

Walküra

Sonderregeln und Regeländerungen

Diese Regeländerungen beziehen sich allesamt auf die Basisregel vom Winter 2000/2001. Sie stammen zum größten Teil aus den Segmenten Asgard und Davaria, bzw. von deren Vorbildern.

Seite 12 / 1.7.3. Gelände und Symboltabelle

Zusätzlich zu den in der Tabelle aufgeführten Geländeformen gibt es u.a. noch:

Gelände	Kürzel	Farbe	Hst	Einwohner	Einnahmen	Symbol
Riffe	rif	sw/d	0	0	0	▲
Höhle	höl	sw	-	0	0	Ω
Ruine	ru	sw	-	0	0	**
Metropole	MET	rt	-	200.000	12.000	⚙

Außer den hier aufgeführten Besonderheiten könnte es noch weitere geben, die die Herrscher aber erst im Laufe des Spiels (wenn überhaupt) kennenlernen werden.

Riffe werden magisch erspäht oder indem man in sie hineinfährt. Seeheere erleiden bei der Kollision bis zu 50% Verluste und brechen ihre Fahrt ab. Ein bereits bekanntes Riff kann vorsichtig durchquert werden. Dazu muß das SH über dem Riff seine Fahrt abbrechen, um im nächsten Mond normal weiterzuziehen. Bei vorsichtiger Überquerung erleidet das SH bis zu 10% Verluste. Das Symbol für das Riff ist das des Gebirges auf blauem Grund. Im eigenen Küstengewässer erleidet man durch Riffe keinerlei Nachteile.

Höhlen können nur durch Sonderbefehl betreten werden und sind bekanntermaßen verseucht mit Monstern und Moneten (so singen zumindest die Skalden und Barden).

Ruinen schließlich betritt man, indem man die entsprechende Gemark betritt, ansonsten gilt Ähnliches wie für Höhlen.

Über **Metropolen** ist nichts bekannt, außer daß es sie gibt und daß man sie gegen eine Zahlung von 100.000 GS zur Festungsmetropole ausbauen kann.

Es gibt keine **Gletscher**, keine **Eiswüste** und kein **Eismeer**.

Vulkanregel: Im Gegensatz zur Basisregel gibt es auf Walküra nur bis zu 20% Verluste auf und gar keine neben Vulkanen - es sei denn, der Vulkan "bricht aus". Die Chancen dafür betragen 40% bei Betreten der Vulkangemark und 20% beim Betreten einer Nachbargemark. Die Verluste auf einem ausbrechenden Vulkan betragen bis zu 80% und die neben einem Vulkan bis zu 40%. Einzelwesen (Zauberer, Herrscher, ...) werden mit derselben Wahrscheinlichkeit getötet.

Seite 14 / 2.2. Einnahmen

Alle Reiche starten mit 300.000 GS und erhalten im ersten Einnahmemond automatisch 100.000 GS zusätzlich zu Steuern und ev. Einnahmeverdopplung

Seite 14 / 2.3.3. Einnahmeverdopplung

Es gibt nur eine Einnahmeverdopplung.

Seite 14 / 2.3.4. Gewässerhoheiten

Auf Walküra gibt es keine Einnahmen durch Gewässerhoheiten.

Seite 15 / 2.3.5. Einnahmen aus eroberten Rüstorten

Diese Regel wird auf Walküra wie in der Basisregel beschrieben angewandt.

Seite 15 / 2.3.6. Geld-Gold-Schätze

Im Gegensatz zur Basisregel können die Reiche auf Walküra Geld überweisen. Das Geld ist am Anfang des Folgemondes bereits im Reichsschatz und steht voll zur Verfügung.

Seite 15 / 2.3.7. Minen

Mineneinnahmen gibt es jeweils zum Einnahmemonat. Minen müssen gesucht werden. Das Suchen muß durch Sonderbefehl befohlen werden. Das suchende Heer darf sich in diesem Mond nicht bewegen, noch darf es in Kämpfe verwickelt oder magisch beeinflusst werden. Minen gibt es nur in Gemarken der Höhenstufe 3 und 4, es sei denn, es wären Gemarken mit Bauwerken (außer Wällen und Brücken) oder Vulkane. Mehrmaliges Suchen in einer Gemark ist sinnlos. Entdeckte Minen sind in das BCD-Blatt einzutragen, ansonsten besteht eine Einsturzgefahr.

Seite 20 / 3.4. Unterhalt

Das Kapitel **3.4. Unterhalt** wird auf Walküra verwendet. Damit ist die Rüstkapazität von der Einwohnerzahl abgekoppelt – es kommt nur noch auf Kohle an.

Seite 22 / 4.1.2. Überlaufen

Techniker können keine Amazonen überlaufen lassen und umgekehrt.

Seite 24 / 4.6. Der Gefangene

Ein Heer, das Gefangene gemacht hat, muß sie zu Beginn des auf die Gefangennahme folgenden Mondes überlaufen lassen (falls möglich) oder ein Gefangenenheer mit ihnen bilden. Ansonsten werden die Gefangenen ins Zivilleben entlassen. Um einen Gefangenen überlaufen zu lassen, muß für ihn der halbe Rüstpreis bezahlt werden. Dies gilt auch für tote Rüstgüter. Gefangene aus Gardeheeren, Amazonen von Technikern bzw. Techniker von Amazonen können nicht zum Überlaufen gebracht werden. Werden Gefangene zur Errichtung von Bauwerken herangezogen, so müssen sie schon als Gefangenenheer organisiert sein und dürfen sich im Baumonat nicht bewegen.

Gefangene können auch zur BKA-Gewinnung eingesetzt werden. Dafür müssen gefangene Amazonen zu Technikern in die Hauptstadt gebracht werden, wo sie in einem Kolloseum (o.ä.) zur Unterhaltung "verheizt" werden. Die Gefangenen sind dann tot. Die Beschreibung dieses Vorgangs bringt 10-25 BKA-Punkte pro Seite, zusätzlich zu anderer Kultur und ist nicht von dem Punktemaximum betroffen. Gefangene Techniker können von Amazonen ähnlich "verheizt" werden.

Seite 26 / 4.9. Der Held

Diese Regel findet auf Walküra Anwendung.

Seite 28ff / 4.11. Zauberer

Teleportationsregel: Teleportiert ein Zauberer, so muß im Zauberer-Formblatt durch ein "A" (= Anfang des Mondes) oder ein "E" (= Ende des Mondes) der Zeitpunkt der Teleportation kenntlich gemacht sein. Fehlt diese Angabe, wird der Befehl nicht ausgeführt. Teleportiert ein Zauberer zum Monatsende, so tut er dies, nachdem alle Heeresbewegungen und Kämpfe abgeschlossen sind. Es können dann keine weiteren magischen Fähigkeiten mehr angewandt werden, Duelle finden jedoch statt. Zauberer können nicht auf ihren eigenen Standort bannen.

Seite 38 / 4.12. Der Spion

Spione gibt es auf Walküra generell nicht.

Seite 43 / 5.4. Das Seerkundungsheer

SEH existieren auf Walküra.

Seite 54 / 6.5.8. Ein- und Ausschiffen

Das Einschiffen von Seeheeren oder das Ausschiffen von diesen zählt für Landheere als Überwindung einer Höhenstufe. Hat diese Gemark einen (eigenen oder verbündeten) Rüstort, so zählt das Ein- oder Ausschiffen nur als Überwindung einer halben Höhenstufe. Einschiffende Landheere dürfen bereits die volle Anzahl ihrer Bewegungspunkte

verbraucht haben (das Einschiffen verbraucht keine BP), das Ausschiffen hingegen zählt als Bewegung. Ausschiffen von einer Flotte ist jederzeit möglich, Einschiffen auf eine Flotte aber nur dann, wenn sich entweder das Landheer oder die Flotte noch nicht bewegt haben, oder die Flotte ihre Bewegung bereits beendet hat.

Seite 59 / 6.10. Der Sichtbereich

Gesichtete fremde Heere werden auf der Zugfolie von mir wie folgt vermerkt: #kH*, #rH*, #sH*, wobei der * für das entsprechende Reichskürzel steht. An der Stelle des # findet Ihr einen Buchstaben, der Auskunft über die Stärke des Heeres gibt:

Kein Buchstabe	1-25.000 Raumeinheiten
m	25.001-50.000 Raumeinheiten
g	50.001-... Raumeinheiten

Seite 59 / 6.11. Der Gewaltmarsch

Ein Gewaltmarsch ist auf Walküra per Sonderbefehl möglich.

Seite 60ff / 6.13. Lafos

Für das Eintragen aller Heeresbewegungen verwendet Ihr bitte einen blauen Stift, für alles Magische einen grünen und für die Bauwerke einen schwarzen. Euer Reichsgebiet umrahmt Ihr bitte mit einem dicken braunen Folienstift; vergeßt nicht, nur wasserfeste Folienstifte zu verwenden!

Auf jede Zugfolie gehört dann noch Euer Reichsname und die Nummer des aktuellen Zuges. Ich benötige keine Zugfolienkopien von Euch!

Seite 69 / 7.1.3. Eingeschränkter Angriff

Dieses Regelkapitel ist auf Walküra gestrichen.

Seite 79 / 8.5. Belagerung

Diese Regel findet auf Walküra Anwendung.

Seite 89 / 9.4. Verträge

Wollt Ihr Verträge miteinander abschließen, so müßt Ihr mir drei, von beiden Herrschern bereits unterzeichnete Exemplare zuschicken. Ein Exemplar behalte ich, die anderen bekommt Ihr (mit der Unterschrift des Gottes versehen) zurück. Die Verträge sind erst dann wirksam, wenn Ihr sie von mir zurückerhalten habt.

Eure Heere folgen immer ihren Befehlen, auch dann, wenn sie dadurch einen Vertrag verletzen. Insbesondere halten sie auch dann nicht vor dem Reichsgebiet eines Vertragspartners an, wenn ihnen der Vertrag das Betreten verbietet.

Verträge können grundsätzlich nur dadurch gekündigt werden, daß ihre Kündigung im GB öffentlich bekanntgegeben wird. Der Mond, in dem die Kündigung im GB veröffentlicht wird, wird auf evtl. Auslaufristen angerechnet.

Grundsätzlich können alle Reiche miteinander Verträge schließen. Es gibt jedoch einige Kombinationen, die zu teilweise beträchtlichem Stimmungsverlust im Volk (BKA) führen können. Man kann das nur durch Abschluß eines Geheimvertrages verhindern, der jedoch im Falle eines Vertragsbruchs auch keine negativen Auswirkungen hat!

Gesinnungen

Auf Walküra gibt es nur drei Gesinnungen, aus denen die Reiche frei wählen können: gut, neutral und böse.

Seite 89 / 9.5. Der Bürgerkriegsanzeiger

Der BKA spiegelt die Beliebtheit des Herrschers bei der Bevölkerung wieder. Sinkt er unter -99, so bricht im jeweiligen Reich ein Bürgerkrieg aus.

Der Anfangswert des BKA beträgt 100, der Maximalwert liegt bei 1000. Der BKA hat u.a. Auswirkung auf Kämpfe und Einnahmen aus dem Volk. Ein BKA von über 200 bedeutet außerdem, daß der Herrscher Sondersteuern anordnen kann. Diese wiederum schmälern sein Ansehen beim Volk. Spieltechnisch gilt folgende Regelung: Ein Reich mit einem BKA > 200 kann jederzeit BKA-Punkte in Gold eintauschen, wobei es für einen BKA-Punkt 500 GS erhält. Die Tauschabsicht ist auf dem BCD-Bogen anzugeben. Dazu ist die Goldsumme aufzuführen, die als Sondersteuer erbracht werden soll. Sinkt der BKA infolge eines Tausches unter 200 Punkte, so werden trotzdem nur für Punkte über 200 Goldstücke eingetauscht. Versucht der Herrscher in einem Mond mehr als 200 Punkte einzutauschen, so kann dies zu Aufruhr in der Bevölkerung führen.

Folgende Faktoren führen zur Auf- bzw. Abwertung des BKA:

Gotteslästerung	je nach Schwere des Falls
Fehlender Spielzug (ohne Entschuldigung vor ETS)	-50 / keine Auswertung
Pro fehlendem Formblatt, Folie, usw.	-20 / keine Auswertung
Pro Tag nach ETS eingegangener Spielzug	-5 (max. -50, danach keine Ausw.)
Pro Fehler im Spielzug	-5
Eigener Herrscher getötet	-50% (mind. -50)
Eigener Held getötet	-50
Eigener Herrscher gefangen / zw. den Dimensionen	-20 pro Mond
Eigene HST erobert	-20 pro Mond in fremder Hand
Eroberte eigene Festung	-20
Eroberte eigene Stadt oder Burg	-10
Vertragsbrecher für Vertragsbruch	-25
Vertragsbrecher pro Geisel des Geschädigten	-5 (max. -50)
Pro verlorener großer Schlacht	-20
Pro verlorener mittlerer Schlacht	-10
Pro verlorener kleiner Schlacht	-5
Pro verlorenem Zauberduell	-10
Zug rechtzeitig vor ETS eingetroffen	+20

Fehlerfreier Spielzug	+15
Sauberkeit des Spielzuges	-20 bis +10
Getöteter / Gefangener fremder Herrscher	+50
Eroberte fremde HST	+50
Eroberte fremde Festung	+20
Eroberte fremde Stadt oder Burg	+10
Für abgeschlossenen F-Vertrag	+15
Für abgeschlossenen F-Vertrag mit Geiseln	+30
Vertrag zwischen bösem und gutem Reich	-50
Vertrag zw. Amazonen und Technikern	-50% des BKA (mind. -100)
Pro gewonnener großer Schlacht	+20
Pro gewonnener mittlerer Schlacht	+10
Pro gewonnener kleiner Schlacht	+5
Pro gewonnenem Zauberduell	+10
allgemeine Kultur zum Reich	+5 bis +15 pro Seite
aktuelle oder vergangene Schlachtbeschreibungen	+5 bis +20 pro Seite
allgemeine Zeichnungen	+10 bis +25 pro Seite
Zeichnungen zu Kämpfen, Schlachten, usw.	+10 bis +30 pro Seite
Gerüchte, Mitteilungen	+1 bis +5 pro Teil
alles andere	+/- ?

Durch Kultur können pro Mond maximal 150 BKA-Punkte geholt werden (Ausnahme: vgl. der Gefangene).

Bürgerkriegsregel: Es kann zu einem Bürgerkrieg kommen, wenn der BKA unter -99 sinkt oder wenn der Herrscher getötet wird und der BKA dabei unter 300 Punkte sinkt (oder stand). Der Bürgerkrieg bricht immer am Ende des jeweiligen Mondes aus.

Zu Beginn verliert das Reich bis zu 30% aller Rüstorte nebst umliegender 6 KF an die Rebellen. Die Hauptstadt, Tempelstädte und Rüstorte/Gemarken, in denen sich der Herrscher bzw. Helden bei Ausbruch des Bürgerkrieges aufhalten, können nicht aufständisch werden. Alle eigenen Rüstgüter auf Rebellengebiet, auch Seeheere im 1-KF-Bereich eines rebellischen Rüstortes werden aufständisch (Ausnahme: Gardeheere). Seeheere darüber hinaus mit 30%, unabhängig vom Standort.

Die aufständischen Truppen werden von einem SL oder einem Beauftragten geführt. Sie haben Einnahmen und rüsten wie normale Reiche. Werden Rebellen von fremden Reichen angegriffen, so laufen die betroffenen Rüstgüter/Gemarken mit 50%iger Wahrscheinlichkeit über. Andernfalls suchen sie Schutz beim regulären Reich und schließen sich diesem wieder an. Gefangene Rebellen laufen automatisch und ohne Kosten über. Werden Aufständische des eigenen Reiches besiegt, so gibt es dafür keine Kampfeinnahmen.

Während eines Bürgerkrieges hat ein Reich keine Einnahmen aus Minen und Volk. Es können keine Sondersteuern befohlen werden; die reguläre halbjährliche Steuer, Kampfeinnahmen und sonstige Einkünfte sind aber nicht betroffen.

Brach der Bürgerkrieg aus, weil der Herrscher getötet wurde, so kann er nur dann beendet werden, wenn sämtliche Rebellengebiete erobert, oder aber alle rebellischen Rüstgüter besiegt wurden. Brach er aus, weil der BKA unter -99 sank, so ist er außerdem beendet, wenn der BKA auf positive Werte steigt. Nach einem Bürgerkrieg beträgt der BKA mindestens 0 und wird ggf. auf diesen Wert angehoben.

Allgemeines

Verluste für widriges Gelände entstehen pro betretener Gemark. Im eigenen Reichsgebiet gibt es keine Geländeverluste.

Plünderregel: Beim Angriff auf einen verteidigten Rüstort kann den Angreifern per Sonderbefehl befohlen werden, zu plündern. Dies bewirkt für den ganzen Mond einen Kampfkraftverlust von 50%, doch wird der Rüstort bei einem erfolgreichen Angriff zerstört, und die Einnahmen für die Eroberung werden verfünffacht.

Sturmangriff: Die Einnahme eines befestigten Rüstortes setzt nicht den Einsatz von Belagerungsgeräten voraus. Ein Angreifer kann versuchen, den Ort durch einen Sturmangriff zu nehmen. Bei einem Sturmangriff erhalten die Verteidiger zusätzlich 100 Gutpunkte. Ist der Sturmangriff erfolgreich, so bleiben die Verteidigungsanlagen intakt, es sei denn, die Angreifer haben den Befehl zu plündern. Ein Sturmangriff ist nur dann möglich, wenn die Anzahl der eingesetzten BGs kleiner als die minimal benötigte Anzahl an BGs ist.

Bei einem Angriff auf einen befestigten Rüstort erhalten die Angreifer pro eingesetztem BG einen Gutpunkt, bis zu einem Maximum, das den Gutpunkten der jeweiligen Befestigung entspricht. Bei einer Niederlage der Angreifer werden alle BGs zerstört, und die Festungswälle bleiben intakt. Bei einem Sieg der Angreifer bleiben ihnen alle BGs erhalten und die Festungswälle werden zerstört.

Ergänzungen der Gutpunktetabelle

Die Heeresbefehle entscheiden stark über den Ausgang eines Kampfes. Damit Ihr Euch davon einen Überblick machen könnt, folgt hier die dazugehörige Tabelle:

Angreifer↓ Kampfbefehle	Verteidiger				
	a	k	v	r	v ohne Bewegung
a	-	15 A	45 A	60 A	30 V
k	15 V	-	30 A	45 A	30 V
v	45 V	30 V	-	15 A	-
r	60 V	45 V	15 V	-	15 V

"v ohne Bewegung" bedeutet, daß der Verteidiger sich in Stellungen zurückgezogen hat und sich diesen Mond nicht bewegt !

Auch das Gelände hat Auswirkungen auf die Gutpunkte.

Bisher hatten Kriegerheere und Reiterheere unabhängig vom Gelände immer die gleiche Kampfkraft. Dies ist jedoch unlogisch, da z.B. Krieger im Wald effektiver kämpfen als Reiter, während Reiter auf einer freien Fläche überlegen sind.

Folgende Tabelle gibt die Modifikation der Kampfkraft an:

Rüstgut	Gelände	neue KK im Verhältnis zur alten
Krieger	t, tew, twü, ödl, h, hew, hwü	100%
Krieger	sonst	100%
Reiter	t, tew, twü, ödl, h, hew, hwü	133%
Reiter	sonst	75%

Ich hoffe, Euch ist jetzt alles klar. Falls nicht, fragt ruhig!