: Anubis

Entwickeln in: Tempel

**Verbesserung:** Erhöht die Lebenspunkte und die Sprungweite von Anubiten.

*Nach seiner Ermordung durch Seth riss Osiris die Position des Anubis als oberster Totengott an sich. Anubis übernahm danach verschiedene Aufgaben bei der Betreuung des Ka - der Seele - und der Toten im Jenseits. Dazu gehörte auch, die Seelen schnell in die Halle der Ma'at, die Halle des Urteils, zu bringen, wo er die Herzen der Toten wiegen musste.*



## Schutz vor Bösem

Anbeten: Seth

Entwickeln in: Kornspeicher

**Verbesserung:** Bekehrte Tiere verursachen mehr Schaden und bieten mehr Nahrung.

*Seth wird mit mehreren Tieren in Verbindung gebracht, darunter Schweine, Nilpferde, Krokodile, Skorpione und Esel. Seine Darstellung mit langen Ohren und einer hängenden Nase stellte wohl nicht so sehr eines dieser Tiere dar, sondern eine Kombination aus allen. Er wurde auch als männliches Nilpferd dargestellt, nach Auffassung der Ägypter eine zerstörerische, gefährliche Kreatur.*



## Nilhochwasser

Anbeten: Isis

Entwickeln in: Kornspeicher

**Verbesserung:** Sorgt für einen beständigen Zufluss kostenloser Nahrung.

*Das Schwarze Land, ein anderer Name für Unterägypten, bezog sich auf die Rückstände von fruchtbarem, schwarzen Boden, die beim regelmäßigen Nilhochwasser zurückblieben. Dieser fruchtbare, schwarze Boden war hervorragend für die Landwirtschaft geeignet, und zusammen mit der Bewässerung und anderen Erfindungen wie z. B. dem Shaduf ermöglichte er es den Ägyptern, in einer ansonsten lebensfeindlichen Umgebung zu überleben und zu gedeihen. Das gesamte Leben der Ägypter war auf diese Überschwemmungen ausgerichtet. Heutzutage tritt der Nil nicht mehr in diesem Maße über seine Ufer, da eine Reihe von Dämmen und Wasserkraftwerken, beispielsweise in Assuan, das Hochwasser kontrollieren und elektrische Energie erzeugen.*



## Begräbnisbarke

Anbeten: Osiris

Entwickeln in: Hafen

**Verbesserung:** Erhöht die Angriffsstärke von Kebeniten gegen Bogenschützenschiffe.

*Jeden Morgen wurde der Sonnengott Re wieder geboren und fuhr in Manjet, der „Barke der Millionen Jahre“, durch den Himmel. Bei Sonnenuntergang starb Re und wurde zu Auf, und die Barke wurde zu Meseket, der „Nachtbarke“, die ihn durch die Stunden der Dunkelheit bis zu seiner Wiedergeburt trug.*



## Begräbnisriten

Anbeten: Nephthys

Entwickeln in: Tempel, Dorfzentrum

**Verbesserung:** Priester und Pharaonen fügen mythischen Einheiten größeren Schaden zu.

*„Nephthys spricht zum Osiris Ani, dessen Wort die Wahrheit ist: Ich komme zu dir hinüber, um dich zu beschützen, oh Bruder Osiris. Ich bin jetzt dein Beschützer. Meine Kraft wird bei dir sein, meine Kraft wird bei dir sein, auf ewig. Re hat dein Klagen vernommen, und die Götter haben dein Wort Wahrheit werden lassen. Du bist erhoben. Dein Wort ist Wahrheit im Angesicht dessen, was dir widerfahren ist. Ptah hat deine Feinde zu Fall gebracht, und du bist Horus, Sohn der Hathor.“*

- Der Papyrus des Ani



## Oberster von Fünfzig

Anbeten: Horus

Entwickeln in: Kaserne

**Verbesserung:** Erhöht die Durchschlagspanzerung von Speerkämpfern und gibt Bogenschützen einen Schadensbonus.

*Die Invasion der Hyksos am Ende der 14. Dynastie trieb die Ägypter an, ihre bis zu diesem Zeitpunkt eher informelle Armee zu organisieren. Der Pharao führte seine Truppen in der Schlacht oft an. Die Befehlsgewalt verlief vom Pharao über die Fürsten und sonstige Adelige und Offiziere bis hinunter zu den „Obersten von Fünfzig“. Der Oberste von Fünfzig befehligte fünfzig Soldaten, vier solcher Gruppen unterstanden dem Befehl eines Standartenträgers. Die Soldaten unter einem Standartenträger trugen alle dieselben Waffen und Rüstungen.*



## Hierakosphinx

Anbeten: Bastet

Entwickeln in: Tempel

**Verbesserung:** Erhöht Lebenspunkte und Angriffsstärke von Kriosphingen.

*Anstelle eines menschlichen Kopfes hatte die Hierakosphinx das wilde Haupt eines Falken, einen bössartigen Charakter und einen messerscharfen Schnabel - ideal geeignet, um denjenigen, die ihre Rätsel nicht beantworten können, das Leben aus dem Leib zu reißen. Sie ist viel aggressiver und unbarmherziger als ihre Verwandten, die Kriosphinx und die Androsphinx.*

*„Sagt an, Sirrah, habt Ihr Euch je als Prophet erwiesen? Als die Sphinx mit ihren Rätseln kam, weshalb hattet Ihr keine rettende Lösung für dieses Volk?“*

- Oedipus, Oedipus Rex



## Totenstadt

Anbeten: Anubis

Entwickeln in: Tempel

**Verbesserung:** Beschleunigt das Erlangen von Gunst.

*Die antike Stadt Syut war das Zentrum der Anubis- und Wepwawet-Verehrung. Später wurde die Stadt von den Griechen wegen ihrer Bedeutung für die beiden „wolfsköpfigen“ Götter Lykopolis - Stadt des Wolfs - genannt. Die moderne Stadt Assiut ist ein wichtiges landwirtschaftliches Zentrum für den Anbau von Baumwolle und Getreide, aber die Gräber der antiken Nekropolis erzählen uns immer noch von der Bedeutung der Stadt als Kultzentrum des Anubis - Totengott und Wächter der Totenstädte.*



## Neues Königreich

Anbeten: Osiris

Entwickeln in: Tempel

**Verbesserung:** Teilt das Königreich zwischen zwei Pharaonen auf.

*Unterägypten (das fruchtbare Schwarze Land) und Oberägypten (das trockene Rote Land) wurden vereint, als der Herrscher Oberägyptens, König Menes, Unterägypten eroberte und damit um 3100 v. Chr. die 1. Dynastie gründete.*

*„Der Lebende Horus; Wer bringt Heil in die zwei Länder; die beiden Frauen: Wer bringt Heil in die zwei Länder; der Goldhorus: Wer bringt Heil in die zwei Länder; Neferkare, König Ober- und Unterägyptens; der Sohn des Re Schabaka, geliebt von Ptah „südlich seiner Mauer“, der wie Re unsterblich ist.“*

- Vom Schabaka-Stein



## Lederbespannter Schild

Anbeten: Ptah

Entwickeln in: Waffenkammer

**Verbesserung:** Erhöht die Durchschlagspanzerung von Speerkämpfern.

*Die Ägypter benutzten am liebsten einen runden, mit Leder bespannten Holzschild. Leder, das über einen Holzrahmen gespannt wurde, bot eine kostengünstige, leichte und einfach zu handhabende Deckung, die in vielen Fällen widerstandsfähiger war als schwere und teure Metallbeschläge. Ein leichterer Schild ermöglichte es den Truppen, sich schneller zu bewegen und die Schilde effektiver einzusetzen.*



## Medjay

Anbeten: Hathor

Entwickeln in: Dorfzentrum

**Verbesserung:** Erhöht die Lebensspanne von Söldnern.

*Die Medjay, nubische Nomaden, dienten lange zusammen mit den Armeen Ägyptens, und schließlich wurde daraus in Teilen Thebens ein Polizeidienst. Ungefähr 200 v. Chr. dienten sie als Schutztruppe beim Bau der königlichen Nekropolis in Deir el-Medina. Dort sorgten sie dafür, dass die Arbeiter ihre Arbeit taten und in Sicherheit waren - gelegentlich griffen sie auch bei den Bauarbeiten selbst zu. Schließlich wurden das Volk der Medjay und ihre Kultur vollständig von Ägypten absorbiert.*



## Ramme des Westwinds

Anbeten: Sachmet

Entwickeln in: Waffenschmiede

**Verbesserung:** Erhöht die Lebenspunkte und Angriffsstärke von Belagerungstürmen.

*Rammen waren die ersten Belagerungswaffen der Antike. Sie wurden gegen die Wälle gerollt. Wiederholte Stöße von Rammen mit Metallköpfen ließen Wälle aus Lehmziegeln letztendlich bersten und zusammenbrechen. Als die Wälle weiterentwickelt wurden, wurden auch Rammen um neue Erfindungen wie größere Schutzdächer und größere Belagerungstürme erweitert.*



## Heilige Katzen

**Anbeten:** Bastet

**Entwickeln in:** Kornspeicher

**Verbesserung:** Schützt Felder vor Ungeziefer; Felder erzeugen schneller Nahrung.

*Bubastis war das Zentrum des Bastet-Kults, der katzenköpfigen ägyptischen Göttin der Fruchtbarkeit. Ursprünglich wurden nur die Katzen in ihrem Tempel angebetet, schließlich dehnte sich die Verehrung jedoch auf alle Katzen aus. Die Katzenverehrung hatte für die Ägypter ganz praktische Vorteile, da die Katzen ihre Kornspeicher und Häuser vor Ungeziefer und giftigen Tieren schützten. Eine Katze zu töten galt als Mord. Dies musste auch ein in Alexandria lebender Römer herausfinden, der versehentlich eine Katze tötete und daraufhin aus seinem Haus auf die Straße gezerrt und von einem Mob wütender Ägypter umgebracht wurde.*



## Gebogene Axt

**Anbeten:** Ptah

**Entwickeln in:** Waffenkammer

**Verbesserung:** Erhöht die Angriffsstärke von Axtkämpfern.

*Die Ägypter benutzten die Axt sowohl als Waffe als auch als Werkzeug. Unter den Grabbeigaben wichtiger Mumien wurden stark verzierte Äxte gefunden. Durch das Biegen wurde die Oberfläche des Axtkopfs vergrößert, wodurch er stärker wurde und mehr Schaden anrichten konnte.*



## Schlangenspeer

**Anbeten:** Anubis

**Entwickeln in:** Kaserne

**Verbesserung:** Erhöht die Angriffsstärke von Speerkämpfern.

*Viper, Natter und Kobra – Schlangen wurden von den alten Ägyptern verehrt, weil sie das Ungeziefer in den Kornspeichern töteten, aber wegen ihres Gifts und ihres schnellen und oft tödlichen Bisses auch gefürchtet.*



## Shaduf

**Anbeten:** Ptah

**Entwickeln in:** Tempel

**Verbesserung:** Felder können günstiger und schneller gebaut werden.

*Das Shaduf war eine einfache, aber wichtige Erfindung. Ein Behälter aus Tierfellen oder Ton wurde an einem Hebelarm mit Steinen als Gegengewicht befestigt. Mit dem Behälter konnte Wasser aus dem Nil geschöpft und in die Bewässerungskanäle ausgegossen werden.*



## Haut des Rhinoceros

**Anbeten:** Re

**Entwickeln in:** Dorfzentrum

**Verbesserung:** Verbessert die Durchschlagspanzerung von Dorfbewohnern und ihre Panzerung gegen Hackangriffe.

*Rhinocerosse sind für ihre zähe, dicke Haut bekannt. Die Haut sieht sogar so aus, als bestünde sie wie ein Panzer aus Platten. Wenn man sich dazu noch das große Horn (oder Hörner) auf der Nase vorstellt, ist ein Rhinoceros in der Tat eine Furcht erregende Kreatur. Isis schützt Ihre Arbeiter, indem sie ihnen eine dickere Haut verleiht, so dass sie bei Angriffen von wilden Tieren und Feinden weniger leicht verwundbar sind.*



## Sonnenschleuder

**Anbeten:** Sachmet

**Entwickeln in:** Waffenkammer, Kaserne

**Verbesserung:** Erhöht die Schadenswirkung von Schleuderkämpfern gegen Infanterieeinheiten.

*Die Jäger der Antike verwendeten Steine, um kleine Beutetiere zu töten oder zu betäuben. Schleudersteine konnten zwar schwere oder sogar tödliche Verletzungen verursachen, von Soldaten wurden sie oft aber auch nur verwendet, um den Gegner abzulenken oder zu belästigen. Da für Bogenschützen Reichweite und Zielgenauigkeit entscheidend waren, konnten Schleuderkämpfer sehr effektiv gegen sie eingesetzt werden. Sie brauchten sich den Bogenschützen nicht zu Fuß zu nähern, ein lebensgefährliches Unterfangen, und die in eine Formation von Bogenschützen geschleuderten Steine verwundeten viele von ihnen, töteten einige und störten auf jeden Fall ihre Konzentration und Zielsicherheit.*



## Speer des Himmels

Anbeten: Horus

Entwickeln in: Waffenkammer, Kaserne

**Verbesserung:** Erhöht die Angriffsstärke und Lebenspunkte von Speerkämpfern.

*Horus machte sich auf, um Seth zu besiegen. Er stand am Bug einer Barke, geschützt von den Zaubersprüchen der Isis. Er hatte eine Harpune, die für die Jagd angefertigt worden war, und Thoth hatte die herrliche Waffe des Horus mit mächtigen Zaubersprüchen umwoben. Der Speer glänzte und strahlte. Seth griff die Barke des Horus in der Form eines großen roten Nilpferds an, doch die Zaubersprüche der Isis hielten stand, und die Barke wurde nicht beschädigt. Mit großer Wucht stieß Horus den glänzenden Speer in den Nacken des Nilpferds, und so verging Seth, der Mörder des Osiris und Feind des Re.*



## Geist der Ma'at

Anbeten: Nephthys

Entwickeln in: Tempel, Dorfzentrum

**Verbesserung:** Erhöht die Heilungsgeschwindigkeit von Priestern und senkt die Kosten für ihre Erschaffung.

*„... ich habe den Verborgenen gesehen, der darin ist. Ich war versteckt, aber ich fand die Grenze. Ich reiste nach Nerutef, und er, der innen ist, bedeckte mich mit einem Gewand. Ich habe Myrrhe von Frauen, zusammen mit dem Shenupulver der Lebenden. Wahrhaftig, er (Osiris) sprach zu mir über die Dinge, die ihn betrafen. Ich sagte: Wenn du mich wiegst, lass es gerecht sein, wie wir es wünschten.“*

- Der Papyrus des Ani



## Blutsteine

Anbeten: Sachmet

Entwickeln in: Hafen, Waffenschmiede

**Verbesserung:** Erhöht die Schadenswirkung von Katapulten und Kriegsbarkassen gegen Gebäude.

*Sachmet ist die „Herrin der roten Gewänder“ - rote Gewänder, die Kleidung ihrer gefallenen blutüberströmten Feinde. Ihre Wut war so fürchterlich, dass sie Re, nachdem er sie auf die Welt losgelassen hatte, nur davon abhalten konnte, die gesamte Menschheit zu vernichten, indem er einen See aus Bier blutrot färbte. In der Annahme, es handele sich um das Blut ihrer Feinde, trank sie alles und verlor das Bewusstsein. Sachmets Zorn ermöglicht es Katapulten und Kriegsbarkassen, Gebäude zu zerstören.*



## Ungebrannter Lehmziegel

Anbeten: Hathor

Entwickeln in: Dorfzentrum

**Verbesserung:** Verringert die Baukosten und erhöht die Lebenspunkte von Gebäuden.

*Ungebrannte Lehmziegel waren reichlich vorhanden, leicht zu bearbeiten und ein hervorragender Schutz vor Hitze. Sie waren eines der am häufigsten verwendeten Baumaterialien der alten Ägypter. Stroh und andere Abfälle wurden den Ziegeln hinzugefügt, um ihnen größere Widerstandsfähigkeit zu verleihen. Ein Verputz, Abdeckungen aus gewobenem Stroh und Steinfundamente dienten oft zum Schutz der Ziegelmauern vor den Elementen. Stein wurde vor allem für Monumente und Grabstätten verwendet, da er auch ohne solche Schutzmaßnahmen den Einflüssen der Elemente besser widerstehen konnte und so der angestrebten spirituellen Unsterblichkeit der darin begrabenen Adligen und anderer wichtiger Personen eine Komponente materieller Unsterblichkeit verlieh.*



## Stoßzähne des Apedemak

Anbeten: Thoth

Entwickeln in: Migdol-Festung

**Verbesserung:** Erhöht die Lebenspunkte und Angriffsstärke von Kriegselefanten.

*Der löwenköpfige Apedemak war ein nubischer Gott des Krieges und Sieges. Er wurde oft auf dem Rücken eines Elefanten stehend dargestellt. In Apedemaks Kultzentrum, Musawwarat es-Sufra, nördlich des 6. Katarakts, wo Elefanten eine große militärische und religiöse Bedeutung hatten, wurden Elefanten und Rinder verehrt.*



## Tal der Könige

Anbeten: Thoth

Entwickeln in: Migdol-Festung

**Verbesserung:** Beschleunigt die Erschaffung von Migdol-Festungen.

*Über Jahrhunderte wurden die Pharaonen im berühmten Tal der Könige begraben, darunter der mächtige General Thutmosis III., der letzte der großen Pharaonen Ramses III., und natürlich der Kindpharao Tutenchamun. Die Einwohner von Deir el-Medina erbauten viele der Gräber in dem Tal. Erfahrene Grabstättenbauer lebten manchmal in isolierten Gemeinschaften, damit die Geheimnisse der Gräber, die sie errichtet hatten, in Sicherheit waren.*

# Griechen



## Aegis-Schild

**Anbeten:** Athene

**Entwickeln in:** Waffenkammer

**Verbesserung:** Erhöht die Durchschlagspanzerung von Infanterieeinheiten.

*Aegis war der magische Schild des Zeus. Zumeist erlaubte er jedoch seinem Lieblingskind, Athene, den Schild zu tragen. Der Schild war mit Fransen verziert, mit Schuppen bedeckt, und oft war das Haupt der Medusa darauf angebracht. Möglicherweise war es der Schild, den Perseus verwendet hatte, um die Medusa zu spiegeln und so ihrem Blick auszuweichen. In einigen Mythen wird die Aegis auch als Umhang oder als Schild, der zu einem Umhang umgewandelt werden konnte, beschrieben. Wie die meisten Waffen und Rüstungen der Olympier war auch dieser Schild von Hephaistos geschmiedet worden.*



## Anastrophe

**Anbeten:** Dionysos

**Entwickeln in:** Hafen

**Verbesserung:** Erhöht Angriffs- und Ausbildungsgeschwindigkeit von Pentekonter-Rammschiffen.

*Die Anastrophe war ein Überraschungsmanöver, das von Triemenkapitänen angewandt wurde. Sie änderten plötzlich die Richtung und versuchten, den Gegner zu rammen.*



## Lange Mauer

**Anbeten:** Hera

**Entwickeln in:** Wall

**Verbesserung:** Erhöht die Lebenspunkte griechischer Wälle und Türme.

*Die Lange Mauer von Athen wird dem Architekten Kallikrates zugeschrieben. Die Lange Mauer erstreckte sich von Athen bis zum Hafen Piräus, eine Entfernung von mehr als 11 Kilometern. Sie bestand aus großen Steinblöcken, die bis zu einer Höhe von 20 und einer Breite von 4 Metern gestapelt wurden. Ohne mächtige Belagerungswaffen war Athen so gut wie uneinnehmbar, außer über das Meer. Dieser Zugang wurde von der berühmten athenischen Flotte verteidigt.*



## Bacchanal

**Anbeten:** Dionysos

**Entwickeln in:** Dorfzentrum

**Verbesserung:** Erhöht die Lebenspunkte aller Einheiten.

*Die Feiern des Dionysos, Gott des Weins, und seiner Anhänger waren voller Freude und Festlichkeit. Diese Ereignisse hatten aber auch eine dunklere Seite. Dionysos stand auch für die ungezähmten Kräfte der Natur, und seine Anhänger wurden betrunken und wild zu Bluttaten getrieben und töteten mit ihren bloßen Händen.*



## Deimos' Schwert des Schreckens

**Anbeten:** Ares

**Entwickeln in:** Militärakademie

**Verbesserung:** Erhöht die Angriffsstärke von Hypaspisten.

*Deimos, der Schrecken, war einer der Söhne von Ares und Aphrodite. Zusammen mit seinem Bruder Phobos folgte er Ares in die Schlacht. Deimos ist die Personifizierung eines Gefühls, er taucht in keinem griechischen Mythos als tatsächlich handelnde Person auf.*



## Göttliches Blut

**Anbeten:** Aphrodite

**Entwickeln in:** Dorfzentrum

**Verbesserung:** Erhöht die Geschwindigkeit von Dorfbewohnern und reduziert die Bauzeit.

*Aphrodite bedeutet „die Schaumgeborene“, und nach einigen Mythen soll sie in der Nähe von Zypern dem Meer entstiegen sein, nachdem Kronos die Körperteile des zerstückelten Titanen Uranos in den Ozean geschleudert hatte. Als Göttin der Schönheit und Leidenschaft ließ sich Aphrodite auf zahlreiche Stelldicheins mit Sterblichen ein. Der bekannteste ihrer Nachkommen aus diesen Affären war Aeneas, der aus dem brennenden Troja entkam und schließlich Rom gründete.*



## Enyo Bogen des Grauens

**Anbeten:** Ares

**Entwickeln in:** Schießanlage

**Verbesserung:** Erhöht die Angriffsstärke von Toxoten.

*Enyo, die Personifizierung von Unfrieden und Zwietracht, war auch unter dem Namen Eris bekannt. Sie war eine Tochter des Ares. Sie liebte blutige Schlachtfelder und war als Schleiferin der Städte bekannt. Sie erschien in Troja, als die Stadt von den Griechen eingenommen wurde. Nach einigen Mythen hat sie den Goldenen Apfel erschaffen, durch den der Trojanische Krieg ausgelöst wurde.*



## Schmiede der Götter

**Anbeten:** Hephaistos

**Entwickeln in:** Waffenkammer

**Verbesserung:** Senkt die Kosten für Weiterentwicklungen in der Waffenkammer.

*Als Schmied der griechischen Götter schmiedete Hephaistos viele wunderbare Gegenstände wie die Donnerkeile des Zeus, den Aegis-Schild, die Pfeile des Eros, den Wagen des Helios und die Rüstung des Achilles. Er half sogar dabei, die erste Frau, Pandora, aus Lehm zu schaffen. Hephaistos schuf auch Gegenstände, die er gegen die Götter einsetzte, wenn sie ihm Unrecht antaten, zum Beispiel einen Thron, der Hera gefangen hielt, nachdem sie ihn wegen seiner Hässlichkeit vom Olymp gestoßen hatte, oder ein Netz aus Metall, in dem er seine Frau Aphrodite fing, als er sie verdächtigte, ihn mit Ares zu betrügen.*



## Haupt der Gorgo

**Anbeten:** Hera

**Entwickeln in:** Tempel

**Verbesserung:** Erhöht die Lebenspunkte und Angriffsstärke von Medusen.

*Die Medusa ist die bekannteste der Gorgonen. Es gab jedoch mehrere von ihnen, auch wenn nur drei in der griechischen Mythologie namentlich genannt werden: Medusa, Euryale und Stheno. Nur Medusa war sterblich. Die Gorgonen waren mit Schuppen bedeckt, ihre Haare waren lebende Schlangen, ihre Hände aus Messing, und sie hatten scharfe Hauer. Es ist nicht ganz klar, ob es das schreckliche Antlitz der Gorgonen oder ihr Blick war, der den Betrachter in Stein verwandelte. Die Gorgonen lebten weit im Westen und bewachten einen Eingang in die Unterwelt.*



## Goldene Äpfel

**Anbeten:** Aphrodite

**Entwickeln in:** Dorfzentrum

**Verbesserung:** Beschleunigt das Erlangen von Gunst.

*Enyo, die Zwietracht, die Tochter des Ares, wollte Streit säen und stellte deshalb einen goldenen Apfel mit der Aufschrift „Der Schönsten“ her. Die Göttinnen Athene, Hera und Aphrodite begannen sofort sich darüber zu streiten, für welche von ihnen der Apfel bestimmt war. Ein Hirte namens Paris wurde ausgewählt, um diese Frage zu beantworten. Athene bot ihm Weisheit an. Hera bot ihm Macht an. Aphrodite bot ihm die schönste Frau der Welt an. Paris entschied sich für Aphrodite. Die schönste Frau der Welt war Helena, die Gattin eines bedeutenden griechischen Königs, und ihre Entführung war der Auslöser für den trojanischen Krieg.*



## Flammen des Typhon

**Anbeten:** Artemis

**Entwickeln in:** Tempel

**Verbesserung:** Erhöht die Lebenspunkte und Angriffsstärke von Schimären.

*Typhon war ein Feuer speiendes Ungeheuer, aus dessen Augen Gift tropfte. Die Schlacht zwischen den Göttern und Typhon war so zerstörerisch, dass die meisten Lebewesen auf der Erde getötet wurden. Schließlich schleuderte Typhon den Berg Ätna nach Zeus, aber Zeus schleuderte hundert gut gezielte Blitze darauf und begrub Typhon unter den Trümmern. Das Monster wurde niemals wirklich getötet, und deshalb grollen Erdbeben und Lava immer noch im Ätna. Typhon zeugte mit der ebenso monströsen Echidna zahlreiche Nachkommen, darunter die Chimära.*



## Hand des Talos

**Anbeten:** Hephaistos

**Entwickeln in:** Tempel

**Verbesserung:** Kolosse werden zu Silberkolossen weiterentwickelt, die über mehr Lebenspunkte und eine größere Angriffsstärke verfügen.

*Eine der vielen Geliebten des Zeus war eine sterbliche Frau namens Europa. In Gestalt eines weißen Stieres brachte Zeus sie heimlich auf die Insel Kreta. Dort gebar sie drei Söhne. Zeus ließ Hephaistos einen Riesen aus Eisen schmieden, der Europa und die Insel verteidigen sollte. Talos wurde von einer einzigen Ader am Leben erhalten, durch die das Blut von seiner Kehle bis zu seinen Fußknöcheln strömte. Dort war sie durch einen Nagel verschlossen.*



## Labyrinth des Minos

**Anbeten:** Apollon

**Entwickeln in:** Tempel

**Verbesserung:** Minotauren erhalten eine größere Angriffsstärke und bessere Panzerung.

*Minos, der König des minoischen Kreta, hielt den Minotaurus in einem verwirrenden Labyrinth gefangen, das der berühmte athenische Erfinder Dädalos entworfen hatte. Es war so kunstvoll angelegt, dass niemand daraus entfliehen konnte, bevor er vom Minotaurus verschlungen wurde. Mit Hilfe von Minos' Tochter Ariadne gelang es Theseus, dem Labyrinth zu entfliehen, indem er einen Faden abwickelte, der seinen Weg kennzeichnete. Minos war darüber so aufgebracht, dass er Dädalos im Labyrinth einsperren ließ, doch Dädalos fertigte Schwingen aus Wachs an, mit denen er entkam. Bei seinem Tod wurde Minos einer der Richter des Hades.*

*Der minoische Palast in Knossos hatte einen sehr komplizierten Grundriss. Vielleicht ist die Sage vom Labyrinth so entstanden.*



## Herr der Pferde

**Anbeten:** Poseidon

**Entwickeln in:** Stall

**Verbesserung:** Erhöht die Ausbildungsgeschwindigkeit und Sichtweite von Kavallerieeinheiten.

*Neben seiner bekannteren Rolle als Meeresgott war Poseidon auch der Gott der Pferde. Manchmal nahm er die Form eines Pferdes an, wenn er sterblichen Frauen nachstellte, und dies mag der Grund gewesen sein, warum einige seiner Kinder Pferde waren, zum Beispiel Arion, eines der Rösser des Achilles. Es ist nicht bekannt, ob Poseidon die Medusa in Pferdegestalt verführte, doch als sie getötet wurde, entsprang aus ihr das geflügelte Pferd Pegasus.*

*„Fürst Poseidon, von dir stammt alles, dessen wir uns rühmen. Die starken Pferde, die jungen Pferde und auch die Herrschaft über die Tiefe.“*

- Quelle unbekannt



## Blinde Wut

**Anbeten:** Hera

**Entwickeln in:** Tempel

**Verbesserung:** Verstärkt den Hack-, Durchschlags- und Schmetterangriff aller mythischen Einheiten.

*Heras unerbittliche Wut war wohl bekannt, besonders gegenüber den zahlreichen außerehelichen Geliebten des Zeus und deren Kindern. Sie legte Schlangen in die Wiege des Herakles, beauftragte einen hundertäugigen Giganten damit, Io zu bewachen, und versuchte die Geburt von Athene und Artemis zu verhindern. Als Bestrafung für den Wahnsinn, den sie dem Herakles eingehaucht hatte und der ihn dazu trieb, seine Eltern zu töten, band Zeus sie mit Ambossen an den Füßen am Olymp fest.*



## Olympische Abstammung

**Anbeten:** Zeus

**Entwickeln in:** Dorfzentrum

**Verbesserung:** Helden erhalten mehr Lebenspunkte.

*Viele griechische Helden waren halb sterbliche Kinder der Olympier, der griechischen Götter. Der notorischste Schwerenöter im griechischen Pantheon war Zeus, der viele Götter sowie einige der berühmtesten Helden der griechischen Mythologie zeugte: Herakles, Perseus und die Zwillinge Kastor und Pollux, zwei der Argonauten. Diese Helden konnten dank ihrer göttlichen Abstammung erstaunliche Taten vollbringen, doch oft waren sie auch dem Zorn der Götter ausgesetzt, wenn diese, wie so oft, untereinander kämpften und dabei die Kinder ihrer Feinde angriffen.*



## Orakel

**Anbeten:** Apollon

**Entwickeln in:** Tempel

**Verbesserung:** Erhöht die Sichtweite aller Einheiten und Gebäude.

*Einer der Gründe für die Bedeutung Apollons in der griechischen Mythologie war das Orakel von Delphi, das die Zukunft vorhersagen konnte. Apollon begründete das Orakel, als er Delphi von der Pythonschlange befreite. Er weihte dem Heiligtum einen bronzenen Dreifuß und verlieh einer der Priesterinnen göttliche Kräfte. Diese Priesterin wurde als die Pythia bekannt. Sie kaute Lorbeerblätter und atmete die halluzinogenen Dämpfe ein, die aus dem Boden des Tempels austraten. Dabei murmelte sie Prophezeiungen, die von einem zum Tempel gehörigen Priester übersetzt werden mussten.*



## Phobos' Speer der Furcht

**Anbeten:** Ares

**Entwickeln in:** Tempel

**Verbesserung:** Erhöht die Angriffsstärke von Hoplitern.

*Phobos, die Furcht, war einer der Söhne des Ares und der Aphrodite. Er begleitete seinen Vater in die Schlacht. Phobos ist eher eine Abstraktion als ein eigenständiger Gott, er taucht in keiner der griechischen Sagen auf.*

*„In der Mitte war Phobos dargestellt, ausgeführt in Adamant, sprachlos. Sein feuerglühender Blick war starr nach hinten gerichtet. Eine weiße Zahnreihe füllte seinen Mund, angsterfüllt und abschreckend; und vor seiner düsteren Stirn schwebte der schreckliche Unfriede, welcher den Menschenandrang ordnet ...“*

*- Hesiod, Schild des Herakles*



## Pestpfeile

**Anbeten:** Artemis

**Entwickeln in:** Waffenkammer

**Verbesserung:** Erhöht die Angriffsstärke von Bogenschützen.

*Wie ihr Bruder Apollon konnte auch Artemis mit ihren Pfeilen die Pest verursachen. Die Familie der Niobe starb auf diese Weise. Niobe behauptete dummerweise, sie wäre der Mutter des Apollon und der Artemis, Leto, überlegen, da sie sieben Söhne und sieben Töchter geboren hatte, während Leto nur zwei Kinder hatte. Daraufhin erschoss Apollon alle sieben Söhne und Artemis alle sieben Töchter.*



## Schulter des Talos

**Anbeten:** Hephaistos

**Entwickeln in:** Tempel

**Verbesserung:** Verbessert Silberkolosse zu Goldkolossen, die über mehr Lebenspunkte und eine höhere Angriffsstärke verfügen.

*Als Iason und die Argonauten von ihrer Reise zurückkehrten, mussten sie in Kreta halten und ihre Vorräte wieder auffüllen. Die zauberkundige Medea warnte sie jedoch vor Talos. Als Talos auftauchte und anfang, die Argo mit Steinen zu bewerfen, spielte Medea die Leier, um ihn in Schlaf zu versetzen. Dann zog sie den Bronzenagel heraus, der sein Blut im Körper einschloss, und der Riese brach zusammen. Nun konnten Iason und seine Männer Nahrung und Wasser aufnehmen, bevor sie ihre Reise fortsetzten.*



## Behetzter Angriff

**Anbeten:** Hermes

**Entwickeln in:** Stall

**Verbesserung:** Erhöht die Geschwindigkeit und Angriffsstärke von Kavallerieeinheiten.

*Hermes war für seine Geschwindigkeit und sein Athletentum bekannt und soll das Rennen als Wettkampfsport erfunden haben. Hermesstatuen wurden in Gymnasien und Stadien in ganz Griechenland aufgestellt.*

*Die griechische Kavallerie konnte keine richtigen Angriffe durchführen, da ihre Sattel nicht mit Steigbügeln ausgestattet waren, die es der Kavallerie im Mittelalter ermöglichten, einen Lanzenstoß durch das Gewicht ihres Reittiers abzufangen.*



## Heulen des Orthos

**Anbeten:** Aphrodite

**Entwickeln in:** Tempel

**Verbesserung:** Erhöht die Panzerung nemeischer Löwen.

*Echidna, halb Frau, halb Schlange, war die Mutter zahlreicher monströser Sprösslinge, darunter Ladon (ein Drache), die Hydra, die Chimära, Orthos (ein vielköpfiger Hund) und Kerberos (der vielköpfige Hund, der die Tore zum Erebos bewacht). Auch Echidna und Orthos setzten wiederum eine monströse Brut in die Welt, darunter die griechische Sphinx und der nemeische Löwe. Orthos hütete das Vieh des Geryon, als er von Herakles erdrosselt wurde.*



## Sarissa

**Anbeten:** Athene

**Entwickeln in:** Militärakademie

**Verbesserung:** Erhöht die Panzerung von Hoplitern gegen Hackangriffe.

*Athene wird zwar oft als Göttin der Weisheit bezeichnet, eigentlich war ihr Hoheitsbereich jedoch eher die Technik, und die Erfindung der Sarissa war eine der größten Errungenschaften in der Militärtechnologie. Die griechische Infanterie hatte jahrhundertlang 2,5 bis 3 Meter lange Lanzen verwendet. Alexander der Große verbesserte deren Einsatz für die griechische Phalanx und entwickelte zu diesem Zweck eine 5 bis 6,5 Meter lange, zweihändige Lanze, die als Sarissa bezeichnet wurde. Bis zum Aufstieg Roms beherrschten mit Sarissen bewaffnete mazedonische Phalangen die Kriegsführung im Mittelmeerraum.*



## Sonnenstrahl

**Anbeten:** Apollon

**Entwickeln in:** Waffenkammer

**Verbesserung:** Erhöht die Angriffsstärke von Bogenschützen, Peltasten, Mantikoren und Kentauren.

*Apollon war als „Phoebus“, der „Strahlende“, bekannt und stand eng mit dem Sonnengott Helios in Verbindung. Apollon wurde oft mit einem Bogen und Pfeilen, die die Sonnenstrahlen symbolisieren, dargestellt, da er der Gott des Bogenschießens war (als Kunst, nicht für Jagd- oder Kriegszwecke).*



## Thrakische Pferde

**Anbeten:** Dionysos

**Entwickeln in:** Stall

**Verbesserung:** Erhöht die Lebenspunkte von Kavallerieeinheiten.

*Als Dionysos jung war und als Sterblicher durch die Welt wanderte, widersetzte sich König Lykurgos von Thrakien dem langsam entstehenden Dionysoskult. Dionysos trieb Lykurgos in den Wahnsinn, so dass er seinen eigenen Sohn in dem Glauben, einen Weinstock zu beschneiden, mit einer Axt zerhackte. Schließlich ließen ihn seine eigenen Untertanen von wilden Pferden in Stücke reißen.*



## Waldkunde

**Anbeten:** Hermes

**Entwickeln in:** Tempel

**Verbesserung:** Erhöht Lebenspunkte und Angriffsstärke von Kentauren.

*Obwohl Hermes eher mit Musik und Reisen verbunden wurde als mit Waldlandschaften, war er der Vater des Pan (die Mutter war Dryope), des griechischen Gottes des Waldes und der Felder. Pans Mutter floh bei seinem Anblick, aber Hermes nahm Pan mit hinauf zum Olymp, wo er die Götter als Spaßmacher unterhielt.*



## Triararch

**Anbeten:** Artemis

**Entwickeln in:** Hafen

**Verbesserung:** Triremen sind widerstandsfähiger gegen Belagerungsschiffe.

*Der Triararch war der ranghöchste Offizier auf einer Trireme und auch für die Kosten und die Wartung des Schiffes zuständig. Ihm standen der Pentekontrarchos - der Lotse - und der Auletes zur Seite. Dieser spielte die Flöte und gab damit den Ruderern den Rhythmus vor.*



## Tempel der Heilung

**Anbeten:** Apollon

**Entwickeln in:** Tempel

**Verbesserung:** Tempel heilen in der Nähe befindliche verbündete Einheiten.

*Apollon war der Vater des Asklepios, des Gottes der Heilkunst. Dessen Symbol, der Schlangenstab, wird heute noch als Symbol für ärztliche Heilkunst verwendet (wird jedoch oft als der geflügelte Stab des Hermes und nicht als der von einer Schlange umwickelte Stab des Asklepios dargestellt).*

*„Ich singe nun von Asklepios, dem Sohn des Apollon und Heiler der Krankheiten. Auf den dotischen Ebenen trug ihn Koronis, die Tochter des Königs Phlegyas, in ihrem Leibe, zum Glück der Menschen, den Linderer grausamer Schmerzen. Und so grüße ich dich, Herr, in meinem Lied bringe ich dir mein Gebet dar!“*



## Gewölbe des Erebos

**Anbeten:** Hades

**Entwickeln in:** Dorfzentrum

**Verbesserung:** Bietet einen konstanten, wenn auch langsamen Zufluss von Gold.

*Hades war zwar der Gott der Toten, er galt aber auch als Gott des Reichtums, weil wertvolle Erze unterirdisch zu finden waren. Das Reich des Hades bestand aus zwei Teilen: Erebos, wo die Toten die Unterwelt betreten, und die tieferen Regionen des Tartaros, wo die Titanen gefangen gehalten wurden. Die Unterwelt wurde von der Welt der Lebenden durch fünf Flüsse getrennt: Acheron, der Ächzende, Lethe, die Quelle des Vergessens, Styx, der Fluss der heiligen Eide, Phlegethon, der Feuerstrom, und Kokytos, der Fluss des Jammerns.*

- Homerische Hymnen XVI



## Waffe der Titanen

**Anbeten:** Hephaistos

**Entwickeln in:** Waffenkammer

**Verbesserung:** Erhöht die Angriffsstärke von Hetairoi, Myrmidonen und Gastrapheten.

*Die Titanen hatten die Erde erschaffen und herrschten über sie, ehe sie von ihren Kindern, den Olympiern, gestürzt wurden. Sie beherrschten die rohe Kraft der Elemente: Licht, Erde, Zeit, Wasser, Feuer. Die Kinder der Titanen, die Olympier, führten großartige, wenn auch konventionellere Waffen, die vom hinkenden Gott Hephaistos angefertigt wurden.*



## Wille des Kronos

**Anbeten:** Ares

**Entwickeln in:** Tempel

**Verbesserung:** Zyklopen verfügen über größere Angriffsstärke und bessere Panzerung.

*Die griechische Mythologie unterschied zwischen „geringeren“ Zyklopen, den Söhnen des Poseidon und den „älteren“ Zyklopen, die Kinder des Kronos waren. Ihre Namen lauteten Argos, Brontes, Steropes, Euryalos, Elatreus, Trakhios und Halimedes. Die älteren Zyklopen waren als Handwerker und Baumeister bekannt und wurden wegen ihrer Stärke so sehr gefürchtet, dass sie im Tartaros gefangen gehalten wurden.*

*„Nach zehn Jahren des Kampfs sagte Ge dem Zeus den Sieg voraus, wenn es ihm gelänge, seine Gefangenen in den Tiefen des Tartaros als Verbündete zu gewinnen. Sogleich erschlug er den Kerkerwärter Kampe und befreite sie aus ihren Ketten. Zum Dank gaben die Zyklopen Zeus Donner, Blitz und einen Donnerkeil, Hades einen Helm und Poseidon einen Dreizack. So bewaffnet überwältigten die drei Götter die Titanen, verbannten sie in den Tartaros und machte die Hekatoncheiren zu ihren Wächtern.“*

- Apollodorus



## Geflügelter Bote

**Anbeten:** Hermes

**Entwickeln in:** Tempel

**Verbesserung:** Erhöht die Sichtweite von Pegasoi und senkt die Baukosten.

*Hermes war der Bote der Götter, und bei dieser Aufgabe halfen ihm seine geflügelten Sandalen. Er lieh die Sandalen dem Perseus, als dieser mit dem Meeresungeheuer kämpfte, das Andromeda bedrohte.*

# Wikinger



## Eissturm

**Anbeten:** Balder

**Entwickeln in:** Hafen

**Verbesserung:** Erhöht die Geschwindigkeit von Drachenschiffen und ihre Widerstandsfähigkeit gegen Hammerschiffe.

*Als Balder, der Beliebteste der Asen, starb, wurde er auf sein schönes Schiff Hringhorni gelegt. Es wurde angezündet und von der Riesin Hyrrokkin aufs Meer hinaus geschoben.*

*„Wer reitet dort  
auf Rāwils Hengsten  
über wilde Wogen  
und wallendes Meer?  
Vom Schweiß schäumen  
die Segelpferde,  
die Wellenrosse werden  
den Wind nicht halten.“*

*- Die Liederreda, Das jüngere Lied von  
Sigurd dem Fafnirstöter*



## Eiswind

**Anbeten:** Heimdall

**Entwickeln in:** Hafen

**Verbesserung:** Erhöht die Geschwindigkeit und die Lebenspunkte von Drachenbooten.

*Die Wikinger segelten regelmäßig mit den einfachsten Navigationsgeräten, ohne Kompass und bei schweren Stürmen von Skandinavien und Britannien über den Nordatlantik nach Island. Bei beständigem Wind konnten die 700 Seemeilen in nur vier Tagen und Nächten zurückgelegt werden.*



## Nordlicht

**Anbeten:** Freyja

**Entwickeln in:** Tempel

**Verbesserung:** Erhöht die Heilungsgeschwindigkeit von Walküren und ihre Lebenspunkte.

*Die Aurora borealis oder das „Nordlicht“ besteht aus flackernden Farbstreifen, die in nördlichen Breitengraden bei klarem Himmel sichtbar sind. Die Wikinger glaubten, dass das Licht von den glänzenden Rüstungen der Walküren verursacht wurde, wenn diese über den nächtlichen Himmel ritten.*



## Berserkergang

**Anbeten:** Tyr

**Entwickeln in:** Langhaus

**Verbesserung:** Erhöht die Angriffstärke und die Lebenspunkte von Ulfsarks.

*Es besteht Uneinigkeit darüber, ob sich der Begriff 'Berserker' aus 'ohne Hemd' ableitet oder davon, dass Berserker in der Schlacht Bärenfelle trugen, ähnlich wie die Ulfsarks, die Wolfsfelle benutzten. Diese Krieger verfielen in der Schlacht in eine Raserei, in der ihre Haut, so heißt es, Waffen abwehren konnte.*



## Tapferkeit

**Anbeten:** Tyr

**Entwickeln in:** Langhaus

**Verbesserung:** Erhöht die Schadenswirkung von Huskarlen gegen Gebäude.

*Der erste Überfall der Wikinger, der schriftlich aufgezeichnet wurde, war ein Überraschungsangriff auf das Kloster Lindisfarne in England im Jahre 793 n. Chr. Die Angreifer plünderten das Kloster, töteten alle Mönche, die ihnen Widerstand leisteten, beluden dann ihre Schiffe und kehrten wieder nach Skandinavien zurück. Nur 100 Jahre später segelten sie zum Mittelmeer, um Italien anzugreifen, und die Wolga hinab, um im Schwarzen Meer zu plündern.*



## Ruf der Walhalla

**Anbeten:** Bragi

**Entwickeln in:** Tempel

**Verbesserung:** Erhöht die Lebenspunkte von Ulfsarks.

*Walhalla, die „Halle der Gefallenen“, war Odins Festhalle in Gladheim. Die Dachsparren waren riesige Speere, und das Dach war mit Schilden gedeckt. Die riesige Halle hatte 540 Türen, und durch jede konnten Hunderte von Kriegeren nebeneinander eintreten. Am Kopf der Halle stand Hlidskjalf, Odins Hochsitz, wo er dem Flüstern seiner Raben zuhörte und seine Wölfe des Abends fütterte.*



## Eldhrimnir-Kessel

**Anbeten:** Heimdall

**Entwickeln in:** Tempel

**Verbesserung:** Erhöht die Angriffsstärke von Einheriern.

*Der Kessel, den der Koch Andhrimnir („Rußgesicht“) verwendete, um den Eber Sährimnir zu kochen, der jeden Abend den hungrigen Einheriern in Walhalla vorgesetzt wurde. Odin selbst aß nichts.*

*„Sie laben sich alle am Fleisch des Ebers Sährimnir, der jeden Morgen gekocht wird und doch am Abend wieder unversehrt ist.“*

- Gylfaginning 39



## Zwergebohler

**Anbeten:** Balder

**Entwickeln in:** Bergfestung

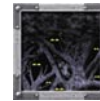
**Verbesserung:** Erweitert tragbare Rammen um Zwergebohler.

Dadurch werden sie schneller und verfügen über mehr Lebenspunkte und eine größere Angriffsstärke.

*Die Zwerge waren hervorragende Handwerker und schufen in ihren Höhlen viele wundersame Dinge. Einige davon waren für die Asen bestimmt, darunter Freys Boot Skidbladnir, der goldene Eber Gullinbursti, Odins Armreif und Mjöllnir, Thors berühmter Hammer.*

*„Zeit ist's, die Zwerge  
von Dwalins Zunft  
den Leuten zu leiten  
bis Lofar hinauf.  
Die aus Gestein  
Und Klüften strebten  
von Aurwangs Tiefen  
zum Erdenfeld.“*

- Die Liederedda, Der Seherin Gesicht



## Augen im Wald

**Anbeten:** Loki

**Entwickeln in:** Dorfzentrum

**Verbesserung:** Erhöht die Sichtweite von Ulfsarks.

*Loki war der diabolische Schelm und Spion unter den Asen. Um sich zu verstecken oder andere zu überlisten, nahm er viele verschiedene Formen an, sterbliche ebenso wie unsterbliche. Vor seinen neugierigen Blicken und seinem gefährlich scharfen Verstand war niemand sicher.*

*„Vorsichtiger Mann, der zum Mahle kommt,  
schweigt lauschend still.  
Mit Ohren horcht er, mit Augen späht er  
und forscht zuvor verständig.“*

- Die Liederedda, Das Lied des Hohen



## Steinblut

**Anbeten:** Hel

**Entwickeln in:** Tempel

**Verbesserung:** Erhöht die Lebenspunkte von Riesen.

*Ymir war der erste Frostriese. Odin, Wili und We töteten ihn und erschufen aus seinem Körper die Welt. In seiner gewalttätigen Grausamkeit und seinem Sturz durch jüngere Götter hat er eine gewisse Ähnlichkeit mit den Titanen der griechischen Mythologie.*

*„Aus Ymirs Fleisch  
ward die Erde geschaffen,  
aus dem Gebein das Gebirg,  
der Himmel aus dem Schädel  
des schneekalten Riesen,  
die Brandung aus dem Blut.“*

- Die Liederreda, Das Wafthrudnirlid



## Hamarr-Troll

**Anbeten:** Forseti

**Entwickeln in:** Tempel

**Verbesserung:** Trolle werden zu Hamarr-Trollen weiterentwickelt, die über mehr Lebenspunkte, Panzerung und Angriffsstärke verfügen.

*Die Trolle, Furcht erregende Kreaturen der Nacht, lebten im Eisenwald – einem Wald voller Hexen und Werwölfe. Manchmal werden sie als vielköpfige Riesen dargestellt, manchmal als Kobolde, aber fast immer als böartige, zerstörerische Kreaturen. Die Berührung mit Sonnenlicht verwandelt einen Troll in Stein. Deshalb bleiben Trolle tagsüber am liebsten in ihren Höhlen. In anderen Mythen werden sie als geheimnisvolle Bewahrer von Weisheiten beschrieben, die bereit sind, ihre Kenntnisse zu teilen ... gegen Entgelt.*



## Axt der Jägerin

**Anbeten:** Skadi

**Entwickeln in:** Langhaus

**Verbesserung:** Erhöht die Angriffsstärke von Axtwerfern.

*Skadi war, wie so viele der Jötunen, eine so wilde Kriegerin, dass es die Asen vorzogen, ihren Zorn mit Geschenken zu besänftigen anstatt sich ihr in der Schlacht zu stellen.*

*„Vom Himmel kamen  
behelmt Mädchen -  
der Schwertlärm schwoll -  
und schützten den König.“*

- Die Liederreda, Das jüngere Lied von Helgi dem Hundingstöter



## Halle der Donnergrieger

**Anbeten:** Forseti

**Entwickeln in:** Langhaus

**Verbesserung:** Erhöht die Geschwindigkeit und die Lebenspunkte von Hersen.

*Für die Wikinger, und vor allem für ihre Herrscher, war die Halle das Zentrum des sozialen Austauschs. Dort versammelten sie sich, saßen zu Gericht, aßen, erzählten Geschichten und tranken Bier. Eine herrlich geschmückte Halle war eine Demonstration des Reichtums eines Königs oder Kriegsfürsten.*

*„Als Kind erwuchs ich  
im Königssaal  
in der Helden Hut,  
hold war mir jeder,  
froh der Jugend  
und des Väterguts,  
nur fünf Winter,  
bis mein Vater starb.“*

- Die Liederreda, Oddrunns Klage



## Einsamer Wanderer

**Anbeten:** Odin

**Entwickeln in:** Tempel

**Verbesserung:** Erhöht die Geschwindigkeit von Ulfsarks.

*Es war Odins Gewohnheit, sich in Verkleidung unter Riesen und Menschen zu bewegen. Bei seinen Wanderungen trug er viele Namen wie Wegtam, der „Wanderer“; Yggr, „Entsetzen“; Wafhudr, „Wind“, und Blindi „Der Blinde“, um nur einige aufzuzählen.*

*„Der weiß allein,  
der weit gereist ist  
und vieles hat erfahren,  
welches Witzes  
jeglicher waltet,  
wofern ihm selbst der Sinn nicht fehlt.“*

- Die Liederreda, Das Lied des Hohen



## Mithril-Brustpanzer

**Anbeten:** Forseti

**Entwickeln in:** Zwergenwaffenkammer

**Verbesserung:** Erhöht die Hackpanzerung von Ulfsarks.

*Ein Brustpanzer aus Mithril, leicht zu bearbeiten und härter als Stahl, war wahrhaftig ein Schatz. Herkömmliche Waffen konnten das makellose, silbrige Metall nicht durchdringen.*

*„Da mögt ihr Schilde wählen  
und geschabte Eschen,  
hellgoldne Helme  
und der Hunnen Schwerter,  
Schabracken goldsilber,  
schlachtröte Panzer,  
Geschoss krümmende,  
und knirschende Rosse.“*

- Die Liederreda, Das Atlilied



## Lange Schlange

**Anbeten:** Njörd

**Entwickeln in:** Hafen

**Verbesserung:** Erhöht die Angriffsstärke von Drachenbooten und ihre Widerstandsfähigkeit gegen Belagerungsschiffe.

*„Das Schiff war ein Drachenschiff... aber es war viel größer, und alle Teile waren sorgfältiger zusammgebaut. Der König nannte dieses Schiff die Lange Schlange... Die Lange Schlange hatte 34 Ruderbänke. Der Kopf und der gebogene Schwanz waren vergoldet, und die Bullaugen waren so hoch wie die von Hochseeschiffen. Dieses Schiff war das beste und teuerste, das je in Norwegen gebaut wurde.“*

- Snorri Sturluson, Heimskringla



## Schweinespeer

**Anbeten:** Thor

**Entwickeln in:** Ochsenkarren

**Verbesserung:** Sammler können Tiere schneller erlegen.

*Tanngnjostr „Zähneknirscher“ und Tanngrisinir „Zähnefleischer“ waren die Namen der beiden Ziegen, die Thors Wagen zogen. Jede Nacht konnte Thor, wenn er es wünschte, die beiden schlachten und essen. Er musste nur ihre Knochen aufheben und begraben, und wenn er am nächsten Morgen aufwachte, waren die beiden Ziegen vollständig wiederhergestellt.*

*„Hervor trug sie  
volle Schüsseln,  
silberverziert,  
und setzte sie auf,  
braunen Speck,  
gebratne Vögel,  
schmucke Kelche,  
die Kanne voll Wein.  
Sie tranken und sprachen,  
der Tag verging.  
Guten Rat  
gab ihnen Rig.“*

- Die Liederedda, Das Merkgedicht von Rig



## Raureif

**Anbeten:** Skadi

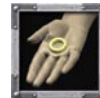
**Entwickeln in:** Tempel

**Verbesserung:** Erhöht die Lebenspunkte und Angriffsstärke von Frostriesen.

*Als Skadi die Asen herausforderte, um den Tod ihres Vaters zu rächen, boten sie ihr drei Dinge an: Erstens, sie zum Lachen zu bringen; zweitens sollte sie einen der Asen als Gatten auswählen können; drittens sollte das Auge ihres Vater als Stern in den Himmel geschleudert werden. Die wilde Frostriesin nahm das Angebot an, und so wurde die Wut des Winters abgewandt.*

*„Aus den Eliwagar  
fuhren Eitertropfen  
und wuchsen, bis ein Riese ward.  
Dann stoben Funken  
aus der südlichen Welt  
und Lohe gab Leben dem Eis.“*

- Die Liederedda, Das Wafthrudnirlid



## Ringgeber

**Anbeten:** Njörd

**Entwickeln in:** Bergfestung

**Verbesserung:** Erhöht die Lebenspunkte von Jarlen.

*Die Könige oder Kriegsfürsten der Wikinger gaben von ihnen begünstigten Untertanen als Zeichen der Wertschätzung Ringe. Ringgeber war eine Kennung (eine dichterische Umschreibung) für König.*

*„Ich biete den Ring dir,  
der verbrannt einst ward  
mit dem jungen Odinssohn:  
ebenschwere acht  
träufen ab davon  
jede neunte Nacht.“*

- Die Liederedda, Das Skirnirlid



## Raserei

**Anbeten:** Hel

**Entwickeln in:** Tempel

**Verbesserung:** Beschleunigt die Erschaffung von mythischen Einheiten erheblich.

*„Yggdrasils Stamm  
steht erzitternd,  
es rauscht der Baumgreis;  
der Riese kommt los.  
Gellend heult Garm  
vor Gnipahellir:  
Es reißt die Fessel,  
es rennt der Wolf.“*

- Die Liederedda, Der Seherin Gesicht



## Schutz

**Anbeten:** Heimdall

**Entwickeln in:** Dorfzentrum

**Verbesserung:** Erhöht die Lebenspunkte von Wällen und Türmen und verringert die Baukosten.

*Heimdall war der Ausguck und Wächter der Götter. Er konnte das Gras auf den Feldern wachsen hören und schlief nur selten. Seine Pflicht war es, die Götter zu warnen, wenn ihre Feinde angriffen. Dies tat er, indem er das Horn Gjallarhorn blies, das auf der ganzen Welt gehört werden konnte.*



## Sleipnirs Söhne

**Anbeten:** Balder

**Entwickeln in:** Langhaus

**Verbesserung:** Erhöht die Geschwindigkeit von berittenen Stoßtrupps.

*Sleipnir war Odins Pferd, ein Sohn Lokis und des berühmten Baumeisters Swaldifari. Sleipnir hatte acht Beine und war das schnellste Pferd aller Zeiten.*

*„Die Esche Yggdrasil  
ist der erste der Bäume,  
doch Skidbladnir der Schiffe,  
der Rater Odin,  
der Rosse Sleipnir,  
der Brücken Bifröst,  
doch Bragi der Skalden,  
der Habichte Habrok,  
doch der Hunde Garm,  
der Schwerter Brimir.“*

- Die Liederedda, Das Grimmirlied



## Keilformation

**Anbeten:** Bragi

**Entwickeln in:** Dorfzentrum

**Verbesserung:** Erhöht die Angriffsstärke von Ulfsarks gegen Kavallerieeinheiten.

*Die Keilformation oder Svyfylking war eine von den Wikingern verwendete Kampfformation, die ursprünglich Odin zugeschrieben wurde. Die Männer bildeten ein Dreieck, vorne standen die am schwersten bewaffneten Krieger, hinten eventuell Bogenschützen. Die Formation konnte Speere gegen eine angreifende Kavallerietruppe aufstellen oder vorwärts marschieren und einen Keil in die Reihe der Feinde treiben. Sie konnte eigenständig oder in Kombination mit mehreren gleichen Formationen eingesetzt werden, wobei sich dann die hinteren Reihen zusammenschlossen, um eine Zickzacklinie zu bilden.*



## Donnernde Hufe

**Anbeten:** Freyja

**Entwickeln in:** Langhaus

**Verbesserung:** Erhöht die Geschwindigkeit und Lebenspunkte von Kavallerieeinheiten.

*In der gesamten nordischen Mythologie kamen viele prächtige Pferde vor. Swaldifari, das Pferd, das die Mauern von Asgard baute. Skinfaxi und Hrimfaxi, die die Sonne und den Mond über den Himmel zogen. Sigurds Pferd Grani, das von Sleipnir abstammte – Grani kannte keine Furcht, nicht einmal vor Feuer, und galt als „Bestes aller Pferde“.*

*„Drei Reihen Mädchen,  
doch ritt voraus  
unterm Helm die eine licht;  
die Mähren schüttelten sich,  
aus den Mähnen troff  
Tau in tiefe Täler,  
Hagel in hohe Bäume,  
das macht die Felder unfruchtbar.  
Unlieb war mir alles, was ich sah.“*

- Die Liederedda, Das Lied von Helgi Hjówardssohn



## Thurisaz-Rune

**Anbeten:** Bragi

**Entwickeln in:** Tempel

**Verbesserung:** Erhöht die Geschwindigkeit von mythischen Einheiten.

*Dies ist die Rune der Frostriesen, einer Gruppe wilder, eisiger Jötunen. Andere Namen sind Thurs und Thorn.*

*„Manche sah ich da,  
die der Missgunst sich  
um anderer Glück ergeben,  
blutge Runen  
standen auf ihrer Brust  
vermerkt des meinethalb.“*

- Die Liederreda, Das Sonnenlied



## Zorn der Tiefe

**Anbeten:** Njörd

**Entwickeln in:** Hafen

**Verbesserung:** Erhöht Angriffsstärke und Lebenspunkte von Kraken.

*Ägir war der Meeresgott, sein Zorn führte zu Stürmen. Er und seine Gattin Ran luden die übrigen Asen oft in ihre Halle ein. Ägir und Ran hatten neun Töchter: Bara, Blodughadda, Bylgia, Dufa, Himinglaeva, Hefring, Hronn, Kolga und Unn. Diese Töchter waren die Wellen des Ozeans.*

*„Helgi ließ  
das Hochsegel aufziehen,  
als wider Wogen  
da Woge schlug;  
und die tobende  
Tochter Ägirs  
die starren Rosse  
zu stürzen gedachte.“*

- Die Liederreda, Das erste Lied von Helgi dem Hundingstöter



## Winterernte

**Anbeten:** Skadi

**Entwickeln in:** Dorfzentrum

**Verbesserung:** Sammler können Nahrung schneller von Feldern sammeln.

*Skadi war eine hervorragende Jägerin, die von ihrem eisigen Heim Thrymheim aus auf Schneeschuhen das Land durchstreifte und dabei einen Bogen trug, mit dem sie viel Wild erlegte. Nach ihrer stürmischen und schließlich wieder aufgelösten Ehe mit dem Asen Njörd heiratete sie Ull, den Gott der Gerechtigkeit, des Skilaufens und der Landwirtschaft.*

*„Ein siebentes singe ich dir.  
Wenn hoch auf dem Berge  
der Frost dich beißt,  
soll die tödliche Kälte  
deinem Leichnam nicht schaden  
und Körper und Glieder dir nicht zusammenziehen.“*

- Die Liederreda, Das Hyndlalied

# Militärische Einheiten

## Infanterieeinheiten

Bei diesen Einheiten handelt es sich um die Fußsoldaten. Die Ausbildung von Infanterieeinheiten erfolgt rasch, sie können zu geringen Kosten erschaffen werden und verfügen über eine beträchtliche Angriffsstärke, wenn sie in Gruppen auftreten.

### Infanterie der Ägypter



#### Axtkämpfer

**Ausbilden in:** Kasernen

**Stark gegen:** Infanterie

**Schwach gegen:** Bogenschützen, Kavallerie

**Weiterentwicklungen:** Kaserne, Waffenkammer

Die ägyptischen Infanterieeinheiten sind nicht sehr leistungsfähig, können jedoch zu geringen Kosten erschaffen werden und gegnerische Infanterieeinheiten aufhalten, bis stärkere Streitwagen erzeugt werden können.



#### Söldner

**Ausbilden in:** Dorfzentrum

**Stark gegen:** Kavallerie

**Schwach gegen:** Bogenschützen

Ägypter können in allen Dorfzentren Söldner anheuern. Söldner werden schnell ausgebildet, kosten ausschließlich Gold und eignen sich gut als Konter-Kavallerie. Sie werden aufgrund ihrer kurzen Lebensdauer hauptsächlich zur Verteidigung der Dörfer eingesetzt. Sie leben in der Regel nicht lange genug, um bis zu einem gegnerischen Dorf zu gelangen.



#### Speerkämpfer

**Ausbilden in:** Kaserne

**Stark gegen:** Kavallerie

**Schwach gegen:** Bogenschützen

**Weiterentwicklungen:** Kaserne, Waffenkammer

Die ägyptischen Infanterieeinheiten sind nicht sehr leistungsfähig, können jedoch zu geringen Kosten erschaffen werden und gegnerische Einheiten aufhalten, bis die Ägypter leistungsfähigere Bogenschützen und Streitwagen ausbilden können.

## Infanterie der Griechen



### Hopliten

**Ausbilden in:** Akademie

**Stark gegen:** Kavallerie

**Schwach gegen:** Bogenschützen

**Weiterentwicklungen:** Akademie, Waffenkammer

Hopliten sind kostenintensiv, aber insbesondere im Kampf gegen Kavallerieeinheiten leistungsstark.

*In der Antike waren die wichtigsten Soldaten der Griechen die Hopliten, deren Bezeichnung von dem großen runden Schild abstammte, den sie in der Schlacht trugen. Hopliten trugen Helme, Bein- und Brustpanzer und führten lange Lanzen. Sie kämpften in geschlossenen Kolonnen, wobei die Spitzen der Lanzen aus mehreren Reihen der Formation herausragten. Durch die hoch erhobenen Lanzen bis an die Zähne bewaffnet, bildeten sie eine furchterregende Masse. In der Schlacht führten sie den Nahkampf wie eine bedrohliche Wand aus Schilden, über der sie mit ihren Lanzen zustachen. Die Männer in den hinteren Reihen trieben die vorderen voran und stachen über ihren Köpfen zu. Sie kämpften von Angesicht zu Angesicht. Es war ein schrecklicher Kampf, der ausgeprägte Fähigkeiten und sehr viel Disziplin voraussetzte. Er war in der Regel kurz, aber tödlich. Vor dem Aufstieg der Hopliten wurden im Kampf eher Bogenschützen mit großer Reichweite und defensive Einheiten eingesetzt. Durch die Griechen wurde der Krieg persönlich und intensiv, und die Hopliten dominierten die Schlachtfelder der Antike über Jahrhunderte.*



## Hypaspisten

**Ausbilden in:** Akademie

**Stark gegen:** Infanterie

**Schwach gegen:** Bogenschützen, Kavallerie

**Weiterentwicklungen:** Akademie, Waffenkammer

Hypaspisten sind kostengünstige Kämpfer, die anderen Infanterieeinheiten entgegenwirken.

*Das große Eroberungsheer Alexanders umfasste drei Regimenter aus Hypaspisten. Diese waren anscheinend die besten Leute seiner Bauerninfanterie. Ihr Status und ihre Fähigkeiten entsprachen denen seiner Begleiter zu Fuß, die größtenteils nobler Herkunft waren. Die Hypaspisten beherrschten den Kampf der traditionellen Hopliteninfanterie und konnten zu Speeren und leichter Panzerung wechseln, um sich in unwegsamem Gelände rasch bewegen zu können. Sie wurden für den Nahkampf mit dem Feind eingesetzt und sollten diesen festsetzen. So ermöglichten sie ihrer Kavallerie den Angriff über die Seite oder von hinten.*



## Myrmidonen

**Ausbilden in:** Festung

**Stark gegen:** Kavallerie, Infanterie

**Schwach gegen:** Bogenschützen

**Weiterentwicklungen:** Festung, Waffenkammer

Die Myrmidonen sind die Elite-Festungseinheit des Zeus. Sie sind effektiv gegen die Soldaten der Ägypter und Wikinger.

*Über die Myrmidonen wurde in der Ilias berichtet. Demnach waren sie ein wilder Volksstamm aus Thessalien in Nordgriechenland. Sie waren die Gefolgschar des Achilles und dafür bekannt, seine Befehle erbarmungslos und ohne Frage auszuführen, gleichgültig wie grausam diese waren.*

## Infanterie der Wikinger



### Huskarle

**Ausbilden in:** Bergfestung

**Stark gegen:** Bogenschützen

**Schwach gegen:** Infanterie, Kavallerie

**Weiterentwicklungen:** Langhaus, Bergfestung, Waffenkammer

Die meisten Infanterieeinheiten werden von Bogenschützen besiegt, bei den nordischen Huskarlen ist jedoch das Gegenteil der Fall. Aufgrund ihrer beachtlichen Durchschlagspanzerung können sie rasch zum Nahkampf mit gegnerischen Bogenschützen oder auch Gebäuden übergehen, die Pfeile abschießen. Sie sind schwächer als andere Infanterie- und Kavallerieeinheiten und kostenintensiver als andere nordische Infanterieeinheiten.

*Der Name dieser Einheit stammt von einem alten nordischen Namen für herkömmliche Hausbedienstete (House Karl). Später jedoch wurde die Bezeichnung für die Elite-Hauswachen der Wikingerfürsten übernommen. In England forderte ein Wikingerkönig, dass ein Mann ein Zweihandschwert mit goldenen Intarsien führen musste, um als sein Huskarl in Frage zu kommen. Die Huskarle waren die besten professionellen Truppen des Königs und trugen die besten Waffen und Panzerungen, die dieser sich leisten konnte. Ihre einzigen Pflichten waren die Ausbildung und Übung, die Wache und der Krieg. Obwohl Speerkämpfer in der Regel als die Antwort auf die gegnerische Kavallerie betrachtet wurden, eignet sich die Masse der aufgerichteten Speere überraschend gut dazu, gegnerische Pfeile abzuhalten.*



### Axtwerfer

**Ausbilden in:** Langhaus

**Stark gegen:** Infanterie

**Schwach gegen:** Bogenschützen, Kavallerie

**Weiterentwicklungen:** Langhaus, Waffenkammer

Obwohl die Waffe des Axtwerfers über große Reichweite verfügt, ist dieser eine Infanterieeinheit und profitiert von den Weiterentwicklungen der Infanterie. Der Axtwerfer kann zu geringen Kosten erschaffen und effektiv gegen Infanterieeinheiten eingesetzt werden.

*Darüber, wie Wurfäxte im Kampf eingesetzt wurden, ist nur wenig bekannt. Wir wissen jedoch, dass mindestens ein germanischer Stamm, die Franken, seinen Namen von Messern oder Axten ableitete, die im Kampf geworfen wurden.*

Möglicherweise warfen sie eine Waffe, bevor sie zum Nahkampf übergingen, bei dem sie dann eine andere Axt oder ein anderes Schwert zogen. Durch das Werfen von Waffen kurz vor Beginn des Nahkampfes wurden unter Umständen viele Feinde kurz vor dem Augenblick des Kontakts verwundet und aus der Fassung gebracht. Dies konnte den Werfern einen ersten und möglicherweise entscheidenden Vorteil verschaffen.



### Ulfsarks

**Ausbilden in:** Dorfzentrum, Langhaus

**Stark gegen:** Kavallerie

**Schwach gegen:** Bogenschützen

**Weiterentwicklungen:** Langhaus, Waffenkammer

Die Infanterieeinheiten der Wikinger sind nur leicht gepanzert, verfügen jedoch über eine große Angriffsstärke. Die vielseitigen Ulfsarks bilden das Rückgrat einer Wikingerarmee. Sie eignen sich besonders gut für die Bezwingung der Kavallerie.

*Die Kämpfer der Wikinger, die in der Schlacht Wolfspelze trugen, waren als Ulfsarks bekannt, eine Art Berserker. (Die Berserker waren in Bärenfelle gehüllt.) Diese Männer hatten den Ruf, wie Besessene in den Kampf zu ziehen. Ulfsarks kämpften zu Fuß und waren hauptsächlich mit Äxten und Schwertern bewaffnet. Ihre Panzerung war im Allgemeinen minimal, sie zogen die Bewegungsfreiheit den schweren Panzerungen vor.*

## Bogenschützen

Bogenschützen greifen aus der Entfernung an. Sie sind leichter gepanzert als Infanterieeinheiten; einige haben eine minimale Reichweite. Sie eignen sich in der Regel nicht gut für den Nahkampf.

Bogenschützen sind die gängigsten Fernangriffseinheiten des Spiels und sind stark im Kampf gegen Infanterieeinheiten und schwach gegen Kavallerieeinheiten. Ihre Ausbildung ist kostenintensiver als die von Infanterieeinheiten.

Die griechischen Bogenschützen sind die Toxoten, Peltasten und Gastrapheten (Hades). Die Bogenschützen der Ägypter sind die Wagenschützen und die Schleuderkämpfer. Die Wikinger haben keine Bogenschützen, die Angriffe aus der Distanz heraus sind Aufgabe der Axtwerfer und Ballisten.

## Bogenschützen der Ägypter



### Wagenschützen

**Ausbilden in:** Migdol-Festung

**Stark gegen:** Infanterie

**Schwach gegen:** Kavallerie

**Weiterentwicklungen:** Migdol-Festung, Waffenkammer

Die ägyptischen Wagenschützen sind eine leistungsfähige Einheit und bilden das Rückgrat des ägyptischen Heeres. Sie sind schnell, aber im Kampf gegen Gebäude oder Belagerungswaffen nicht sehr effektiv. Von 1.700 bis 1.200 v. Chr. dominierten die Wagenschützen die Schlachtfelder im Nahen Osten und in Westindien. Die großen Kulturen dieser Zeit, hauptsächlich die Ägypter und Hethiter im Westen, konnten es sich leisten, Truppen mit diesen relativ teuren Waffen in den Kampf zu schicken. Die Eliten dieser Kulturen jagten von Streitwagen aus, und das Bogenschießen war eine angesehene Kunst. Die benachbarten Barbaren wurden durch die schnellen und präzisen Bogenschützen eingeschüchtert, bis sie lernten, deren Pferde zu töten oder die Schützen auf andere Art außer Gefecht zu setzen.



## Schleuderkämpfer

**Ausbilden in:** Kaserne  
**Stark gegen:** Bogenschützen  
**Schwach gegen:** Kavallerie  
**Weiterentwicklungen:** Kaserne, Waffenkammer

Die ägyptischen Schleuderkämpfer können effektiv gegen Gruppen von Fernangriffseinheiten wie beispielsweise die griechischen Toxoten eingesetzt werden. Sie eignen sich jedoch nicht gut für den Kampf gegen Gebäude oder Belagerungswaffen.

*Die Schleuder bestand lediglich aus einem langen Stück Stoff mit einem Stein in der Mitte, das an den Enden zusammengenommen und dann mit hoher Geschwindigkeit geschwungen wurde. Wenn der Kämpfer ein Ende losließ, wurde der Stein wie ein Geschoss mit recht hoher Genauigkeit geschleudert. Ursprünglich wurde die Schleuder als Jagdwaffe für Kleinvild und Vögel verwendet. Sie konnte problemlos an die Anforderungen auf dem Schlachtfeld angepasst werden, wo leichte Truppen gegnerische Formationen mit ihr drangsalierten. Schleudern waren sehr viel kostengünstiger als ein Bogen und die zugehörigen Pfeile, und die Ausbildung von Schleuderkämpfern war einfacher als die der Bogenschützen. Viele antike Armeen verfügten über Gruppen von Schleuderkämpfern zur Begleitung von Infanterie- und Bogenschützeneinheiten.*



## Toxoten

**Ausbilden in:** Schießanlage  
**Stark gegen:** Infanterie  
**Schwach gegen:** Kavallerie  
**Weiterentwicklungen:** Waffenkammer, Schießanlage

Toxoten sind im Kampf gegen Infanterieeinheiten vernichtend, können jedoch leicht von schnellen Einheiten, z. B. der Kavallerie, angegriffen werden.

*Nach Jahrhunderten, in denen die Kriegskunst durch die Kampftechnik der Hopliten bestimmt wurde, begannen die Griechen mit dem Einsatz verschiedener Einheiten, nachdem die Überlegenheit der Kombination verschiedener Waffen durch das Heer Philipps von Makedonien überzeugend demonstriert worden war. Bei den Griechen kamen leichte Truppen hinzu, die hauptsächlich aus Peltasten und Kavallerie bestanden. Bogenschützen, die so genannten Toxoten, wurden erst später eingesetzt, da die Griechen nicht auf eine lange Tradition im Umgang mit dem Bogen zurückblicken konnten, die es ihnen erlaubt hätte, schlagkräftige Einheiten für die Schlacht auszubilden.*



## Peltasten

**Ausbilden in:** Schießanlage  
**Stark gegen:** Bogenschützen  
**Schwach gegen:** Infanterie, Kavallerie  
**Weiterentwicklungen:** Waffenkammer, Schießanlage

Die Konter-Bogenschützen der Griechen können effektiv gegen andere Bogenschützen eingesetzt werden, sind jedoch im Kampf gegen die meisten anderen Einheitentypen schwach.

*Peltasten waren leichte Truppen, die ursprünglich aus Thrakien, dem heutigen Serbien, kamen und deren Name von ihren leichten, mit Tierhaut bezogenen Schilden abstammte, die Pelte genannt wurden. Sie trugen keine Panzerung und konnten sich daher auf dem Schlachtfeld schnell bewegen. Jeder Mann trug mehrere Speere, die normalerweise einen Meter lang waren. Ihre Funktion auf dem Schlachtfeld bestand darin, sich schweren und langsamen Feindformationen zu nähern, Speere in ihre Mitte zu werfen und sich zurückzuziehen, bevor der Feind sie erreichte. Wenn Peltasten Phalangen über die Flanken angriffen, konnten sie ihre Gegner verwunden und die Formation auseinander sprengen, bevor die Hopliten sich an der Schlacht beteiligten. Da immer mehr leichte Truppen wie Peltasten und dergleichen eingesetzt wurden, waren Heere, die ausschließlich aus Hopliten bestanden, überholt.*

## Bogenschützen der Griechen



## Gastrapheten (Hades)

**Ausbilden in:** Festung  
**Stark gegen:** Gebäude  
**Schwach gegen:** Kavallerie, Konter-Bogenschützen  
**Weiterentwicklungen:** Waffenkammer, Schießanlage

Der Bogenschütze des Hades kann effektiv gegen Gebäude und Infanterieeinheiten eingesetzt werden.

*Dieser altertümliche Vorgänger der fest installierten Balliste und der mittelalterlichen Armbrust, erreichte zwar nur eine geringe Schussfolge, verfügte jedoch über eine große Reichweite. Die wörtliche Übersetzung von „Gastraphete“ lautet „Bauchspanner“, möglicherweise weil der Soldat beim Spannen und Abfeuern den Bauch gegen das Endstück der Waffe presste.*

# Kavallerieeinheiten

Bei der Kavallerie handelt es sich um schnelle, berittene Soldaten. Im Allgemeinen können sie effektiv gegen Bogenschützen eingesetzt werden und sind schwach im Kampf gegen die Infanterie. Aufgrund ihrer Mobilität sind sie kostenintensiver als die Infanterie.

Die griechische Kavallerie besteht aus Hippika, Prodromos und Hetairoi (Poseidon). Die Kavallerie der Ägypter setzt sich aus Kamelreitern und Kriegselefanten zusammen. Die Kavallerie der Wikinger umfasst berittene Stoßtrupps und Jarle.

## Kavallerie der Ägypter



### Kamelreiter

**Ausbilden in:** Migdol-Festung

**Stark gegen:** Kavallerie, Bogenschützen

**Schwach gegen:** Infanterie

**Weiterentwicklungen:** Migdol-Festung, Waffenkammer

Die Kamelreiter sind die Haupteinheit der ägyptischen Kavallerie. Sie eignen sich gut für den Kampf gegen Kavallerieeinheiten und Belagerungswaffen, können jedoch leicht von Infanterieeinheiten angegriffen werden.

*Im Nahen Osten setzten Wüstenkämpfer Kamele in erster Linie als zuverlässiges Transportmittel innerhalb der wasserarmen Ödflächen der Region ein. Kamele konnten leichte Lasten sowie bis zu zwei Männer tragen. Für kurze Zeit waren sie einigermaßen schnell. Außerdem scheuten Pferde, die keine Kamele kannten, vor diesen. Daher eigneten sich Kamele besonders gut für den Kampf gegen berittene Truppen.*



### Kriegselefanten

**Ausbilden in:** Migdol-Festung

**Stark gegen:** Gebäude

**Schwach gegen:** Infanterie

**Weiterentwicklungen:** Migdol-Festung, Waffenkammer

Kriegselefanten sind langsam und kostenintensiv, eignen sich jedoch hervorragend für die Zerstörung von Gebäuden.

*Die Generäle der Antike - zumindest seit der Zeit von Hannibal - waren vom Einsatz von Elefanten in der Schlacht fasziniert. Größe und Stärke der Tiere reichten aus, um einfach jede Truppe zu erschüttern, besonders wenn die Männer das Tier nie zuvor gesehen hatten. Tatsächlich waren die Elefanten wohl eher dazu da, Eindruck zu schinden, denn sie waren nicht sehr effektiv. Verwundete Elefanten waren nur schwer unter Kontrolle zu halten und sprengten Feind und Freund auseinander. Sie dienten als Basis für Befehlshaber und Bogenschützen und eigneten sich ideal dafür, geschlossene Feindformationen zu durchbrechen, wenn sie dazu überredet werden konnten. Während die Elefanten im Mittelmeerraum zuerst von den Indern eingeführt wurden, waren die Ptolemäer aus Ägypten die Ersten, die die größeren afrikanischen Elefanten in die Kriegskunst einwiesen. Klassische Texte sind dahingehend eindeutig, dass Generäle Kriegselefanten mit Schweinen bekämpften.*

## Kavallerie der Griechen



### Hetairoi (Poseidon)

**Ausbilden in:** Festung

**Stark gegen:** Gebäude, Bogenschützen

**Schwach gegen:** Infanterie

**Weiterentwicklungen:** Stall, Waffenkammer

Die Hetairoi oder Gefährten waren die Elite-Hippika. Ihre Hauptaufgabe bestand in der Zerstörung gegnerischer Gebäude. Sie stehen nur den Anbetern Poseidons zur Verfügung.



## Hippika

**Ausbilden in:** Stall

**Stark gegen:** Bogenschützen, Belagerungseinheiten

**Schwach gegen:** Infanterie

**Weiterentwicklungen:** Stall, Waffenkammer

Die griechischen Kavallerieeinheiten sind kostenintensiv und langsam, aber leistungsfähig. Sie können effektiv gegen Bogenschützen und Belagerungswaffen eingesetzt werden, sind im Kampf gegen Infanterieeinheiten jedoch schwach.

*Mit Ausnahme der Späher und Elite-Hetairoi wurde die Kavallerie der Griechen als Hippika bezeichnet. Die klassischen Griechen hatten zu Gunsten von Armeen, die lediglich aus den Infanterieeinheiten der Hopliten bestanden, auf Kavallerie verzichtet. Nach dem Aufstieg von Makedonien wurden offensichtlich andere Waffen verwendet. Die Hippika und die leichten Truppen wurden zur Unterstützung der Hopliteninfanterie eingesetzt.*



## Prodromos

**Ausbilden in:** Stall

**Stark gegen:** Kavallerie

**Schwach gegen:** Bogenschützen, Infanterie

**Weiterentwicklungen:** Stall, Waffenkammer

Die griechische Konter-Kavallerie kann effektiv gegen andere Kavallerieeinheiten, z. B. Hippika, berittene Stoßtrupps und Jarle, eingesetzt werden, ist aber schwach im Kampf gegen andere Einheitentypen.

*Die Prodromos waren eine leichte Kavallerieeinheit innerhalb der schweren makedonischen Kavallerie (Hetairoi oder Gefährten) im Heer Alexanders des Großen. Diese Männer waren mit Speeren oder gestützten Kavallerielanzen bewaffnet und trugen als zweite Waffe ein Schwert. Sie waren die Späher des Heeres, wurden jedoch bei Bedarf mit den schwerer bewaffneten Gefährten in der Schlacht eingesetzt. Sie eigneten sich besonders dazu, versprengte gegnerische Truppen zu verfolgen und sie auf der Flucht einzuholen.*

## Kavallerie der Wikinger



## Berittener Stoßtrupp

**Ausbilden in:** Langhaus

**Stark gegen:** Bogenschützen

**Schwach gegen:** Infanterie, Kavallerie

**Weiterentwicklungen:** Langhaus, Waffenkammer

Die berittenen Stoßtrupps der Wikinger sind schnell, jedoch fehlt ihnen die Angriffsstärke der kostenintensiveren Kavallerie. Sie sind die ideale Wahl der Wikinger als Antwort auf die Bogenschützen, bis stärkere Einheiten verfügbar sind.

*Diese berittenen Krieger eignen sich besonders dazu, Gegner rasch und ohne Vorwarnung anzugreifen. Die Verteidigung gegen Kavallerieeinheiten, die als Stoßtrupps eingesetzt wurden, war schwierig, da sie überall angreifen und sich rasch zurückziehen konnten. Sie waren ideal, um Formationen auseinander zu sprengen, Hab und Gut zu plündern und zu zerstören sowie Verwüstungen anzurichten. Da sie keine schweren Panzerungen und Waffen trugen, lag ihre Stärke in ihrer Geschwindigkeit. In der Regel mussten sie nicht in der Schlacht gegen feindliche Truppen kämpfen.*



## Jarle

**Ausbilden in:** Bergfestung

**Stark gegen:** Mythische Einheiten, Bogenschützen

**Schwach gegen:** Infanterie

**Weiterentwicklungen:** Langhaus, Bergfestung, Waffenkammer

Die Jarle der Wikinger sind eine starke Kavallerieeinheit - langsam und kostenintensiv, aber leistungsfähig in der Schlacht. Obwohl die Jarle im Kampf gegen mythische Einheiten nicht an die Hersen heranreichen, so können sie den Einheiten doch einigen zusätzlichen Schaden zufügen.

*Die hochrangigen Männer, die eine beträchtliche Fläche Land besaßen, wurden Jarle genannt. Dieses Wort stammt möglicherweise von dem angelsächsischen Wort ab, aus dem sich „Earl“ entwickelte. Aufgrund ihres Wohlstands und ihres Status als Elite besaßen sie die beste Ausrüstung. Sie schworen ihren Obersten Treue und mussten für diese in den Kampf ziehen. Aus diesem Grund und wegen ihrer Hingabe an die Kampfkünste wurden sie oft schon von Kindesbeinen an zu Elitekämpfern ausgebildet.*

# Belagerungseinheiten

Belagerungswaffen können Gebäude zerstören, sind jedoch im Kampf gegen andere Einheiten, insbesondere gegen Kavallerie, schwach.

## Belagerungseinheiten der Ägypter



### Katapult

**Ausbilden in:** Waffenschmiede

**Stark gegen:** Gebäude, Schiffe

**Schwach gegen:** Kavallerie

**Weiterentwicklungen:** Waffenschmiede

Ägypter können mit Katapulten gegnerische Schiffe und Gebäude zerstören.

*Die Griechen erfanden Katapulte, um sie auf dem Schlachtfeld oder während einer Belagerung als Artillerie zu verwenden. Durch die Spannung, die durch Zurückziehen des großen, bogenähnlichen Wurfarmes bzw. Wickeln des Seiles aus Sehnen oder Haaren erzeugt wurde, konnte eine enorme Wurfkraft erzielt werden. Ein Katapult konnte einen Stein, der über viereinhalb Kilo wog, fast 500 Meter weit schleudern.*



### Belagerungsturm

**Ausbilden in:** Waffenschmiede

**Stark gegen:** Gebäude

**Schwach gegen:** Kavallerie

**Weiterentwicklungen:** Waffenschmiede

Belagerungstürme können Einheiten transportieren, Pfeile abschießen und Gebäude rammen. Sie können mit Kavallerieeinheiten bekämpft werden.

*Eine der Vorrichtungen, die entwickelt wurden, um durch Wälle geschützte Dörfer anzugreifen, war der Belagerungsturm auf Rädern. Dieser große, hölzerne Turm wurde mit nassen Fellen bedeckt, damit Feuer ihm möglichst wenig anhaben konnte. Im Innern des Turmes wurde eine Ramme aufgehängt, mit der der Wall, vor den der Turm geschoben wurde, traktiert wurde. Sowohl die Männer an der Ramme, als auch jene, die Pfeile auf das Dorf abschoßen, waren durch den Turm geschützt. Wenn die Ramme den Wall niedergerissen hatte, konnte die angreifende Armee in das Dorf einfallen.*

# Belagerungseinheiten der Griechen



### Petroboloι

**Ausbilden in:** Festung

**Stark gegen:** Gebäude, Schiffe

**Schwach gegen:** Kavallerie, Infanterie

**Weiterentwicklungen:** Festung

Die Katapulte der Griechen eignen sich optimal für den Kampf gegen gegnerische Schiffe und Gebäude.

*Das Katapult, das in der Antike am häufigsten verwendet wurde, arbeitete mit Zugkraft und wurde von den Griechen eingeführt. Es wurde Petrobolos genannt. Die Wurfkraft des Armes wurde durch Zugkraft erzeugt. In der Regel wurde ein Wurfarm, der ein Gegengewicht besaß, heruntergezogen oder -gekurbelt. Mit dem leistungsfähigsten Petrobolos dieser Zeit konnten Steine geworfen werden, die an die 60 Kilogramm wogen. Wenn Steine dieses Gewichts Wälle und Gebäude trafen, konnten sie verheerende Schäden anrichten.*



### Helepolis

**Ausbilden in:** Festung

**Stark gegen:** Gebäude

**Schwach gegen:** Kavallerie

**Weiterentwicklungen:** Festung

Auf diesem fahrbaren Belagerungsturm werden Ballisten befestigt. Er kann Ihre Truppen sicher transportieren.

*Wörtlich übersetzt bedeutet der Name dieser Belagerungswaffe „Einnehmerin der Städte“. Er galt zuerst für einen mobilen Turm, den die Griechen für den Angriff auf eine Stadt auf Zypern konstruierten. Dieser große, fahrbare Turm enthielt Steinwerfer und Ballisten in verschiedenen Größen, wobei sich die kleinsten Waffen ganz oben befanden. Zweihundert Männer schoben den Turm vor die feindlichen Wälle, indem sie parallele Balken verwendeten, die am unteren Teil des Turmes befestigt waren. Während mit den größeren Waffen des Turmes die Wälle bearbeitet wurden, säuberten die Männer an den kleineren Geschützen die Wälle von Verteidigern, um die Erstürmung vorzubereiten.*

## Belagerungseinheiten der Wikinger



### Tragbare Ramme

**Ausbilden in:** Bergfestung

**Stark gegen:** Gebäude

**Schwach gegen:** Kavallerie, Infanterie

**Weiterentwicklungen:** Bergfestung

Die hohe Durchschlagspanzerung der Soldaten, die diese Rammen tragen, bietet ihnen beim Einreißen von Wällen und Gebäuden Schutz vor gegnerischen Bogenschützen.

*Wenn es darauf ankam, ein gegnerisches Dorf rasch einzunehmen, bestand ein einfacher Weg darin, einen stabilen Baum zu fällen, den Stamm zurechtzustutzen, einige Griffe anzubringen und mit dem Baum ein Tor einzuschlagen bzw. einen Wallabschnitt niederzureißen. Diese Aufgabe war zwar für die Männer, die die Ramme hielten, sehr gefährlich, sie konnte jedoch bereits wenige Stunden nach Ankunft vor den Stadtmauern in die Tat umgesetzt werden. Die tragbare Ramme war insbesondere bei Überraschungsangriffen und schwachen Befestigungsanlagen sehr effektiv. Sie wurde häufig von plündernden Truppen verwendet sowie von Armeen, die sich eine langwierige Belagerung außerhalb der Stadttore ersparen wollten.*



### Balliste

**Ausbilden in:** Bergfestung

**Stark gegen:** Infanterie, Schiffe, Gebäude

**Schwach gegen:** Kavallerie

**Weiterentwicklungen:** Bergfestung

Mit einer Balliste können Schiffe, Infanterieeinheiten und Gebäude bekämpft werden.

*Die Balliste ist eine Artilleriewaffe, die aus der Zeit vor der Existenz des Schießpulvers stammt und hauptsächlich gegen Männer in Formationen eingesetzt wurde. Es handelte sich um einen großen Bogen, der seitlich montiert wurde. Mit Hilfe einer Winde und einer Ratsche wurde der Bogen unter Spannung gesetzt. Als Geschoss wurde in der Regel ein großer Bolzen verwendet, der aus Metall bestand oder einen Metallkopf besaß. Bei einer Reichweite von über 300 m konnten diese eine verheerende Wirkung entfalten, wenn sie auf Menschenmassen abgefeuert wurden. Ballisten konnten auf festen Vorrichtungen auf Wällen oder Schiffen oder für den Einsatz auf dem Schlachtfeld auf mobilen Gestellen mit Rädern angebracht werden. Im Kampf gegen befestigte Gebäude und Wälle waren sie nicht sehr effektiv.*

## Seeeinheiten

Seeeinheiten ermöglichen Ihnen, Ihre Kultur über das Meer hinweg auszuweiten und gegnerische Städte von der relativen Sicherheit des Wassers aus unter Beschuss zu nehmen. Alle Kulturen können Fischkutter und Transportschiffe sowie drei verschiedene Arten von Kriegsschiffen bauen: Bogenschützenschiffe, Hammer- oder Rammschiffe und Belagerungsschiffe.



### Fischkutter

**Ausbilden in:** Hafen

**Weiterentwicklungen:** Hafen

Mit einem Fischkutter können Sie in den küstennahen Fischgründen Nahrung sammeln. In *Age of Mythology* sind die Fischgründe unerschöpflich.



### Transportschiff

**Ausbilden in:** Hafen

**Weiterentwicklungen:** Hafen

Transportschiffe tragen Ihre Streitkräfte über die Gewässer. Sie verfügen über keine Angriffstärke und können von Bogenschützen- oder Belagerungsschiffen leicht angegriffen werden. Wenn sie sinken, sind alle Einheiten an Bord verloren.

## Seeeinheiten der Ägypter



### Kebenit

**Ausbilden in:** Hafen

**Stark gegen:** Rammschiffe

**Schwach gegen:** Belagerungsschiffe

**Weiterentwicklungen:** Hafen, Waffenkammer

Kebeniten können heftige Angriffe gegen Rammschiffe führen, sind jedoch gegen Belagerungsschiffe ungeschützt.



### Rammgaleere

**Ausbilden in:** Hafen

**Stark gegen:** Belagerungsschiffe

**Schwach gegen:** Bogenschützenschiffe

**Weiterentwicklungen:** Hafen

Dieses Hammerschiff eignet sich hervorragend zur Zerstörung gegnerischer Belagerungsschiffe.



### Kriegsbarkasse

Ausbilden in: Hafen

**Stark gegen:** Gebäude, Bogenschützenschiffe

**Schwach gegen:** Rammschiffe

**Weiterentwicklungen:** Hafen

Das ägyptische Belagerungsschiff - oder Kriegsbarkasse - feuert eine Steinsalve zur Vernichtung gegnerischer Gebäude und Bogenschützenschiffe ab.

## Seeeinheiten der Wikinger



### Drachenboot

Ausbilden in: Hafen

**Stark gegen:** Gebäude, Hammerschiffe

**Schwach gegen:** Belagerungsschiffe

**Weiterentwicklungen:** Hafen

Das Drachenboot ist das Bogenschützenschiff der Wikingerarmee. Genau wie andere Bogenschützenschiffe kann es effektiv gegen Hammerschiffe eingesetzt werden, fügt jedoch auch Gebäuden zusätzlichen Schaden zu. Im Kampf wird durch dieses Schiff schnell Gunst erzeugt.

## Seeeinheiten der Griechen



### Trireme

Ausbilden in: Hafen

**Stark gegen:** Hammerschiffe

**Schwach gegen:** Belagerungsschiffe

**Weiterentwicklungen:** Hafen

Bei der Trireme handelt es sich um ein Bogenschützenschiff, das optimal für den Kampf gegen Hammerschiffe geeignet ist.



### Drachenschiff

Ausbilden in: Hafen

**Stark gegen:** Gebäude, Bogenschützenschiffe

**Schwach gegen:** Rammschiffe

**Weiterentwicklungen:** Hafen

Das Belagerungsschiff - oder Drachenschiff - der Wikinger ist stark im Kampf gegen Gebäude und Bogenschützenschiffe, kann aber von Rammschiffen problemlos angegriffen werden.



### Schlachtschiff

Ausbilden in: Hafen

**Stark gegen:** Bogenschützenschiffe, Gebäude

**Schwach gegen:** Rammschiffe

**Weiterentwicklungen:** Hafen

Bei dem Schlachtschiff handelt es sich um das griechische Belagerungsschiff. Es fügt Bogenschützenschiffen und Gebäuden erheblichen Schaden zu, ist jedoch Rammschiffen gegenüber ungeschützt.



### Drakkar

Ausbilden in: Hafen

**Stark gegen:** Belagerungsschiffe

**Schwach gegen:** Bogenschützenschiffe

**Weiterentwicklungen:** Hafen

Dieses Rammschiff der Wikinger eignet sich gut für den Kampf gegen Belagerungsschiffe, kann durch Bogenschützenschiffe jedoch schnell versenkt werden.



### Pentekonter

Ausbilden in: Hafen

**Stark gegen:** Belagerungsschiffe

**Schwach gegen:** Bogenschützenschiffe

**Weiterentwicklungen:** Hafen

Bei dem Pentekonter handelt es sich um ein Hammerschiff, das im Kampf gegen Belagerungsschiffe stark ist.

# Mythologie

Im Zeitalter der Mythologie spiegelte die Geschichte der Götter die Geschichte der Menschheit wider: Manche Götter waren grausam, gierig und bössartig – wahrhaft Furcht erregend. Andere beschützten ihre Anhänger, zeigten sich ihnen gegenüber großzügig und vertrauenswürdig und überschütteten sie mit Wohltaten. Wieder andere waren weniger beständig, eine unberechenbare Kombination einander entgegengesetzter Kräfte.

Die Götter dieses Zeitalters waren nicht unfehlbar – ebenso wie die Sterblichen, von denen sie verehrt wurden, hatten sie ihre Stärken und Schwächen. Wie alle Menschen und Kulturen wurden sie geboren und starben.

Doch in Sagen und Legenden leben sie fort. Im Laufe der Jahrhunderte haben sich diese Mythen weiterentwickelt, zahlreiche Widersprüche und Ungereimtheiten bildeten sich heraus. Dennoch öffnen uns diese Geschichten immer noch ein Fenster in die Vergangenheit, und es lohnt sich, einen Blick hindurch zu werfen.

## Die ägyptischen Götter

Bevor es Luft und Erde gab, ja, noch bevor es den Himmel gab, war da nur Wasser – aufgewühltes, schäumendes Wasser, aus dem der erste Gott, Re, emporstieg.

Re wurde zu einem neuen Element im Kosmos, zur Sonne. Doch schon bald litt er unter dem Fehlen anderer Lebewesen. So zeugte er in der Vereinigung mit seinem Schatten eine Tochter, Tefnet. Auch sie war ein neues Element – die Feuchtigkeit. Res zweites Kind, Schu, wurde die Luft. Diese beiden hatten wiederum Nachkommen, Geb und Nut (die Erde und den Himmel). Bald war eine vollständige Kosmologie entstanden. Doch dies brachte unvorhergesehene Herausforderungen mit sich.

Schon bald führte Re tagtäglich einen Kampf gegen die Schlange Apophis um die Vorherrschaft über die Atmosphäre. Mit der Hilfe seiner Gemahlin und Tochter Bastet (Göttin der Katzen und der Fruchtbarkeit) konnte Re den Kampf an den meisten Tagen für sich entscheiden. Behielt jedoch Apophis die Oberhand, waren Stürme und schlechtes Wetter an der Tagesordnung.

Doch dies war erst der Anfang. Enttäuscht über die häufigen Klagen und Aufstände der menschlichen Bevölkerung gegen seine Herrschaft, riss sich Re in einem Wutausbruch ein Auge aus und schleuderte es zur Erde. Das Auge verwandelte sich in Sachmet, die Göttin der Rache, eine Kraft von derartiger, gegen die Menschheit gerichteter Zerstörungswut, dass Re, von Reue gepackt, sie nur mit einer List zurückrufen konnte. Er wies seine Diener an, Tausende von mit Bier gefüllten Gefäßen herzustellen. Das Bier ließ er mit Granatapfelsaft mischen, damit es wie das Blut ihrer menschlichen Opfer aussah. Das Feld, das Sachmets irdischen Wohnsitz umgab, wurde mit dem Bier überflutet.

Der Plan funktionierte. Als Sachmet sich das nächste Mal aufmachte, um die Reste der Menschheit abzuschlachten, sah sie in dem schauerlichen roten See ihr Spiegelbild, verliebte sich darin, trank die Mischung und schlief ganz friedlich ein. Es hatte so gut funktioniert, dass sie schließlich die Gemahlin von Ptah (dem Schöpfergott selbst) wurde. Später verwandelte sie sich dann ausgerechnet in Hathor, die Göttin der Liebe und des Feierns.

Die Verantwortung für den gesamten Kosmos zu tragen, beanspruchte jedoch Res Lebenskräfte über die Maßen. Er wurde älter und suchte nach einem Nachfolger, der die Aufsicht über die Erde für ihn übernehmen würde. Dies sollte sein Urenkel Osiris sein.

Osiris entstammte (ebenso wie Isis, Seth und Nephthys) der Vereinigung zwischen Geb und Nut. Als Re ihm jedoch die Herrschaft über die Welt überließ, kam es zur ersten Geschwisterrivalität in der Geschichte des Kosmos – und zwar einer richtigen Rivalität!

Osiris war ein wohlwollender Diktator – unter seiner Herrschaft wurden die Menschen Ägyptens zivilisiert. Doch sein Bruder Seth (der Gott des Chaos und der Stürme) war neidisch, weil Osiris bevorzugt worden war, und ermordete ihn. Er stellte eine kunstvolle Truhe her und veranstaltete ein Fest. Dabei verkündete er all seinen Geschwistern, dass die Truhe demjenigen gehören solle, der hineinpasste. Er hatte diesen wunderschönen Sarg jedoch nur für einen von ihnen gebaut: Osiris. Als dieser hineinstieg, versiegelte Seth die Truhe, und seine Mitverschwörer warfen sie in den Nil, in der Hoffnung, sie niemals wieder zu sehen.

So starb Osiris als erster Gott der Geschichte und wurde zum ersten Gott der Unterwelt. Als Nephthys ihrer Schwester Isis von dem Mord berichtete, wurde diese von Trauer überwältigt, denn Osiris war nicht nur ihr Bruder, sondern auch ihr Ehemann. Sie fand die Leiche, und es gelang ihr, Osiris wiederzubeleben. Die beiden hatten einen gemeinsamen Sohn, Horus. Aber schon bald erfuhr Seth von diesen Ereignissen. Voller Wut zerhackte er Osiris in 14 Stücke, die er in ganz Ägypten verstreute, so dass selbst Isis sie nicht zusammensetzen vermochte. Anubis, der Erfinder des Einbalsamierens und ein Sohn des Osiris, führte in der großen Pyramide die Bestattungszereemonie durch.

Seth war nun der Herrscher der Welt, und angesichts seiner Vorliebe für Chaos und Gewalt würden wohl bald all die guten Taten des Osiris in ihr Gegenteil verkehrt werden. Es hieß, er habe sogar geplant, seinen Vater Re zu stürzen.

Darauffin stellten Re und Horus eine große Armee auf, um Seths Herrschaft zu Fall zu bringen. Sie konnten die Unterstützung von Thoth, dem Gott der Weisheit und Wahrheit, gewinnen. Dieser verwandelte Horus in eine Sonnenscheibe, die eine so intensive Hitze ausstrahlte, dass die Armeen sSeths verwirrt wurden und sich gegenseitig niedermachten.

Seth selbst jedoch war nirgendwo zu finden. Er hatte sich an einem weit entfernten Ort versteckt, an dem er freie Hand hatte, eine neue Armee aufzustellen, mit der er Re und Horus besiegen wollte.

Dies sollte ihm jedoch nicht gelingen. Nachdem Seth endgültig besiegt war, zerstückelte Horus ihn, ähnlich wie dieser es mit seinem Vater getan hatte. So wurde Horus zum Herrscher der Welt und zum Vorgänger aller Pharaonen.

## Die griechischen Götter

Gaia, die Erde, war die erste Gottheit der griechischen Kosmologie. Sie wurde aus dem Chaos geboren, das herrschte, bevor es Leben gab. Sie gebar den Uranos (den Himmel), und die beiden erzeugten gemeinsam die Giganten, die Zyklopen und die Titanen. Uranos war über seine monströse Nachkommenschaft nicht glücklich, und so sperrte er alle seine Kinder tief unter der Erde ein.

Gaia wiederum verabscheute Uranos dafür. Deshalb suchte sie die Hilfe des Titanen Kronos, der seinen undankbaren Vater angreifen und die Macht ergreifen sollte. Kronos jedoch sollte sich als ein noch weniger duldsamer Vater als Uranos erweisen, und so wurde ihm bald von seinem eigenen Sohn Zeus dasselbe Schicksal bereitet. Mit dem Aufstieg des Zeus zur Macht begann für die Griechen die Herrschaft der Olympier.

Zeus beherrschte nunmehr den gesamten Kosmos, und er entschied sich, die Siegesbeute mit seinen Brüdern Poseidon und Hades zu teilen. Es wurden Lose gezogen. Zeus blieb Herrscher über die Götter, Poseidon erhielt das Meer, und für Hades blieb die Unterwelt. Er fühlte sich gekränkt, doch dort herrschte er fortan – eine erzürnte und neidische Gottheit.

Indes verlief die Ehe des Zeus mit Hera (der Göttin der Ehe und Gemeinschaft) nicht glücklich. Seine zahlreichen Affären führten dazu, dass sie ebenso erzürnt und eifersüchtig war wie Hades. Sie forderte Zeus jedoch niemals offen heraus, sondern ließ ihre Wut an anderen Feinden aus.

Dennoch hatte das Paar mehrere Kinder. Zeus bevorzugte ganz offen Athene, die zur Göttin der Weisheit und Kriegsführung wurde. Im Gegensatz zu ihrem Bruder Ares (dem Gott des Krieges) war Athene weise und wohlwollend und unterstützte in der Schlacht die Seite der Kultur und des Fortschritts. Für Ares war es nicht von Bedeutung, welche Seite einen Kampf gewann. Wichtig war für ihn nur, dass genügend Blut vergossen wurde, denn so konnte er sein Verlangen nach Gewalt stillen. Selbst seine Kinder – Phobos (die Furcht), Deimos (der Schrecken) und Enyo (das Grauen) – nahm er mit in die Schlacht.

Doch Ares war ein Feigling, der schnell die Flucht ergriff, wenn sich die Ereignisse gegen ihn wandten. Selbst sein eigener Bruder Hephaistos machte sich öffentlich über ihn lustig.

Hephaistos (der Gott der Schmiede) hatte Ares bei einer Affäre mit seiner Frau erwischt. Hephaistos soll die hässlichste aller Gottheiten gewesen sein, dennoch war es ihm irgendwie gelungen, Aphrodite, die Göttin der Liebe und Schönheit, zu heiraten. Diese erwiderte seine Liebe jedoch kaum, sondern zog ihm den Kriegsgott Ares vor.

Zeus indes hatte weiterhin zahlreiche außereheliche Affären, denen auch viele Nachkommen entsprangen – wie Artemis (die Göttin des Bogenschießens) und Apollon, um nur die berühmtesten zu nennen. Apollon, der Gott der Weisheit, Wahrheit, Musik, Sonne und – unter anderem – der Heilkunst, war einer der am meisten verehrten olympischen Götter. Es begann mit einer guten Tat in seiner Kindheit: Der Python, eine riesige Schlange, wachte eifersüchtig über das Orakel von Delphi (einen Brunnen, dem Prophezeiungen über die Zukunft entsprangen). Die Schlange verwüstete das umliegende Land, vergiftete Flüsse und Brunnen und löschte ganze Dörfer aus. Der junge Apollon besiegte den Python und befreite das Orakel.

Obwohl Apollon ein guter Gott war, wurde ihm nicht immer der gebührende Respekt erwiesen, schon gar nicht von seinem Halbbruder Hermes. Der leichtfüßige Gott mit den geflügelten Sandalen war der Bote der olympischen Götter. Er war jedoch auch ein Spitzbube – als er noch in den Windeln lag, stahl er Apollon schon Vieh. Apollon verlangte die Rückgabe, doch Hermes' kunstvolles Leierspiel brachte ihn zum Einlenken. So wurde Hermes der Gott der Musik.

Zeus beschränkte sich bei seinen Affären nicht nur auf Göttinnen – auch an sterblichen Frauen hatte er Gefallen. Eine dieser Frauen war Semele, die Zeus des Nachts als göttliches Wesen „besuchte“. Semele wusste nicht, wer der Vater war, doch sie war darüber erfreut, eine Affäre mit einer Gottheit zu haben und gebar Dionysos, den Gott des Weins und der Feierlichkeiten.

Natürlich war Hera darüber entrüstet. Ihre Eifersucht angesichts der zahlreichen Affären des Zeus ließ niemals nach. Sie brachte Semele dazu herauszufinden, wer der Vater des Kindes war. Dabei wusste sie genau, dass keine sterbliche Frau eine Begegnung mit Zeus in seiner wahren Gestalt überleben konnte. So wurde Semele getötet.

Hera jedoch war damit noch nicht zufrieden und ließ auch Dionysos ermorden. Rhea erweckte ihn wieder zum Leben und Zeus sah sich gezwungen, Hera noch weiter zu reizen, indem er Dionysos göttlichen Schutz verlieh.

## Die nordischen Götter

Am Anfang, so sagen die nordischen Legenden, gab es nur Feuer und Eis. Diese beiden Kräfte formten nach und nach zwei Wesen: den Riesen Ymir und die Kuh Audhumla. Audhumla ernährte sich, indem sie das salzige Eis leckte, und Ymir lebte von Audhumlas Milch. Schließlich wurde durch das unaufhörliche Lecken der Kuh ein Wesen aus dem Eis befreit, der Gott Bor. Bor zeugte viele weitere Gottheiten, die wichtigste war jedoch ohne jeden Zweifel Odin.

Odin sollte der Herrscher aller nordischen Götter werden – und die Verkörperung allen Wissens. Im Tausch dafür musste er dem Riesen Mimir sein rechtes Auge geben, damit dieser ihm Zugang zu den Quellen der Weisheit gewährte. Als Mimir später in einer Schlacht enthauptet wurde, rieb Odin den Schädel mit Kräutern ein, hauchte ihm neues Leben ein und trug fortan den abgeschlagenen Kopf, der ihm unschätzbare Ratschläge gab, stets an seiner Seite.

Odin zeugte viele Kinder, insbesondere aus seiner Ehe mit der Göttin Frigg stammten die unterschiedlichsten Götter, vom würdevollen und redegewandten Bragi (Gott der Dichtung) bis hin zur mächtigsten aller nordischen Gottheiten – dem Donnergott Thor.

Thor war furchtlos in der Schlacht, vor allem dank seiner Waffe – einem Hammer von erstaunlicher Macht, den er Mjöllnir nannte. Wenn Mjöllnir geworfen wurde, kehrte er immer zu Thor zurück. Zuvor jedoch warf er breite Lichtstreifen an den nördlichen Himmel.

Als Thrym, der König aller Riesen, im entlegenen Land Jötunenheim von dem Hammer hörte, wollte er ihn unbedingt in seinen Besitz bringen. Doch die Rache für den Diebstahl von Thors Hammer würde schnell und gnadenlos sein. Thrym hatte eine Auslöse für die Rückgabe des Hammers gefordert – die Göttin Freyja, Thors Mutter.

Thor war erzürnt, doch Heimdall, der Wächter der Regenbogenbrücke, der von allen Göttern die schärfsten Sinne hatte, entwickelte einen Plan: Thor sollte in Frauenkleidern nach Jötunenheim, dem Land der Riesen, reisen und Thrym glauben machen, er sei Freyja. Thor weigerte sich zunächst, schließlich zog er aber eines von Freyjas Gewändern an und machte sich auf den Weg nach Jötunenheim. Als Thrym voller Freude der Person, die er für Freyja hielt, im Tausch den Hammer überreichte, schwang Thor diesen so kraftvoll, dass der Riese mit einem einzigen Schlag getötet wurde. Niemand würde es wagen, Thor noch einmal derart hinter Licht zu führen.

Zwar kannte Thor in der Schlacht keine Gnade, als Krieger war er jedoch zugleich Beschützer. Er hatte die Rolle des Kriegsgottes von Tyr (dem heldenhaftesten und gütigsten aller nordischen Kriegsgottheiten) übernommen. Thors Zorn war fürchterlich und vernichtend, er richtete sich aber normalerweise gegen diejenigen, die eine Bedrohung für die Menschen oder Götter darstellten.

Balder, ein weiterer Sohn Odins, hätte nicht verschiedener sein können. Der milde und freundliche Balder galt als Gott der Schönheit und Weisheit. Er wurde jedoch so sehr von Alpträumen und Todesängsten geplagt, dass seine Mutter, die Göttin Frigg, von allen lebenden Wesen auf der Welt verlangte zu schwören, dass sie ihm niemals Schaden zufügen würden. Frigg vergaß jedoch, dem kleinen und scheinbar bedeutungslosen Mistelzweig den Eid abzunehmen, und dies sollte Balders Verhängnis werden.

In den Geschichten heißt es, der Gott Loki habe aus dem Mistelzweig einen Pfeil gebaut und Balders eigenen Bruder (den blinden Kriegsgott Höder) mit einer List dazu gebracht, Balder zu ermorden. Zur Strafe wurde Loki unter einer Riesenschlange gefangen gehalten, die ätzendes Gift auf sein Gesicht tropfen ließ. (Loki litt dabei so starke Schmerzen, dass jedes Mal, wenn er zusammensuckte, die Erde bebte.) Inzwischen bat Frigg die Göttin der Unterwelt Hel, eine Tochter Lokis, Balder ins Leben zurückkehren zu lassen. Hel verlangte, dass alle Wesen auf der Welt seinen Tod beweinen müssten, ebenso wie Frigg einst gefordert hatte, dass alle ihn beschützten.

Dies schien sehr wohl möglich zu sein. Balder war schließlich ein beliebter Gott – bei dem Versuch, Balders Hand zu gewinnen, wurde die Wintergöttin Skadi übertölpelt und zu einer unglücklichen Ehe mit einem anderen Gott gezwungen.

Doch trotz seiner Beliebtheit sollte Hels Forderung nicht erfüllt werden. Balder hatte aber einen Sohn, Forseti, den Gott der Gerechtigkeit. In den kunstvoll gefertigten Hallen seines goldenen und silbernen Palastes schlichtete er alle Streitigkeiten und hielt die Erinnerung an seinen geliebten Vater Balder aufrecht.

Den nordischen Göttern war es bestimmt, am Tage von Ragnarök in der Schlacht von ihren Feinden, den Riesen, vernichtet zu werden.