

SPIELANLEITUNG

Open World im alten Europa — zu Fuß und mit eigenem Schiff.

Vollständige Spielerhilfe mit Welt, Mechaniken, Handwerk, Seefahrt und Hintergrund.



Die Weltkarte — Europa, Britannien, Küsten

EARLY ACCESS · EINE WELT FÜR ALLE · 100 % KOSTENLOS

Stand der Beschreibung: Oktober 2026, Alpha 0.1.x

Zahlen und Texte folgen dem aktuellen Spielcode. Inhalte können sich im Early Access ändern.

Offizielle Adresse: <https://germanic-empire.com>

INHALT

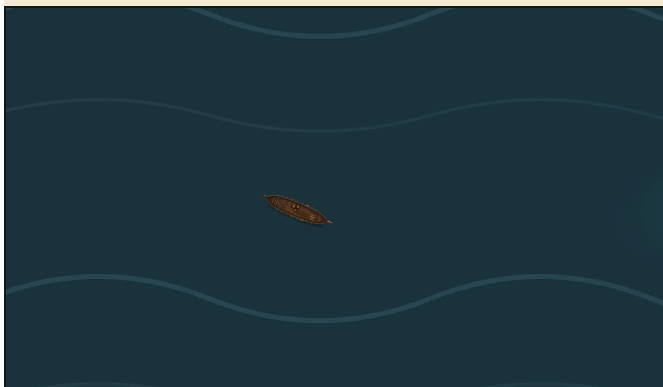
1. Was dieses Spiel ist
2. Zeit, Weltbild und historischer Rahmen
3. Konto, Gastspiel und Einstieg
4. Die Oberfläche
5. Charakter, Attribute und Stufen
6. Energie, Gold und tägliche Belohnung
7. Die Karte, Fog of War und Reisen zu Fuß
8. Wetter, Tag und Nacht
9. Begegnungen, Kampf, Bosse und Duelle
10. Schiffe und Seefahrt
11. Länder und Orte der Welt
12. Berufe, Handwerk, Kräuter und Fisch
13. Ausrüstung, Slots und Verbesserung
14. Die eigene Hütte
15. Aufgaben
16. Markt, Gilde, Chat, Forum und Freunde
17. Feste, Runen und Herkunftsstämme
18. Die Britannien-Story im Detail
19. Schiffskommando, Reparatur und Sinken
20. Kampfrechnung an einem Beispiel
21. Downloads und Clients
22. Regelwerk und Fairplay
23. Tipps für den Anfang
24. Glossar

1. WAS DIESES SPIEL IST

Germanic Empire ist ein kostenloses Open-World-Browser-MMORPG. Alle Spieler teilen dieselbe Welt — keine 56 Shard-Server, keine getrennten Realms. Du reist auf einer handgezeichneten Karte zu Fuß oder steuerst ein eigenes Schiff über Nordsee und Atlantik, bis nach Island, Grönland und Vinland. Unterwegs begegnen dir Wildtiere, Legionäre, Bewohner mit Aufgaben, Händler und andere Reisende.

Es gibt kein festes Klassensystem. Jeder Charakter startet gleich und wächst durch Heldenpunkte, Ausrüstung, Berufe und Entscheidungen. Gegenstände sind nicht accountgebunden: Was du findest, erbeutest oder kaufst, kannst du weiterverkaufen oder verschenken, auch wenn du es bereits getragen hast.

- Kein Pay-to-Win. Der optionale Mod-Shop ist als Unterstützung gedacht (Profilbild, Musik, Account-Schutz); Zahlungen mit Echtgeld sind im Code noch nicht abgeschlossen.
- Keine Werbung im Spielversprechen der Startseite.
- Sofort im Browser spielbar. Zusätzlich gibt es einen Linux-Client zum Herunterladen; Windows- und Android-Pakete sind angekündigt.
- Viele Sprachen, darunter Deutsch, Englisch, Nordsprachen, Französisch, Spanisch, Italienisch, Polnisch, Russisch, Chinesisch, Arabisch und Hindi.



Mit eigenem Schiff auf See



Knorr — seetüchtiges Lastschiff

HINWEIS. Das Spiel ist Early Access. Quests, Kämpfer, Marktpreise und Ortslisten liegen zum Teil in der Datenbank und können von der Administration ergänzt werden, ohne dass diese Anleitung jede einzelne Begegnung namentlich kennt.

2. ZEIT, WELTBILD UND HISTORISCHER RAHMEN

Die Spielwelt mischt bewusst mehrere Schichten des alten Europa: germanische Heiligtümer und Siedlungen, römische Städte und Straßen, keltische Landschaften in Gallien, Britannien und Iberien, dazu die nordische Seefahrt der Wikingerzeit mit Island, Grönland und Vinland. Das ist keine Museumsrekonstruktion eines einzigen Jahres, sondern ein begehbarer Atlas, in dem Orte und Sagen nebeneinander stehen dürfen.

HINTERGRUND — WIKINGERZEIT UND „GERMANIEN“. Die historische Wikingerzeit wird grob vom späten 8. bis ins 11. Jahrhundert datiert. „Germanen“ ist ein antiker Sammelbegriff (unter anderem bei Tacitus), keine einheitliche Nation. Im Spiel wählst du einen Herkunftsstamm nur als Schmuck — Cherusker, Sachsen, Dänen, Icenī, Helvetier und viele andere. Er ändert keine Werte.

HINTERGRUND — COPNIC, NICHT BERLIN. Den Stadtnamen Berlin gibt es erst im 13. Jahrhundert (urkundlich 1244, Cölln 1237). An der Spree saßen im frühen Mittelalter slawische Sprewanen; der Fürstensitz wurde später Köpenick genannt, älter Copnic/Copenic. Deshalb heißt der östliche Ort im Spiel Copnic, nicht Berlin. Wege dorthin sind lang — unter anderem vom Opferstein der Ahnen und vom Bergischen Land.

HINTERGRUND — VINLAND UND LEIFSBÚÐIR. Die Grænlendinga saga und die Saga von Erik dem Roten erzählen von Leifr Eiríksson, der westlich von Grönland Land fand und es Vinland nannte. Archäologisch gilt L'Anse aux Meadows auf Neufundland als nordische Landestelle um das Jahr 1000. Im Spiel ist Leifsbúðir der Hafen an dieser Küste: anlegen ja, Inlandwege vorerst nein. Das amerikanische Festland ist als ferne Landmasse gezeichnet, damit die Seereise Gewicht hat.

HINTERGRUND — SCHIFFE. Karfi (auch Karvi), Knorr (Lastschiff), Snekke, Skeid, Dreki und Busse (búza, großes Langschiff) sind historische Schiffstypen bzw. Bezeichnungen aus der nordischen Seefahrt. Die Byrding ist ein kleineres, oft gedecktes Küstenschiff. Werte, Preise und Segelschaden sind Spielbalance, keine Museumskataloge.

3. KONTO, GASTSPIEL UND EINSTIEG

Auf der Startseite kannst du *Sofort spielen*. Dann entsteht ein Gastcharakter (Name der Form Reisender_ plus Zeichen). Fortschritt sicherst du später über „Account anlegen“: Benutzername 3–32 Zeichen, Passwort mindestens 6 Zeichen, Land und Herkunftsstamm, Zustimmung zum Regelwerk. Die E-Mail-Bestätigung gilt 24 Stunden. Chat, Markt, Gilde und Forum stehen erst nach bestätigtem, nicht-gastlichem Konto offen.

Werben: Jeder Account kann einen Werbecode haben. Bestätigt ein Geworbener die E-Mail, erhält der Werber standardmäßig 50 Gold (einmal pro Person). Mehrere Accounts sind mit unterschiedlichen E-Mails erlaubt, dürfen sich aber nicht gegenseitig Gold, Kampfvorteile oder Marktmanipulation verschaffen; den eigenen Werbecode für sich selbst zu nutzen, kann zur Löschung führen.

Reservierte Namensbestandteile (unter anderem Götternamen wie Thor, Odin, Loki) sind für Charakternamen gesperrt. Unangemessene Namen kann das Team ändern.

4. DIE OBERFLÄCHE

Nach dem Login landest du in *Mein Bereich*: Karte, aktueller Ort, Energie, Gold, Nachrichten, Hafen falls du ein Schiff liegen hast, Mini-Karte. Oben liegen die Wege zu Ausrüstung, Hütte, Aufgaben, Handwerk, Gilde, Forum und zum Abmelden. Schiffe im Hafen zeigen Typ und Spitznamen in zwei Zeilen; der Tooltip sitzt auf der ganzen Hafen-Zeile.

Optionen: Sprache, Lautstärke, Wetteranimation, Ortsnamen und andere Spieler auf der Karte, Herkunftsstamm, Hilfe, Codes. Ein Einlösecode im Spiel vergibt unter anderem Startgold und einfache Lederrüstung — Codes können sich ändern, verlass dich nicht auf dauerhafte Geheimnisse.

5. CHARAKTER, ATTRIBUTE UND STUFEN

Maximalstufe 80. Für die nächste Stufe brauchst du rund $50 \times \text{Stufe}^{1,6}$ Erfahrung. Jede Stufe: +1 Heldenpunkt, +5 maximale Lebenspunkte, volle Heilung. Erfahrung kann an Festtagen extra zunehmen (Prozentbonus über alle aktiven Feste).

Heldenpunkte verteilst du frei auf zehn Attribute. Ausrüstung addiert Boni (außer bei der Tragekraft-Formel, die den Grundwert nutzt). Bluttausch (intern das Weisheits-Feld) gibt je Punkt +1 auf Stärke, Ausdauer, Verteidigung, Geschick und Wahrnehmung.

ATTRIBUT	WIRKUNG IM SPIEL
Stärke	Angriff = $5 + \text{Stärke} \times 2$. Bergbau ab Stärke 5. Mehr Erz. Jeder Punkt: +50 max. HP und +50 HP.
Ausdauer	Volle Energie in $\max(5, 100 - \text{Ausdauer})$ Minuten. Bessere Angelchancen und Fischmenge.
Verteidigung	Verteidigungswert rund $\text{Verteidigung} \times 1,5$, senkt Schaden.
Geschick	Krit bis 50 % ($5 + \text{Geschick} \times 2$). Flucht bis 90 % ($30 + \text{Geschick} \times 3$). Seltene Kräuter und Fische.
Wahrnehmung	Begegnungen auf Reisen vermeiden, bis 40 % ($\text{Wahrnehmung} \times 2$). Seltene Fische.
Bluttausch	+1 auf die fünf Kampf-/Sammel-Attribute je Punkt.
Seefahrt	Ab 5 Schiffe bauen (Beruf Schiffsbauer), ab 10 selbst steuern. Typen können höhere Mindestwerte verlangen.
Charisma	Markt-Slots: $3 + 3 \times \text{Charisma}$.
Marschtempo	Reisezeit $\times (1 - 0,01 \times \text{Wert})$, mindestens 10 % der Basiszeit, also bis zu 90 % kürzer.
Tragekraft	Ungerüstete Ausrüstung: $20 + 10 \times \text{Grundwert}$.

Es gibt Verbrauchsgüter, die Attribute zurücksetzen (Heldenpunkte kommen zurück), heilen, Energie füllen, XP geben, eine laufende Reise sofort beenden oder Schiffe reparieren.

6. ENERGIE, GOLD UND TÄGLICHE BELOHNUNG

Energie hat ein Maximum von 100. Sammeln, Jagen, Angeln und Bergbau auf Reisen kosten je 20 Energie. Loslaufen selbst kostet keine Energie. Regeneration hängt von der effektiven Ausdauer ab.

Tägliche Belohnung: Tag 1 gibt 50 Gold, dann jeweils das 4/3-Fache, gedeckelt bei 1000 Gold. Unterbrichst du die Serie, beginnt sie wieder bei Tag 1.

Niederlage in Begegnung oder gegen Weg-Gegner: 10 % Goldverlust, Leben auf 20 % der Maximal-HP (mindestens 1). Die Reise wird abgebrochen — du bleibst am Ausgangsort, auch wenn Texte vom „letzten sicheren Ort“ sprechen.

7. DIE KARTE, FOG OF WAR UND REISEN ZU FUSS



Die Spielkarte — Küste, Kanal und Festland wie im Browser

Orte sind durch Wege mit Reisezeit in Minuten verbunden. Du kannst eine direkte Kante wählen oder eine längere Route. Britannien erreichst du zu Fuß nicht über den Kanal (die Verbindung Festland–Londinium wird entfernt). Island, Grönland, Vinland und Afrika verlangen das Schiff.

Unentdeckte Nachbarn erscheinen als graue Punkte ohne Namen. Regionen wie Britannien, Island, Grönland, Amerika und Afrika bleiben im Nebel, bis du sie besuchst oder die Region entdeckst. Eine berechnete Route nutzt nur Wege, deren beide Enden du schon kennst.

Unterwegs, wenn Energie reicht: Kräuter sammeln, jagen (sofortige Begegnung, Wahrnehmung hilft hier nicht), angeln (Beruf plus Angelplatz), Bergbau (Beruf, Stärke mindestens 5, Erzplatz). Auf See nur Angeln.

Lange Landwege nach Copnic: vom Opferstein der Ahnen und vom Bergischen Land — die Dauer richtet sich nach der Kartenentfernung (weit, also Stunden Spielzeit, begrenzt zwischen 240 und 720 Minuten vor Marschtempo und Wetter).



Zur See: eigenes Schiff auf der Nordsee

8. WETTER, TAG UND NACHT

Wetter wechselt alle vier Stunden deterministisch: trocken ($\times 1,00$), Regen ($\times 1,20$), Gewitter ($\times 1,15$), Schnee ($\times 1,40$), Sturm ($\times 1,30$) auf die Reisezeit. Die Monatswahrscheinlichkeiten folgen einem mitteleuropäischen Klima. Tag auf der Karte etwa 6–20 Uhr, danach Nacht. Die Uhrzeit ändert die Minuten nicht, aber Temperaturanzeige und Stimmung. Germanische Festtage können zeitlich begrenzte XP-Boni auf Aktionen legen.

9. BEGEGNUNGEN, KAMPF, BOSSE UND DUELLE

Beim Reisetart kann eine Weg-Begegnung rollen (Chance je Verbindung, Zeitpunkt zwischen 20 und 90 % der Reise). Wahrnehmung kann sie sofort vermeiden. Kampf: rundenbasiert, Schaden mindestens 1 aus Angriff minus Verteidigung plus kleiner Zufall, Krit verdoppelt. Flucht nach Geschick; misslingt sie, kassierst du noch einen Treffer, kannst aber trotzdem „entkommen“. Tiere können mit Beruf Kürschner ein Fell dropen.

Pfadwächter (NPC-Kämpfer mit Wegsperre) stehen vor Ort. Du kämpfst rundenbasiert — ihre Trefferpunkte sind persistent für alle Spieler — oder kaufst dir den Weg frei, wenn erlaubt. Keine Flucht in diesem Kampf. Manche verschwinden nach der Niederlage, andere geben einen einmaligen Pass.

Bosse können solo oder als Gildenkampf (nur Gildengründer startet, alle bestätigten Mitglieder, bis 80 Runden) angegangen werden. PvP-Duelle ab Stufe 10 über das Profil: Einladung annehmen oder ablehnen. Die eigentliche Kampfauflösung ist noch als „folgt später“ vorgesehen.



Die Hütte — Lager, Feuer, Rückzugsort

10. SCHIFFE UND SEEFAHRT

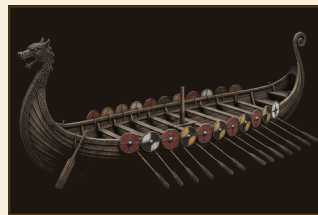
Bauen nur in einer Hafenstadt mit Station Schiffsbauer, wenn du den Beruf Schiffsbauer hast und genug Seefahrt sowie Gold. Es gibt sieben Typen. Planken aus Fichte oder Eiche existieren als ungewöhnliche Gegenstände und Holzfäller-Rezepte, werden beim Bau aber nicht verbraucht. Schiffe handelst du auch auf dem Markt. Anlegen in Häfen (Typ Hafenstadt oder namentlich Reykjavík, Herjólfssnes, Leifsbúðir). Londinium ist kein Segelhafen; Camulodunum übernimmt die britische Anlegestelle.

Auf See steuerst du in Echtzeit auf der Seekarte. Segelverschleiß hängt vom Typ ab; sinkt der Zustand unter 1 %, ist das Schiff verloren und du kehrst zum Heimathafen zurück. Reparatur in jeder Hafenstadt gegen Gold (je fehlenden 10 %-Schritt zufällig 500–750) oder mit Reparatur-Kits (klein 30 %, mittel 65 %, groß 100 %).



KARFI

800 Gold · Seefahrt 1 ·
Küstenboot, zäh, langsam.
Reicht für den Kanal nach
Britannien, nicht bis Island.



BYRDING

2500 Gold · Seefahrt 5 ·
Gedecktes Küstenfahrzeug für
kürzere Handelsfahrten.



KNORR

6000 Gold · Seefahrt 10 · Breites
Lastschiff. Island-tauglich. (Im Spiel
heißt der Typ Knorr, nicht Knarr.)



SNEKKE

12000 Gold · Seefahrt 16 ·
Schlankes Langschiff, schnell an
Küste und offener See.



SKEID

18000 Gold · Seefahrt 20 · Langes Kriegsschiff, schneller und weiter als die Snekke.



DREKI

28000 Gold · Seefahrt 28 · Drachenschiff mit goldenem Steven, weitreichend.



BUSSE

58000 Gold · Seefahrt 40 · Das größte Langschiff. Nimmt beim Segeln keinen Segelschaden (God-Mode-Boot).

BUSSE. Im aktuellen Spiel nimmt die Busse beim Segeln keinen Segelschaden. Sie bleibt das teuerste, weitreichendste Schiff und verlangt Seefahrt 40.

11. LÄNDER UND ORTE DER WELT

Die Welt ist größer als die Startregion Germanien. Unten stehen Orte, die der Spielcode namentlich kennt oder anlegt. Weitere Dörfer, Wälder und Ruinen kommen aus der Datenbank.

GERMANIEN UND DER OSTEN

Typische Anker: Colonia am Rhein, Externsteine, Teutoburger Wald, Lippeniederung, Sauerland, Bergisches Land, Opferstein der Ahnen, Bockholt/Bocholt nahe der niederländischen Grenze, Donar-Eiche, Alte Gerichtslinde, Tolbiacum, Noviomagus, Forum Hadriani, Lugdunum Batavorum. Copnic liegt weit im Osten als Sprewanen-Sitz. Das Festland der Karte zieht sich noch weiter nach Osten, damit niemand mit dem Schiff „hintenrum“ nach Vinland fährt.

BRITANNIEN

Inselorte unter anderem Londinium, Camulodunum, Durovernum, Lindum, Verulamium, Eboracum, Deva, Viroconium, Glevum, Corinium, Calleva Atrebatum, Stonehenge, Reginorum, Venta Belgarum, Durnovaria, Isca Dumnoniorum. Camulodunum ist Hafenstadt nordöstlich von Londinium — erste römische Hauptstadt der Provinz.

GALLIEN, HISPANIA, ITALIA

Süden und Westen: Burdigala (Handelshafen, Schiffsbauer), Narbo, Massilia, Nemausus, Arelate, Gades, Hispalis, Corduba, Carthago Nova, Tarraco, Caesaraugusta, Numantia, Pompaelo. Italia: Genua, Mediolanum, Verona, Patavium, Ravenna, Ariminum, Florentia, Roma, Ostia, Via Appia, Capua, Neapolis, Pompeii, Brundisium, Aquileia, Tarentum, Rhegium, Pisae.

ISLAND, GRÖNLAND, VINLAND, AFRIKA

Island liegt nördlich, Ankerhafen im Reykjavík-Muster. Grönland: Hafen Herjólfssnes am Kap Farvel, dazu viele norröne Siedlungsnamen der Ostsiedlung und Westsiedlung, darunter Brattahlíð, Garðar, Hvalsey, Sandnes — Inland auf der Karte, aber per Code nur über See erreichbar, ohne Fußwege vom Festland. Vinland: nur Leifsbúðir. Afrika: Carthago am Golf von Tunis, ebenfalls vorerst ohne Inlandnetz.

HINTERGRUND — HERJÓLFSNES UND BRATTAHLÍÐ. Herjólfur Bárðarson gilt als früher Siedler an der Südspitze Grönlands. Brattahlíð war der Sitz Eriks des Roten im Eiríksfjörður; Garðar wurde Bischofssitz. Hvalsey ist durch die Steinkirche und eine überlieferte Hochzeit 1408 bekannt — lange nach der klassischen Wikingerzeit, aber Teil derselben Siedlungslandschaft.

12. BERUFE, HANDWERK, KRÄUTER UND FISCH

Du kannst höchstens einen Haupt- und einen Nebenberuf führen. Jede Herstellung gibt +10 Fertigungs-XP. Hauptberufe laut Spielwelt unter anderem Kräuterkundiger, Alchemie, Schiffsbauer, Kriegskunst; Nebenberufe Angeln, Bergbau, Kürschner. Holzfäller ist im Handwerkscode fest verdrahtet (Schiffsplanken).

Feste Alchemie-Rezepte: Mittlerer Heiltrank (ab 250 XP: 2 Brennessel, 2 Kamille, 1 Schafgarbe), Großer Heiltrank (500: 3/3/2 plus Johanniskraut), Thors Blitz (1000: je 5 aller Kräuter im Katalog). Weitere Rezepte liegen in der Datenbank.

Builtin-Kräuter: Baldrian, Beifuß, Brennessel, Eibe, Holunder, Johanniskraut, Kamille, Salbei, Schafgarbe, Wacholder, Wolfsbane. Fische unter anderem Hering, Karpfen, dazu weitere Arten mit Bildern im Spiel.



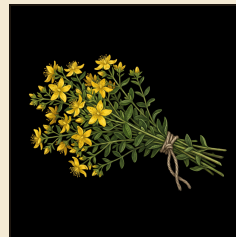
Brennessel



Kamille



Schafgarbe



Johanniskraut



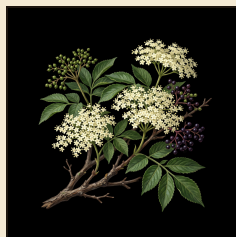
Baldrian



Beifuß



Eibe



Holunder



Salbei



Wacholder



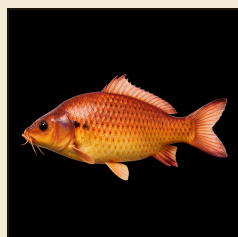
Wolfsbane



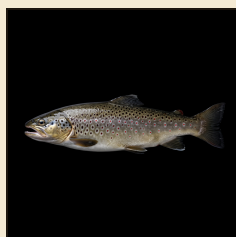
Schiffsplanke



Hering



Karpfen



Forelle



Zander



Hecht



Barsch



Brasse

Planken im Spiel: Schiffspanke, Schiffspanke (aus Fichtenholz), Schiffspanke (aus Eichenholz). Keine weiteren Brettsorten.

13. AUSRÜSTUNG, SLOTS UND VERBESSERUNG

Zehn Slots: Waffe, Nebenhand, Kopf, Brust, Beine, Handschuhe, Stiefel, Umhang, Amulett, Ring. Seltenheiten: gewöhnlich, ungewöhnlich, selten, episch, legendär. Hohe Upgrade-Stufen heben die angezeigte Seltenheit (ab +4 selten, ab +8 episch, sofern nicht schon höher).

Verbessern nur vor Ort beim Waffenmeister bzw. Ausrüstungsmeister, maximal +9. Jeder Erfolg erhöht jeden Bonus des Stücks um 1. Fehlschlag: Gold weg, Stufe bleibt. Waffenkosten steigen von 5000 Gold / 50 % bei +0 bis 100000 Gold / 1 % bei +8. Rüstung: halbe Kosten, +5 Prozentpunkte Chance.



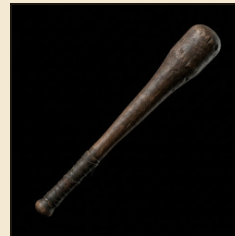
Eisenschwert



Rostiges Schwert



Römisches Kurzsword



Keule



Keltischer Rundschild



Nasalhalm



Lederjacke



Wildlederweste



Stoffhemd



Alte Lederhose



Lederhandschuhe



Lederstiefel



Lederumhang



Wolfsfellumhang



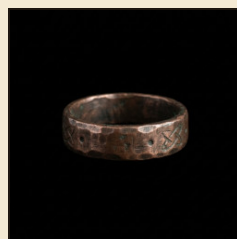
Fuchsfellkappe



Amulett



Njord-Amulett



Diebesring

14. DIE EIGENE HÜTTE

Eine Hütte pro Charakter, Standardkosten 200 Gold (Admin-Einstellung). Bau nicht während einer Reise. Baust du woanders neu, ist die alte Hütte samt komplettem Lager verloren. Auf der Karte markiert sie ein Haus-Symbol.

Nur am Standort: ein- und auslagern (Auslagern prüft Tragekraft), am Feuer fischen essen wenn du Angeln kannst (Heilung laut Fischdefinition), Handwerk über gelernte Berufe. Bist du woanders oder unterwegs, siehst du nur, was wirklich in der Hütte liegt — nicht das Inventar, das du bei dir trägst.

15. AUFGABEN

Aufgaben kommen von der Story (Ketten Tutorial und Britannien), von NPCs oder vom Ort. Ziele können sein: Ort erreichen oder aufdecken, Stufe, Attribut, Schiff, Gegenstand, Gegner, Rohstoff, Gold, Heldenpunkt, Ausrüsten, Nachricht, Freund, Marktangebot, viele Orte entdecken, Reisen. Belohnungen: Gold, XP, Ruhm, Gegenstände, Rohstoffe. NPC-Quests musst du oft zum Geber zurückbringen.

Bewohner haben eigene Dialoge und Rollen: Händler, Lehrer, Questgeber, Waffenmeister, Ausrüstungsmeister, Feilscher. Unten eine Galerie der Porträts aus dem Spiel — die Namen der einzelnen Leute stehen in der Welt, nicht fest in dieser Liste.



Bewohner



Bewohner



Bewohner



Bewohner



Bewohner



Bewohner



Bewohner



Bewohner



Bewohner



Bewohner



Bewohner



Bewohner



Bewohner



Bewohner



Bewohner



Bewohner



Bewohner



Bewohner



Bewohner



Bewohner



Bewohner



Bewohner



Bewohner



Bewohner



Bewohner



Bewohner

16. MARKT, GILDE, CHAT, FORUM UND FREUNDE

Markt. Überall nutzbar nach Social-Freischaltung. Angebote: Rohstoffe, Ausrüstung, Verbrauch, Rezepte, Schiffe. Slot-Limit über Charisma.

Gilde. Ab Stufe 10, Gründung am Ort (nicht unterwegs), ohne Goldpreis, Name 3–64 Zeichen. Rollen Gründer und Mitglied, Kasse, Einladungen, Gildenboss-Berichte.

Chat. Global (sprachgetrennt, Deutsch und Englisch teilen den Raum de) und Europa. Maximal 500 Zeichen, Verlauf 100, Pause 2 Sekunden zwischen Nachrichten. Support-Tab öffnet Tickets.

Forum. 20 Themen pro Seite, 15 Beiträge, Titel bis 120, Text bis 8000 Zeichen.

Nachrichten. Betreff 120, Text 4000; Systempost vom Markt, der Gilde oder Fehlern.

Freunde. Anfragen annehmen oder ablehnen. Als online gilt, wer in den letzten drei Minuten gesehen wurde. Die Bestenliste zählt „online“ über 60 Minuten. Listen: Stufe/XP, Reisen, Aufgaben, getötete NPC-Kämpfer, Kriegerwertung (Stufe plus ausgerüstete Boni plus Upgrades).

17. FESTE, RUNEN UND HERKUNFTSSTÄMME

FESTE

Aktive Einträge in der Festtabelle addieren ihren XP-Prozentwert. Das gilt für Kämpfe, Sammeln, Angeln, Bergbau, Quests und XP-Tränke — nicht für Gold.

RUNEN

24 Zeichen des älteren Futhark kannst du sammeln und in einen aktiven Block ziehen. Das Zusammenfügen zu Sets ist angekündigt, hat im aktuellen Code noch keinen Kampf- oder Attributeffekt.

 Fehu	 Uruz	 Thurisaz	 Ansuz	 Raidho	 Kenaz	 Gebo	 Wunjo
 Hagalaz	 Nauthiz	 Isa	 Jera	 Eihwaz	 Perthro	 Algiz	 Sowilo
 Tiwaz	 Berkano	 Ehwaz	 Mannaz	 Laguz	 Ingwaz	 Dagaz	 Othala

HINTERGRUND — ÄLTERES FUTHARK. Das ältere Futhark umfasst 24 Runen und war vom 2. bis etwa 8. Jahrhundert in germanischen Inschriften in Gebrauch (danach jüngeres Futhark im Norden, andere Reihen auf dem Festland). Namen wie Fehu, Uruz, Tiwaz sind gelehrte Rekonstruktionen; die genaue kultische Lesung jeder Rune ist in der Forschung umstritten. Im Spiel sind sie Sammelstücke.

HERKUNFTSSTÄMME (NUR DARSTELLUNG)

Germanisch — Westen. Alemannen, Angeln, Angrivarier, Baiuwaren, Bataver, Brukterer, Burgunder, Chatten, Chauken, Cherusker, Franken, Friesen, Hermunduren, Jüten, Langobarden, Markomannen, Marsi, Quaden, Sachsen, Semnonen, Sueben, Sugambri, Tenkterer, Thüringer, Ubier, Usipeter, Warnen.

Germanisch — Norden und Osten. Bastarnen, Dänen, Gauten, Gepiden, Goten, Heruler, Norweger, Ostgoten, Rugier, Svear, Vandalen, Westgoten.

Keltisch — Gallien. Arverner, Atrebatener, Belger, Biturigen, Carnuten, Eburonen, Häduer, Helvetier, Lemoviken, Lingonen, Menapier, Moriner, Nervier, Pariser, Pictonen, Remer, Santonen, Senonen, Sequaner, Treverer, Veneter.

Keltisch — Britannien und Irland. Briganten, Caledonier, Catuvellaunen, Dobunni, Dumnonier, Icenii, Ordovicer, Pikten, Scotti, Silurer, Trinovanten.

Keltisch — Alpen, Donau und Italien. Boier, Cenomanen, Galater, Insubrer, Noriker, Taurischer, Vindeliker.

Keltisch — Iberien. Keltiberer, Lusitaner.

HINTERGRUND — CHERUSKER UND VARUSSCHLACHT. Die Cherusker sind vor allem durch Arminius und die Niederlage römischer Legionen im Teutoburger Wald (9 n. Chr.) bekannt — Jahrhunderte vor der Wikingerzeit. Der Spielort Teutoburger Wald trägt diese Erinnerung, ohne dass dein Stamm dadurch Kampfbonus erhält.

HINTERGRUND — ICENII UND BOUDICCA. Die Icenii im Osten Britanniens erhoben sich unter Boudicca gegen Rom. Camulodunum, Londinium und Verulamium brannten. Im Spiel sind das begehrte Orte auf der Insel, erreichbar über den Seeweg.

MEHR HINTERGRUND ZU DEN STÄMMEN

Die folgende Übersicht ist Geschichtswissen zur Einordnung, kein Regeltext. Kein Stamm im Spiel gibt Stärke, Gold oder Schiffe.

Cherusker, Chatten, Brukterer, Sugambri, Usipeter, Tenkterer, Marsi, Angrivarier. Das sind Namen der römischen Germanienkriege. Arminius einte zeitweise mehrere Stämme gegen Varus. Die Chatten sitzt man oft an der oberen Eder, die Brukterer zwischen Lippe und Ems, Sugambri am Niederrhein. Teutoburger Wald, Lippeniederung und Externsteine im Spiel liegen in genau dieser Erzählgegend — ohne dass daraus ein „Cherusker-Bonus“ folgt.

Sachsen, Angeln, Jüten, Friesen, Chauken. Nordseeküste und später die Überfahrt nach Britannien: Angeln und Sachsen gaben England seinen Namen, Jüten Kent, Friesen blieben an der Küste. Chauken beschreibt Tacitus als bedeutendes Volk zwischen Ems und Elbe. Wer im Spiel nach Britannien segelt, folgt derselben Seeroute, nur Jahrhunderte verdichtet.

Franken, Alemannen, Baiuwaren, Thüringer, Burgunder, Langobarden. Das sind die großen Nachfolgervölker der Völkerwanderungszeit. Franken am Rhein, Alemannen am Oberrhein, Baiuwaren in Bayern, Thüringer in der Mitte, Burgunder später an der Rhône, Langobarden nach Italien. Colonia, Tolbiacum und die rheinischen Kastelle im Spiel gehören in ihre Nachbarschaft.

Sueben, Semnonen, Markomannen, Quaden, Hermunduren, Warnen. Sueben ist ein weiter Sammelbegriff; Semnonen gelten als zentraler Kultverband (heiliger Hain bei Tacitus). Markomannen und Quaden stoßen in den Markomannenkriegen an die Donau. Semnonen sind nicht „die Berliner“ — der Spielort Copnic gehört zu den späteren Sprovanen, nicht zu den Semnonen der Kaiserzeit.

Dänen, Svear, Gauten, Norweger, Goten, Ostgoten, Westgoten, Vandalen, Gepiden, Heruler, Rugier, Bastarnen. Norden und Osten: Svear um den Mälaren, Gauten in Götaland (Beowulf), Dänen auf den Inseln und in Jütland. Goten wandern nach Süden; ost- und westgotische Reiche in Italien und Hispania. Vandalen nach Afrika — deshalb liegt Carthago als ferner Hafen auf der Karte, auch wenn die Stadt älter und punisch ist. Bastarnen sitzen weiter östlich an der unteren Donau, historisch umstritten germanisch.

Häduer, Arverner, Sequaner, Helvetier, Treverer, Nervier, Belger, Parisii, Veneter. Gallien vor und unter Caesar: Häduer als römische Verbündete, Arverner mit Vercingetorix, Helvetier am Genfersee (Genava im Spiel), Treverer an der Mosel, Veneter als Seefahrer der Armorica. Lutetia der Parisii wird später Paris; im Spiel bleibt der antike Name.

Briganten, Icení, Catuvellaunen, Silurer, Ordovicer, Dumnonier, Pikten, Scotti, Caledonier. Britannien und der Norden: Briganten in Yorkshire (Eboracum), Catuvellaunen nördlich der Themse, Silurer und Ordovicer in Wales, Dumnonier in Cornwall (Isca Dumnoniorum). Pikten und Caledonier nördlich des Hadrianswalls, Scotti aus Irland — im Spiel als Herkunftsschmuck, die Inselkarte selbst endet bei den genannten Römerorten und Stonehenge.

Boier, Noriker, Vindeliker, Insubrer, Taurisker, Cenomanen, Galater. Alpen und Italien: Boier in Böhmen und der Po-Ebene, Noriker in Österreich, Vindeliker um Augsburg, keltische Gruppen in der Gallia Cisalpina. Galater sind Kelten in Anatolien nach der Wanderung des 3. Jahrhunderts v. Chr. — weit östlich der Spielkarte, aber im Stammbaum der Herkunft.

Keltiberer und Lusitaner. Inneres Hispania und Westen (Lusitania, später Portugal). Numantia steht für den Widerstand gegen Rom, Gades für den uralten phönizischen Hafen am Atlantik. Die hispanischen Positionen im Spiel ziehen genau diese Achse: Gades, Hispalis, Corduba, Carthago Nova, Tarraco, Caesaraugusta, Pompaelo.

HINTERGRUND — HUSAREN UND ANDERE FEHLZUSCHREIBUNGEN. Husaren sind frühneuzeitliche Reiter, keine antike oder frühmittelalterliche gens. Sie gehören nicht zur Herkunftsliste. Ebenso sind Wikinger keine „Rasse“, sondern eine Tätigkeit: nordische Leute auf Fahrt. Dein Charakter kann Däne sein und trotzdem nie ein Schiff bauen — oder Cherusker und trotzdem nach Vinland segeln.

HINTERGRUND — RELIGION IM SPIEL. Donar-Eiche, Opferstein, Njord-Amulett, Thors Blitz, Runen: das Spiel leiht Namen aus germanischer Religion und Saga, ohne ein durchmodelliertes Pantheon-System. Es gibt keinen Gott, der Attribute umrechnet, außer dem, was Items und der Trank „Thors Blitz“ tun. Römische Orte (Roma, Ostia, Via Appia, Colonia) stehen daneben als Imperium, nicht als zweites Magiesystem.

HINTERGRUND — KARTHAGO UND ROM. Karthago war die große Rivalin Roms im westlichen Mittelmeer, zerstört 146 v. Chr., später römische Colonia. Der Spielhafen Carthago in Afrika ist ein ferner Zielpunkt für Seefahrer, analog zu Vinland im Westen: ankommen, staunen, vorerst nicht ins Inland weiterziehen. Carthago Nova in Hispania ist eine andere Stadt (Cartagena).

HINTERGRUND — ALTHING UND ISLAND. Das Althing am Þingvellir gilt als eine der ältesten überlieferten Volksversammlungen (930). Island wurde im 9. und 10. Jahrhundert von Norwegen und den Britischen Inseln besiedelt; Ingólfur Arnarson steht am Beginn der Landnámabók. Reykjavík im Spiel ist der nördliche Ankerhafen dieser Insel, die zu Fuß vom Festland unerreichbar bleibt.

18. DIE BRITANNIEN-STORY IM DETAIL

Nach dem Tutorial schaltet die Reihe *Brittania* frei. Die Stufen sind im Code fest verdrahtet und führen dich vom Festlandhafen über Seefahrt zum Inselreich.

AUFGABE	ZIEL	BELOHNUNG (CODE)
Auf zum Hafen	Lugdunum Batavorum erreichen (ersetzt die ältere Aufgabe „Inselreich“)	Story-Fortschritt
Seefahrt erlernen	Seefahrt 5 — Beruf Schiffsbauer möglich	1000 Gold, 3500 XP
Ein Schiff steuern	Seefahrt 10	5000 Gold, 5000 XP, plus 5 Schiffsplanken falls die Vorlage existiert
Ein eigenes Schiff	Irgendein Schiff besitzen (bauen oder Markt)	5000 Gold, 5000 XP
Der Hafen Camulodunum	Camulodunum anlaufen	5000 Gold, 5000 XP
Der Ort Londinium	Londinium zu Fuß auf der Insel	5000 Gold, 5000 XP
Sechs Orte in Britannien	6 Inselorte entdecken	3500 Gold, 3500 XP
Der geheimnisvolle Ort Stonehenge	Stonehenge erreichen	5000 Gold, 5000 XP
Zwölf Orte in Britannien	12 Inselorte	Story
Ein Byrding	Typ Byrding besitzen	Story
Große Reparatur-Kits	Große Kits beschaffen	Story

HINTERGRUND — LUGDUNUM BATAVORUM. Bei Leiden/Katwijk lag das römische Kastell der Bataver an der Rheinmündung. Im Spiel ist das der natürliche Sprungbrett-Hafen zur Nordsee: von hier denkst du in Schiffen, nicht mehr nur in Fußwegen.

HINTERGRUND — STONEHENGE. Der Steinkreis auf der Salisbury Plain ist Jahrtausende älter als Rom und Wikinger. Im Spiel bleibt er ein „geheimnisvoller Ort“ auf der Inselkarte — Kreisheiligtum, kein erklärtes Rätsel mit Lösungstext.

19. SCHIFFSKOMMANDO, REPARATUR UND SINKEN

Seite Schiffskommando: Du gehst nur an Bord, wenn dein Schiff hier im Hafen liegt. Dann siehst du die Seekarte, steuerst Kurs, setzt oder bergst Segel je nach Umsetzung der Steuerung, und legst in erlaubten Häfen an. Die alte 12-Stunden-Klickfahrt nur nach Island ist abgeschaltet; Island erreichst du durch echtes Segeln.

Anker-Referenzen im Code: Festlandseite Lugdunum Batavorum, sonst Forum Hadriani, sonst Noviomagus; britische Seite Camulodunum; Island Reykjavík. Liegeplätze werden neben dem Orts-Punkt gezeichnet, nicht auf dem Stadtzentrum.

KIT	WIRKUNG	GOLD
Kleines Reparatur-Kit	Nägel, Teer und ein paar Planken. +30 % Zustand	2500
Mittleres Reparatur-Kit	Voller Werkzeugsatz. +65 %	6000
Großes Reparatur-Kit	Werftkiste. Zustand 100 %	9000

Hafenreparatur ohne Kit: je angebrochenen 10 %-Schritt zufällig 500 bis 750 Gold. NPCs, deren Typ „schiff“ enthält, können Kits verkaufen. Zustand unter 1 % nach Segelticks: Schiff weg, Charakter am hinterlegten Heimathafen.

Relative Seezeiten der Typen (Feld sea_travel_minutes, ältere Überfahrtslogik): Karfi 720, Byrding 600, Knorr 480, Snekke 390, Skeid 330, Dreki 270, Busse 200. Segelgeschwindigkeit steigt in derselben Reihenfolge von 0,43 auf 2,30.

20. KAMPFRECHNUNG AN EINEM BEISPIEL

Angriff = 5 + Stärke × 2. Verteidigungswert = gerundet Verteidigung × 1,5. Schaden pro Treffer = max(1, Angriff – Verteidigung + Zufall –2 bis +2). Krit verdoppelt.

Beispiel: Stärke 10, Verteidigung 8, kein Blutausch, keine Rüstung. Angriff 25, Verteidigungswert 12. Rohdifferenz 13, nach Zufall 11 bis 15, Krit bis 30. Geschick 10: Kritchance 25 %, Flucht 60 %. Wahrnehmung 8: 16 % Chance, die Wegbegegnung gar nicht erst zu führen.

Pfadwächter teilen sich die Lebenspunkte über alle Spieler. Wer den Blocker fast tot geschlagen hat, hinterlässt ihn geschwächt. Freikauf kostet das am Kämpfer hinterlegte Gold, sofern erlaubt.

Wettergewichte (Reihenfolge trocken, Regen, Gewitter, Schnee, Sturm; relative Häufigkeit, nicht Prozent direkt):

MONAT	GEWICHTE
Januar / Februar	viel Schnee und Sturm, wenig Gewitter
März / April	Mischung, Schnee nimmt ab
Mai–August	kein Schnee, mehr Trockenheit und Gewitter
September–Oktober	Stürme nehmen zu
November–Dezember	wieder Schnee und nasse Stürme

Basistemperatur der Anzeige in °C nach Monat: 3, 4, 8, 12, 16, 20, 23, 22, 17, 12, 7, 4, plus Tagesgang und Wetteroffset (Schnee –6).

21. DOWNLOADS UND CLIENTS

Die Spielwelt bleibt online. Unter /downloads liegen Programme für den eigenen Rechner. Linux: 64-Bit-Archiv (x86_64), entpacken und GermanicEmpire starten. Windows 7/10/11 und Android-APK sind auf der Seite vorgesehen; iOS ist derzeit nicht verfügbar. Version der Pakete 1.0.0 laut Katalog.

Der Browser bleibt der volle Client. Desktop-Einstieg nutzt dieselben Konten.

22. REGELWERK UND FAIRPLAY

1. Bugs nicht ausnutzen, sondern über den Support melden.
2. Keine Bots, Auto-Klicker oder Automatisierung — das Spiel ist für manuelles Spielen gedacht.
3. Ein Account je E-Mail; Zweitaccounts nicht zum Selbstwerben oder zum gegenseitigen Füttern.
4. Respekt im Chat, in Nachrichten und in der Gilde: keine Beleidigung, Hassrede, Belästigung, Spam.
5. Zugangsdaten nicht weitergeben; du haftest für deinen Account.
6. Keine irreführenden oder beleidigenden Namen, kein Vortäuschen von Team-Rollen.
7. Kein Handel mit Accounts, Gold oder Items gegen Echtgeld außerhalb offizieller Wege.

Verstöße können Verwarnung, Sperre oder Löschung bedeuten. Fragen und Meldungen über den Support.

23. TIPPS FÜR DEN ANFANG

- Spiele zuerst die Tutorial- und Britannien-Aufgaben — sie führen durch Reisen, NPCs und die ersten Systeme.

- Marschtempo und Wahrnehmung machen das Landleben angenehmer; Seefahrt und Schiffsbauer öffnen Island und alles Dahinter.
- Lege eine Hütte an, sobald du 200 Gold hast, aber nicht an einem Ort, den du nie wiedersehen willst.
- Rüste nicht alles auf +9, bevor du weißt, welches Stück dich lange begleitet — die Chancen fallen steil.
- Karfi reicht über den Kanal. Für Island brauchst du ein seetüchtigeres Schiff (Knorr und größer laut Reichweitenlogik).
- Bestätige die E-Mail, bevor du Markt und Gilde brauchst.
- Schau täglich vorbei: Streak-Gold und Feste lohnen sich, ohne dass du stundenlang farmen musst.

Diese Anleitung beschreibt Germanic Empire so, wie der Spielcode und die mitgelieferten Grafiken es hergeben. Namen einzelner Händler, genaue Dropchancen und neu gesetzte Orte erfährst du in der Welt selbst — dort, wo der Nebel weicht.

24. GLOSSAR

BEGRIFF	BEDEUTUNG IM SPIEL
Bluttausch	Attribut, intern Weisheit: +1 auf fünf andere Werte je Punkt
Busse	Größtes Schiff, Seefahrt 40, kein Segelschaden
Camulodunum	Britischer Segelhafen, nicht Londinium
Copnic	Östlicher Sprewanen-Ort, später Köpenick / Raum Berlin
Fog of War	Unentdeckte Orte und Regionen bleiben grau bzw. unsichtbar
Heldenpunkt	Ein Punkt pro Stufe, frei auf Attribute
Herjólfssnes	Grönland-Hafen, Kap Farvel
Hütte	Ein Lagerort, Neubau löscht den alten
Karfi	Kleinstes Schiff, Kanal ja, Island nein
Knorr	Lastschiff; Alias Knarr nur intern
Leifsbúðir	Vinland-Hafen, kein Inlandweg
Lugdunum Batavorum	Festlandhafen der Britannien-Story
Marschtempo	Kürzt Fußreise, maximal auf 10 % der Basiszeit
Pfadwächter	NPC-Kämpfer mit blocks_path, geteilte HP
Schiffsbauer	Beruf plus Hafenstation plus Seefahrt 5
Social-Gate	Chat/Markt/Gilde/Forum erst nach E-Mail, keine Gäste

HINTERGRUND — RÖMER, GERMANEN, NORDLEUTE IN EINER KARTE. Wer pedantisch datiert, findet Anachronismen: Varusschlacht, Boudicca, Colonia, Althing, Vinland und Karthago liegen Jahrhunderte auseinander. Germanic Empire behandelt sie als Schichten derselben mythischen Landkarte. Die Anleitung trennt deshalb Spielregel (was der Code tut) und Hintergrund (was Historiker oder Sagas dazu sagen).

Weitere Tiefe liegt in der Welt: jeder Händler, jedes Fell, jedes noch nicht in dieser PDF genannte Dorf. Nimm die Karte, lauf, segel, frag im Chat. Die Anleitung soll dich ausrüsten — die Saga schreibst du selbst.

✦ GERMANIC-EMPIRE.COM ✦