

Tir an Dhia

Basisregel

(Fassung: Winter 2000/2001)

Impressum

Dieses Regelwerk ist © 2001 by VFBS e.V. Es darf ausschließlich zu nichtkommerziellen Zwecken und kostenlos weiter verbreitet werden. Dieses Impressum darf dabei weder entfernt noch in seinem Inhalt verändert werden.

Homepage: <http://www.tirandhia.de>

allgemeine Infos zu TaD, Kontakt,
Spielervermittlung:

Martin Koch, Lipsweg 13, 34379 Calden-Fürstenwald
Koch-Calden@gmx.de

TAD – Basisregel (2. veränderte Auflage der 7. Ausgabe, überarbeitet im Winter 2000/2001)

Text: Arne Stephan u.a.

Layout: Marc-Hendrik Bremer

Grafik: Werner Achilles, Jürgen Geiger, Jörg Praher, Arne Stephan, Gerhard Ullrich u.a.

Druck: Martin Koch

V.i.S.d.P.: Verein zur Förderung phantastischer Brief- und Simulationsspiele e.V. (VFBS)

 Inhalt

1. KAPITEL - ALLGEMEINES	6
1.1. VORWORTE	6
1.1.1. Vorwort zur 1. Ausgabe	6
1.1.2. Vorwort zur 2. Ausgabe	6
1.1.3. Vorwort zur 7. Ausgabe	6
1.2. DIE REGEL	8
1.3. DAS SPIEL	8
1.4. DIE WELT.....	9
1.5. DIE ZEITRECHNUNG	9
1.6. DIE KARTE	10
1.7. GELÄNDEEINTEILUNG	11
1.7.1. Allgemeines.....	11
1.7.2. Erklärung der Abkürzungen und Erläuterungen.....	11
1.7.3. Gelände- und Symbol-Tabelle.....	12
2. KAPITEL - GELD UND EINNAHMEN	14
2.1. DIE WÄHRUNG.....	14
2.2. DAS STARTKAPITAL	14
2.3. DIE EINNAHMEN	14
2.3.1. Allgemeines.....	14
2.3.2. Steuern	14
2.3.3. Optional: Einnahmeverdoppelung	14
2.3.4. Optional: Gewässerhoheiten	14
2.3.5. Optional: Einnahmen aus der Eroberung von Rüstorten	15
2.3.6. Einnahmen aus Verkäufen, Schenkungen und Schätzen	15
2.3.7. Einnahmen aus Minen.....	15
2.3.8. Einnahmen aus gewonnenen Schätzen.....	16
2.3.9. Einnahmen aus Gewinnen bei Turnieren, Wettbewerben usw.	16
2.4. DER REICHSSCHATZ.....	16
2.4.1. Allgemeines.....	16
2.4.2. Lagerstätten	16
2.4.3. Verlust von Lagerstätten.....	16
2.5. KAUFEN / TAUSCHEN / SCHENKEN / VERLEIHEN.....	17
2.5.1. Allgemeines.....	17
2.5.2. Handel mit Land	17
2.5.3. Handel mit Rüstgütern	17
3. KAPITEL - DAS RÜSTEN	18
3.1. ALLGEMEINES	18
3.2. DIE RÜSTKAPAZITÄT	18
3.2.1. Berechnung der Rüstkapazität	18
3.2.2. Der Volkssturm	19
3.2.3. Überschreitung der Rüstkapazität	19
3.3. DER RÜSTFAKTOR (RF)	19
3.3.1. Der Einzelrüstfaktor.....	19
3.3.2. Der Gesamtrüstfaktor (gRF).....	19
3.4. OPTIONAL: UNTERHALT	20
3.4.1. Allgemeines.....	20
3.4.2. Berechnung des Unterhaltes	20
3.4.3. Ausbleiben des Unterhaltes.....	21
4. KAPITEL - DIE RÜSTGÜTER	22
4.1. ALLGEMEINES	22
4.1.1. Kauf und Verkauf von Rüstgütern.....	22
4.1.2. Das Überlaufen lassen von Rüstgütern.....	22
4.1.3. Rüstgüter ohne Raumfaktoren.....	22
4.1.4. Unterscheidungsmerkmale der Rüstgüter.....	22

4.2.	DER KRIEGER (K)	23
4.3.	DAS PFERD (P)	23
4.4.	DER REITER (R)	23
4.5.	DAS SCHIFF (S)	24
4.6.	DER GEFANGENE (G)	24
4.7.	DAS BELAGERUNGSGERÄT (BG).....	24
4.8.	DER HEERFÜHRER (HF)	25
4.9.	OPTIONAL: DER HELD (HEL).....	25
4.10.	DER HERRSCHER - HEH, HEZ ODER HE	26
4.10.1.	Allgemeines.....	26
4.10.2.	Herrscher als Heerführer (HEH).....	27
4.10.3.	Herrscher als Zauberer (HEZ).....	27
4.11.	ZAUBERER (Z)	27
4.11.1.	Allgemeines I.....	27
4.11.2.	Die Zauberklassen und ihre Fähigkeiten	28
4.11.3.	Bewegung und Teleportation von Zauberern.....	28
4.11.4.	Die Notteleportation	29
4.11.5.	Zauberer in Gefangenschaft.....	30
4.11.6.	Das Zauberduell (Zd).....	30
4.11.7.	Die Fähigkeiten der Zauberer.....	33
4.11.8.	Das Neutralisieren	38
4.12.	DER SPION (SP)	38
4.12.1.	Allgemeines.....	38
4.12.2.	Standardfähigkeiten	40
4.12.3.	Meucheln und andere „Spezialitäten“	40
4.12.4.	Optional: Erfahrung	40
4.12.5.	Allgemeines II	41
5.	KAPITEL - DIE HEERE.....	42
5.1.	DAS KRIEGERHEER (KH)	42
5.2.	DAS REITERHEER (RH)	42
5.3.	DAS SCHIFFSHEER (SH)	42
5.4.	OPTIONAL: DAS SEERKUNDUNGSHEER (SEH)	43
5.5.	DAS GEFANGENENHEER (GH).....	43
5.6.	DAS GARDE- BZW. ELITEHEER (EH).....	44
5.7.	BESONDERES ZU DEN HEEREN.....	44
5.7.1.	Transportregel	44
5.7.2.	Enterregel	45
5.7.3.	Gefangenenregel.....	45
5.8.	ALLGEMEINES ZU DEN HEEREN.....	46
5.8.1.	Heeresgattungen	46
5.8.2.	Austausch von Rüstgütern oder Ladung	46
5.8.3.	Höhenstufen	46
5.8.4.	Geländeverluste	46
5.8.5.	Geländeverluste auf See.....	47
5.8.6.	Riffe.....	47
5.8.7.	Befreiung von Geländeverlusten	47
5.8.8.	Verluste bei Flußüberquerungen	48
5.8.9.	Landheere auf Schiffen	48
5.8.10.	Raumfaktorbegrenzung	48
5.8.11.	Auflösung von Heeren.....	48
6.	KAPITEL - DIE BEWEGUNG.....	49
6.1.	ALLGEMEINES	49
6.2.	VERBRAUCH VON BEWEGUNGSPUNKTEN (BP).....	49
6.3.	BEWEGUNGSMÖGLICHKEITEN DER HEERE	49
6.4.	ABFOLGE DER EREIGNISSE BEIM BETRETEN EINES KLEINFELDES	50
6.5.	ABLAUF DER BEWEGUNG.....	51
6.5.1.	Beginn der Bewegung	51

6.5.2.	<i>Nicht verbrauchte BP</i>	52
6.5.3.	<i>Bruchteile von BP</i>	52
6.5.4.	<i>Abgebrochene Bewegung</i>	52
6.5.5.	<i>Begegnung von Rüstgütern</i>	52
6.5.6.	<i>Ringbegegnung</i>	53
6.5.7.	<i>Entgegengesetzte Bewegung</i>	54
6.5.8.	<i>Ein- und Ausschiffen</i>	54
6.5.9.	<i>Abspalten</i>	55
6.5.10.	<i>Fusionieren</i>	55
6.5.11.	<i>Austausch von Rüstgütern oder Ladung</i>	56
6.6.	FLUß- UND WALLÜBERQUERUNG.....	57
6.7.	WEGEREGEL.....	58
6.8.	KÜSTENGEWÄSSEREGEL.....	58
6.9.	DAS EROBERN.....	58
6.10.	DER SICHTBEREICH.....	59
6.11.	OPTIONAL: DER GEWALTMARSCH	59
6.12.	DAS SPÄHEN.....	60
6.13.	DER LAFOS – ABFASSUNG DES FOLIENZUGES.....	60
6.13.1.	<i>Allgemeines</i>	60
6.13.2.	<i>Zugschema</i>	61
6.14.	DAS HEERESSTÄRKENBLATT.....	65
6.14.1.	<i>Allgemeines</i>	65
6.14.2.	<i>Die Spalten</i>	65
6.14.3.	<i>Besonderes zu den Heeren</i>	66
6.15.	DAS ZAUBERFORMBLATT.....	67
6.15.1.	<i>Allgemeines</i>	67
6.15.2.	<i>Die Spalten</i>	67
6.15.3.	<i>Kürzel</i>	67
7.	KAPITEL - DER KAMPF	69
7.1.	DER HEERESBEFEHL.....	69
7.1.1.	<i>Der Rückzug (r)</i>	69
7.1.2.	<i>Verhandeln (v)</i>	70
7.1.3.	Optional: Eingeschränkter Angriff (ar)	70
7.1.4.	<i>Kombinierter Angriff (k)</i>	70
7.1.5.	<i>Angriff (a)</i>	71
7.1.6.	<i>Vergleich der Befehle</i>	71
7.2.	DER KAMPF.....	71
7.3.	GUTPUNKTE.....	72
7.3.1.	<i>Gutpunktetabelle</i>	73
8.	KAPITEL - BAUWERKE	74
8.1.	ALLGEMEINES.....	74
8.2.	DER BAU VON BAUWERKEN.....	74
8.2.1.	<i>Voraussetzungen/Einschränkungen</i>	74
8.2.2.	<i>Störung eines Bauvorhabens</i>	75
8.3.	DIE ZERSTÖRUNG VON BAUWERKEN.....	76
8.3.1.	<i>Zerstörung durch Naturkatastrophen und Magie</i>	76
8.3.2.	<i>Zerstörung durch den Einsatz von Soldaten</i>	76
8.3.3.	<i>Zerstörung durch den Einsatz von Belagerungsgeräten</i>	77
8.4.	ANGRIFFE AUF BEFESTIGTE RÜSTORTE.....	78
8.5.	OPTIONAL: DIE BELAGERUNG	79
8.5.1.	<i>Beginn einer Belagerung</i>	79
8.5.2.	<i>Auswirkungen einer längeren Belagerung</i>	79
8.6.	DER WALL.....	80
8.7.	DIE STRASSE.....	81
8.8.	DIE BRÜCKE.....	82
8.9.	DER KANAL.....	82
8.10.	DIE BURG (BUR).....	83

8.11.	DIE STADT (ST).....	84
8.12.	DIE FESTUNG (FST)	84
8.13.	DIE HAUPTSTADT (HST).....	84
8.13.1.	<i>Allgemeines</i>	84
8.13.2.	<i>Spielbeginn</i>	84
8.13.3.	<i>Verlegung der Hauptstadt</i>	85
8.14.	DIE FESTUNGSHAUPTSTADT (FHST)	85
8.15.	DIE RUINE	86
9.	KAPITEL - DAS REICH	87
9.1.	DAS REICH (RG)	87
9.2.	DIE VERNICHTUNG / EROBERUNG EINES REICHES.....	87
9.3.	VERHANDLUNGEN MIT ANDEREN REICHEN	88
9.4.	VERTRÄGE	89
9.4.1.	<i>Allgemeines zu Verträgen</i>	89
9.5.	DER BÜRGERKRIEGSANZEIGER (BÜKAZ ODER BKA)	89
9.6.	KOLONIEN IN ANDEREN SEGMENTEN (INV).....	90

1. Kapitel - Allgemeines

1.1. Vorworte

1.1.1. Vorwort zur 1. Ausgabe

Bei der Fassung dieses Spieles haben Ideen aus den Spielen Armageddon, Ragnarök und Diplomatie Pate gestanden. Ich hoffe, daß das Produkt meiner Bemühungen mir wohl gelungen ist!

Recklinghausen, im Oktober 1978

Bernd Weiß, Spielleiter

1.1.2. Vorwort zur 2. Ausgabe

Zu dem Zeitpunkt, als Bernd Weiß das Obenstehende schrieb, dachte er noch nicht einmal im Traum daran, daß sein Spiel einen solchen Beliebtheitsgrad bei einer großen Anzahl von Spielern aus der ganzen Bundesrepublik und sogar aus Österreich erreichen würde. Immerhin spielten damals nur 12 Spieler mit, im Gegensatz zu den heutigen 45 ...

Man kann getrost sagen, das dieses Spiel „Welt der Götter“, oder, wie es früher hieß, „Auge der Götter“, bei dieser rasanten Zunahme an Mitspielern in einigen Monaten sogar das Briefspiel „Diplomatie“ überholt haben wird, das im Moment von ca. 100 Personen gespielt wird.

Da seit diesem Tag im Oktober des letzten Jahres noch einige Regeländerungen notwendig geworden sind, zum größten Teil Ergänzungen der Spielregel, wird nun dieses vollkommen überarbeitete Regelheft in der zweiten Ausgabe ausgegeben. Wir hoffen, daß uns auch in Zukunft alle Mitspieler mit Vorschlägen und Kritik unterstützen und weiterhin mit so viel Spaß mitspielen werden wie bisher.

Mühlheim an der Ruhr, den 1.4.1979 Wolfgang Rölfke, Spielleiter

1.1.3. Vorwort zur 7. Ausgabe

Des Zählens kundigen Lesern wird aufgefallen sein, daß hier mehrere Vorwörter fehlen. Ich will die Geschichte von WdG, die sich auch in diesen Vorwörtern widerspiegelte, aber kurz zusammenfassen.

Die Spielerzahl von „Welt der Götter“ stieg tatsächlich weiter an, bis ein erstes Maximum von etwa 150 Spielern erreicht war. Im gleichen Maße wie die Spielerzahl stiegen jedoch auch die Streitigkeiten unter den Spielleitern und besonders zwischen den Spielleitern und der „Zentralen Spielleitung“ (=Wolfgang Rölfke).

Dies führte im Herbst 1981 schließlich zu einem völligen Zusammenbruch der bisherigen Organisation, zum Ende für diverse Segmente und zum Aufspalten der WdG-Gemeinde in verschiedene Klein- und Kleinstgruppen. Deren wichtigste Vertreter waren „Götterwelt“ (Wolfgang Rölfke), „Welt der Waben“ (Wolfgang G. Wettach) und die nach wie vor „Welt der Götter“ genannte Version des neu gegründeten VFBS e.V.

Lange Jahre hindurch entwickelten sich WdG und der VFBS e.V. gut, so daß sich Mitte der 80'er zeitweise mehr als 200 Spieler auf den verschiedenen Segmenten tummelten. Kontakte mit „Götterwelt“ und „Welt der Waben“ blieben bestehen, aber alle Versuche, die drei Varianten wieder zu vereinen oder zumindest zu einer engeren Zusammenarbeit zu kommen, scheiterten. Die 6. Ausgabe der Basisregel, die 1988 von Dietmar Untersweg veröffentlicht wurde, fiel dann bereits wieder in eine Phase der Stagnation und des langsamen Niederganges, der wie 1981 seinen Ausdruck in zunehmenden Streitigkeiten und Segmentszusammenbrüchen fand.

Im Herbst 1990 trennten sich dann die WdG-Spielleiter vom VFBS e.V. (die Gründe habe ich bis heute nicht so recht verstanden) und schlossen sich dem Imagine e.V. in München an. Die mit dem Vereinswechsel verbundenen Hoffnungen wurden jedoch nicht erfüllt, vielmehr gab es einen völligen Zusammenbruch der Organisation wie auch der Kommunikation zwischen den wenigen, restlichen Segmenten, so daß WdG kurz vor dem Ende zu sein schien.

Auf dem Pfingsttreffen 1994 wurde dann beschlossen, das langsame Sterben von WdG aufzuhalten und endlich wieder eine den Segmenten übergeordnete Organisation zu schaffen, ohne die ein Postspiel wie WdG auf Dauer nicht überleben kann. Auch die Ausarbeitung der dringend benötigten neuen Basisregel wurde in Angriff genommen und schließlich begann man mit der Suche nach einem neuen Namen, da Wolfgang Rölfke („Götterwelt“) den Namen „Welt der Götter / WdG“ für sich beanspruchte und mit rechtlichen Schritten drohte.

Mittlerweile ist ein Teil dieser Ziele erfüllt. Der neue Name lautet „Tir an Dhia“ (die gälische Übersetzung von Welt der Götter), die Organisation beginnt wieder geregelte Züge anzunehmen, die Zahl der Spieler und Segmente steigt und zu guter letzt ist ja auch noch die hier vorliegende neue Basisregel fertig geworden.

Abschließend möchte ich all denen danken, die sich mit Rat und Tat am Entstehen dieser Regel beteiligt haben. Namentlich erwähnen möchte ich dabei Henning Poehl, Klaus Kiermeier, Thomas van Thiel, Harald Czekala, Werner Achilles (Titelbild), Martin Koch und Marc-Hendrik Bremer, ohne die es diese Regel gar nicht, oder nicht in dieser Form geben würde.

Kiel, den 16. November 1996

Arne Stephan, Spielleiter und „Göttervater“

1.2. Die Regel

Die folgende Regel beinhaltet neben den Grundregeln von "Tir an Dhia" einige optionale Regeln, die durch *eine andere und kursiv gedruckte Schriftart* kenntlich gemacht werden. Ob diese Regeln auf dem jeweiligen Segment in Kraft sind, unterliegt der Entscheidung des jeweiligen Spielleiters und ist den jeweiligen Segmentsregeln zu entnehmen. Alle anderen Regeln sind für alle neuen Segmente verbindlich, also solche Segmente, die nach dem Erscheinen dieser Regel gestartet werden.. Änderungen dieser Regeln sind nur mit vorheriger Erlaubnis des SL-Sprechers (Göttervater) und/oder der SL-Versammlung gestattet und vom jeweiligen SL in der Segmentsregel ausdrücklich mitzuteilen.

Jeder Spieler hat das Recht, sich im Zweifelsfalle auf den Wortlaut dieser Basisregel und der jeweiligen Segmentsregel zu berufen. Dabei gilt: keinem Spieler dürfen Nachteile aus Fehlern des SL entstehen. Letztendlich fällt jedoch der SL die Entscheidungen bzgl. der Auslegung der Regeln auf dem jeweiligen Segment.

1.3. Das Spiel

Tir an Dhia - die Welt der Götter - ist ein „Taschenuniversum“, eine der unendlich vielen Realitäten des Multiversums, von denen eine andere das irdische Universum darstellt. In dieser Welt hat der jeweilige Spieler als Herrscher einer Nation unter Betreuung einer Realpolitik die Aufgabe, diese Nation zu führen, auszudehnen und gegen alle Angriffe von Nachbarreichen, herumstreunenden Fabelwesen und Ungeheuern zu verteidigen.

Auch die Kolonisation entlegener Inseln und Länder, das geschickte Taktieren bei Verträgen mit Mitspielern und das Entwickeln und Ausarbeiten der Geschichte und Kultur des eigenen Reiches ist Zweck und Gegenstand des Spieles.

Ein Spielziel als solches gibt es normalerweise nicht und die Spieldauer kann sich über viele Jahre erstrecken! Der Spielleiter (Gott) wacht dabei über die Einhaltung der für alle geltenden „Ewigen Gesetze“ - der Spielregel.

Darüber hinaus finden regelmäßige Treffen aller, die TaD spielen, statt, zum gegenseitigen Austausch, für Turniere und um Spaß zu haben. Meist tritt bei diesen auch die Spielleiterversammlung zusammen, um etwa den Göttervater zu wählen und über Dinge zu entscheiden, die das gesamte TaD-Universum betreffen.

1.4. Die Welt

Die Welt besteht zum größten Teil aus dem, was als das „Große Draußen“ bezeichnet wird - einer unwirklichen, vom Chaos beherrschten Sphäre, die den Weisen auch als „Urs-Larn“ bekannt ist und von der Chaosgöttin Dianara heimgesucht wird. In das „Große Draußen“ eingebettet sind die „Horte der Ordnung“, die meist als Segmente bezeichnet werden. Die Zahl dieser Segmente ist dabei stets unterschiedlich, da es immer wieder zu Zusammenbrüchen der sie umgebenden Schutzgürtel, der „Baryl“, kommt, aber auch ständig neue „Horte der Ordnung“ entstehen. Diese Instabilität wird bewirkt durch den immerwährenden Kampf zwischen Chaos und Ordnung.

In den „Horten der Ordnung“ - ab jetzt nur noch Segmente genannt - leben Fabelwesen und Menschen in mannigfaltiger Form unter dem Schutz ihrer Hüter und Wächter, der Götter. Der Entwicklungsstand der Segmente wird von den Göttern selbstsüchtig auf einem Stand gehalten, der etwa dem der Erde um die Zeitenwende entspricht. Schon manches Reich, dessen Forscher und Wissenschaftler eine gewisse Entwicklungsschwelle zu überschreiten drohten, versank im Dunkel der Geschichte - vernichtet durch Katastrophen „aus heiterem Himmel“.

Um so jünger ein Segment ist, um so weniger ist über es bekannt. Überall gibt es Neues zu entdecken und zu erforschen. Fehlt wohl eine fortgeschrittene Technologie, so gibt es dafür die fast schon alltägliche Magie. Überall leben Zauberer, die gegen ein Entgelt ihre Fähigkeiten in die Dienste eines Herrschers stellen.

Die Segmente bestehen meist zu 50 - 60% aus Meeren und Gewässern. In weiten Teilen des Landes herrscht ein konstantes Klima über das Jahr hinweg, jedoch gibt es zuweilen auch Unwetter und klimatische Besonderheiten. Nicht alle Naturgesetze sind den Bewohnern der Segmente bekannt.

1.5. Die Zeitrechnung

Monatsname	Jahreszeit	Besonderes
Hawar	Winter	–
Rim	Frühling	–
Naliv	Frühling	Einnahmen
Larn	Sommer	Rüsttermin
Hel	Sommer	–
Jawan	Herbst	–
Lud	Herbst	Einnahmen
Agul	Winter	Rüsttermin

Tabelle 1.1: Zeitrechnung

Ein Real-Jahr entspricht einem Jahr auf den Segmenten. Jedes dieser Jahre ist unterteilt in 8 Monate, jeder Monat in 5 Wochen und jede Woche in 6 Tage (Tabelle 1.1).

1.6. Die Karte

Zu Spielzwecken ist die Karte der Welt mit einem Sechseckraster überzogen, damit die Positionierung und die Bewegungen eindeutig bestimmt werden können. Ein einzelnes Hex (Sechseck) wird Kleinfeld (KF) genannt. Jeweils 48 von diesen Kleinfeldern sind in einem Groß-Hex zusammengefaßt. Dieses wird als Großfeld (GF) bezeichnet.

Innerhalb des Spieles sowie in der Korrespondenz der Herrscher untereinander werden die Ausdrücke „Gemark“ (Land) und „Kord“ (See) für ein Kleinfeld und „Provinz“ für ein Großfeld gebraucht. Für das Spiel werden verschiedene Karten benötigt:

(a) Segmentskarte / Reichskarte:

Dies sind die Namen der Karten, die entweder der Spielleiter (Segmentskarte) oder der Spieler (Reichskarte) benutzt, um den Spielzug auszuwerten bzw. abzufassen.

(b) Kurierkarte:

Diese pendelt, wie schon der Name andeutet, mit jedem Zug und jeder Auswertung zwischen Spielleiter und Spieler hin und her. Der Spieler darf sie niemals verändern!

In Abbildung 1.1 ist die Darstellung eines Großfeldes zu sehen. Sie zeigt die Reihenfolge (Numerierung) der Kleinfelder und die Zuordnung der Hexseiten zu den Himmelsrichtungen.

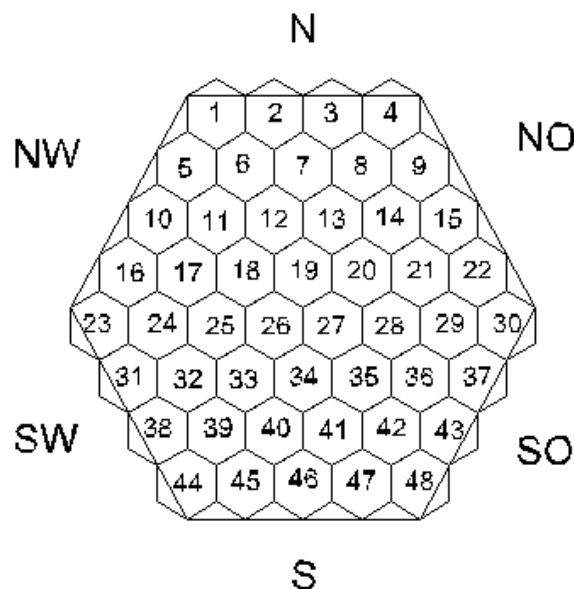


Abbildung 1.1: Hex-Großfeld

1.7. Geländeeinteilung

1.7.1. Allgemeines

Der Durchmesser einer Gemark beträgt etwa 100 km von KF-Seite zu KF-Seite. Es wird die in dieser Gemark dominierende Geländeform dargestellt. Die Einwohnerzahl ist ebenfalls nicht als eine feste Größe zu sehen, sie kann durchaus variieren. Aus Gründen der Spielbarkeit wird jedoch eine feste Einwohnerzahl angenommen. Gleiches gilt für die Städte (welche ebenfalls mehr oder weniger Einwohner haben können) und Burgen (die natürlich bewohnt sind, wobei die geringe Zahl der Bewohner für das Reich als Ganzes aber nicht ins Gewicht fällt).

Unter Höhenstufen sollte man sich keine steilen Wände vorstellen. In der Regel gehen die Höhenstufen fließend ineinander über. Die Bewegungseinschränkung ist rein spieltechnischer Natur.

1.7.2. Erklärung der Abkürzungen und Erläuterungen

db = Dunkelblau	hb = Hellblau	hg = Hellgrün
dgr = Dunkelgrün	hbr = Hellbraun	dbr = Dunkelbraun
gb = Gelb	l = Lila	dr = Dunkelrot
hr = Hellrot	gr = Grau	sw = Schwarz
w = Weiß	be = Beige	
rt/Q = rotes Quadrat	rt/P = roter Punkt	rt/K = roter Kreis
db-L = dunkelblaue Linie	sw-* = schwarzer Stern	-R = Umrandung

Tabelle 1.2: Erklärung der Farben und Symbole

1.7.3. Gelände- und Symbol-Tabelle

Gelände	Kürzel	Farbe	hst	Einwohner	Einnahmen	Symbol
Burg	BUR	rt/K	–	0	0	○
Stadt	ST	rt/P	–	50.000	3.000	●
hl. Ort	HOR	rt	–	50.000	3.000	⊖
Festung	FST	rt/P-R	–	50.000	3.000	⊙
Tempel-Stadt	TST	rt/D	–	100.000	6.000	▲
Hauptstadt	HST	rt/Q	–	100.000	6.000	■
- Festung	FHST	rt/Q-R	–	100.000	6.000	◼
Wall	WL	sw	+1	0	0	⌚
Brücke	BR	sw	+1	0	0	—
Straße	STR	sw	–	0	0	—
Kanal	KN	sw	-1	0	0	⌚
Fluß	f	db-L	-1	0	0	⚡
Eisgrenze	eg	db-L	–	0	0	—
Minen	M	sw-*	–	0	variabel	★

Tabelle 1.3: Symbol-Tabelle

Vor einem „/“ - falls vorhanden - steht die Farbe der Umrandung, danach folgt die Farbe im Inneren: „hb/w“ würde also gelesen als „weißes Kleinfeld mit hellblauem Rand“, „dbr“ stände für ein einfarbig dunkelbraunes Kleinfeld.

Alle angegebenen Farben sind lediglich Vorschläge, der Spieler kann für seine Reichskarte natürlich auch andere Farben oder Farbkombinationen benutzen, oder gar ganz auf Farben verzichten und nur mit den Symbolen arbeiten. So läßt sich für Gemarken der Höhenstufe 4 zum Beispiel auch sehr gut Schwarz statt Grau verwenden und Tieflanddschungel läßt sich natürlich auch in den „klassischen“ Farben Dunkelgrün mit lila Rand einzeichnen.

Der Spieler hat also alle Freiheiten, muß aber natürlich darauf achten, daß er die verschiedenen Farbkombinationen eindeutig auseinanderhalten kann.

Gelände	Kürzel	Farbe	hst	Einwohner	Einnahmen	Symbol
Wasser	w	hb	0	0	3.000/Gh	~
Eiswüste	ew	hb/w	0	1.000	60	$\overline{\times}$
Tiefland	t	hg	1	40.000	2.400	•
- wald	twa	dg	1	25.000	1.500	^
- dschungel	tds	dr	1	15.000	900	✕
- einöde	töd	be	1	15.000	900	
- wüste	twü	gb	1	10.000	600	+
- sumpf	tsm	l	1	10.000	600	∇
- eiswüste	tew	hg/w	1	10.000	600	×
Hochland	h	hbr	2	25.000	1.500	—
- wald	hwa	hbr/dg	2	15.000	900	$\overline{\wedge}$
- dschungel	hds	hbr/dr	2	7.500	450	$\overline{\times}$
- einöde	höd	hb/be	2	7.500	450	$\overline{ }$
- wüste	hwü	hbr/gb	2	5.000	300	$\overline{+}$
- sumpf	hsm	hbr/l	2	5.000	300	$\overline{\nabla}$
- eiswüste	hew	hbr/w	2	5.000	300	$\overline{\times}$
Bergland	b	dbr	3	15.000	900	≡
- wald	bwa	dbr/dg	3	5.000	300	$\overline{\overline{\wedge}}$
- dschungel	bds	dbr/dr	3	5.000	300	$\overline{\overline{\times}}$
- ödland	böd	dbr/be	3	5.000	300	$\overline{\overline{ }}$
- wüste	bwü	dbr/gb	3	2.500	150	$\overline{\overline{+}}$
- sumpf	bsm	dbr/l	3	2.500	150	$\overline{\overline{\nabla}}$
- eiswüste	bew	dbr/w	3	2.500	150	$\overline{\overline{+}}$
Gebirge	g	gr	4	10.000	600	▲
Gletscher	gew	gr/w	4	1.000	60	△
Vulkane	vul	gr/hr	4	0	0	◆

Tabelle 1.4: Gelände-Tabelle

2. Kapitel - Geld und Einnahmen

2.1. Die Währung

Spieltechnisch sind Goldstücke (GS) die einzig gültige Währung. Trotzdem können die Spieler in ihren Reichen natürlich eigene Währungen einführen, die aber nur als Teil ihrer Kultur eine Rolle spielen (also spieltechnisch keinerlei Auswirkungen haben).

2.2. Das Startkapital

Zu Beginn des Spieles erhält jeder Spieler ein Startkapital, das im Normalfall 200.000 GS beträgt, auf manchen Segmenten aber auch höher sein kann (man beachte die jeweiligen Segmentsregeln).

2.3. Die Einnahmen

2.3.1. Allgemeines

Als Einnahmen werden alle Geldmittel bezeichnet, die ein Reich aus den verschiedenen Quellen erhält. Dies sind Steuern, Einnahmen aus den Gewässerhoheiten, aus Minen, aus gewonnenen Kämpfen, aus der Eroberung von Rüstorten, aus Schätzen, aus Verkäufen, aus Schenkungen und aus Gewinnen (Götterfeste, Turniere, Wettbewerbe). Abhängig vom Segment kann es weitere Einnahmequellen geben (man beachte die jeweiligen Segmentsregeln).

2.3.2. Steuern

Am Ende der Monate Naliv und Lud werden von der Bevölkerung die halbjährlich anfallenden Steuern bezahlt. Diese stehen dann zu Beginn der Rüstmonde Larn und Agul zum Verrüsten zur Verfügung.

2.3.3. Optional: Einnahmeverdoppelung

Es besteht die Möglichkeit, während der ersten ein bis drei Einnahmemonate des Spiels die Steuereinnahmen verdoppelt zu bekommen (man beachte die jeweiligen Segmentsregeln). Dazu ist folgende Bedingung einzuhalten: In den drei Monaten vor dem jeweiligen Einnahmemonat und in diesem selbst dürfen keine Kämpfe gegen fremde Rüstgüter und Fabelwesen stattgefunden haben, in die eigene Heere mit "a"- oder "k"-Befehl verwickelt waren.

2.3.4. Optional: Gewässerhoheiten

Abhängig von der jeweiligen Segmentsregel können die Reiche Einnahmen aus Seegebieten erhalten, in denen ihre Schiffe die "Gewässerhoheit" besitzen. Eine Gewässerhoheit kann nur in solchen Provinzen (GF) erlangt werden, die mindestens 25 Korde (KF) Wasser besitzen und in denen sich am Ende des jeweiligen Einnahmemonats eigene Flotten aufhalten, deren vereinigte Kampfkraft mindestens 10 mal so hoch ist, wie die vereinigte Kampfkraft aller dort befindlichen und nicht zum Reich gehörenden Flotten oder Fabelwesen.

Die Einnahmen je Gewässerhoheit betragen 3.000 Goldstücke (und werden bei einer eventuellen Einnahmeverdoppelung ebenfalls verdoppelt).

2.3.5. Optional: Einnahmen aus der Eroberung von Rüstorten

Es gibt nur dann Einnahmen für die Eroberung von Rüstorten, wenn diese verteidigt wurden (bzw. eine Garnison besaßen). Es muß dabei nicht zum Kampf kommen, die Einnahmen gibt es auch dann, wenn das verteidigende Heer r-Befehl besaß oder vollständig gebannt wurde. Einnahmen aus der Eroberung fließen im gleichen Zug direkt dem Reichsschatz zu. Man erhält

- für eine eroberte Burg 3.000 GS
- für eine eroberte Stadt 6.000 GS
- für eine eroberte Festung 9.000 GS
- für eine eroberte Hauptstadt 12.000 GS
- für eine eroberte FHST 15.000 GS

2.3.6. Einnahmen aus Verkäufen, Schenkungen und Schätzen

Diese sind erst verfügbar, wenn sie in einem eigenen Rüstort eingetroffen sind. Bei Geld von anderen Reichen muß dieses von einem Rüstort des Absenders zu einem Rüstort des Empfängers transportiert werden. Um das Geld zu transportieren, müssen Heere eingesetzt werden. Dabei ist auf die Tragfähigkeit zu achten:

- Krieger, Reiter und Gefangene: 100 GS
- Pferde: 200 GS
- Schiffe: 10.000 GS

Beispiel : Ein Kriegerheer mit 1.000 K / 1 HF kann 100.000 GS transportieren.

Findet man Schätze, so müssen diese auf die gleiche Weise vom Fundort zu einem eigenen Rüstort transportiert werden. Magische Gegenstände können dabei auch von Einzelpersonen (Herrscher, Zauberer, Helden, Spione) transportiert werden.

2.3.7. Einnahmen aus Minen

Erträge aus Minen fallen in der Regel monatlich an und fließen direkt dem Reichsschatz zu. Die Höhe der Einnahmen ist dabei meistens von Art und Größe der Mine und dem BKA-Wert des besitzenden Reiches abhängig.

Wie diese Punkte im Detail auf den verschiedenen Segmenten behandelt werden, wie hoch die Einnahmen sind und *ob* und ggf. *wie* man Minen entdecken muß, all dies entnehme man den jeweiligen Segmentsregeln.

2.3.8. Einnahmen aus gewonnenen Schätzen

Nach einem siegreichen Kampf erhält der Sieger als Kampfeinnahmen 50% dessen, was der Gegner an Verlusten erlitten hat (Wert der Rüstgüter in GS). Die Kampfeinnahmen fließen direkt dem Reichsschatz zu.

2.3.9. Einnahmen aus Gewinnen bei Turnieren, Wettbewerben usw.

Solche Einnahmen fließen dem Reichsschatz direkt zu. Ob das gewonnene Geld für eine „Sonderrüstung“ verwendet werden darf, muß man den Bedingungen des betreffenden Wettbewerbes oder ggf. auch den jeweiligen Segmentsregeln entnehmen.

2.4. Der Reichsschatz

2.4.1. Allgemeines

Als Reichsschatz (RS) werden das Geld und alle nicht genutzten magischen Gegenstände bezeichnet, welche dem Spieler zu Beginn des Spielzuges zur freien Verfügung stehen. Dieser Reichsschatz muß immer im Spielzugteil B und auf der Zugfolie aufgeführt bzw. dargestellt werden (siehe auch Abschnitt 6.13 (Lafos) auf S. 60).

2.4.2. Lagerstätten

Gelagert werden muß der Reichsschatz in bis zu 5 verschiedenen Lagerstätten innerhalb des eigenen Reichsgebietes, die jeden Monat neu bestimmt werden können. Auch Belagerungsgeräte, Pferde und magische Gegenstände können in einer Reichsschatzlagerstätte aufbewahrt werden und sind in diesem Fall in Spielzugteil B beim entsprechenden Reichsschatzteil aufzuführen. Als Lagerstätten kommen nur Rüstorte in Frage!

Für die laufende Verwendung (Verrüsten, Verleihen, Verschenken usw.) hat der Ort der Lagerstätten keine Bedeutung, da angenommen werden kann, daß innerhalb des eigenen Reiches zwischen den Rüstorten der Transport und das Finanzwesen uneingeschränkt funktionieren. Man kann also in allen Rüstorten rüsten, gleichgültig ob es in diesen eine Reichsschatzlagerstätte gibt oder nicht.

WICHTIG: Es muß immer mindestens eine Lagerstätte angegeben sein, auch in Monden, in denen der Reichsschatz leer ist. Fehlt eine solche Angabe, kann das u.a. zur Folge haben, daß neu eintreffende Gelder verloren gehen!

2.4.3. Verlust von Lagerstätten

Wird eine Lagerstätte von einem fremden Heer erobert, so gilt der in ihr gelagerte Reichsschatzteil als verloren. Das eroberte Gold fließt direkt dem Reichsschatz des Eroberers zu.

Überschreibt man einem anderen Reich eine eigene Reichsschatzlagerstätte, so fällt auch der darin gelagerte Reichsschatzteil an den neuen Besitzer.

Wird eine Reichsschatzlagerstätte aufgelöst, so wird das in ihr befindliche Geld automatisch und in Nullzeit in eine andere Lagerstätte des gleichen Reiches verlegt. Belagerungsgeräte, Pferde und magische Gegenstände (mGs) bleiben hingegen in der alten (nun ehemaligen) Lagerstätte zurück, da sie nur mit Hilfe von Heeren oder Einzelpersonen bewegt werden können. Dies führt zum Verlust der BGs, Pferde und ggf. auch der mGs, wenn sich in der gleichen Gemark keine Heere (bzw. Einzelwesen) aufhalten, die diese aufnehmen können !

2.5. Kaufen / Tauschen / Schenken / Verleihen

2.5.1. Allgemeines

Gold, Land, Bauwerke und bestimmte Rüstgüter sind zwischen den Reichen in beliebiger Weise handelbar. Die Handelspartner müssen dazu auf der Spielwelt direkten Kontakt miteinander gehabt haben (mit Heeren und/oder mit angrenzendem Reichsgebiet). Ferner sollte beachtet werden, daß ein Herrscher pro Halbjahr jeweils maximal 25% seines Reichsgebietes, seiner Schiffe, Pferde, Belagerungsgeräte und Gefangenen einem anderen Herrscher überlassen kann, ohne einen Bürgerkrieg zu riskieren!

2.5.2. Handel mit Land

Land kann nur dann einem anderen Reich überschrieben werden, wenn jeder zusammenhängende Teil dieses Landes entweder an das Land des neuen Besitzers grenzt oder sich ein Heer (oder Fabelwesen) des neuen Besitzers in dem Gebiet aufhält. Bauwerke, die sich in den betroffenen Gemarken befinden, wechseln natürlich ebenfalls den Eigentümer.

Die überschriebenen Gebiete wechseln am Ende eines Mondes den Besitzer (nach Eintreibung von Minen- und ggf. Steuereinnahmen).

2.5.3. Handel mit Rüstgütern

Pferde, Belagerungsgeräte, Gefangene und Schiffe können nur dann einem anderen Reich überschrieben werden, wenn sie sich auf dem Reichsgebiet des neuen Besitzers befinden oder sich im gleichen Kleinfeld (KF) ein Heer des anderen Reiches befindet. Die Rüstgüter können zu jeder beliebigen Zeit des Monats den Eigentümer wechseln. Andere Rüstgüter dieser Regel können nicht gehandelt werden, wobei es auf manchen Segmenten Sonderrüstgüter geben mag, die ebenfalls gehandelt werden können. Man beachte die jeweilige segmentsregel.

3. Kapitel - Das Rüsten

3.1. Allgemeines

Als Rüsten bezeichnet man den Erwerb von Rüstgütern gegen einen bestimmten Geldbetrag. Es ist jedem Reich möglich, zweimal pro Spieljahr, d.h. jeden vierten Monat, zu rüsten. Die Rüsttermine liegen jeweils Anfang Larn und Anfang Agul.

Gerüstet werden kann:

- In Gemarken mit Rüstorten (hst 0/1/2/3/4) Krieger (K), Pferde (P), Reiter (R), Heerführer (HF), Zauberer, Spione (Sp)
- In Korden neben Rüstorten (hst 0/1) Schiffe (S), deren HF und Belagerungsgeräte (BG)
- In Kanälen neben Rüstorten (hst 1/2) S, deren HF und BGs

Als Rüstorte gelten Burgen, Städte, Festungen, Hauptstädte, Festungshauptstädte und Besonderheiten wie Heilige Orte, Tempelstädte, Metropolen usw. (man beachte die jeweiligen Segmentsregeln), die sich zu Beginn des Monats im eigenen Besitz befinden.

In und neben eigenen Rüstorten können nur eigene Rüstgüter gerüstet werden, d.h. es ist nur dem Eigentümer erlaubt, dort zu rüsten. In den einzelnen Rüstorten können Rüstgüter für verschiedene GS-Beträge verrüstet werden:

- Burg: 20.000 GS
- Stadt und Festung: 40.000 GS
- Hauptstadt und Festungshauptstadt: 150.000 GS

WICHTIG: In den ersten drei Monaten des Spiels werden alle Gemarken, welche zu Beginn des Monats zum Reich gehören, als Rüstorte betrachtet! In diesen und - bei Gemarken der Höhenstufe 0 und 1 - in angrenzenden Korden kann für beliebig viele GS gerüstet werden, solange der Reichsschatz dies erlaubt.

3.2. Die Rüstkapazität

3.2.1. Berechnung der Rüstkapazität

Unter der Rüstkapazität versteht man den Aufwand, den das Volk eines Reiches für eine stehende Armee (d.h. alle Rüstgüter) erbringen kann. Diese Rüstkapazität ist von Reich zu Reich unterschiedlich, was aus unterschiedlichen Einwohnerzahlen resultiert. Für jedes Reich gilt jedoch, daß die Rüstkapazität nur 10% der Bevölkerung (Ausnah-

me: siehe Abschnitt 3.2.2) ausmachen kann (bei 3.000.000 Einwohnern hat ein Reich also eine Rüstkapazität von 300.000).

WICHTIG: Während der ersten drei Spielzüge findet die Rüstkapazität keine Beachtung, man kann in dieser Zeit unbeschränkt rüsten!

3.2.2. Der Volkssturm

Der Volkssturm ist die einzige Möglichkeit, die Rüstkapazität eines Reiches zu erhöhen. Wird der Volkssturm ausgerufen, so kann die Rüstkapazität eines Reiches bis zu 20% seiner Einwohner ausmachen (bei 3.000.000 Einwohnern hat ein Reich also eine Rüstkapazität von 600.000).

Ein Volkssturm muß vom Herrscher mittels einer Mitteilung im Götterboten angekündigt werden. Für jeden Monat, in dem das Reich einen Volkssturm unterhält, bekommt es im Einnahmemonat 25% weniger Einnahmen aus dem Reichsgebiet (Mineneinnahmen sind von der Kürzung nicht betroffen). Diese 25% gehen unwiderruflich verloren!

3.2.3. Überschreitung der Rüstkapazität

Die Rüstkapazität von 20% ist die absolute Höchstgrenze! Wird diese Rüstkapazität vom Gesamtrüstfaktor (siehe Abschnitt 3.3.2) überschritten, gelten darüberliegende Rüstgüter als vernichtet (d.h. sie werden vom Spielleiter willkürlich gestrichen). Gleiches gilt für den Fall, daß die normale Rüstkapazität von 10% ohne Durchführung eines Volkssturmes (bzw. Bekanntmachung im Götterboten) überschritten wird!

3.3. Der Rüstfaktor (RF)

3.3.1. Der Einzelrüstfaktor

Der Einzelrüstfaktor gibt den Rüstfaktor eines einzelnen Rüstgutes an. Er wird im normalen Gebrauch auch einfach als Rüstfaktor bezeichnet:

- Krieger: 1 RF
- Pferd: 1 RF
- Reiter: 2 RF
- Belagerungsgerät: 10 RF
- Heerführer: 10 RF
- Gefangener: 1 RF
- Schiff: 100 RF

3.3.2. Der Gesamtrüstfaktor (gRF)

Der Gesamtrüstfaktor gibt die Summe der Rüstfaktoren aller Rüstgüter an, die ein Reich besitzt. Er wird in Prozenten angegeben und mit folgender Formel errechnet:

$$\text{Gesamtrüstfaktor in \%} = (\text{Summe der Einzelrüstfaktoren} \times 100) / \text{Einwohnerzahl}$$

Der Gesamtrüstfaktor darf die Rüstkapazität nicht überschreiten (siehe Abschnitt 3.2.3 auf S. 19).

Beispiel zur Errechnung des Gesamtrüstfaktors:

12.000 Krieger	x RF 1	= 12.000
6.000 Reiter	x RF 2	= 12.000
10 Heerführer	x RF 10	= 100
60 Schiffe	x RF 100	= 6.000
<hr/>		
Summe der Einzelrüstfaktoren		= 30.100
Einwohnerzahl		= 1.000.000
Gesamtrüstfaktor in %		= (30.100 x 100) / 1.000.000 = 3,01%

d.h. 3,01% der Bevölkerung des Reiches stehen unter Waffen. Man ersieht daraus, daß man, wenn sich das Reich nicht vergrößert, das Dreifache an Rüstgütern besitzen kann, ohne seine Rüstkapazität zu überschreiten.

3.4. Optional: Unterhalt

3.4.1. Allgemeines

An Stelle der Rüstkapazität kann auf einem Segment auch der Unterhalt eingeführt werden. Der Unterhalt setzt sich aus dem Sold, aus Verpflegungskosten, aus Kosten für Wartungs- und Reparaturarbeiten und einer Reihe ähnlicher Aufwendungen zusammen und muß in jedem Rüstmond gezahlt werden.

Unterhalt muß für alle im jeweiligen Rüstmond bereits existierenden Rüstgüter bezahlt werden, also nicht für solche, die im gleichen Mond neu gerüstet werden. Auch für Rüstgüter ohne Rüstfaktor (wie Zauberer, Helden, Spione) muß kein Unterhalt gezahlt werden, weil sie reichsinterne Privilegien genießen und/oder ihren Lebensunterhalt auf andere Art und Weise bestreiten können.

WICHTIG: *Ist diese Regel (nämlich Abschnitt 3.4) auf dem Segment in Kraft, so ist Abschnitt 3.2 auf S. 18 ungültig und Abschnitt 3.3 auf S. 19 nur noch in Rüstmonden von Wichtigkeit.*

3.4.2. Berechnung des Unterhaltes

Der Unterhalt für ein einzelnes Rüstgut beträgt 0,5 GS pro Rüstfaktor (siehe Abschnitt 3.3.1 auf Seite 19), was in der Regel auf 10% des Neupreises hinausläuft.

Für einen Krieger sind also zum Beispiel 0,5 GS, für einen Heerführer 5 GS und für ein Schiff 50 GS zu zahlen. Der Unterhalt für alle Rüstgüter ist also gleich dem Gesamtrüstkfaktor (siehe Abschnitt 3.3.2 auf Seite 19) multipliziert mit 0,5 GS.

3.4.3. Ausbleiben des Unterhaltes

Kann oder will ein Herrscher den Unterhalt ganz oder teilweise nicht zahlen, so gehen noch im gleichen Mond vom Spielleiter willkürlich ermittelte Rüstgüter im doppelten Wert der ausgebliebenen Zahlungen durch mangelnde Pflege, Desertation usw. verloren.

Beispiel: Der Gesamtrüstkfaktor ist 24.100, der fällige Unterhalt beträgt also 12.050 GS. Zahlt das Reich gar keinen Unterhalt, so gehen Rüstgüter im Wert von 24.100 GS verloren. Um welche Rüstgüter es sich dabei handelt, bestimmt der Spielleiter (ggf. per Zufall).

Zusätzlich zu den Verlusten haben ungenügende Unterhaltszahlungen erhebliche negative Auswirkungen auf den BKA-Wert.

4. Kapitel - Die Rüstgüter

4.1. Allgemeines

Als Rüstgüter werden alle zu rüstenden Güter bezeichnet, die nicht an einen Ort gebunden sind. Sie sind - mit wenigen Ausnahmen - für Goldstücke zu erwerben.

Als „feindlich“ werden in den folgenden Kapiteln alle Heere, Rüstgüter, Einzelwesen, Gemarken usw. bezeichnet, deren Reich keinen Vertrag mit dem eigenen Reich hat.

4.1.1. Kauf und Verkauf von Rüstgütern

Rüstgüter dürfen vom Spieler weder an andere Spieler verkauft, eingetauscht, verschenkt noch entgeltlich oder unentgeltlich verliehen werden. Eine Ausnahme sind dabei Pferde, Gefangene, Schiffe und Belagerungsgeräte. Diese vier Rüstgüter dürfen vom Spieler in beliebiger Zahl und zu beliebigem Preis an andere Spieler verkauft, eingetauscht oder verliehen werden (jedoch maximal 25% all dieser Rüstgüter pro Halbjahr - siehe Abschnitt 2.5 auf Seite 17).

4.1.2. Das Überlaufen lassen von Rüstgütern

Gefangen genommene Rüstgüter können u.U. für die Hälfte des normalen Rüstpreises zum Überlaufen gebracht werden (ausführlich wird dies in der „Gefangenenregel“ unter 5.7.3 auf S. 45 beschrieben). Dies gilt für Krieger, Reiter, Schiffe, Heerführer, Zauberer, Spione, Helden und Herrscher.

Pferde, Gefangene und Belagerungsgeräte laufen automatisch und ohne Kosten zum eigenen Reich über.

4.1.3. Rüstgüter ohne Raumfaktoren

Rüstgüter ohne Raumfaktor, also Zauberer, Herrscher, Helden, Heerführer, Spione und ggf. weitere, segmentsspezifische Sonderrüstgüter, können nicht gebannt werden. Rüstgüter ohne Raumfaktor werden außerdem auch nicht auf die Tragfähigkeit von Schiffen oder die Raumfaktorbegrenzung eines Kleinfeldes angerechnet, so daß sich z.B. an Bord eines Schiffes zusätzlich zur übrigen Ladung durchaus mehr als 100 Heerführer befinden können.

4.1.4. Unterscheidungsmerkmale der Rüstgüter

Preis (PR)	Zu entrichtender Kaufpreis in Goldstücken
Rüstfaktor (RF)	Dieser dient zur Berechnung des Gesamtrüstfaktors eines Reiches
Aufenthalt (Auf)	Hier werden die Höhenstufen angegeben, in welchen sich ein Rüstgut aufhalten kann. Bei in Klammern gesetzten Zahlen ist ein Aufenthalt nur unter besonderen, näher im Text erläuterten Bedingungen möglich.

Raumfaktor (Rf)	Dieser gibt den Raumbedarf des Rüstgutes an. Pro Kleinfeld darf die Summe der in ihm enthaltenen Raumfaktoren 100.000 nicht übersteigen (siehe Abschnitt 5.8.10 auf S. 48).
Tragfähigkeit (TF)	Diese gibt an, welches in Goldstücken angegebene Gewicht pro Rüstgut transportiert werden kann (wobei 100 GS einem Raumfaktor entsprechen).
Bewegung (Bew)	Um eine Bewegung auszuführen steht pro Spielzug (= Runde, Monat) eine entsprechende Anzahl Bewegungspunkte (BP) zur Verfügung. Ebenso ist hier geregelt, wieviele Höhenstufen (hst) pro Mond überschritten werden können (siehe Kapitel 6 ab S. 49).

4.2. Der Krieger (K)

Ein Krieger ist ein Fußsoldat. Er kann sich ohne Hilfsmittel nicht in Korden (=Wasser KF) aufhalten. Jeder Krieger kann bis zu 5 Pferde mit sich führen.

Preis:	5 GS	Aufenthalt in hst:	0/1/2/3/4
Rüstkfaktor:	1	Tragfähigkeit:	100 GS
Raumfaktor:	1	Bewegung:	1 BP + 1(2) hst

4.3. Das Pferd (P)

Das Pferd ist ein Rüstgut, das zum Reiten und zum Tragen von Lasten benutzt werden kann. Wird ein Pferd von einem Krieger, Reiter, Gefangenen, Heerführer, Zauberer, Herrscher oder Helden am Zügel geführt, so bewegt es sich in der Geschwindigkeit des Führenden. Am Zügel geführte Pferde können Lasten tragen.

Pferde können sich ohne Hilfsmittel nicht in Korden aufhalten, in Höhenstufe 4 ist ein Aufenthalt nur auf Straßen und in Rüstorten möglich. Außer in Reichsschatzlagerstätten (also bis zu 5 beliebigen Rüstorten) können Pferde nicht alleine stehen, sondern müssen sich bei einem Heer, Herrscher, Zauberer oder Helden befinden.

Preis:	5 GS	Aufenthalt in hst.:	0/1/2/3/(4)
Rüstkfaktor:	1	Tragfähigkeit:	200 GS
Raumfaktor:	1	Bewegung:	3 BP + 1(2) hst

4.4. Der Reiter (R)

Ein Reiter ist ein Krieger, der auf einem Pferd reitet. Er kann sich ohne Hilfsmittel nicht in Korden aufhalten, im Gebirge ist ein Aufenthalt nur auf Straßen und in Rüstorten möglich. Ein Reiter kann absitzen und wird dann zum Krieger. Ein Reiter kann bis zu 5 Pferde mit sich führen.

Preis:	10 GS	Aufenthalt in hst:	0/1/2/3/(4)
Rüstfaktor:	2	Tragfähigkeit:	100 GS
Raumfaktor:	2	Bewegung:	3 BP + 1(2) hst

4.5. Das Schiff (S)

Das Schiff kann sich nur in Korden und Kanälen aufhalten. Es kann keine Flüsse befahren! Ein Schiff hat bereits beim Kauf eine Besatzung, die das Schiff jedoch nicht verlassen kann. Werden aus Schiffen Seerkundungsheere gebildet, so haben diese einen erhöhten Aktionskreis.

Ein Schiff kann alle Arten von Rüstgütern (bis auf Schiffe), Gegenständen und Fabelwesen transportieren, solange kein Teil der Ladung mehr als 100 Rf Größe hat (ein Riesenadler mit 200 Rf kann also z.B. nicht mehr von Schiffen transportiert werden).

Preis:	500 GS	Aufenthalt in hst:	0/(1)/(2)
Rüstfaktor:	100	Tragfähigkeit:	10.000 GS = 100 Rf
Raumfaktor:	100	Bewegung:	6/9 BP (+ 1 hst)

4.6. Der Gefangene (G)

Bei Gefangenen handelt es sich um in Gefangenschaft geratene Krieger, Reiter oder Heerführer fremder Reiche (siehe auch 5.7.3 auf S. 45). Ein Gefangener kann sich ohne Hilfsmittel nicht in Korden aufhalten. Ein Gefangener kann bis zu 5 Pferde mit sich führen. Die Pferde gefangener Reiter gehen kostenlos in den eigenen Besitz über.

Preis:	nicht rüstbar	Aufenthalt in hst:	0/1/2/3/4
Rüstfaktor:	1	Tragfähigkeit:	100 GS
Raumfaktor:	1	Bewegung:	1 BP + 1 (2) hst

4.7. Das Belagerungsgerät (BG)

Das Belagerungsgerät ist ein Überbegriff für Belagerungstürme, Wurfmaschinen, Rammböcke, Sturmleitern usw. Es dient dazu, Bauwerke zu zerstören bzw. das Erobern von Rüstorten (insbesondere Burgen und Festungen) zu erleichtern.

Ein Belagerungsgerät kann sich nicht alleine bewegen, sondern muß von einem Heer transportiert werden. Bewegt sich ein Landheer mit einem BG, so vermindert die Last dessen Bewegungsfähigkeit (es werden für die gleiche Distanz u.U. mehr BP verbraucht).

Benutzt ein Landheer zum Transport von Belagerungsgeräten eine entsprechend große Anzahl von Pferden, so behält es seine volle Bewegungsfreiheit und wird nicht behindert. Eine mit BG beladene Flotte ist in ihrer Bewegung in keiner Weise behindert.

Um ein Belagerungsgerät zu transportieren sind jeweils 100 Krieger oder Gefangene, ein Schiff oder 100 unberittene, am Zügel geführte Pferde nötig. Sinkt durch irgendein

Ereignis die Zahl der transportierenden Rüstgüter unter die jeweils nötige Anzahl, so bleiben entsprechend viele BGs liegen und gelten als vernichtet, wenn das Heer weiterzieht. Sinkt die Zahl der transportierenden Pferde unter die nötige Zahl, dann muß ein Teil der BGs vom eigentlichen Heer transportiert werden und das gesamte Heer bewegt sich mit der verminderten Bewegungsfähigkeit.

Belagerungsgeräte können in Korden ihren Standort nur auf Flotten haben. Über einen Fluß können sie nur mit Hilfe einer Brücke gebracht werden. In der Höhenstufe 4 ist ein Aufenthalt nur auf Straßen und in Rüstorten möglich. Außer in Reichsschatzlagerstätten (also bis zu 5 beliebigen Rüstorten) können BGs nicht alleine stehen, sondern müssen sich bei einem Heer, Herrscher, Zauberer oder Helden befinden.

Preis:	250 GS	Aufenthalt in hst:	0/1/2/3/(4)
Rüstfaktor:	10	Tragfähigkeit:	0
Raumfaktor:	100	Bewegung:	siehe Text

4.8. Der Heerführer (HF)

Heerführer können sich nur bei Heeren aufhalten. Sie können ohne begleitendes Heer nicht überleben, genauso wenig wie ein Heer ohne Heerführer existieren kann. Stirbt der einzige Heerführer eines Heeres (durch Meuchelmord, best. Fabelwesen oder andere Besonderheiten), so löst sich das Heer auf!

Heerführer können jede Art von Heer befehligen und dürfen zwischen den Heeresgattungen wechseln (es gibt also auch keine Unterscheidung zwischen Admirälen und Generälen). Heerführer bewegen sich immer mit der Geschwindigkeit des von ihnen befehligten Heeres.

Bei einem Heer befindliche Heerführer bringen diesem maximal 100 Gutpunkte (bei 101 Heerführern). Befinden sich mehrere Heerführer bei einem Heer und erleidet dieses Verluste (z.B. durch Kampf oder widriges Gelände), so gilt auch eine diesen Verlusten entsprechende Zahl an Heerführern als verloren. Es bleibt bei solchen Verlusten jedoch immer mindestens ein HF am Leben.

Beispiel: Ein Heer. von 10.000 K/20 HF verliert 1.000 K, also 10% seiner Gesamtstärke. Auch die Heerführer erleiden 10% Verlust, hier also 2 HF.

Preis:	1.000 GS	Aufenthalt in hst:	0/1/2/3/4
Rüstfaktor:	10	Tragfähigkeit:	0 GS
Raumfaktor:	0	Bewegung:	siehe Text

4.9. Optional: Der Held (HEL)

Ein Heerführer, der eine besondere Heldentat vollbringt, wird zum Helden. Solche Heldentaten sind üblicherweise der Sieg über ein Fabelwesen, das Besiegen eines feindlichen Helden oder der Sieg gegen eine hohe Übermacht.

Unter welchen Bedingungen genau ein HF zum Helden wird, kann auf verschiedenen Segmenten unterschiedlich gehandhabt werden (man beachte die jeweiligen Segmentsregeln).

Ein Held ist immer loyal, insbesondere kann er nicht zum Überlaufen gebracht werden und wird in einem Bürgerkrieg niemals aufständisch. Ein Held darf im Auftrag seines Herrschers Gardeheere bei der Rüstung beaufsichtigen. Befindet sich ein Held bei einem Gardeheer/Heer, so bringt er diesem Gutpunkte, deren Zahl von den jeweiligen Segmentsregeln abhängt.

Ein Held bewegt sich wie ein HEH (siehe 4.10.2 auf S. 27). Er kann sich wie dieser auch außerhalb des eigenen Reichsgebietes ohne begleitendes Heer aufhalten. Ein Held wird wie ein HEH im Heeresstärkenblatt geführt (und braucht einen eigenen Namen!) und muß außerdem im BCD-Blatt gesondert aufgeführt werden.

4.10. Der Herrscher - HEH, HEZ oder HE

4.10.1. Allgemeines

Jedes Reich hat einen Herrscher, der den betreffenden Spieler in der Spielwelt repräsentiert. Der Aufenthalt dieses Herrschers muß in jedem Spielzug angegeben werden.

- Jedes Reich darf nur einen Herrscher besitzen. Ein Spieler muß sich im ersten Zug entscheiden, ob er einen Heerführer-Herrscher (HEH) oder einen Zauberer-Herrscher (HEZ) führen möchte. Eine spätere Änderung ist nur dann möglich, wenn der alte Herrscher ums Leben kam und ein neuer den Thron besteigt.
- Ein Herrscher kann sich in allen Höhenstufen aufhalten, in Korden allerdings nur auf einem Schiff (oder einem entsprechenden Fabelwesen). Ein Herrscher hat keine Tragfähigkeit, keinen Rüst- und keinen Raumfaktor.
- Ein HEH wird sofort, ein HEZ unter den im Abschnitt 4.11.5 auf S. 30 genannten Bedingungen gefangengenommen, wenn er sich zusammen mit einem feindlichen Heer in der selben Gemark befindet bzw. das begleitende Heer in Gefangenschaft gerät.
- Wurde ein Herrscher gefangengenommen, so kann der von ihm repräsentierte Spieler ab Ende des dritten Monats nach der Gefangennahme entscheiden, daß der Herrscher in der Gefangenschaft stirbt (jeweils am Monatsende).
- Ein Reich, dessen Herrscher in Gefangenschaft geraten, in die Dimensionen geschleudert, oder getötet worden ist, gilt als „Reich ohne Herrscher“. Ob ein Reich ohne Herrscher ist, wird zu Beginn des Monats festgestellt.
- Ein „Reich ohne Herrscher“ erhält jeden Monat einen Malus auf den BKA-Wert (was die Wahrscheinlichkeit eines Bürgerkrieges erhöht) und kann nur dann einen neuen Herrscher ernennen, wenn der alte bereits tot ist. Die Zeitdauer zwischen dem Tod des alten Herrschers und der Ernennung eines neuen kann insbesondere von der Kultur des jeweiligen Reiches abhängig sein (man beachte die jeweiligen Segmentsregeln).

- Der Tod eines Herrschers hat schwerwiegende negative Folgen für den BKA-Wert eines Reiches und wird nicht selten zu einem Bürgerkrieg führen. Die genauen Auswirkungen entnehme man den jeweiligen Segmentsregeln.
- Der Tod eines Herrschers führt nur dann zum Ausscheiden des entsprechenden Spielers, wenn gleichzeitig das Reich vernichtet/erobert wird (siehe 9.2 auf S. 87). Ansonsten führt er das von ihm gespielte Reich als Nachfolger des alten Herrschers weiter.

4.10.2. Herrscher als Heerführer (HEH)

Ein HEH kann sich alleine oder als Heerführer eines Heeres bewegen. Befindet er sich als Heerführer bei einem Heer, so bewegt er sich stets mit der Geschwindigkeit des Heeres.. Bewegt er sich alleine, so hat er 6 BP, und darf bis zu 2 Höhenstufen nacheinander überwinden.

Befiehlt ein HEH ein Gardeheer/Heer, so bringt er diesem 100 GP/50 GP. Bei einem verlorenen Kampf wird ein HEH mit einer Wahrscheinlichkeit von 10% getötet. Ein HEH kann sich auch außerhalb des eigenen Reichsgebietes ohne begleitendes Heer aufhalten.

4.10.3. Herrscher als Zauberer (HEZ)

Ein HEZ hat alle Fähigkeiten eines Zauberers der Klasse „C“ und kann wie dieser durch das Sammeln von Erfahrung (EP) in höhere Klassen aufsteigen. Wie alle Zauberer wird auch ein HEZ bei einem verlorenen Zauberduell mit einer Wahrscheinlichkeit von 5% getötet! Sinken seine EP unter 4, so wird er zu einem Herrscher ohne besondere Fähigkeiten (HE). Als solcher HE hat er die gleichen Eigenschaften wie ein HEH und kann als Heerführer fungieren, bringt Heeren aber maximal einen Gutpunkt!

Ein HEZ kann sich auch außerhalb des eigenen Reichsgebietes ohne begleitendes Heer aufhalten.

Alle anderen Werte (auch die Bewegungsmöglichkeiten) entsprechen denen eines Zauberers der selben Klasse. Insbesondere kann ein HEZ keine Heerführerfunktion ausüben!

4.11. Zauberer (Z)

4.11.1. Allgemeines I

Zauberer sind in der Magie ausgebildete Menschen oder Nichtmenschen und gelten als Rüstgüter im Sinne der Spielregel. Die Kosten eines Zauberers sind Ausdruck der vom Reich getragenen Ausbildungskosten oder der Bezahlung für bereits ausgebildete Zauberer, die für Gold in den Dienst des Reiches treten. Die Ausbildung oder Anwerbung kann nur in Rüstmonaten und unter Berücksichtigung der Rüstregeln erfolgen.

Je nach Erfahrung haben die Zauberer bestimmte Kenntnisse und Fähigkeiten, die durch Erfahrungsgewinn und magische Gegenstände noch gesteigert werden können. Fähigkeiten und Erfahrung eines Zauberers spiegeln sich in seinen Erfahrungspunkten (EP) wieder.

Das Minimum an Erfahrung, um überhaupt magisch tätig zu werden, liegt bei 4 EP (ZA), das Maximum welches durch Ausbildung erreicht werden kann, sind 16 EP (ZC). Um der jeweiligen Anzahl von EP Fähigkeiten zuordnen zu können, sind Zauberer in Klassen eingeteilt. Jede Klasse beginnt mit einem Minimum an EP.

4.11.2. Die Zaubererklassen und ihre Fähigkeiten

Fähigkeiten	ZA	ZB	ZC	ZD	ZE	ZF
EP-Minimum	4	8	16	32	64	128
Ausbildungs-kosten	15.000	30.000	75.000	–	–	–
Gutpunkte für Heere	EP	EP	EP	EP	EP	EP
Tel. allein	6 KF	6 KF	7 KF	8 KF	9 KF	10 KF
Tel. mit Rüstgütern	–	–	–	–	max. 8 KF ^{*)}	max. 9 KF ^{*)}
Zähmungs-chancen	20%	30%	40%	50%	60%	70%
Gebante Raumeinheiten (1-KF)	1.000	2.000	5.000	10.000	20.000	50.000
Gebante Raumeinheiten (2-KF)	500	1.000	2.500	5.000	10.000	25.000
Reichweite spähen	3 KF	4 KF	5 KF	6 Kf	7 KF	8 KF
Errichtete X mag. Wände/KF	1	1	1	2	2	2
Errichtet X mag. Nebel	1	1	1	2	2	2
Bedient mag. Geg. der Klassen	A	A,B	A,B,C	A-D	A-E	A-F

*) Pro 1.000 angefangener Raumeinheiten verringert sich die Reichweite um eine Gemark

Tabelle 4.1: Die Fähigkeiten der verschiedenen Zaubererklassen

4.11.3. Bewegung und Teleportation von Zauberern

Wie Landheere haben auch Zauberer die Möglichkeit, sich passiv auf Flotten oder aktiv unter Verbrauch von Bewegungspunkten und Höhenstufenpunkten zu bewegen. Ihnen stehen dabei unabhängig von der Zaubererklasse stets 6 BP und 2 hst pro Monat zur Verfügung.

Da der Bewegungspunkteverbrauch etwas anders ist als bei Reitern oder Kriegern, sollte man die Bewegungspunktetabelle (Abschnitt 6.3 auf S. 49) genau beachten! Betreten Zauberer neutrales oder feindliches Reichsgebiet, so ist dies nur in Begleitung von Landheeren möglich (Ausnahme: HEZ und Zähmen (siehe 4.11.7.1 auf S. 34)).

Zusätzlich zu der aktiven und passiven Bewegung können sich Zauberer aber auch noch teleportieren! Dies ist jedoch nur einmal im Monat möglich und zwar entweder ganz zu Beginn des Monats (aber nach einer eventuellen Rüstung) oder ganz am Ende. Wird einem Zauberer ein Teleportbefehl gegeben, so ist im Zaubererblatt unmißverständlich zu kennzeichnen, wann die Teleportation stattfinden soll (z.B. durch tel. A. d. M. oder tel. E. d. M.).

Zu beachten ist, daß das Teleportieren am Ende des Monats nur erlaubt ist, wenn im betreffenden Monat keine der Sonderfähigkeiten (siehe 4.11.7 auf S. 33) angewendet wurde, und kein Zauberduell stattfand (siehe 4.11.6 auf S. 30)! Das Teleportieren erfolgt in „Nullzeit“ und für alle Zauberer aller Reiche gleichzeitig. Zu beachten ist außerdem, daß die Zielgemark zum eigenen oder befreundeten Reichsgebiet zählen oder sich zum Zeitpunkt der Teleportation ein eigenes oder befreundetes Landheer dort aufhalten muß.

Ausnahme: HEZ und Zähmen (siehe 4.11.7.1 auf S. 34).

Den Meisterzauberern der Klassen E und F ist es außerdem möglich, andere Rüstgüter (jedoch keine anderen Zauberer!) mit sich zu teleportieren. Der Zauberer muß sich zum Zeitpunkt der Teleportation in der Gemark/Korde der Rüstgüter aufhalten. Das Rüstgut darf sich danach nur bewegen, wenn die Teleportation am Anfang des Mondes stattfindet (sich also weder Rüstgut noch Zauberer vorher aktiv bewegt haben können).

4.11.4. Die Notteleportation

Die Notteleportation ist eine automatische Fähigkeit aller Zauberer. Sie kann nicht befohlen werden, sondern wird ausgeführt, sobald unvorhersehbare Ereignisse eintreten, die es dem Zauberer unmöglich machen, sich weiterhin in einem Kleinfeld aufzuhalten. Sie kann zusätzlich zu einer normalen Teleportation durchgeführt werden.

Die Notteleportation erfolgt zur nächsten eigenen, feindfreien Gemark oder zum nächsten eigenen Heer. Kommen mehrere Gemarken/Heere in Frage, so entscheidet der Spielleiter per Zufall. Nach einer Notteleportation auf eine Flotte bewegt sich der Zauberer mit ihr für den Rest des Monats.

Eine Notteleportation findet statt, wenn:

- (a) sich der Zauberer in eine neutrale oder feindliche Gemark oder eine Korde teleportiert hat in der sich zum Zeitpunkt der Ankunft des Zauberers keine eigenen Heere befinden (das Reich des Zauberers erhält keinerlei Sichtung!).
- (b) die Gemark, in der sich der Zauberer befindet, von feindlichen Heeren oder Fabelwesen betreten wird (und er nicht von eigenen oder verbündeten Heeren begleitet wird).
- (c) das Heer, das den Zauberer begleitet hat, im selben Monat vollständig vernichtet wird.

Eine Nottleportation ist unmöglich, wenn

- (a) sich keine eigenen oder verbündeten Gemarken oder Heere innerhalb der Teleportationsreichweite des Zauberers befinden.
- (b) der Zauberer im gleichen Mond bereits eine Nottleportation durchgeführt hat.
- (c) der Zauberer durch Neutralisierung unter 4 EP hat. (Wird die Neutralisation durch die Nottleportation eines anderen Zauberers aufgehoben, dann ist es je nach Segment u.U. auch dem bislang neutralisierten Zauberer noch möglich, eine eigene Nottleportation durchzuführen. Man beachte ggf. die jeweiligen Segmentsregeln.)

Ist eine Nottleportation unmöglich, so führt dies zur Gefangennahme des Zauberers durch das Reich, welches sich mit Heeren in der Gemark des Zauberers befindet. Handelt es sich um eine feindliche Gemark, in der sich aber keine Heere befinden, so wird der Zauberer von der Bevölkerung dem nächsten Heer des Besitzers der Gemark (in Nullzeit) überstellt. Ist die Gemark des Zauberers neutral (oder eine Korde) und halten sich dort keine fremden Rüstgüter auf, so führt dies zum Tod des Zauberers!

Zauberer der Stufen E und F können nicht mit Rüstgütern notteleportieren! Nottleportationen finden immer vor eventuellen Duellen statt und der Spieler erhält keinerlei Sichtbereich von der Gemark aus, aus welcher die Nottleportation erfolgte.

4.11.5. Zauberer in Gefangenschaft

Solange sich gefangene Zauberer bei feindlichen Heeren aufhalten, befinden sie sich in magischen Fesseln, d.h. sie haben weder Sichtbereich noch irgendwelche anderen Fähigkeiten. Sie bleiben in Gefangenschaft, bis sie befreit, freigelassen, getötet oder zum Überlaufen gebracht werden.

Will ein Reich einen gefangenen Zauberer freilassen, so muß es ihn mit einem oder mehreren Heeren zu einer Gemark oder einer Korde bringen, von der aus dieser eine Nottleportation machen kann und den Sonderbefehl „Freilassen“ mit Ortsangabe auf dem BCD-Blatt geben.

Ist eine Nottleportation nicht möglich, so verbleibt der Zauberer in Gefangenschaft. Erst nach einer erfolgreichen Nottleportation hat der Zauberer wieder Sichtbereich und alle seine Fähigkeiten zurück!

Achtung! Diese Gefangenenregeln gelten auch für HEZs, wobei man beachten sollte, daß HEZs sich auch in neutralen und feindlichen Gemarken aufhalten dürfen, also auch in diese notteleportieren können!

4.11.6. Das Zauberduell (Zd)

4.11.6.1. Allgemeines

Unter Zauberduellen versteht man Kämpfe zwischen Zauberern und/oder magisch begabten Fabelwesen, die mittels magischer Kräfte durchgeführt werden.

Wichtig für den Herrscher sind in erster Linie die Punkte 4.11.6.2(Wann bzw. wie kommt es zu einem Duell?), 4.11.6.3 (Siegchancen) und 4.11.6.5 (Folgen von Duellen; S. 32), während der genaue Ablauf eines Duells, der doch recht kompliziert ist, nur für die Spielleiter oder für Spieler im sehr fortgeschrittenen Spielverlauf interessant sein dürfte.

4.11.6.2. Wann es zu einem Duell kommt

Ein Zauberduell findet statt, wenn

- (a) sich Zauberer feindlicher Reiche in derselben Gemark/Korde aufhalten.
- (b) sich Zauberer feindlicher Reiche in benachbarten Gemarken/Korden aufhalten.
- (c) ein Zauberer in eine Gemark/Korde „wirkt“ (Ausnahme: Spähen!), in der sich ein feindlicher Zauberer befindet.

Achtung! Wirken Zauberer in dieselbe Gemark/Korde, so kommt es dadurch allein noch nicht (!) zum Duell.

4.11.6.3. Siegchancen

Die Zaubererduelle werden auf den meisten Segmenten nach folgender Formel entschieden:

(EP schwächerer Magier / EP stärkerer Magier) * 50 = Chance (in %) des schwächeren Magiers, das Duell zu gewinnen.

Beispiel: Ein ZA (4 EP) tritt gegen einen ZB (8 EP) an. Der ZA hat eine $(4/8)*50 = 25\%$ Chance, den ZB zu besiegen!

Der Spielleiter kann eine andere Formel oder Tabelle benutzen und muß diese den Spielern nicht bekannt machen. Man beachte ggf. die jeweiligen Segmentsregeln.

4.11.6.4. Ablauf eines Duells

Duelle finden in Runden statt (wie Kämpfe), wobei jeder Zauberer in Abhängigkeit von den EP aller seiner Gegner und seinen eigenen EP eine bestimmte Chance hat, die Runde erfolgreich zu überstehen. Ist in einer Runde keiner der beteiligten Zauberer erfolgreich oder sind sie alle erfolgreich, so wird die Runde wiederholt.

1. Hat ein Zauberer eine Runde im Duell verloren und mindestens einer seiner direkten Gegner die Runde gewonnen, so besteht eine 5%-ige Wahrscheinlichkeit, daß der Zauberer getötet wird. Ist dies nicht der Fall, so wird er für drei Monde zwischen die Dimensionen geschleudert (siehe 4.11.6.5 auf S. 32). In beiden Fällen nimmt er an den restlichen Runden nicht mehr teil.
2. Ein Zauberer verliert eine Runde, wenn er eines seiner (Teil-)Duelle verliert. Er gewinnt eine Runde nur dann, wenn er alle seine (Teil-)Duelle gewinnt!

3. Hat ein Zauberer eine Runde im Duell gewonnen und mindestens einer seiner direkten Gegner hat die Runde verloren, so erhält er sofort bis zu 50% der EP des geschlagenen Gegners hinzu (siehe 4.11.6.5 auf S. 32) und nimmt mit der neuen EP-Zahl an der nächsten Runde teil.

Zu Beginn jeder Runde wird geprüft, welche Gegner jeder Zauberer hat. Die Erfolgswahrscheinlichkeiten werden ggf. neu berechnet. Das Duell endet, wenn kein Zauberer mehr Gegner hat.

Beispiel: Vier Zauberer (jeweils 16 EP) aus vier miteinander verfeindeten Reichen kommen nach dem Teleportieren in einer Reihe A,B,C,D, d.h. so zu stehen, daß Zauberer B **zwischen** Zauberer A und C steht und Zauberer C **zwischen** B und D. Die Zauberer A und D haben also jeweils ein Duell, während B und C jeweils zwei Duelle bestehen müssen.

Vorausgesetzt, der Spielleiter benutzt die unter 4.11.6.3 genannte Formel, haben B und C jeweils zwei Duelle mit je 50% Erfolgswahrscheinlichkeit (wären die Gegner Zauberer des gleichen oder verbündeter Reiche, so würden sich ihre Kräfte addieren und B und C hätten nur jeweils 25% Erfolgswahrscheinlichkeit), A und D jeweils ein Duell mit ebenfalls 50% Chance.

In der Ersten Runde gewinnen A, B und C ihre Duelle, D nicht. D wird in die Dimensionen geschleudert (und verliert 8 EP), C hat viel Glück und erhält die vollen, von D verlorenen EP hinzu und hat somit 24 EP.

In der zweiten Runde hat C nun 67% Erfolgswahrscheinlichkeit, B einmal 33% und einmal 50% und A einmal 50%. Alle sind erfolgreich - die Runde bleibt ergebnislos.

In der dritten Runde gelingt B nur ein Wurf, alle anderen Würfe mißlingen. Wieder bleibt die Runde ergebnislos (da B zwar ein Duell gewonnen, das andere aber verloren hat).

In der vierten Runde gelingt nur C der Wurf, A und B hingegen verlieren. B würde in die Dimensionen geschleudert (und verlieren 50% seiner EP), C erhält bis zu 50% der EP von B hinzu. A bleibt ebenfalls zurück, da A mit C nicht direkt im Duell war. Das Duell ist beendet, da A und C keine direkten Duellgegner sind

Das Duell ist beendet.

4.11.6.5. Die Folgen von Duellen

Der Gewinner eines Duells:

- erhält bis zu 50% der EP seines Gegners
- erhält alle magischen Gegenstände, die sein Gegner besaß

Der Verlierer eines Duells:

- verliert die Hälfte seiner EP

- verliert alle seine magischen Gegenstände
- wird für drei Monde in die Dimensionen geschleudert und taucht zu Beginn des vierten Mondes nach dem Duell in der eigenen HST wieder auf.

Sollte die eigene HST bei der Rückkehr aus den Dimensionen in feindlicher Hand sein, so gerät ein Zauberer (auch ein HEZ) in Gefangenschaft. Sollte die eigene HST neutral, zerstört oder aus anderem Grunde nicht vorhanden sein (durch eine Verlegung z.B.), dann bleibt ein Zauberer (auch ein HEZ) solange in den Dimensionen, bis wieder eine eigene HST existiert oder die neutrale HST wieder in die eigenen oder auch in feindliche Hände gerät.

Beachten sollte man, daß ein Reich als erobert zählt, wenn sich der HEZ in den Dimensionen befindet und gleichzeitig die Hauptstadt nicht existiert oder erobert wurde (siehe 9.2 auf S. 87). Ein verlorenes Duell kann also im Extremfall zur Vernichtung eines Reiches und damit zum Ausscheiden des Spielers führen ...

Sinken die EP eines Zauberers (durch ein verlorenes Duell) unter 4, so wird er zum Heerführer und findet sich in Nullzeit beim nächsten eigenen Heer ein.

Bei mehreren Gewinnern werden die erworbenen EP gleichmäßig auf die Gewinner verteilt. Ist eine gleichmäßige Verteilung nicht möglich, so gewinnen die schwächeren Magier mehr Erfahrung, als die stärkeren.

Beispiel: Ein ZA (4 EP), ein ZB (8 EP) und ein ZC (16 EP) gewinnen gemeinsam ein Duell gegen ein ZD (32 EP). Der ZD verliert 16 EP (wird also zum ZC) und wird für drei Monde in die Dimensionen geschleudert.

Der Spielleiter erwürfelt für die Gewinner einen EP-Gewinn von 11 EP. Von diesen 11 EP erhält der ZA 4 EP (wird also zum ZB), der ZB ebenfalls 4 EP und der ZC 3 EP!

4.11.7. Die Fähigkeiten der Zauberer

Die folgenden Fähigkeiten sind nur dann einsetzbar, wenn der Zauberer im selben Monat ...

- (a) in kein Zauberduell verwickelt wurde
- (b) sich im Mond nicht aktiv bewegt (auch nach dem Zauber nicht!)
- (c) die zum Ausführen benötigten EP besitzt (siehe 4.11.8 Das Neutralisieren auf S. 38)
- (d) keine Nottleportation durchgeführt hat
- (e) keine andere der ab hier erläuterten Fähigkeiten anwendet
- (f) seine eventuelle passive Bewegung beendet hat

Die Auswirkung einer Fähigkeit endet sofort, wenn der Zauberer in ein Zauberduell verwickelt wird oder notteleportieren muß! Die Absicht, eine Fähigkeit anzuwenden, ist

dem Spielleiter im Zaubererblatt mitzuteilen. Des weiteren ist die Zielgemark sowohl im Zaubererblatt, als auch auf der Zugfolie (siehe LAFOS) eindeutig zu kennzeichnen.

4.11.7.1. Das Zähmen (zm)

Zauberer haben die Fähigkeit, Fabelwesen zu zähmen, d.h. sie sich zu Willen zu machen. Diese Fähigkeit ist je nach Zaubererstufe mehr oder weniger entwickelt (siehe Tabelle 4.1 auf S. 28).

Hat ein Zauberer die Absicht, ein Fabelwesen zu zähmen, so teleportiert er sich in die gleiche Gemark wie das Fabelwesen. Dies ist die einzige Situation, in der sich der Zauberer alleine in einer neutralen oder feindlichen Gemark und sogar ohne begleitende Flotte in einer Korde aufhalten darf!

Fabelwesen, die EP besitzen, können nicht gezähmt werden, da es immer zu einem Zauberduell mit dem zähmenden Zauberer kommt. Ein Zähmversuch dauert den ganzen Monat, d.h. es wird erst am Ende des gesamten Monats ermittelt, ob der Versuch erfolgreich war! Das Fabelwesen kann sich während des Zähmversuchs nicht bewegen.

Wird ein Fabelwesen während eines Zähmversuches angegriffen, so kämpft es ohne Nachteile, bis es selbst oder der Angreifer vernichtet ist. Das Zähmen scheitert in einem solchen Fall automatisch!

Gelingt das Zähmen, so erhält der Herrscher vom Spielleiter genaue Informationen, welche Fähigkeiten das Fabelwesen im gezähmten Zustand besitzt. Das gezähmte Fabelwesen kann von nun an vom Spieler wie ein eigenes Rüstgut geführt werden.

Der Zauberer muß die Zähmung nicht aktiv aufrecht erhalten und kann sich beliebig weit vom Fabelwesen entfernen. Wird der Zauberer allerdings in die Dimensionen geschleudert oder verläßt aus anderem Grund die normale Daseinsebene (z.B. für ein Götterfest oder ein Zaubererturnier zwischen den Dimensionen), so endet die Zähmung sofort. Auch durch andere Einflüsse (z.B. magiefreie Zonen) kann die Zähmung aufgehoben werden.

Stirbt andererseits das Fabelwesen, so ist das aufgrund der magischen Verbindung zwischen Fabelwesen und Zauberer ein solcher Schock für letzteren, daß er für den Rest des entsprechenden Mondes und den Folgemond über 0 EP hat und sich nur noch in Begleitung eines Heeres bewegen kann. Nach dieser Zeit hat er sich erholt und erhält seine vollen EP zurück.

WICHTIG: Ein gezähmtes Fabelwesen ist auf dem Zauberformblatt beim Zähler aufzuführen, der Zähler wiederum muß im Heeresstärkenblatt beim gezähmten Fabelwesen erwähnt werden!

Gelingt das Zähmen nicht, so führt der Zauberer eine Notteleportation durch (siehe 4.11.4 auf S. 29). Da dies in der Regel am Monatsende geschehen wird (es sei denn, der Zähmversuch wird von dritter Seite gestört), sollte man darauf achten, daß der Zauberer eigene oder verbündete Gemarken oder Heere in Reichweite hat.

4.11.7.2. Das Bedienen magischer Gegenstände (bed)

Gelangt ein Zauberer in den Besitz eines „magischen Gegenstandes“ (mG), so teilt ihm der Spielleiter (SL) Art und Klasse mit (z.B. magisches Amulett, „C“). Nun gibt es zwei Möglichkeiten:

- (a) Der Zauberer hat eine geringere Klasse als der Gegenstand:

Dieser Zauberer erhält nur das Wissen über Aussehen und Klasse des magischen Gegenstandes. Die Fähigkeiten bleiben ihm verborgen.

Er hat aber die Möglichkeit, durch Experimente mehr über den Gegenstand zu erfahren. In diesem Fall teilt er dem Spielleiter detailliert seine Versuche mit. Führen diese Versuche zu einem Erfolg, wird der magische Gegenstand ungeachtet seiner Klasse nun für diesen (und nur diesen) Zauberer nutzbar. Ein Mißerfolg kann von EP-Verlusten bis zum Tod des Zauberers führen!

- (b) Der Zauberer hat die gleiche oder eine höhere Klasse als der Gegenstand:

Dieser Zauberer erhält sofort Wissen über Aussehen, Klasse und Funktion des betreffenden Gegenstandes und kann diesen damit entsprechend nutzen.

Darf ein Zauberer einen Gegenstand benutzen, so kann der Spieler für den entsprechenden Zauberer den „Bedienen-Befehl“ im BCD-Blatt vermerken und der Zauberer kann den Gegenstand in diesem Monat nutzen.

Ein magischer Gegenstand und sein Aufenthaltsort müssen sowohl im BCD-Blatt aufgeführt sein, als auch bei der Person, beim Heer oder bei der Reichsschatzlagerstätte, wo sie sich befinden. Ein Fehlen dieser Angaben kann zum Verlust des Gegenstandes führen!

Genauere Angaben zu den existenten Artefakten und ihrer Benutzung findet man ggf. in den jeweiligen Segmentsregeln.

4.11.7.3. Das Bannen (bn)

Ein Zauberer ist in der Lage mittels dieser Fähigkeit bewegliche Rüstgüter (und Fabelwesen) zu bannen. Rüstgüter ohne Raumfaktoren (wie Herrscher, Heerführer, Helden, Zauberer und Spione) können nicht gebannt werden!

Der Bannspruch wirkt gezielt auf eine bestimmte Gemark und ist den ganzen Monat wirksam, falls der Zauberer nicht in ein Duell verwickelt wird oder sich zurückziehen muß (Notteleportation). Er betrifft je nach Klasse des Zauberers und seiner Entfernung zur Zielgemark eine bestimmte Anzahl an Raumfaktoren nicht verbündeter Reiche.

Sind mehrere Heere/Fabelwesen zu Beginn des Bannspruchs anwesend, so wird zufällig bestimmt, welche betroffen werden. Es ist so möglich, daß auch Bruchstücke von Heeren gebannt werden. Ziehen nach Beginn des Bannspruchs noch anderer Heere durch die Gemark, so werden sie nur betroffen, wenn die Bannkapazität (siehe Tabelle 4.1 auf S. 28) noch nicht komplett ausgeschöpft worden ist.

Liegt ein zu bannendes Heer über der Kapazität des bannenden Zauberers und hat

- (a) nur einen Heerführer, so bleiben auch die nichtgebannten Heeresteile in der Gemark stehen, wobei die nichtgebannten Heeresteile ihre volle Kampfkraft behalten!
 - (b) mehrere Heerführer, so teilt sich das Heer, wobei die nichtgebannten Heeresteile mit voller Kampfkraft weiterziehen können! Beim gebannten Heeresteil verbleibt ein Heerführer. Mittels Sonderbefehl ist es möglich, das Weiterziehen des ungebannten Heeres zu untersagen.
- Pferde werden zu gleichen Anteilen gebannt, wie Krieger die sich in der Gemark aufhalten, d.h. ein Kriegerheer mit Pferden am Zügel wird wie ein Reiterheer behandelt.
 - Beladene, Schiffe werden erst gebannt, wenn alle unbeladenen Schiffe, schon gebannt worden sind. Die Ladung der Schiffe wird nicht zu ihrem Raumfaktor hinzugezählt, d.h. der Zauberer kann unabhängig davon, ob die Schiffe beladen sind oder nicht, die gleiche Anzahl, von ihnen bannen! Gebannte Schiffe können Ladung weder ein- noch ausschiffen und eventuell vorhandene, Belagerungsgeräte nicht einsetzen.
 - Ungebannte Teile von Landheeren können Belagerungsgeräte nur noch einsetzen, wenn pro Gerät mindestens 100 Krieger/Reiter zur Verfügung stehen.

Ein gebanntes Rüstgut kann sich, solange es unter dem Bann liegt, nicht bewegen und hat einen Kampfwert von Null! Teilweise gebannte Fabelwesen bleiben stehen und kämpfen mit einer Kampfkraft, die ihren noch nicht gebannten Raumfaktoren entspricht. Wird eine Gemark mit fremden, gebannten Rüstgütern von eigenen Heeren betreten, so gelten die gebannten Rüstgüter als gefangen bzw. in Besitz genommen, wenn:

- (a) Nichtgebannte fremde Heeresteile, die sich in derselben Gemark befinden, im Kampf besiegt wurden.
- (b) Nichtgebannte fremde Heeresteile, die sich in derselben Gemark befanden, aus dieser abgezogen sind.

Sobald die gebannten Rüstgüter gefangengenommen wurden und die Gemark verlassen haben (oder „beseitigt“ wurden), ist die volle Bannkapazität des Zauberers wieder vorhanden, d.h. daß Heere, die danach die Gemark durchqueren, wiederum gebannt werden können. Vorsicht! Im Falle der „Beseitigung“ ist ein Heer, daß die Gefangennahme durchgeführt hat, sofort gebannt, wenn es nicht mit dem Zauberer verbündet ist.

4.11.7.4. Das Spähen (sz)

Ein Zauberer hat die Möglichkeit, seinen Sichtbereich durch gezieltes Spähen auf einzelne, je nach Zaubererklasse unterschiedlich weit entfernte Gemarken (siehe Tabelle 4.1 auf S. 28) zu erweitern. Er erhält in diesem Fall von dieser Gemark den vollen Sichtbereich (Gelände, Bauwerke, Heere, Reichsgebiet etc.), solange sie nicht unter

einem magischen Nebel (siehe 4.11.7.6 auf S. 37) liegt. Es kann pro Zauberer nur eine Gemark pro Monat auf diese Weise erspäht werden!

4.11.7.5. Die magische Wand (mW)

Ein Zauberer ist in der Lage, in der Gemark, in der seine Bewegung endet (passive Bewegung oder Teleportation), je nach seiner Klasse entweder eine oder zwei KF-Seiten (siehe Tabelle 4.1 auf S. 28) mit magischen Wände unpassierbar zu machen.

Diese Wände sind nur für Magie (Duell, Bannen, Spähen usw.) durchdringbar, nicht jedoch für Heere und nichtmagische Einzelpersonen. Es spielt dabei keine Rolle, ob die entsprechenden Rüstgüter eigene, befreundete oder feindliche sind.

(a) Magische Wand an Land

Landheere, die auf eine magische Wand an Land treffen, brechen ihre Bewegung ab und bleiben mit voller Kampfkraft vor dieser stehen.

(b) Magische Wand auf See

Seeheere, die auf eine magische Wand auf See treffen, können durch die Kollision mit dieser bis zu 10% an Verlusten erleiden.

4.11.7.6. Der magische Nebel (mN)

Ein Zauberer ist in der Lage, über die Gemark, in der er seine passive Bewegung bzw. seine Teleportation beendet oder über eine ihrer Nachbargemarken einen magischen Nebel zu legen. Je nach Klasse kann er eine oder zwei Gemarken vernebeln (siehe Tabelle 4.1 auf S. 28). Dieser Nebel verhindert jeglichen Sichtbereich in oder aus dieser Gemark für fremde Heere, Einzelpersonen und Fabelwesen.

Sollen Belagerungsgeräte eingesetzt werden, muß sowohl die Gemark, in der sich das zu zerstörende Bauwerk befindet, als auch die Gemark aus welcher heraus die Belagerungsgeräte eingesetzt werden, nebelfrei (!!) sein. Der magische Nebel wird auf dem Land und auf See unterschiedlich gesichtet:

(a) Magischer Nebel an Land

Trifft ein Landheer, Einzelwesen, Fabelwesen an Land auf einen magischen Nebel, oder befindet sich dieser in dessen 1-KF-Sichtbereich, so erhält man nur die Tatsache mitgeteilt, daß auf solchen Gemarken Nebel herrscht, jedoch nicht, wer oder was ihn erzeugte bzw. sonstige Informationen!

(b) Magischer Nebel auf See

Treffen ein Schiffsheer oder ein Fabelwesen auf See auf einen magischen Nebel oder befindet sich dieser in dessen 1-KF-Sichtbereich, so erhält der Spieler davon gar keine Kenntnis. Magische Nebel auf See können auch nicht erspäht werden!

Im magischen Nebel ist ein Kampf möglich, jedoch erfährt nur das vom Nebel unbeeinflusste Heer, mit wem es gekämpft hat, da nur dieses einen Sichtbereich hat!

4.11.8. Das Neutralisieren

Zauberer desselben oder verbündeter Reiche wirken immer dahingehend aufeinander ein, daß sie sich, wenn sie in der gleichen Gemark sind, gegenseitig schwächen. Dabei schwächen die Zauberer mit wenig EP immer den mit den meisten EP. Dem stärkeren Zauberer werden hierzu die EP des schwächeren Zauberer von seinen eigenen abgezogen. Der schwächere Zauberer gilt dann als 'neutralisiert'!

Befinden sich mehr als zwei eigene/verbündete Zauberer in einer Gemark, so wirken die schwächeren Zauberer gemeinsam auf den stärkeren Zauberer ein, selbst wenn dessen EP dadurch ins Negative sinken sollten!

Beispiele:

- (a) 1 ZB (8 EP) und 1 ZB (8 EP): $8-8=0$ - die Zauberer sind beide neutralisiert!
- (b) 1 ZA (4 EP) und 2 ZB (insg. 16 EP) und 1 ZD (32 EP): $32-20=12$ - der ZA und die ZBs sind neutralisiert, der ZD hat noch 12 EP und so auch nur noch die Fähigkeiten eines ZBs, bis die Neutralisierung aufgehoben ist.
- (c) 3 ZCs (jeder 17 EP): $17-2 \times 17 = -17$ - alle ZCs sind neutralisiert!
- (d) 3 ZCs (insg. 48 EP) und 1 ZD (32 EP): $32-48 = -16$ - alle Zauberer sind neutralisiert!
- (e) 3 ZCs (insg. 48 EP) und 2 ZDs (je 32 EP) : $32 - 32 - 48 = -48$ EP. Alle Zauberer sind neutralisiert!

Neutralisierte Zauberer haben nur noch die Möglichkeit sich aktiv oder passiv zu bewegen, d.h. das Teleportieren und das Anwenden einer Fähigkeit ist nicht möglich. Sie können im neutralisierten Zustand nicht gesichtet und auch nicht in Duelle verwickelt werden.

Betrifft jedoch ein feindliches Heer die Gemark, in der sich neutralisierte Zauberer aufhalten, so nimmt es diese sofort oder nach einem erfolgreichen Kampf gegen dortige Heere gefangen (siehe 4.11.5 auf S. 30).

4.12. Der Spion (Sp)

4.12.1. Allgemeines

Spione arbeiten in kleinen Gruppen von 3 - 10 Personen, gelten aber für entsprechende Regeln als Einzelpersonen und haben 0 Raumfaktoren. Spione gibt es wie Zauberer in verschiedenen Klassen, von denen die Herrscher die Klassen A - D rüsten können. Eine Spionageeinheit der Klasse A kostet 15.000 GS, die weiteren jeweils 5.000 GS mehr (Klasse D also 30.000 GS). Es kann auch Spione der Klassen E und F geben, doch wie man außer ggf. durch Erfahrung (siehe 4.12.4 auf S. 40) an solche Meisterspione gelangt oder wo man sie finden kann, ist den Herrschern nicht bekannt.

Ein Spion hat 6 BP + 2 hst monatlich zur Verfügung, kann nicht erspäht werden (selbst im fremden Reichsgebiet nicht) und kann sich mit fremden Rüstgütern in einer Gemark

aufhalten, ohne gesehen oder gefangengenommen zu werden! Spione können auch nicht gebannt oder magisch erspäht werden und ein magischer Nebel behindert sie nicht, eine magische Wand aber können auch sie nicht durchdringen. Ein Spion gilt automatisch als gefangen, wenn er entdeckt wird (s.u.).

Spione haben nur 1 KF Sichtbereich, sie erleiden aber keinerlei Schäden durch Flüsse oder widriges Gelände und können nur durch ausbrechende Vulkane oder durch Ertrinken (= Betreten einer Korde) um's Leben kommen. Dies bedeutet insbesondere, daß der Versuch zu viele Höhenstufen gleichzeitig oder nacheinander zu überschreiten oder zu viele BP zu verbrauchen, nicht mit dem Verlust des Spions endet sondern ganz einfach damit, daß dieser stehen bleibt. Fremde Wälle und Befestigungen stellen für Spione keinerlei Hindernis dar, das Überqueren von Flüssen gilt aber als Überwindung einer Höhenstufe. Spionageeinheiten werden im Heeresstärkenblatt mit dem Namen ihres Leiters geführt.

Je nach Art und Schwierigkeit des Auftrages besteht für einen Spion in fremden Reichen pro Mond eine bestimmte Entdeckungswahrscheinlichkeit, die mindestens 5% beträgt. Die Basischance entdeckt zu werden ist 20%, sie kann aber durch zahlreiche Modifikatoren beeinflusst werden, die den Herrschern nur teilweise bekannt sind:

- (a) Pro Stufe des Spions werden 10% von der Basischance abgezogen, schon einen Spion der Klasse B entdeckt man also nur mit der Minimalwahrscheinlichkeit von 5%.
- (b) Der Spion überquert eine Reichsgrenze (außer der ins Heimatreich): +20%.
- (c) Bei einer Begegnung mit einem Spion des auszuspionierenden Reiches: +10% mal Stufe des fremden Spions (bei einer Begegnung mit einem Spion der Stufe C also +30%).
- (d) Eigenes Reich im Kriegszustand mit dem Zielreich: +20%.
- (e) Für Art des Auftrages: + ?% (s.u.).
- (f) Hoher/tiefer BKA des Zielreiches: +/- ?%.
- (g) Zielreich im Bürgerkrieg: -40%.
- (h) Vertrag mit Zielreich: -20%.
- (i) Gute Kultur zum Auftrag: - ?%.

Verzichtet ein Spion in einem Mond auf jegliche Handlung (er darf sich nicht bewegen und hat insbesondere auch keinen Sichtbereich), dann kann er nicht entdeckt werden! Ein solches Stillhalten muß ausdrücklich befohlen werden (auf der Zugfolie wird das Stillhalten durch eine eckige Klammer um das Symbol der Spionageeinheit kenntlich gemacht).

Ein Spion kann auch dann nicht entdeckt werden, wenn er sich den ganzen Mond über in eigenen und/oder neutralen Gemarken oder bei einem eigenen Heer aufhält. Erst das Entdecken eines Spiones führt zum Bruch eines eventuellen Vertrages, auch wenn der Spion vorher schon andere vertragswidrige Handlungen begangen hat.

4.12.2. Standardfähigkeiten

Außer Sichtbereich auszuspähen, haben Spione noch weitere Fähigkeiten. Für alle diese Fähigkeiten gilt, daß sich die Spione im entsprechenden Mond nicht bewegen dürfen. Wird ein Spion bei der Ausführung eines Befehles entdeckt, so erfährt (erreicht) er nichts und wird gefangengenommen.

So können Spione fremde Befestigungen auskundschaften (Befehl I/ +20% auf Basischance), was deren Gutpunkte im Falle eines eigenen Angriffes halbiert. Zum Auskundschaften müssen sie sich natürlich in der Gemark aufhalten, in der sich das Bauwerk befindet.

Auf die gleiche Art und Weise können Spione die genaue Stärke aller sich in einer Gemark befindlichen Heere und Zauberer (EP) erkunden (Befehl II/ +20%). Die erkundeten Stärken sind die Stärken am Monatsende, d.h. wenn sich am Monatsende keine Rüstgüter mehr in der Gemark befinden (die entsprechenden Rüstgüter also weitergezogen sind), erfährt man nichts.

Schließlich können sie die Gesamtstärke der einzelnen Heeresgattungen, die Einwohnerzahl des Reiches und die Zahl und Art der Einzelpersonen (wie Zauberer, Helden und Spione) durch „Reichsspionage“ erkunden (Befehl III/ +40%). Hierzu muß sich der Spion in der Hauptstadt des entsprechenden Reiches aufhalten. Pro Mond kann dabei normaler Weise nur die Gesamtzahl eines einzigen Rüstgutes ausspioniert werden (also die Zahl der Krieger oder die Zahl der Reiter oder die Zahl und Klasse der Zauberer oder ...).

Soll der Spion innerhalb eines Mondes mehrere verschiedene Dinge in Erfahrung bringen (also z.B. die Zahl der Krieger und Reiter und die Zahl der Gemarken), so steigt seine Entdeckungschance um je 10% pro zusätzlichem Auftrag.

4.12.3. Meucheln und andere „Spezialitäten“

Alle anderen denkbaren Handlungen wie das Stehlen von magischen Gegenständen, das Meucheln von Helden, Herrschern oder Zauberern, das Öffnen der Festungstore bei Nacht oder das Ausspionieren von Verträgen oder der Eigenschaften von Sonderrüstgütern sind Spezialhandlungen mit hohen Entdeckungsrisiken. Sie alle müssen durch entsprechende Kultur erklärt werden und erfordern einen Sonderbefehl.

Wird der einzige Heerführer eines Heeres gemeuchelt, so löst sich das Heer auf! Alle anderen wichtigen Personen eines Reiches (Herrscherfamilie, Adlige, Minister usw.), die irgendwann einmal in Kulturberichten des entsprechenden Reiches erwähnt wurden, können natürlich auch gemeuchelt werden.

Die genauen Auswirkungen (abgesehen vom Tod des Opfers) eines erfolgreichen Anschlages bestimmt dabei der SL, wobei er sich insbesondere an der Kultur des „Opfers“ wie auch an der Kultur (dem „Plan“) des „Täters“ orientieren sollte.

4.12.4. *Optional: Erfahrung*

Führt ein Spion einen besonderen Auftrag aus, also eine seiner Standardfähigkeiten (Befehl I - III) oder einen Sonderbefehl, dann wird bei Erfolg ein zweites Mal für die gleiche Entdeckungswahrscheinlichkeit gewürfelt. Mißlingt der zweite Wurf, dann steigt der Spion um eine Stufe auf (aus einem SpB würde

also ein SpC werden). Spione können auf diese Art und Weise maximal die Klasse F erreichen.

Dies ist eine Sonderregel und hat auf dem eigenen Segment nur dann Gültigkeit, wenn der Spielleiter dies in der Segmentsregel ausdrücklich erwähnt.

4.12.5. Allgemeines II

Haben mehrere Spione eines Reiches den gleichen Auftrag, so handelt trotzdem jeder von ihnen selbständig und für jeden von ihnen wird ein eigenständiger Erfolgswurf ausgeführt. Begegnet ein Spion andererseits mehreren fremden Spionen im gleichen Mond, so zählt auch nur der höchstklassigste als „Bonus für die Entdeckungschance“ (bei Begegnungen mit zwei SpB und einem SpD steigt die Entdeckungschance also nur um 40% und nicht etwa um 80%).

Beispiel: Die Spionageeinheit „Hugo Halblang“ (SpA) hat den Auftrag bekommen, bis zu einer Festung des (verbündeten!) Nachbarreiches vorzudringen und diese dann auszukundschaften (man merkt schon, Hugos Herrscher plant einen fiesen Verrat!).

Hugos Gruppe überschreitet also im Monat 1 die Grenze zum Nachbarreich und versucht bis zur Festung zu gelangen. Hierbei wird sie mit 20% (Basis) -10% (Klasse A) + 20% (Grenze) - 20% (verbündetes Reich) = 10% entdeckt. Hugo hat Glück und gelangt in die Festung.

Im nächsten Mond bewegt sich der Spion nicht und kann so versuchen, die Festung zu erkunden. Leider zieht in diesem Mond eine Spionageeinheit (Klasse B) des Nachbarreiches durch die Festung. Die Chancen, entdeckt zu werden, betragen also 20% (Basis) -10% (Klasse A) -20% (verbündetes Reich) +20% (gegnerische Einheit der Klasse B) +20% (Auftrag I) = 30%. Wieder hat Hugo Glück und bleibt unentdeckt.

In der Festung steht ein Heer mit Zauberer und Hugo könnte nun versuchen, deren Stärken und Identität herauszufinden (Heeresnummer und Zahl der K/HF, Name des Zauberers und EP), doch die Zeit ist knapp (der Angriff soll im nächsten Mond starten) und so beschließt Hugos Herrscher einen Meuchelversuch auf den Zauberer (er vermutet, daß es sich um den Großmeister Mumpitz handelt).

Hierzu arbeitet er einen genauen Mordplan aus und gibt Hugo im 3. Mond den entsprechenden Sonderbefehl. Der Gott entscheidet, daß es sich um einen genialen Plan handelt (-20%), der Auftrag aber extrem schwer ist (+100%), da es sich tatsächlich um Mumpitz (ZE) handelt.

Hugos Chancen, entdeckt zu werden, betragen also 20% (Basis) - 10% (Klasse A) - 20% (verbündetes Reich) - 20% (Plan) + 100% (Auftrag) = 70%. Diesmal scheitert Hugo und wird gefangengenommen, bevor er den Plan ausführen kann. Das Nachbarreich erfährt natürlich von dem Mordversuch und der Vertrag zwischen beiden Reichen gilt als gebrochen.

Hugo und seine Gruppe müssen im Folgemonat entweder zum Überlaufen gebracht oder ins „Zivilleben“ entlassen werden (siehe 5.7.3 auf S. 45).

5. Kapitel - Die Heere

5.1. Das Kriegerheer (KH)

Ein Kriegerheer besteht aus Fußsoldaten und wird erst als solches bezeichnet, wenn es eine Mindestgröße von 100 Krieger/1 Heerführer besitzt. Fällt ein KH unter diese Grenze, gilt es als aufgelöst, d.h. nicht mehr existent. Eroberungsfähig ist ein KH erst ab einer Größe von 1.000 K/1 HF.

Kriegerheere können auch in Reiterheere umgewandelt werden, wenn die Krieger Pferde erhalten und aufsitzen. Kriegerheere können pro 100 K ein Belagerungsgerät mit sich führen. Das Kriegerheer kann außerdem bis zu 5 Pferde pro Krieger bei sich haben, die auch wiederum Last tragen können.

Heeresnummern:	102-199	Aufenthalt in hst:	0/1/2/3/4
Mindestgröße:	100 K/1 HF	Maximale Größe:	100.000 K/x HF
Eroberungsgröße:	1.000 K/1 HF	Bewegungspunkte:	1 BP + 1 hst

5.2. Das Reiterheer (RH)

Das Reiterheer besteht aus berittenen Krieger. Ein Reiterheer wird erst als solches bezeichnet, wenn es eine Mindestgröße von 100 Reitern/1 HF besitzt. Fällt ein RH unter diese Grenze, gilt es als aufgelöst, d.h. nicht mehr existent. Eroberungsfähig ist ein RH erst ab einer Größe von 500 R/1 HF.

Reiterheere können auch in Kriegerheere umgewandelt werden, wenn die Reiter absitzen und die Pferde am Zügel führen oder freilassen. Reiterheere können keine Belagerungsgeräte mit sich führen und dürfen sich in Gelände der Höhenstufe 4 nur auf Straßen und in Rüstorten aufhalten.

Heeresnummern:	202-299	Aufenthalt in hst:	0/1/2/3/(4)
Mindestgröße:	100 R/1 HF	Maximale Größe:	50.000 R/x HF
Eroberungsgröße:	500 R/1 HF	Bewegungspunkte:	1 BP + 1 hst

5.3. Das Schiffsheer (SH)

Ein Schiffsheer, oder besser ausgedrückt, eine Flotte, besteht aus Schiffen (woraus auch sonst?). Eine Flotte wird erst als solche bezeichnet, wenn sie eine Mindestgröße von 10 Schiffen/1 HF besitzt.

Fällt eine Flotte unter diese Grenze, so wird sie zum *Seerkundungsheer* (SEH) wenn nicht schon 5 SEH vorhanden und falls SEH auf dem Segment zugelassen sind. Sind SEH nicht zugelassen oder besitzt das entsprechende Reich bereits 5 SEH so gilt die Flotte als aufgelöst, d.h. nicht mehr existent. Schiffsheere können beladen werden. Kollidiert ein SH mit Land, so sinken bis zu 100% der Schiffe.

Heeresnummern:	302-399	Aufenthalt in hst:	0/1/2
Mindestgröße:	10 S/1 HF	Maximale Größe:	1.000 S/x HF
		Bewegungspunkte:	6 BP + 1 hst

5.4. Optional: Das Seerkundungsheer (SEH)

Ein Seerkundungsheer ist eine Flotte, deren Größe mit 1-9 Schiffen/1 HF unter der Mindestgröße für normale SH liegt. Das SEH dient wegen seiner Schnelligkeit meist zur Erkundung unbekannter Gewässer. Kollidiert ein SEH mit Land, so sinken zwischen 0 und 100% der Schiffe. SEH können beladen werden. Es können pro Reich maximal 5 SEH gleichzeitig existieren!

Heeresnr.:	100, 200, 300, 400, 500	Aufenthalt in hst:	0/1/2
Mindestgröße:	1 S/1 HF	Maximale Größe:	9 S/x HF
		Bewegungspunkte:	9 BP + 1 hst

5.5. Das Gefangenenheer (GH)

Ein Gefangenenheer besteht aus in Gefangenschaft geratenen Krieger, Reitern und Heerführern, die nun unterschiedslos als Gefangene bezeichnet werden und zur Zwangsarbeit eingesetzt werden können. Ein GH wird erst als solches bezeichnet, wenn es eine Mindestgröße von 100 Gefangenen/1 Heerführer besitzt, wobei der Heerführer ein eigener sein muß und nicht etwa aus den Reihen der Gefangenen stammen darf (es sei denn, er ist übergelaufen). Fällt ein GH unter diese Mindestgröße, so gilt es als aufgelöst, d.h. nicht mehr existent.

Ab einer Größe von 600 Gefangenen/1 Heerführer können GH zur Zwangsarbeit herangezogen werden. Dabei gibt es zwei Möglichkeiten:

- (a) Gefangene können zum kostenlosen Bau von Bauwerken herangezogen werden. Durch mangelhafte Verpflegung und Überanstrengung sterben sie nach Fertigstellung des Bauwerkes. Der dann möglicherweise alleinstehende (eigene) Heerführer gilt als verloren, wenn nicht ein eigenes Heer in der selben Gemark steht, das ihn aufnimmt.
- (b) Gefangene können zum zusätzlichen Bau von Bauwerken herangezogen werden. Dabei ist die Bausumme voll zu bezahlen. Ein Reich, das z.B. pro Monat nur 10 Bauwerke errichten kann, darf pro 600 eingesetzten Gefangenen einen Wall mehr bauen.

Gefangene können wie Krieger Belagerungsgeräte transportieren und Pferde am Zügel führen. Gefangenenheere können nicht mit „a“-Befehl operieren und keine Gemarken erobern. An Kämpfen nehmen sie nicht aktiv teil (siehe 5.7.3 Gefangenenregel auf S. 45).

Heeresnummern:	401-499	Aufenthalt in hst:	0/1/2/3/4
Mindestgröße:	100 G/1 HF	Maximale Größe:	100.000 G/x HF
		Bewegungspunkte:	1 BP + 1 hst

5.6. Das Garde- bzw. Eliteheer (EH)

Ein Gardeheer ist ein Krieger-, Reiter-, oder Schiffsheer, das nur aus Elitekriegern bzw. besonders ausgerüsteten Schiffen besteht. Durch ihre höhere Moral und bessere Ausbildung und/oder Ausrüstung haben Gardeheere doppelte, bzw. wenn ein Heerführer-Herrscher oder *Held* das Heer befehligt, dreifache Kampfkraft. Ein Gardeheer darf maximal 20% aller Krieger (EH 101), Reiter (EH 201) oder Schiffe (EH 301) umfassen!

Erleiden andere eigene Heere so hohe Verluste, daß Gardeheere dadurch plötzlich mehr als 20% der Gesamtstärke der jeweiligen Heeresgattung ausmachen, dann hat das vorerst keine Auswirkungen. Erst im nächsten Rüstmond muß die Gesamtstärke ausreichend angehoben, oder aber die Garde entsprechend verkleinert werden.

Gardeheere müssen entweder in der eigenen Hauptstadt oder im Beisein des Herrschers in einem anderen eigenen Rüstort gerüstet werden. Wenn es auf dem Segment *Helden* gibt, so ist auch deren Beisein ausreichend.

- Es gibt nur ein Gardeheer pro Heeresgattung.
- Spaltet ein Gardeheer einen Teil ab, so gilt dieses abgespaltene Heer nicht mehr als Gardeheer und verliert dessen Vorteile sofort.
- Gardeheere können nicht mit anderen Heeren fusionieren.
- Ein Garde-KH wird durch den Zukauf von Pferden nicht zum Garde-RH.
- Ein Garde-RH wird durch den Verlust von Pferden nicht zum Garde-KH.
- Gardeheere können nur unter erheblichen negativen Folgen für den BKA-Wert eines Reiches freiwillig aufgelöst werden.

Heeresnummern: 101, 201, 301

Alle anderen Werte entsprechen denen gewöhnlicher Heere (KH, RH, SH)

5.7. Besonderes zu den Heeren

5.7.1. Transportregel

Ist ein einschiffendes Heer beladen, so wird der Raumfaktor dieser Last auf die Transportkapazität des transportierenden Rüstgutes angerechnet (um z.B. 1.000 K/1 HF, die 10 BGs mit sich führen, einzuschiffen, müssen mindestens 20 leere Schiffe vorhanden sein).

Schifft ein Heer auf ein befreundetes/verbündetes Rüstgut ein, so müssen beide Parteien dazu ihre Einwilligung gegeben haben (Sonderbefehl!). Während des Transportes gilt das Heer dann als Ladung, d.h. es hat keinen Sichtbereich, kann ohne Einwilligung des Besitzers an beliebigen Stellen ausgeschifft werden und gilt als gefangen, wenn die bestehenden Verträge nicht mehr eingehalten werden sollten.

Das transportierte Rüstgut erhält keinerlei Informationen über die Zusammensetzung und Stärke des transportierenden Rüstgutes, dieses erhält solche Informationen über das transportierte Rüstgut jedoch sehr wohl.

5.7.2. Enterregel

Eine eingefrorene oder im Kanal befindliche Flotte kann von Landheeren geentert werden (Sonderbefehl!). Das Betreten der Schiffe beim Entern zählt nicht als Überwindung einer Höhenstufe.

Soll eine Flotte geentert werden, so sind zunächst die an Bord befindlichen gegnerischen Landheere zu besiegen. Ist dieses geschehen oder sind keine gegnerischen Landheere an Bord, so gilt das SH als gefangen. Eventuell an Bord befindliche verbündete oder befreundete Truppen haben darauf keinen Einfluß. Sie sind jedoch nicht ebenfalls gefangen, sondern haben den Status von transportierten verbündeten oder befreundeten Heeren (siehe 5.7.1 auf S. 44).

5.7.3. Gefangenenregel

Ein Heer, das Gefangene gemacht hat, kann diese nicht ständig mit sich führen, sondern muß sie im Monat nach der Gefangennahme

- zu einem Gefangenenheer umwandeln (siehe 5.5 auf S. 43).
- freilassen (sie sind dann wieder ein Heer des ursprünglichen Besitzers).
- zum Überlaufen bringen.
- in das „Zivilleben“ entlassen, ermorden oder auf eine andere Art „beseitigen“.

Ausnahmen sind gefangene *Helden*, Herrscher und Zauberer, die sich beliebig lange als Gefangene bei einem Heer befinden können. Um einen Gefangenen überlaufen zu lassen, muß für ihn der halbe Rüstpreis bezahlt werden. Dies gilt für alle Rüstgüter mit Ausnahme von Belagerungsgeräten, Pferden und Gefangenen, die automatisch und ohne Kosten in den Besitz des eigenen Reiches übergehen. Auch die Pferde gefangener Reiter gehen kostenlos in den eigenen Besitz über!

Gefangene aus Gardeheeren können nicht zum Überlaufen gebracht werden. Auf vielen Segmenten kann das Überlaufen auch durch unterschiedliche Kulturen und/oder Gesinnungen eingeschränkt werden (man beachte die jeweiligen Segmentsregeln).

Werden Gefangene zur Errichtung von Bauwerken herangezogen, so müssen sie schon als Gefangenenheer organisiert sein, dürfen sich im Baumonat nicht bewegen und müssen sich in der Gemark (oder einer der beiden Gemarken) aufhalten, in der gebaut wird. Dabei bauen

- 600 Gefangene in einem Monat 1 Wall oder 1 Straße.
- 1.200 Gefangene in einem Monat 1 Brücke.
- 6.000 Gefangene in zwei Monaten 1 Kanal.
- 10.000 Gefangene in einem Monat 1 Burg auf Ruinen oder auf freiem Feld.
- 10.000 Gefangene in einem Monat 1 ST (HST) zur FST (FHST) aus.
- 10.000 Gefangene in zwei Monaten 1 Stadt aus einer Burg oder auf Ruinen.
- 20.000 Gefangene in zwei Monaten eine Stadt.

5.8. Allgemeines zu den Heeren

5.8.1. Heeresgattungen

Krieger, Reiter, Schiffe und Gefangene können keine gemischten Heere bilden. Heere verschiedener Gattung können sich aber zusammen in der selben Gemark aufhalten.

5.8.2. Austausch von Rüstgütern oder Ladung

Zwischen Heeren gleicher Gattung, die sich in der selben Gemark befinden, können auf Erklärung (Sonderbefehl!) K, R, S, G, HF, BG, Zauberer, magische Gegenstände, Gold und sonstige Gegenstände (Ladung) ausgetauscht werden. Zwischen Heeren verschiedener Gattung können nur G, HF, BG, Zauberer, magische Gegenstände, Gold und sonstige Gegenstände (Ladung) ausgetauscht werden. Der Wechsel von K,R, und S ist nur zwischen Heeren des selben Reiches möglich.

5.8.3. Höhenstufen

Ein Heer kann in einem Mond nur eine Höhenstufe überschreiten. Das Überschreiten von mehr als einer Höhenstufe gleichzeitig (z.B. vom Tiefland (hst 1) ins Bergland (hst 3)) ist nicht möglich. Beachten sollte man auch, daß Flüsse als zusätzliche Höhenstufe gelten, das Überqueren also nur möglich ist, wenn beide Ufer die gleiche Höhenstufe haben. Das Überschreiten von Höhenstufen auf einer Straße zählt nur als Überwindung einer halben Höhenstufe, so daß in diesem Fall zwei Höhenstufen im selben Mond überwunden werden können, falls das bei beiden (!) auf einer Straße geschieht. Das Ein- und Ausschiffen zählt in eigenen Rüstorten (oder in fremden Rüstorten bei Anwesenheit von Führern) nur als Überwindung einer halben Höhenstufe.

Versuche, mehr als eine Höhenstufe gleichzeitig oder zu viele Höhenstufen hintereinander zu überschreiten, bleiben erfolglos und führen zusätzlich zu Verlusten von bis zu 50%!

5.8.4. Geländeverluste

Betritt ein Heer eine Gemark mit schwierigem Gelände (Wüsten, Sümpfe, Dschungel, Eis, Gebirge), so gehen pro entsprechender Gemark bis zu 10% des Heeres durch Ver-

dursten, Versinken, Krankheiten, Erfrieren, Abstürzen usw. zugrunde. Auf Gletschern (gew) und Vulkanen (vul) gehen bis zu 20% des Heeres verloren.

Ein Vulkan bricht beim Betreten allerdings mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit aus. Ein Ausbruch dauert einen Monat lang an und verursacht bis zu 100% Verluste auf dem Vulkan und bis zu 50% Verluste in Gemarken neben dem Vulkan. Auf einigen Segmenten kann ein Ausbruch auch weitere Folgen haben (man beachte die jeweiligen Segmentsregeln).

Alle Verluste sind kumulativ, d.h. sie werden ggf. addiert. Ein Reiterheer z.B., das im selben Mond durch drei Gemarken Tieflandwüste zieht, kann also bis zu $3 \times 10\%$ seiner Stärke verlieren.

Beispiel: Bei 1000 Reitern sind das bis zu 271 Reiter Verlust, nämlich $100 R + 90 R + 81 R = 271 R$.

Ausnahme: Solange man eine Gemark über bzw. auf einer Straße betritt, entstehen auch im widrigen Gelände keine Geländeverluste, selbst wenn man die Straße innerhalb der Gemark verläßt. Andererseits entstehen durchaus Verluste, wenn man eine widrige Gemark normal betritt und erst innerhalb der Gemark auf eine Straße wechselt.

5.8.5. Geländeverluste auf See

Geländeverluste auf See können durch ausbrechende Vulkane, Riffe, Strudel, kochendes Wasser und andere Besonderheiten erfolgen. Art und Wirkung dieser Gefahren können auf den verschiedenen Segmenten unterschiedlich sein und sind den Herrschern zu Spielbeginn häufig unbekannt. Gegebenenfalls sollte man die Segmentsregeln zu Rate ziehen.

5.8.6. Riffe

Läuft ein SH auf ein Riff, so gehen bis zu 50% ihrer Schiffe verloren. Handelt es sich bei der Flotte um ein *SEH*, so versinkt die ganze Flotte mit einer Wahrscheinlichkeit von 50%. Versinkt es nicht, so hat das *SEH* keinerlei Verluste. Nach dem Auflaufen bricht eine Flotte ihre Bewegung ab.

Bereits bekannte (d.h. auf der eigenen Kurierkarte verzeichnete) Riffe kann man vorsichtig durchfahren, was bis zu 10% Verluste in fremden Gewässern und gar keine Verluste in eigenen Küstengewässern oder bei Anwesenheit von Lotsen kostet. Das Durchfahren von Riffen (= das Betreten einer Korde mit Riffen) kostet 1 BP zusätzlich zum normalen BP-Verbrauch.

5.8.7. Befreiung von Geländeverlusten

Im eigenen Reichsgebiet erleiden eigene Heere keine Geländeverluste. Heere fremder Reiche, denen Führer gestellt werden, sind ebenfalls verlustfrei. Bewegt sich ein Heer auf Straßen, so kann es ebenfalls keinerlei Geländeverluste erleiden.

Herrscher, die ihre HST vom 1. Spielzug an in schwierigem Gelände haben, erleiden im gleichen Gelände keine Verluste:

Befreiung von Geländeverlusten	
Hauptstadt im	Keine Verluste in
Gebirge	g
Eiswüste	ew, tew, hew, bew
Gletscher	gew, g, ew, tew, hew, bew
Wüste	twü, hwü, bwü
Sumpf	tsm, hsm, bsm
Dschungel	tds, hds, bds

Tabelle 5.1: Befreiung von Geländeverlusten

5.8.8. Verluste bei Flußüberquerungen

Bei Flußüberquerungen ohne Brücke gehen bis zu 10% der übersetzenden Rüstgüter verloren!

5.8.9. Landheere auf Schiffen

Soldaten (K, R, G, HF) können bei Seegefechten zwischen Schiffen (SH, SEH) nicht mitkämpfen. Sinkt ein beladenes Schiff bei einem Seegefecht, weil die Flotte auf Land aufgelaufen ist oder in Folge von Geländeverlusten, dann gehen die von ihm transportierten Rüstgüter bzw. die Ladung ebenfalls verloren. Die unbeladenen Schiffe sinken immer zuerst.

Zusätzliche Heerführer, Herrscher oder auch *Helden* bei transportierten Rüstgütern verleihen der transportierenden Flotte keine Gutpunkte; weshalb man ggf. an einen zeitweiligen Wechsel solcher Personen zur Flotte denken sollte.

5.8.10. Raumfaktorbegrenzung

Pro Kleinfeld können sich Rüstgüter mit einem Gesamtraumfaktor von 100.000 aufhalten (also z.B. 100.000 K/x HF). Rüstgüter und Fabelwesen auf Flotten (SH, SEH) werden dabei nicht berücksichtigt. Wird die Kapazität der Gemark überschritten, so bricht ein Kampf aus, der bis zur Erreichung des zulässigen Gesamtraumfaktors andauert. Es kämpfen zuerst eigene Rüstgüter gegen feindliche, dann gegen verbündete und schließlich sogar gegen eigene Rüstgüter. Bei Kämpfen zwischen eigenen Rüstgütern gibt es keine Kampfeinnahmen!

5.8.11. Auflösung von Heeren

Eigene Heere können auf Erklärung jederzeit aufgelöst werden und gelten dann als vernichtet. Dies gilt nicht für in Gefangenschaft geratene oder gebannte Heere. Gardeheere aufzulösen ist zwar möglich, aber nicht unbedingt ratsam (siehe 5.6 auf S. 44).

6. Kapitel - Die Bewegung

6.1. Allgemeines

Bislang wurden Heere und Rüstgüter beschrieben. Da diese aber nicht nur herumstehen, sondern sich auch bewegen sollen, muß geregelt sein, wie schnell bzw. wie weit sie sich bewegen können, wie genau diese Bewegung abläuft, wann sich Heere begegnen usw.

Unter 6.2 bis 6.4 und 6.7 bis 6.13 finden sich die grundlegenden Informationen hierzu und für die meisten Situationen reicht die Kenntnis dieser Punkte aus. Wenn es jedoch um das zeitgenaue Zusammenspiel verschiedener Heere (Ein- und Ausschiffen, Fusionen, Abspaltungen usw.) oder um strategische Feinheiten (wie z.B. verzögerte Bewegung) geht, dann wird der genaue Ablauf der Bewegung unter 6.5 wichtig.

6.2. Verbrauch von Bewegungspunkten (BP)

Die Bewegungsmöglichkeiten von Heeren und Einzelpersonen richten sich nach den in Kapitel 4 ab S. 22 angegebenen Bewegungspunkten (BP) der einzelnen Rüstgüter. Diese BP können, müssen jedoch nicht in jedem Mond verbraucht werden. Da in den unterschiedlichen Geländearten unterschiedlich viele BP pro Kleinfeld (KF) verbraucht werden, resultieren daraus unterschiedliche Bewegungsweiten der Rüstgüter. Wie viele BP ein Rüstgut beim Betreten eines bestimmten KF verbraucht, ist Tabelle 6.1 auf Seite 50 zu entnehmen.

Beispiel: Ein Reiterheer hat 3 BP zur Verfügung. Es zieht folgende Strecke:
Gelände: t, t (Str/RG), t (Str/RG), twa (Str), h (RG).
BP-Verbrauch: 1, ¼, ¼, ½, ½.

[Abkürzungen: Str = Straße, RG = Reichsgebiet, Str/RG = Straße im Reichsgebiet, t = Tiefland, twa = Tieflandwald, h = Hochland]

Bei dieser Bewegung verbrauchte das Reiterheer 2,5 BP. Ein halber BP stände ihm noch zur Verfügung. Diesen kann es jedoch nur verbrauchen, wenn dies in einem KF geschieht, zu dessen Betreten nur 1/4 oder 1/2 BP benötigt wird. KF, zu deren Betreten 1 BP benötigt wird, können nicht mehr erreicht werden. Nicht verbrauchte BP verfallen!

6.3. Bewegungsmöglichkeiten der Heere

Entsprechend der Tabelle 6.1 existieren folgende vier grundsätzliche Bewegungsmöglichkeiten für die Heere:

Art a: In allen zu **Beginn** des Monats noch nicht zum Reich gehörenden Gemarken (auch wenn eigene Heere sie bereits erobert haben).

Art b: In allen zu **Beginn** des Monats zum Reich gehörenden Gemarken (auch wenn sie bereits von feindlichen Heeren erobert wurden).

Art c: Wie a, nur auf Straßen.

Art d: Wie b, nur auf Straßen.

Bewegungspunkteverbrauch pro betretenem KF							
Art		KH/GH	(KH/GH)+ BG	(KH/GH)+BG +Pferde	RH	SH/SEH	Einzel- personen ¹
Wasser	a	–	–	–	–	1	–
	b	–	–	–	–	½	–
hst 1	a	1	(2) ²	1	1	–	1
	b	½	1	½	½	–	½
ew (0)	c	½	1	½	½	–	½
	d	¼	½	¼	¼	–	¼
hst 3	a	1	(2) ²	1	3	–	3
	b	½	1	½	1½	–	1½
	c	½	1	½	1½	–	1½
	d	¼	½	¼	¾	–	¾
hst 4	a	1	–	–	–	–	3
	b	½	–	–	–	–	1½
	c	½	1	½	1½	–	1½
	d	¼	½	¼	¾	–	¾

Tabelle 6.1: Bewegungspunkte-Tabelle

Die Tabelle gibt an, wieviele BP ein Rüstgut beim Betreten eines bestimmten Kleinfeldes verbraucht!

Bemerkung zur Bewegung von Einzelpersonen: Es wird angenommen, daß sich Einzelpersonen generell doppelt so schnell fortbewegen können, wie ein Heer. Zudem wird vorausgesetzt, daß sie sich stets der schnellsten Fortbewegungsweise bedienen, also normalerweise reiten.

6.4. Abfolge der Ereignisse beim Betreten eines Kleinfeldes

Beim Betreten von Kleinfeldern wird der Handlungsablauf durch das folgende Schema festgelegt:

- (a) Geländeverluste
- (b) Kämpfe
- (c) Ausschiffen, Einschiffen, Fusionieren usw.

¹ Herrscher, Zauberer, *Helden*, Spione

² Eine Bewegung ist hier also normalerweise nicht möglich. Es kann jedoch vorkommen, daß ein KH - z.B. durch Magie - mehr als 1 BP zur Verfügung hat.

Beispiel: Betritt eine Flotte eine Korde, von der aus es ein Heer ausschiffen, möchte, so wird zuerst überprüft, ob es zu Geländeverlusten kommt (z.B. durch Riffe). Falls es im KF feindliche Rüstgüter geben sollte, werden anschließend die Kämpfe ausgetragen. Überlebt die Flotte auch diese, dann kann sie das Heer ausschiffen, von dem aber u.U. schon ein Teil - gemeinsam mit den Verlusten an Schiffen - im Meer versunken sein kann.

6.5. Ablauf der Bewegung

Auf dem Segment bewegen sich alle Heere simultan. Das bedeutet beispielsweise, daß der Mond beendet ist, wenn eine Flotte ihre sechs Bewegungspunkte verbraucht hat und daß ein an Bord befindliches Heer nicht mehr ausschiffen kann. Hat z.B. eine Flotte einen bestimmten Bruchteil (Br) der ihr zur Verfügung stehenden Bewegungspunkte verbraucht, so haben auch alle von ihr transportierten Rüstgüter den gleichen Br ihrer BP verbraucht (d.h. ihnen steht nur noch der 1-Br'te Teil ihrer BP zur Verfügung).

Beispiel: Eine Flotte transportiert ein Kriegerheer, ein Reiterheer und einen Zauberer. Die Flotte hat bereits 3,5 ihrer 6 BP verbraucht. Wieviele BP haben die transportierten Rüstgüter nun noch zur Verfügung? Die Flotte hat nur noch $1 - (3,5/6) = (2,5/6)$ ihrer BP zur Verfügung, d.h. auch die transportierten Rüstgüter haben nur noch $(2,5/6)$ ihrer BP übrig. Das macht beim Kriegerheer $(2,5/6) * 1 \text{ BP} = 0,4166\dots \text{ BP}$, was auf 0,25 BP abgerundet wird, beim Reiterheer $(2,5/6) * 3 \text{ BP} = 1,25 \text{ BP}$ und beim Zauberer $(2,5/6) * 6 \text{ BP} = 2,5 \text{ BP}$. Das Kriegerheer z.B. könnte also nur noch in einem eigenen Rüstort ausschiffen (für 0,25 BP). Die Flotte kann sich nach dem Ausschiffen noch ihre restlichen 2,5 BP weit bewegen (der Flotte kostet das Ausschiffen - im Gegensatz zum ausschiffenden Rüstgut - keine BP).

6.5.1. Beginn der Bewegung

Alle Rüstgüter - auch solche, die sich nur ein KF weit bewegen können - ziehen am Monatsanfang (nach den Aktionen der Zauberer) gleichzeitig aus ihrem Startfeld heraus. Es ist daher nicht möglich, Rüstgüter in ihrem Ausgangsfeld in einen Kampf zu verwickeln, sofern sie ihre Bewegung wie geplant ausführen können (Ausnahme: s.u.) und das KF nicht absichtlich später verlassen (wozu sie BP opfern müssen).

Beispiel: RH 202 bleibt nach Monatsbeginn noch 1 BP ($1/3$) lang in seinem Startfeld, kann sich danach aber auch nur noch 2 BP ($2/3$) weit bewegen.

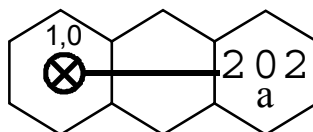


Abbildung 6.1: Warten am Monatsbeginn

6.5.2. Nicht verbrauchte BP

Bei Rüstgütern die im Mond nur einen Teil ihrer BP verbrauchen, wird automatisch angenommen, daß sie die nicht genutzte Zeit des Mondes im Zielfeld verbringen. Sollen Rüstgüter an anderen Stellen Pausen einlegen (z.B. um eine Fusion zu ermöglichen), so ist dies auf der Folie eindeutig zu kennzeichnen.

6.5.3. Bruchteile von BP

BP dürfen nicht beliebig geteilt werden, der BP-Bedarf einer beliebigen Handlung kann nur 0 BP, $\frac{1}{4}$ BP (0,25 BP) oder ein Vielfaches davon betragen. Auch Bewegungspausen dürfen nur $\frac{1}{4}$ BP oder ein Vielfaches davon lang sein. Kommt es - bedingt durch die Bruchteilregelung - zu Situationen, in denen ein Rüstgut ein kleineren (Br) zur Verfügung hat oder warten muß, dann wird stets zu Ungunsten des Rüstgutes auf Viertel-BP gerundet.

Beispiele: (siehe Abbildung 6.7 auf S. 56)

6.5.4. Abgebrochene Bewegung

Sollte ein Rüstgut seine Bewegung abgebrochen haben (z.B. durch Bannen, eine magische Wand, ...) und wird die Ursache des Abbruches noch vor Ende des Mondes beseitigt, so bewegt sich das betroffene Rüstgut wie ursprünglich vorgesehen weiter, auch wenn es sein Ziel wegen des Zeitverlustes nicht mehr erreichen können sollte.

Beispiel: Flotte 307 wird von einem Zauberer des Reiches F gebannt, nachdem sie bereits drei ($\frac{1}{2}$) BP verbraucht hat. Reiterheer 207, das von einem Zauberer begleitet wird, bewegt sich nach zwei ($\frac{2}{3}$) BP in eine Nachbargemark des Zauberers hinein, womit es zum Duell kommt und der Bannspruch abgebrochen wird. Flotte 307 kann nun ihre Fahrt fortsetzen, hat nun aber nicht mehr drei ($\frac{1}{2}$) sondern nur noch zwei ($\frac{1}{3}$) BP zur Verfügung.

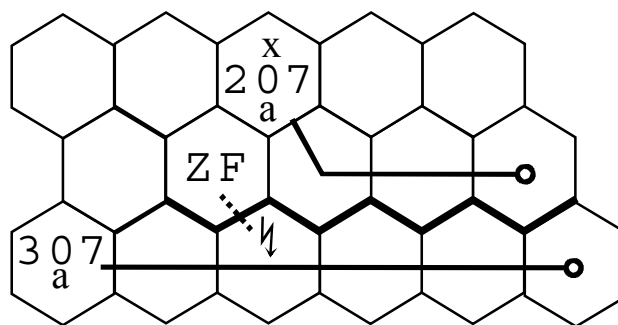


Abbildung 6.2: Unterbrochene Bewegung

6.5.5. Begegnung von Rüstgütern

Rüstgüter treffen sich nicht nur dann, wenn sie sich exakt zur selben Zeit am selben Ort aufhalten (z.B.: zwei Flotten haben jeweils 3,5 BP verbraucht und befinden sich im selben Hex), sondern auch dann, wenn sie innerhalb von einem $\frac{1}{4}$ Mond das selbe Hex betreten. Dies ist jedoch nur für Begegnungen mit feindlichen Rüstgütern (Kämpfe) von Bedeutung, denn zum Einschiffen, Fusionieren

oder auch dem Austausch von Rüstgütern oder Ladung (Gold, mag. Gegenstände usw.) muß ein exaktes Rendezvous stattfinden. Rüstgüter im Zielfeld ihrer Bewegung begegnen zusätzlich natürlich allen Rüstgütern, die dieses KF später betreten.

Beispiele:

- Ein Kriegerheer bewegt sich, am Anfang des Mondes in die Nachbargemark „G“ hinein und verbraucht dabei seine vollen 1 BP. Ein feindliches Kriegerheer zieht am Anfang des Mondes aus G heraus, während zwei feindliche Reiterheere G nach 0,5 bzw. 2 BP durchqueren. Das KH begegnet in diesem Fall beiden feindlichen RH (nacheinander), aber nicht dem feindlichen KH (es sei denn es handelt sich um eine entgegengesetzte Bewegung. (s.u.)).
- Die Fahrroute der Flotte 301 schneidet sich mit der einer Flotte des Reiches F. Flotte 301 erreicht den Schnittpunkt nachdem sie 2 BP (2/6) verbraucht hat, das SHF erreicht ihn nach 3,5 BP (3,5/6). Da $(3,5/6) - (2/6) = (1,5/6) = (1/4)$ sind, halten sich also beide Flotten innerhalb eines 1/4 Monats im selben KF auf und treffen sich somit!

6.5.6. Ringbegegnung

Kommt es zu Situationen, in denen sich drei oder mehr, Rüstgüter wechselseitig, paarweise und gleichzeitig begegnen würden, so findet nur eine dieser Begegnungen statt, die durch Zufall ermittelt wird.

Beispiel: Die Zugwege der Flotten SHA, SHB und SHC schneiden sich wechselseitig in Form eines gleichseitigen Dreieckes, wobei die Flotten an den drei Schnittpunkten jeweils 1 bzw. 2 BP verbraucht haben.; sich also innerhalb eines 1/4 Mondes im gleichen KF befinden und sich somit treffen. Die drei Reiche A, B und C sind nicht verbündet und alle drei Flotten haben a-Befehl, so daß es eigentlich zu drei (gleichzeitigen) Kämpfen kommen müßte. Da dies unmöglich ist, wird angenommen, daß sich die Flotten an zweien der Schnittpunkte verpassen, so daß es nur zu einem (zufällig ermittelten) Kampf kommt (z.B. zwischen SHA und SHC).

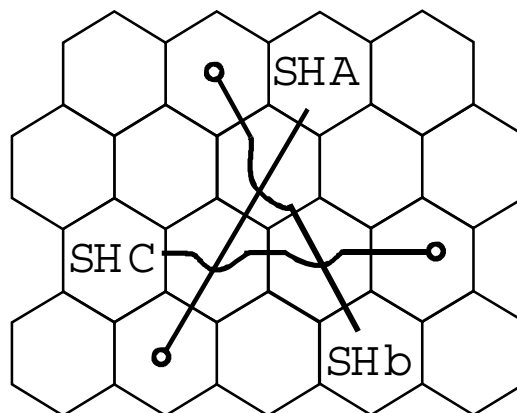


Abbildung 6.3: Ringbewegung

6.5.7. Entgegengesetzte Bewegung

Sollte ein genauer Treffpunkt bei der Begegnung zweier Rüstgüter nicht zu bestimmen sein, weil sie sich in entgegengesetzter Richtung bewegen (z.B: zwei Kriegerheere, stehen in benachbarten Gemarken und bewegen sich aufeinander zu), so wird er ggf. per Zufall aus den in Frage kommenden Feldern bestimmt. In diesem Fall kann ein Heer auch im Ausgangsfeld in einen Kampf verwickelt werden.

6.5.8. Ein- und Ausschiffen

Das Einschiffen kostet keine BP, das Ausschiffen hingegen schon. Ein Rüstgut kann also noch auf eine Flotte einschiffen, wenn Flotte und/oder Rüstgut bereits alle BP verbraucht haben! Ein Rüstgut, das alle BP verbraucht hat, kann zwar noch einschiffen, tut dieses aber natürlich am Monatsende (ein KH z.B. ist zwar bereits am Monatsanfang in seinem Zielfeld, braucht aber bis zum Monatsende um es zu erobern bzw. zu durchqueren). Um einschiffen zu können, müssen sich transportierendes und transportiertes Rüstgut (also z.B. Flotte und RH) exakt zur gleichen Zeit in der selben oder benachbarten Gemarken aufhalten, müssen also ggf. eine gewisse Zeit auf das später eintreffende Rüstgut warten.

Beispiele:

- Die Flotte 308 fährt nach 3 BP ($3/6$) an einer Küstengemark vorbei, die das einzuschiffende Reiterheer 208 nach 2 BP ($2/3$) = ($4/6$) erreicht. Die Flotte trifft also zuerst ein und muß warten, bis das RH die Küste erreicht hat, also $((4/6) - (3/6)) * 6 \text{ BP} = 1 \text{ BP}$ lang. Da das Einschiffen selbst keine BP (und somit regeltechnisch auch keine Zeit) kostet, kann sich 308 nach dem Einschiffen noch 2 BP weit bewegen.

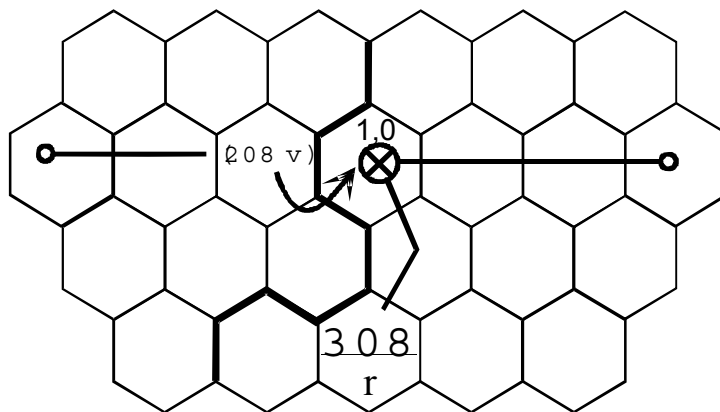


Abbildung 6.4: Einschiffen

- Die Flotte 309 nimmt nach 3 BP ($3/6$) Bewegung das Reiterheer 209 an Bord, das die Küstengemark bereits nach 1 BP ($1/3$) = ($2/6$) erreicht hat und daher $(1/6) * 3 \text{ BP} = 0,5 \text{ BP}$ lang auf die Flotte warten mußte. 309 fährt danach weiter und schiff nach 5 BP ($5/6$) auch noch das Kriegerheer 109 ein, das beim Betreten der Küstengemark seine vollen 1 BP ($1/1$) verbraucht hat. 109 kann also erst am Monatsende einschiffen, was bedeutet, daß 309 seine Bewegung in der entsprechenden Korde beenden muß und dort 1 BP ($1/6$) lang - bis zum Monatsende - auf das Kriegerheer wartet.

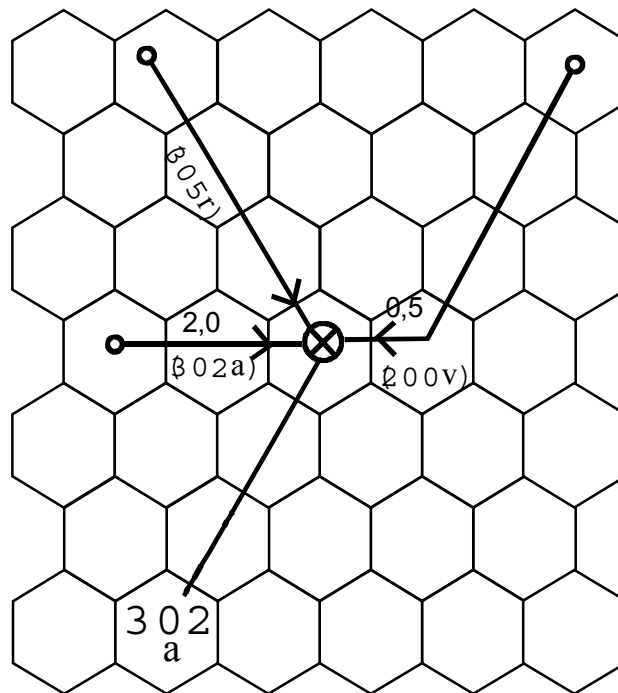


Abbildung 6.7: Fusion

6.5.11. Austausch von Rüstgütern oder Ladung

Um Rüstgüter und/oder Ladung austauschen zu können, müssen sich die entsprechenden Heere exakt zur gleichen Zeit am gleichen Ort aufhalten, also ggf. eine gewisse Zeit auf später eintreffende Heere warten. Nach dem Austausch entsprechen die BP aller beteiligten Heere also dem (Br) desjenigen Heeres, das als letztes am Ort des Tausches eintraf bzw. im Augenblick des Tausches den größten Bruchteil (Br) seiner BP verbraucht hatte.

Beispiel: Der Seerkünder 300 und die Flotte 306 wollen Ladung austauschen. 300 braucht 5 BP ($5/9$) bis zum Treffpunkt, 306 benötigt 3 BP ($3/6$) = $(4,5/9)$. 306 muß also $(0,5/9) * 6 \text{ BP} = 0,333\dots \text{ BP}$ am Treffpunkt warten. Diese Zahl wird auf 0,5 BP aufgerundet, so daß 306 nach dem Austausch nur noch 2,5 BP zur Verfügung hat, 300 hingegen noch 4 BP.

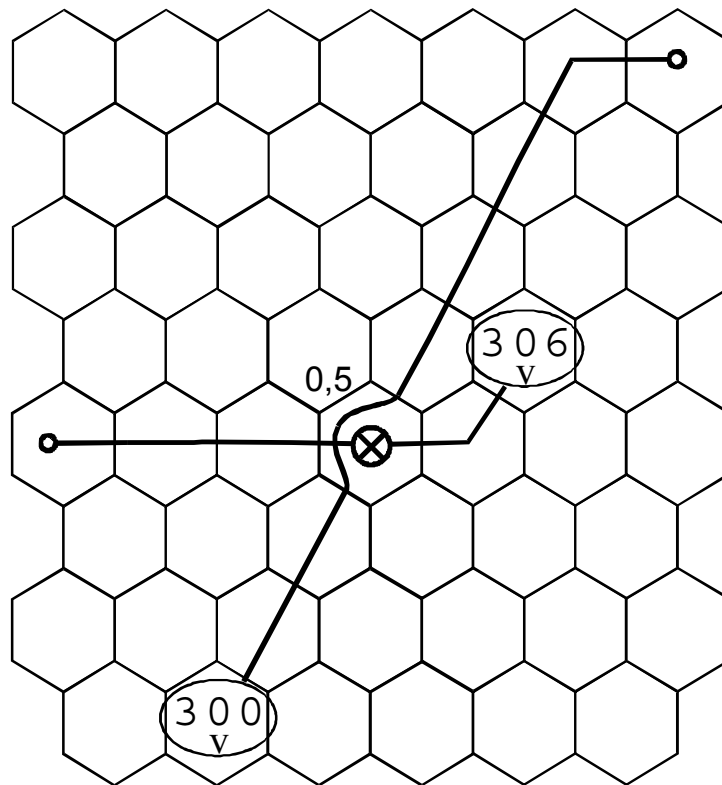


Abbildung 6.8: Austausch von Rüstgütern

6.6. Fluß- und Wallüberquerung

Ein Fluß oder ein feindlicher Wall - selbst wenn dieser unverteidigt ist - stellen ein Bewegungshindernis dar, welches wie folgt überschritten wird:

- Monat 1: An das Hindernis heranziehen (sofern das Rüstgut nicht schon davor steht)
- Monat 2: Über das Hindernis hinwegziehen (d.h. nur 1 KF weit) und dann stehenbleiben
- Monat 3: Bewegung fortführen

Bei der Überquerung ist es unerheblich, ob der Fluß oder der Wall verteidigt werden, oder nicht. Werden sie verteidigt, so kommt es nach dem Überqueren zu einem Kampf, in dem der Verteidiger 20 Gutpunkte erhält (siehe auch Tabelle 7.1 auf Seite 73).

Die Überquerung eines Flusses oder eines feindlichen Walles zählt als Überschreitung einer Höhenstufe, so daß ein Fluß oder ein feindlicher Wall generell nur dann überschritten werden kann, wenn die Gemarken auf beiden Seiten des Flusses oder Walles die gleiche Höhenstufe haben. Auch ein feindlicher Wall hinter einem Fluß (= 2 Höhenstufen) stellt für den Angreifer ein unüberwindbares Hindernis dar!

6.7. Wegeregel

Innerhalb des eigenen Reichsgebietes existieren Wege in jeder beliebigen Richtung. Aus diesem Grund verbrauchen eigene Rüstgüter innerhalb des eigenen Reichsgebietes nur die Hälfte der sonst nötigen Bewegungspunkte. Fremden Reichen können solche Bewegungsvorteile im eigenen Reichsgebiet in Form ortskundiger Führer geboten werden, die nicht extra gerüstet werden müssen.

6.8. Küstengewässerregel

Im 2-KF-Bereich der eigenen Küste sind den Kapitänen alle Untiefen, Felsen und Strömungen bekannt. Aus diesem Grunde verbrauchen eigene Schiffe innerhalb der eigenen Küstengewässer nur die Hälfte der sonst nötigen Bewegungspunkte.

Fremden Reichen können solche Bewegungsvorteile in eigenen Küstengewässern in Form von Lotsen geboten werden, die nicht extra gerüstet werden müssen.

6.9. Das Erobern

Eine Gemark (und alle darin befindlichen Bauwerke, Pferde, Belagerungsgeräte, Gefangene, Schiffe (in Kanälen), Schätze und Mienen), gilt als erobert, wenn:

- (a) sich ein eigenes erobertsfähiges Heer in diese hinein oder durch diese hindurch bewegt
- (b) **und** alle fremden nichtverbündeten Heere in dieser Gemark vernichtet oder vertrieben werden können
- (c) **und** kein erobertsfähiges Heer eines Verbündeten diese gleichzeitig erobern will.

Bei neutralen Gemarken (solche, die noch zu keinem Reich gehören), ist der Heeresbefehl dabei unwichtig. Gemarken, die bereits zu einem Reich gehören, kann man hingegen nur mit a, k oder a/r-Befehl erobern.

Möchte man eine Gemark nicht erobern, so ist dies dem Spielleiter als Sonderbefehl mitzuteilen.

Eine eroberte Gemark wechselt die Reichszugehörigkeit erst am **Ende** des Mondes, d.h. daß der alte Besitzer bis zum Ende des entsprechenden Mondes noch alle Bewegungs- und Kampfvorteile (GP) besitzt, der neue Besitzer noch keine (siehe 6.3 auf S. 49).

Beispiel (a): Kriegerheer A erobert eine Festung des Reiches B. Kurz darauf (noch im gleichen Mond) erreicht ein Kriegerheer des Reiches B die Festung. Reich A erhält bei der Verteidigung der gerade eroberten Festung keine Gutpunkte, Reich B (als Angreifer) ebenfalls nicht. Reich B benötigt allerdings keine Belagerungsgeräte für den Angriff. Sollte Reich B seine Festung zurückerobern, so hat diese sofort wieder alle Vorteile.

Beispiel (b): Ein Reiterheer des Reiches A erobert feindliches Gelände. Weitere Heere von A, die die gerade eroberten Gemarken nach dem Reiterheer er-

reichen (aber noch im gleichen Monat) erhalten keinerlei Bewegungsvorteile, Heere des ursprünglichen Besitzers aber schon!

6.10. Der Sichtbereich

Mit jeder Auswertung erhält der Spieler seinen neuen Sichtbereich. Dieser unterteilt sich in drei Zonen:

Zone 1: Diese Zone umfaßt das eigene Reichsgebiet, den 1-KF-Bereich entlang der Grenzen, sowie den 1-KF-Bereich um eigene Rüstgüter. In dieser Zone erhält man Kenntnis über das Gelände, Bauwerke, fremdes Reichsgebiet und über Fabelwesen und fremde Heere, die sich am Ende des Mondes in diesem Bereich befinden oder sich irgendwann während des Monats dort befunden haben und sich im entsprechenden Mond nicht bewegen (siehe Beispiel).

Zone 2: Diese Zone umfaßt den 2-KF-Bereich entlang der Grenzen, sowie den 2-KF-Bereich um eigene Rüstgüter. In dieser Zone erhält man Kenntnis über das Gelände, Bauwerke und fremdes Reichsgebiet.

Zone 3: Diese Zone beinhaltet alle Gemarken, auf welche von eigenen Rüstgütern mit Erfolg gespäht wurde. Von diesen Gemarken erhält man den gleichen Sichtbereich wie von denen der Zone 1.

Beispiel: Eine Flotte des Spielers A bewegt sich während des Mondes an zwei fremden Küstenstädten vorbei (in 1-KF-Abstand) und bleibt in 2-KF-Abstand einer dritten stehen, auf die sie späht. In die erste und dritte Stadt ziehen im gleichen Mond fremde Heere hinein, in der zweiten Stadt steht bereits ein Heer, das sich im ganzen Mond nicht bewegt.

Spieler A bekommt nun auf seiner Zugfolie die Heere in der zweiten und dritten Stadt eingezeichnet, das Heer in der ersten Stadt bleibt ihm jedoch verborgen.

6.11. Optional: Der Gewaltmarsch

Ein Heer, das einen Gewaltmarsch durchführen möchte, braucht einen entsprechenden Sonderbefehl. Nicht nur Landheere können Gewaltmärsche durchführen, sondern auch Flotten und Flugwesen (bei denen der Begriff „Marsch“ natürlich etwas unpassend ist). Gewaltmärsche können nur durch solche Gemarken oder Korden führen, die bereits auf der eigenen Kurierkarte eingezeichnet sind. „Weiße KF“ können also nicht betreten werden, selbst dann nicht, wenn sie einem Verbündeten gehören sollten.

- **Vorteile:** Das entsprechende Heer hat doppelt so viele BP zur Verfügung wie gewöhnlich (ein RH also z.B. 6 BP) und kann doppelt so viele Höhenstufen überwinden (natürlich nicht gleichzeitig, sondern nacheinander).
- **Nachteile:** Ein Gewaltmarsch kostet das entsprechende Heer bis zu 20% Verluste. Es kann nur die Gemark erobert werden, in der das Heer seinen Gewaltmarsch beendet. Wird das Heer in einen Kampf verwick-

kelt, so erhalten die gegnerischen Heere 100 GP in diesem Kampf, auch wenn daran weitere eigene oder verbündete Kräfte beteiligt sind, die keinen Gewaltmarsch durchgeführt haben! Schließlich kann ein Heer, das einen Gewaltmarsch durchführt, auch dann (mit 50% Chance) in einen Kampf verwickelt werden, wenn es R-Befehl hat und sich nach den normalen Regeln noch zurückziehen könnte.

6.12. Das Spähen

Ein Heer kann von dem KF in dem es seine Bewegung beendet aus spähen,. Jedes Heer kann pro Monat nur auf eine Gemark spähen. Der Spieler erhält dann von den erspähten Gemarken der Zone 2 den selben Sichtbereich wie in der Zone 1.

Man späht, indem man in die auszuspähende Gemark auf der Zugfolie eine Wellenlinie zeichnet (siehe 6.13.2.10 auf Seite 63).

6.13. Der LAFOS – Abfassung des Foliensystems

6.13.1. Allgemeines

Zur Abgabe des Spielzuges wird der „LAFOS“ (Langsches Foliensystem) verwendet. Dieses wurde von Burrhus Lang 1982 entwickelt und löste auf allen Segmenten das umständliche Koordinatenzugsystem ab. Natürlich müssen auch bei diesem System gewisse Regeln beachtet werden:

- Die Karte:

Jeder Spieler fertigt sich unter Zuhilfenahme der Kurierkarte eine Karte auf Segments-Hexraster an. Dabei sind auf keinen Fall Kopien (von Kopien von Kopien ...) zu verwenden, da solche Kopien mit dem Original nie ganz deckungsgleich sind (insbesondere die Ränder sind meist verzogen), was bei größeren Karten dazu führt, daß der Spielleiter die Zugfolien der Spieler nicht mehr genau positionieren kann.

Statt dessen muß gedrucktes Hexpapier verwendet werden, welches die Spieler bei ihren Spielleitern oder beim TaD-„Zeugwart“ erhalten können.

- Die Folie:

Als Folien dienen Overhead-Folien im Format A4. Diese Folien dürfen nicht geknickt werden, da der Spielleiter sie mit einem Knick nicht mehr glatt auf seine Segmentskarte auflegen kann. Gebrauchte Folien kann man z.B. mit Brennspritus säubern und so neu verwenden.

- Die Stifte:

Für Eintragungen auf der Folie werden **wasserfeste** Foliestifte (Overheadstifte) mit SF-Minen (nicht „Science Fiction“ sondern „superfein“) benutzt.

Der Spieler benötigt vier Farben: schwarz für im Bau befindliche Bauwerke, blau für die Bewegungen der Heere und ggf. der Sonderrüstgüter und Fabelwesen, grün für die Bewegung und alle Aktionen von Zauberern und schließlich eine beliebige vierte Farbe (aber **nicht** die „Spilleiterfarbe“ Rot) für die Reichsgebietumrandung.

6.13.2. Zugschema

6.13.2.1. Fixierung der Folie auf der Karte

Die Folie wird über die Segments-Hex-Karte gelegt und an mindestens zwei einander gegenüberliegenden Ecken wie in Abbildung 6.9 gezeigt fixiert. In die gekennzeichneten Hexfelder schreibt man die Großfeld/Kleinfeld-Nummern. Zusätzlich werden alle Grenzen des Reiches mit einer selbst zu wählenden, aber deutlichen Farbe außen umrandet.

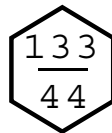


Abbildung 6.9: Folienfixierung

6.13.2.2. Eintragen des Zugweges der Heere

In das Ursprungs-Kleinfeld wird ein Kreis gezeichnet. In das Zielkleinfeld, in welchem das Heer seine Bewegung beenden soll, wird die Heeresnummer geschrieben. Beide Felder werden mit einer Richtungslinie verbunden.

WICHTIG: Hat das Heer keine Eroberungsgröße (siehe Kapitel 5 ab Seite 42), so wird die Heeresnummer in **eckigen** Klammern geschrieben, wenn es sich im entspr. Mond durch fremde Gemarken bewegt.

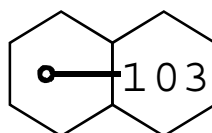


Abbildung 6.10: Zugweg

6.13.2.3. Wartende Heere

Sollen Heere eine bestimmte Anzahl oder Bruchteile von Bewegungspunkten in einem KF warten bevor sie ihre Bewegung fortsetzen, wird dies auf ihrem Zugweg durch einen Kreis mit eingeschriebenem Kreuz kenntlich gemacht. Die Anzahl der zu wartenden Bewegungspunkte ist dabei ebenfalls anzugeben.

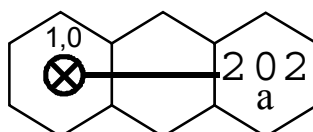


Abbildung 6.11: 202 wartet zu Beginn seiner Bewegung

6.13.2.4. Der Heeresbefehl

In dem Kleinfeld, in welchem die Heeresnummer steht, wird auch der Heeresbefehl vermerkt. Ist kein Heeresbefehl mit eingetragen, so hat das Heer a-Befehl (siehe 7.1 ab S. 69).

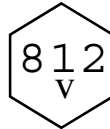


Abbildung 6.12: Heeresbefehl

6.13.2.5. Heere mit Größenkürzeln

Heere ab 25.000 (50.000) Raumfaktoren werden als „mittelgroße“ („große“) Heere bezeichnet und müssen auf der Zugfolie ein „m“ („g“) vor der Heeresnummer erhalten (m301, g115 usw.). Ein Heer mit 24.999 Rf erhält also noch kein Größenkürzel! Größenkürzel fremder Heere werden ebenfalls gesichtet, ein gesichtetes „mKHX“ ist also ein mittelgroßes Kriegerheer des Reiches X!

6.13.2.6. Beladene Schiffsheere

Schiffsheere, die irgendwann im Monat Landheere, BGs, Geld oder sonstige Ladung transportieren, werden, auch wenn sie am Ende des Monats leer sind, wie in Abbildung 6.13 unterstrichen.

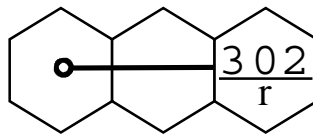


Abbildung 6.13: Beladene Flotte

6.13.2.7. Sonderbefehle

Liegt für das Heer ein besonderer Befehl vor, so wird es wie in Abbildung 6.14 eingekreist. Der entsprechende Sonderbefehl ist im Heeresstärkenblatt oder auf dem BCD-Blatt aufzuführen (siehe 6.14 auf S. 65).



Abbildung 6.14: Sonderbefehl

6.13.2.8. Teilung und Zusammenlegung

Wird ein Heer geteilt, so zeichnet man dies wie in Abbildung 6.15 ein. Aus dem KF, in dem die Teilung stattfindet, zeigen zwei Pfeile.

Werden Heere zusammengelegt, so zeichnet man dies wie in Abbildung 6.16 ein. In das KF, in dem die Fusion stattfinden soll, zeigen zwei Pfeile. Zusätzlich wer-

den an die Zugstrecke des Heeres, das sich dem anderen anschließt, die alte Heeresnummer und der Heeresbefehl klein und in runden Klammern geschrieben

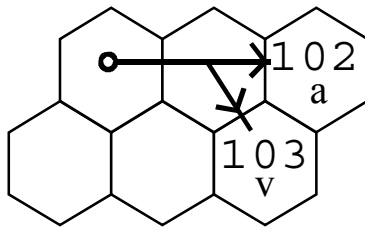


Abbildung 6.15: Teilung

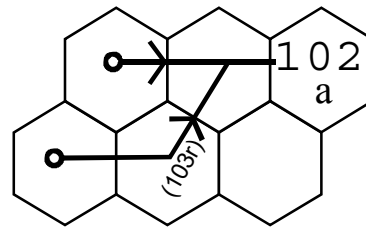


Abbildung 6.16: Fusion

6.13.2.9. Kreuzung der Zugwege mehrerer Heere

Ergeben sich Überkreuzungen der Zugwege, so trage man diese wie in Abbildung 6.17 beschrieben ein.

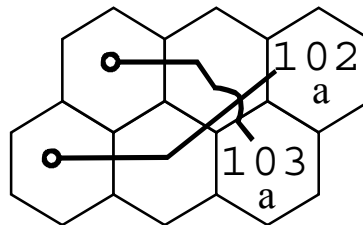


Abbildung 6.17: Kreuzung

6.13.2.10. Spähen

Heere spähen, indem wie in Abbildung 6.18 eine einfache Wellenlinie in das auszuspähende KF gezeichnet wird.

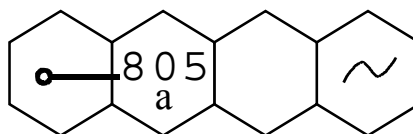


Abbildung 6.18: 805 späht

6.13.2.11. Landheere mit Belagerungsgeräten

Landheere die Belagerungsgeräte mit sich führen werden wie Schiffsheere unterstrichen. Werden Belagerungsgeräte eingesetzt, so trägt man dies wie in Abbildung 6.19 gezeigt ein. Dies gilt auch für den Einsatz von BGs von Schiffen aus.

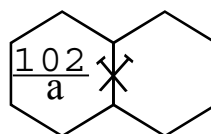


Abbildung 6.19: Einsatz von BG

6.13.2.12. Aktionen der Zauberer

Für Aktionen, die von Zauberern ausgeführt werden oder welche Zauberer betreffen, gibt es eine ganze Anzahl von Symbolen:



Abbildung 6.20: Zauberer bei Heer

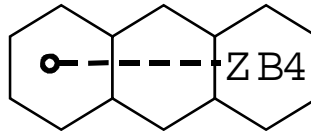


Abbildung 6.23: Zauberer teleportiert



Abbildung 6.26: Zauberer erzeugt magischen Nebel



Abbildung 6.21: Zauberer allein

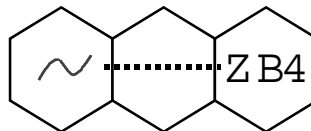


Abbildung 6.24: Zauberer späht



Abbildung 6.27: Zauberer erzeugt magische Wand

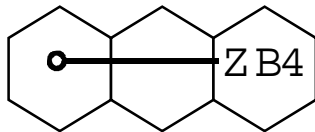


Abbildung 6.22: Zauberer bewegt sich

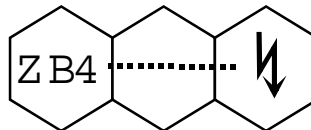


Abbildung 6.25: Zauberer bannt

6.13.2.13. Der Herrscher

Befindet sich der Herrscher bei einem Heer, so wird das Heer mit einem „H“ wie in Abbildung 6.28 versehen. Steht der Herrscher alleine, so trägt man dies wie in Abbildung 6.29 bzw. Abbildung 6.30 ein.

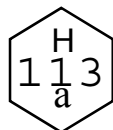


Abbildung 6.28: Herrscher bei einem Heer

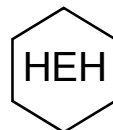


Abbildung 6.29: Heerführer-Herrscher allein



Abbildung 6.30: Zaubererherrscher allein

6.13.2.14. Der Spion auf der Zugfolie

Bewegt sich ein Spion alleine, so wird er wie in Abbildung 6.31 auf der Folie eingetragen. Befindet er sich bei einem Heer, so wird diese mit einem „#“ angegeben. Ein inaktiver Spion wird in eckige Klammern gesetzt.



Abbildung 6.31: Spion
allein

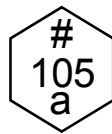


Abbildung 6.32: Spion
bei einem Heer

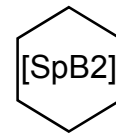


Abbildung 6.33: Inaktiver
Spion

6.13.2.15. Der Reichsschatz

Da der Reichsschatz oder die Reichsschatzlagerstätten auch auf der Folie erscheinen müssen, werden Lagerstätten mit „RS“ und einer Nummer (max. 5!) versehen.



Abbildung 6.34: Reichsschatzlagerstätte

6.13.2.16. Im Bau befindliche Bauwerke

Bauwerke, welche im selben Mond errichtet werden sollen, sind auf der Zugfolie ebenfalls einzutragen. Bereits bestehende Bauwerke werden auf der Zugfolie hingegen nicht mehr eingetragen. Für die einzelnen Bauwerke sind die jeweils gültigen Symbole zu verwenden. - Bei einer mehrmonatigen Bauzeit (Festungen, Städte, Kanäle ...) ist die Zahl des Monats anzugeben, in welchem sie in Bau sind.

6.14. Das Heeresstärkenblatt

6.14.1. Allgemeines

Das Heeresstärkenblatt dient dazu, die Stärken der Heere und etwaige damit im Zusammenhang stehende Informationen aufzunehmen. Dieses Heeresstärkenblatt wird jeweils vier Monate lang verwendet und pendelt zwischen Spieler und Spielleiter.

Das Heeresstärkenblatt darf nicht mit Bleistift oder mit roten Farbstiften ausgefüllt werden. Der Versuch nachträglicher Änderungen im Heeresstärkenblatt ohne Erlaubnis des Spielleiters kann zum Verweis vom Segment führen!

Wichtig: Im Rüstmonat sind jeweils die alten Heeresstärkenblätter zusammen mit den neuen dem Spielleiter zuzusenden. Der Spielleiter bewahrt die alten Heeresstärkenblätter dann bis mindestens zum nächsten Rüstmond auf. Werden die alten Heeresstärkenblätter nicht mit abgegeben, so ist der Zug **ungültig!**

6.14.2. Die Spalten

(a) Name und Reich:

In diesen „Spalten“ wird der Name des Spielers und der Name des Reiches ein eingetragen. Sie müssen auf jedem Blatt ausgefüllt werden!

(b) Heeresnummer:

Diese Spalte enthält die Nummer des Heeres.

(c) Startposition:

In dieses Feld kommt die GF/KF-Position, von der das betreffende Rüstgut am Beginn der Gültigkeit des Stärkenblattes startete. Auch die Startposition von abgeteilten Heeren ist hier einzutragen.

(d) Heeresstärke:

Für dieses Spalten wird der jeweils nicht aktuelle Monat gestrichen (z.B. der Larn, wenn Agul der aktuelle Mond ist). Die Heeresstärkenspalte ist unterteilt in Spieler- und Spielleiterzeile. In die Spielerzeile trägt der Spieler die jeweils aktuelle Stärke eines Heeres ein (z.B. 7.800 K/1 HF) ein.

Erfolgt in einem Monat keine Änderung der Stärke, so genügt es, in diese Spalte einen Pfeil einzutragen. Besonderes zu den Heeren kann hier ebenfalls vermerkt werden. Die entsprechenden Kürzel sind zu verwenden!

In die Spielleiterzeile darf der Spieler unter keinen Umständen schreiben. Sie bleibt dem Spielleiter vorbehalten, um Kommentare, Kampfergebnisse oder Verluste einzutragen.

6.14.3. Besonderes zu den Heeren

Besonderes zu den Heeren wird in der Heeresstärkenspalte eingetragen, soweit es nicht von größerem Umfang ist. Dabei sind folgende Kürzel zu verwenden:

se ... / se auf...	=	schifft ein Heer xyz / schifft ein auf Flotte xyz z.B. se 201 /se auf 310
sa ... / sa von ...	=	schifft aus Heer xyz / schifft aus von Flotte xyz z.B. sa 105 / sa von 301
sü ... / sü auf...	=	setzt über Heer xyz / setzt über auf Flotte xyz z.B. sü 410 / sü auf 306
tr ... / tr von ...	=	transportiert Heer xyz / wird von Flotte xyz transportiert z.B. tr 201, 105 / tr von 321
sp ... / sp von...	=	spaltet ab Heer xyz / abgespalten von Heer xyz sp 103 + 104 / sp von 203
fu ...	=	fusioniert mit Heer xyz z.B. fu 205
xx ...	=	löst sich auf z.B. xx 105
n	=	neu- bzw aufgerüstet z.B. n 3.000 K / 1HF / 30 BGs
D	=	Sonderbefehl, der unter Spielzugteil D erläutert wird!

Wenn zwei Heere miteinander fusionieren, so wird das Heer, dessen Heeresnummer erhalten bleibt, mit der neuen (größereren) Stärke in das Heeresstärkenblatt eingetragen.

Die Angaben des Heeres, dessen Heeresnummer nicht erhalten bleibt (sich also dem anderen Heer anschließt), werden in Klammern gesetzt (also z.B. „(2.000 K/1 HF)“).

6.15. Das Zauberformblatt

6.15.1. Allgemeines

Für das Zauberformblatt gilt das gleiche wie für das Heeresstärkenblatt (siehe 6.14 auf Seite 65). An dieser Stelle werden nur speziell das Zauberformblatt betreffende Punkte erläutert. Im Zauberformblatt müssen ggf. auch der Zauberer-Herrscher und magisch begabte Fabelwesen aufgeführt werden.

6.15.2. Die Spalten

(a) Name und Reich:

In diesen „Spalten“ werden der Name des Spielers und der Name des Reiches eingetragen.

(b) Name des Zauberers:

– erklärt sich von selbst –

(c) Stufe/Nummer:

Hier werden die Klasse des Zauberers (z.B. „ZC“) und seine „Erkennungsnummer“ (z.B. „ZC1“, oder „ZA5“ eingetragen).

(d) Zauberpunkte:

Hier werden die aktuelle Stärke des Zauberers (z.B. „19 EP“) und alle magischen Gegenstände aufgeführt, die er bei sich trägt (z.B. „mGC Amulett des Mumpitz“).

(e) Bewegung und Aktionen:

Für dieses Spalten wird der jeweils nicht aktuelle Monat gestrichen (z.B. der Larn, wenn Agul der aktuelle Mond ist). Im obersten Drittel trägt man alle Angaben zum Aufenthaltsort bzw. zu Bewegungen und Teleportationen ein.

Im mittleren Drittel erfolgen alle Angaben, die das Anwenden von Zauberfähigkeiten betreffen. Das untere Drittel ist dem Spielleiter vorbehalten, in diese „Spielleiterzeile“ darf der Spieler unter keinen Umständen schreiben.

6.15.3. Kürzel

Zusätzlich zu den unter 6.14.3 (Seite 66) genannten Kürzeln sind für Zauberer noch folgende Kürzel von Bedeutung:

telA / telE von ... nach/zu ...	=	teleportiert am Anfang/Ende des Monats von ... nach/zu ... z.B. telA von Heer 113 nach GF 112 / KF 32 (oder kürzer): telA v. Heer 113 n. 32/112; telE von 3/65 zu Heer 307
zm ... auf ...	=	zähmt... auf GF/KF... z.B. zm Drachen auf 76/44

bed ...	=	bedient ... (mag. Gegenstand) z.B. bed „Amulett des Mumpitz“
bn ...	=	bannt auf GF/KF... z.B. bn 34/6
sz ...	=	späht auf GF/KF... z.B. sz 43/8
mW ...	=	errichtet mag. Wand auf GF/KF... in Richtung... z.B. mW 2/13 - NO
mN ...	=	erzeugt mag. Nebel auf GF/KF... z.B. mN 13/27

7. Kapitel - Der Kampf

7.1. Der Heeresbefehl

Jedes Heer muß einen von fünf Heeresbefehlen erhalten, die ihm vorgeben, wie es sich bei Begegnungen mit fremden Heeren oder Fabelwesen zu verhalten hat. Eventuelle Sonderbefehle machen einen Heeresbefehl nicht überflüssig, sondern ergänzen ihn nur! Hat ein Heer keinen Heeresbefehl, so wird vom Spielleiter automatisch angenommen, daß sich das Heer mit Angriffsbefehl bewegt!

7.1.1. Der Rückzug (r)

Der Rückzugsbefehl gibt einem Heer die Weisung, jeden Kontakt zu fremden Heeren und Fabelwesen und jede aggressive Handlung wenn irgend möglich zu vermeiden. Somit können also mit Rückzugsbefehl nur „freie“ Gemarken erobert werden.

Rüstgüter können sich nicht beliebig weit/oft zurückziehen, sondern nur entsprechend der Zahl der noch nicht verbrauchten BP, mindestens aber um 1 KF (auch wenn bereits alle BP verbraucht sind). Es kann also vorkommen, daß sich ein Heer mit r-Befehl nicht weit bzw. oft genug zurückziehen kann und zum Kampf gezwungen wird!

Ein Rückzug in ein bestimmtes KF kann außerdem nur dann erfolgen, wenn

- die allgemeinen (Bewegungs-)Regeln ein Betreten dieses Feldes erlauben.
- sich in diesem KF keine fremden Heere/Fabelwesen aufhalten (es sei denn, diese haben ebenfalls r-Befehl).
- es sich beim KF um eigenes oder befreundetes Gebiet handelt.
- man nicht durch Magie (z.B. eine mag. Wand) daran gehindert wird.
- das gegnerische (zum Rückzug zwingende) Heer nicht aus diesem KF kam.
- das Heer dadurch nicht mehr als einen Höhenstufenpunkt im selben Mond verbrauchen würde.

Ein Rückzug findet in der Regel in das Feld statt, aus dem das sich zurückziehende Heer kam. Ist dies nicht möglich (mögliche Gründe: s.o.) oder hat sich das Heer nicht bewegt, so findet der Rückzug in ein zufällig ermitteltes, eigenes oder befreundetes KF statt, das die oben genannten Voraussetzungen erfüllt.

Gibt es ein solches Feld nicht, so muß sich das Heer zur Schlacht stellen! Ein Heer mit r-Befehl, das sich erfolgreich zurückgezogen hat, erfährt in der Auswertung nicht, wovor es sich zurückzog!

7.1.2. Verhandeln (v)

Der Verhandlungsbefehl gibt einem Heer die Weisung, Kämpfe zu vermeiden und keine aggressiven Handlungen zu begehen. Mit Verhandlungsbefehl können also auch nur „freie“ Gemarken erobert werden.

Ein Heer mit Verhandlungsbefehl versucht mit fremden Heeren friedlich Kontakt aufzunehmen. Nach einem solchen Kontakt zieht es sich zurück, um für das weitere Vorgehen auf Anweisungen des Herrschers zu warten. Wird das Heer angegriffen, so kämpft es eine Kampfunde lang und zieht sich dann (wenn möglich) zurück. Für den Rückzug gelten die selben Regeln wie für den Rückzugsbefehl. Ein Heer mit v-Befehl, das sich zurückgezogen hat, erfährt in der Auswertung, welchen fremden Heeren oder Fabelwesen es begegnet ist.

7.1.3. Optional: Eingeschränkter Angriff (ar)

Ob man den ar-Befehl auf der eigenen Welt anwenden darf, entnehme man den Segmentsregeln!

Der eingeschränkte Angriffsbefehl gibt einem Heer die Weisung, fremde Heere anzugreifen, solange die eigenen Verluste eine bestimmte Höhe noch nicht überschritten haben. Um fremdes Reichsgebiet zu erobern, müssen mindestens 45% Verluste in Kauf genommen werden.

Im Heeresstärkenblatt kommt zur Stärke des betreffenden Heeres eine %-Zahl von 5% bis 95%, die in 5%-Schritten variieren kann. Diese Zahl bezeichnet den Anteil der Truppen, die das Heer verlieren darf, bevor es sich zurückziehen versucht (für diesen Rückzug gelten die gleichen Regeln wie für den Rückzugsbefehl).

*Ist keine %-Zahl angegeben, so werden Verluste von 65% angenommen. Steht im Heeresstärkenblatt ein „G“ vor der %-Zahl (z.B. G 70%), so nimmt das betreffende Heer im gesamten Mond maximal die entsprechende Summe an Verlusten hin. Fehlt das G, so toleriert das Heer die Verlustrate **pro Kampf!***

Die tatsächlichen Verluste können die angegebenen Maximalverluste deutlich überschreiten, selbst vor totaler Vernichtung schützt ein ar-Befehl nicht unbedingt. Je größer das eigene bzw. je kleiner das feindliche Heer, desto besser werden die Verlustgrenzen eingehalten.

7.1.4. Kombiniertes Angriff (k)

Der Befehl „kombiniertes Angriff“ weist ein Heer an, im Falle eines Zusammentreffens mit fremden Heeren oder Fabelwesen **gemeinsam** mit anderen eigenen oder verbündeten Heeren oder Fabelwesen anzugreifen (mit anderen Befehlen würden die Heere nacheinander gegen den Gegner kämpfen).

Ebenfalls enthält er die Weisung, nicht nur „freie“ Gemarken, sondern auch die Gemarken fremder Reiche zu erobern. Heere mit „kombiniertem Angriffsbefehl“ kämpfen bis zur vollständigen Vernichtung (der eigenen oder der des Gegners).

Beispiel: Zwei Heere des gleichen oder verbündeter Reiche haben k-Befehl und befinden sich in der selben Gemarkung, als sie in einen Kampf verwickelt werden. Heer 1

hat 10.000 K/11 HF, Heer B hat 10.000 R/1 HF und wird von einem ZC (20 EP) begleitet.

Normalerweise würden nun beide nacheinander gegen den Feind kämpfen (Heer 1 mit einer Stärke von 110 Kampfpunkten, Heer 2 mit einer Stärke von 120 KP). Da beide k-Befehl haben, kämpfen sie gemeinsam, wie ein Heer mit einer Stärke von 230 KP.

7.1.5. Angriff (a)

Der Angriffsbefehl befiehlt einem Heer, im Falle eines Zusammentreffens mit fremden Heeren oder Fabelwesen **sofort** anzugreifen. Ebenfalls enthält er die Weisung, nicht nur „freie“ Gemarken, sondern auch die Gemarken fremder Reiche zu erobern. Heere mit Angriffsbefehl kämpfen bis zur vollständigen Vernichtung (der eigenen oder der des Gegners).

7.1.6. Vergleich der Befehle

- Haben alle an einem Treffen beteiligten Heere a- oder k-Befehl, so gibt es einen Kampf bis zur völligen Vernichtung des Gegners.
- Hat eine Seite a- oder k-Befehl und die andere Seite v-Befehl, so gibt es einen Kampf von einer Kampfrunde. Haben beide Seiten diesen Kampf überlebt, so zieht sich das Heer mit v-Befehl zurück. Ist das Heer mit a- bzw. k-Befehl bereits vernichtet worden, so bewegt sich das Heer mit v-Befehl wie ursprünglich vorgesehen weiter.
- Haben alle an einem Treffen beteiligten Heere v- oder r-Befehl, so ziehen sie sich voreinander um jeweils ein KF zurück (sofern dies möglich ist).
- Treffen Heere mit a- oder k-Befehl auf Heere mit r-Befehl, so ziehen sich die Heere mit r-Befehl (sofern dies möglich ist) zurück, ohne daß es vorher zu einem Kampf kommt.
- Heere mit *ar-Befehl* zählen stets als Heere mit a-Befehl, solange die Maximalverluste noch nicht erreicht sind. Ist das Maximum bereits erreicht oder überschritten, zählen sie wie Heere mit r-Befehl.

7.2. Der Kampf

Ein Kampf findet statt, wenn sich Heere nicht verbündeter Reiche zur gleichen Zeit im gleichen KF aufhalten bzw. dieses betreten und ihre Heeresbefehle einen Kampf zulassen.

Kämpfe werden vom Spielleiter nach einem - normalerweise - nur ihm bekannten Schlüssel ausgetragen, in dem die Komponenten „Stärke, Moral und Glück“ berücksichtigt sind. Den Spielern sollte aber in etwa bekannt sein, wie groß die Chancen eines Heeres sind, gegen ein 1,5-, 2-, 3-, ... mal so starkes Heer zu gewinnen. Diese Information sollte in den jeweiligen Segmentsregeln veröffentlicht sein.

Für den Kampf wandelt der Spielleiter die Heeresstärken in „Kampfpunkte“ (KP) um, wobei 1 KP 100 Krieger, 100 Reitern oder einem Schiff entspricht. Nachdem auch alle Gutpunkte eingerechnet wurden (siehe 7.3 auf S. 72), wird der Kampf nach dem

jeweiligen Schlüssel entschieden. Bei einer Überlegenheit von 10:1 (bei der Kampfkraft, also nach Berücksichtigung der Gutpunkte) gewinnt immer das Heer, das die Überlegenheit besitzt, **ohne** Verluste (was durch Überläufer während der Schlacht zu erklären ist).

Sieger eines Kampfes ist die Seite, die die geringsten Verluste (in GS) hatte, auch wenn sie sich nach einer oder mehreren Kampfunden zurückzieht und den Feinden das Feld überläßt. Voraussetzung ist natürlich, daß das entsprechende Heer den Kampf überhaupt überlebt (es kann z.B. durchaus vorkommen, daß eine Seite vernichtet wird, die überlebende Seite aber trotzdem größere Verluste hatte). Der Sieger einer Schlacht erhält 50% der Verluste der Gegner als Kampfeinnahmen (in Form von Goldstücken), der Verlierer geht hingegen leer aus (auch wenn er überlebt hat).

Die Resultate eines Kampfes trägt der Spielleiter in die Heeresstärkenblätter der beteiligten Reiche ein, wobei er Sieg (vic.), Niederlage (ver.) oder Totalverlust (des.), die Zahl der Verluste, die Zahl der Gefangenen und die Höhe einer eventuellen Beute angibt. Ein solches Resultat kann z.B. so aussehen:

„Kampf mit KHX / vic. / - 3.231 K / + 200 G / + 750 GS“

Dieses Kürzel ist im Heeresstärkenblatt in der SL-Zeile zu finden und besagt, daß das entsprechende Heer gegen ein Kriegerheer des Reiches X (Kürzel!) gekämpft hat, den Kampf mit Verlusten von 3.231 Kriegeren gewonnen hat und dabei 200 Gefangene und eine Beute von 750 GS machen konnte.

Werden beladene Heere in einen Kampf verwickelt, so werden bei Verlusten zuerst die unbeladenen Teile dieses Heeres vernichtet (bei einer Flotte z.B. sinken also zuerst die unbeladenen Schiffe).

7.3. Gutpunkte

Auf einen Kampf haben Gutpunkte Einfluß. Gutpunkte erhält jedes Heer automatisch für Vorteile, die es gegenüber dem Gegner besitzt. Ein Gutpunkt bewirkt eine 1%-ige Kampfkraftsteigerung. Gutpunkte für verschiedene Vorteile werden addiert, so daß sich z.T. sehr hohe Kampfkraftsteigerungen ergeben können.

Beispiel (a): Ein Heer mit 20 HF, 1 ZC (21 EP), in einer Festung bekommt 340 GP. Ist das Heer 10.000 Krieger groß, so kämpft es nun so, als ob es 44.000 Krieger groß wäre.

Beispiel (b): Auf einem Segement, auf dem *Helden* Gardeheeren 100 GP verleihen, hat ein Gardeheer, das von seinem HEH und zusätzlich einem *Helden* begleitet wird, 300 GP.

WICHTIG: Bei Heeren die unter k-Befehl kämpfen (siehe 7.1.4 auf S. 70), zählen die jeweiligen Gutpunkte nur für die eigene Stärke. Zwei Heere mit jeweils 10.000 K/21 HF kämpfen also wie ein Heer mit 24.000 Kriegeren (2 mal 12.000 K) und nicht etwa wie ein Heer mit 28.000 Kriegeren, wie man auch vermuten könnte!

7.3.1. Gutpunktetabelle

Kampfkraftsteigerung in Prozent für verschiedene Situationen		
pro zusätzlichem Heerführer bei einem Heer	1	¹
pro Belagerungsgerät bei einem Heer	1	²
verteidigt ein Heer einen Fluß mit Brücke, so hat es	10	
verteidigt ein Heer einen Fluß ohne Brücke, so hat es	20	
verteidigt ein Heer eine Höhenstufe, so hat es	10	
verteidigt ein Heer eine Flotte, so hat es	5	
verteidigt ein Heer einen Wall, so hat es	20	
verteidigt ein Heer eine Stadt, so hat es	10	
verteidigt ein Heer eine Burg, so hat es	100	
verteidigt ein Heer eine eroberte HST, so hat es	60	
verteidigt ein Heer die eigene HST, so hat es	110	
verteidigt ein Heer eine Festung, so hat es	300	
verteidigt ein Heer eine eroberte FHST, so hat es	360	
verteidigt ein Heer eine eigene FHST, so hat es	400	
ist ein Zauberer bei einem Heer, so hat dieses	...	³
Ist das Heer ein Gardeheer, so hat es	100	
Ist ein HEH bei einem Gardeheer, so hat dieses (zusätzlich)	100	
Ist ein <i>Held</i> bei einem Gardeheer, so hat dieses (zusätzlich)	...	⁴
Ist ein HEH bei einem „normalen“ Heer, so hat dieses	50	
Ist ein <i>Held</i> bei einem „normalen“ Heer, so hat dieses	...	⁴

Tabelle 7.1: Gutpunktetabelle - Kampfkraftsteigerung in Prozent für verschiedene Situationen.

Bemerkungen:

- ¹ bis maximal 100 Gutpunkte bei 101 HF. Weitere HF bringen keine zusätzlichen GP mehr.
- ² nur im Kampf gegen Bauwerke und maximal so viele GP, wie das Bauwerk den Verteidigern verleiht (also z.B. max. 300 GP im Kampf gegen eine Festung).
- ³ ein Zauberer verleiht so viele GP, wie er selbst EP besitzt.
- ⁴ Der *Held* verleiht Gutpunkte, deren Höhe den jeweiligen Segmentsregeln zu entnehmen ist. Weitere Helden beim gleichen Heer verleihen keine weiteren GP mehr.

8. Kapitel - Bauwerke

8.1. Allgemeines

Neben Bauwerken, die ein Herrscher erobern oder auf ähnliche Weise erwerben muß (wie Heilige Orte, Tempelstädte und ähnliche Besonderheiten), gibt es eine Reihe von Bauwerken, die er selbst errichten kann. Dabei handelt es sich um: Wälle, Straßen, Kanäle, Burgen, Städte, Hauptstädte, Festungen und Festungshauptstädte.

Das Errichten von Bauwerken geschieht unabhängig von einem Rüsttermin, kann also jeden Monat erfolgen. Es ist dabei zu beachten, daß die Zahl der Bauwerke, die pro Monat errichtet werden können, von der Größe des eigenen Reiches abhängig ist.

Reichsgröße in Gemarken	Bauwerke pro Monat
001 - 050	08 Stück
051 - 100	09 Stück
101 - 150	10 Stück
151 - 200	11 Stück

Tabelle 8.1: Anzahl der Bauwerke, die pro Monat errichtet werden können.

8.2. Der Bau von Bauwerken

Der Bau eines Bauwerkes erfolgt, indem der Herrscher das jeweilige Symbol an der gewünschten Stelle auf der Zugfolie einträgt, im Formblatt-Teil-B den Bau vermerkt und die Kosten von seinem Reichsschatz abzieht. War der Bau erfolgreich, so trägt der Spielleiter das Bauwerk auf seiner Segmentskarte und auf der Kurierkarte (bzw. dessen Bauwerksfolie) des Spielers ein.

Ein Bau kann scheitern, wenn die Voraussetzungen nicht erfüllt waren (siehe 8.2.1) oder die Bautätigkeit gestört werden (siehe 8.2.2 auf S. 75). Die für den Bau geleisteten Zahlungen werden bei einem Scheitern nicht zurückerstattet!

8.2.1. Voraussetzungen/Einschränkungen

- (a) Bauwerke können nur in **eigenen** Gemarken errichtet werden, oder in Gemarken, deren Besitzer dem Bau zugestimmt hat. Bei Bauwerken **zwischen** zwei Gemarken, müssen beide Gemarken diese Voraussetzung erfüllen.
- (b) Auf Vulkanen können keinerlei Bauwerke errichtet werden.
- (c) Es kann sich jeweils nur ein Rüstort (BUR, ST, FST, HST, FHST) oder ein Kanal(system) in einer Gemark befinden. Bauwerke an den Seiten einer Gemark (Wälle) oder zwischen Gemarken (Straßen) sind davon nicht betroffen. Es kann sich allerdings auch nur jeweils ein Bauwerk an jeder KF-Seite und zwischen zwei bestimmten Gemarken befinden.
- (d) Weitere Voraussetzungen/Einschränkungen findet man bei den jeweiligen Bauwerken selbst.

8.2.2. Störung eines Bauvorhabens

(1) Ein Bauwerk **in** einer Gemark kann nicht gebaut werden, wenn

- (a) ein fremdes Heer mit a-Befehl diese Gemark betritt oder sich am Anfang des Mondes in einer Nachbargemark aufhält, von der aus die Gemark direkt (also ohne zuvor andere Gemarken durchqueren zu müssen) betreten werden könnte.
- (b) in dieser Gemark ein Kampf stattfindet (egal zwischen wem) oder irgendwann im Mond in einer Nachbargemark gekämpft wird, von der aus die Gemark direkt betreten werden könnte.
- (c) die oben genannten Einflüsse nicht durch eine magische Wand verhindert werden.

Bauwerke in einer Gemark sind alle Rüstorte und Kanäle

(2) Ein Bauwerk **an** einer KF-SEITE kann nicht gebaut werden, wenn

- (a) ein fremdes Heer mit a-Befehl diese Gemark betritt oder sich irgendwann im Mond in der Nachbargemark aufhält, zu der hin das Bauwerk errichtet werden soll.
- (b) in dieser Gemark ein Kampf stattfindet (egal zwischen wem) oder irgendwann im Mond in der Nachbargemark gekämpft wird, zu der hin das Bauwerk errichtet werden soll.
- (c) die oben genannten Einflüsse nicht durch eine magische Wand verhindert werden.

Bauwerke an einer KF-Seite sind Wälle

(3) Ein Bauwerk **zwischen** zwei Gemarken kann nicht gebaut werden, wenn

- (a) ein fremdes Heer mit a-Befehl eine der beiden Gemarken betritt.
- (b) in einer der beiden Gemarken gekämpft wird (egal zwischen wem).

Bauwerke zwischen zwei Gemarken sind Straßen und Brücken

Beispiel 1: Eine Flotte mit a-Befehl fährt die Küste eines fremden (nicht verbündeten) Reiches entlang, an der - zum Wasser hin - gerade mehrere Wälle errichtet werden sollen. In allen Gemarken, an denen die Flotte entlang fährt, wird der Wallbau verhindert.

Beispiel 2: In einer Gemark der Höhenstufe 1 soll eine Stadt gebaut werden. Ein fremdes Heer mit a-Befehl in einer Nachbargemark der Höhenstufe 3 oder 4 kann den

Bau nicht stören, da es von dieser Nachbargemark aus den Bauplatz nicht direkt betreten könnte.

Ein fremdes Heer mit a-Befehl in einer Nachbargemark der gleichen Höhenstufe würde den Bau hingegen sogar dann stören, wenn die Baugemark zu dieser Nachbargemark hin abgewallt wäre.

8.3. Die Zerstörung von Bauwerken

Bauwerke können auf drei verschiedene Arten zerstört werden.

- (a) Durch Naturkatastrophen und Magie.
- (b) Durch den Einsatz von Soldaten.
- (c) Durch den Einsatz von Belagerungsgeräten.

Magie und Naturkatastrophen **können** Bauwerke in „0-Zeit“ zerstören (so daß sie bereits am Monatsanfang zerstört sind), ansonsten ist eine Zerstörung immer mit Monatsende beendet.

8.3.1. Zerstörung durch Naturkatastrophen und Magie

Betroffen werden können alle Arten von Bauwerken. Naturkatastrophen sind plötzliche Veränderungen, denen eine Gemark unterworfen wird (Erdbeben, Vulkanausbrüche, Überschwemmungen etc.). Naturkatastrophen treten selten und unregelmäßig auf, sie können in gewissen Fällen aber auch durch die Erregung göttlichen Zorns (Gotteslästerung usw.) hervorgerufen werden.

Manche alten Zaubersprüche und Artefakte können Zauberer in die Lage versetzen, Bauwerke mittels ihrer Magie zu zerstören. Die Auswirkungen gleichen in der Regel denen von Naturkatastrophen und sind von solchen durch Beobachter kaum zu unterscheiden.

8.3.2. Zerstörung durch den Einsatz von Soldaten

Zur Zerstörung von Bauwerken können auch Soldaten herangezogen werden. Dabei umfaßt der Begriff „Soldat“ Krieger, Reiter, Heerführer und Gefangene (= 1 Soldat). Sollen Soldaten ein Bauwerk zerstören, so ist dies ein „Sonderbefehl“ der auf der Zugfolie, im Heeresstärkenblatt bei den entsprechenden Heeren und ggf. im Spielzugteil D kenntlich gemacht werden muß. Um Bauwerke durch Soldaten zerstören zu lassen, müssen bestimmte Voraussetzungen erfüllt sein:

- (a) Die zur Zerstörung herangezogenen Soldaten müssen sich bereits zu Beginn des Monats in der Gemark (oder einer der zwei Gemarken) befinden, in der, das Bauwerk steht. Sie dürfen sich zudem den ganzen Mond über nicht bewegen.

- (b) Die Gemark mit dem Bauwerk (bzw. beide Gemarken, bei Bauwerken zwischen Gemarken) muß den ganzen Mond über frei von Feinden sein.
- (c) In der Gemark mit dem Bauwerk darf nicht gekämpft werden (egal, ob eigene Heere in dieses Kämpfe verwickelt sind, oder nicht).
- (d) Die für die Zerstörung benötigten Soldaten dürfen nicht gebannt sein.

Um ein Bauwerk zu zerstören sind unterschiedlich viele Soldaten notwendig :

Zu zerstörendes Bauwerk	Benötigte Soldaten
Wall, Straße, Brücke oder Ruine	1.000
Kanal	1.500
Burg	2.500
Stadt	5.000
Festung	7.500
Hauptstadt	10.000
Festungshauptstadt	12.500

Tabelle 8.2: Zerstörung von Bauwerken durch Soldaten

8.3.3. Zerstörung durch den Einsatz von Belagerungsgeräten

Am einfachsten ist es, Bauwerke mit Hilfe von Belagerungsgeräten zu zerstören. Soll ein Bauwerk mit Hilfe von Belagerungsgeräten zerstört werden, so ist dies ein „Sonderbefehl“, der auf der Zugfolie, im Heeresstärkenblatt bei den entsprechenden Heeren und ggf. im Spielzugteil D kenntlich gemacht werden muß.

Auch bei der Zerstörung mittels Belagerungsgeräten müssen bestimmte Voraussetzungen erfüllt sein:

- (a) Das Heer mit den Belagerungsgeräten muß sich bei Bauwerken **in** einer Gemark in dieser aufhalten. Bei Bauwerken **an** den **Seiten** einer Gemark dürfen sie sich außerdem in der Nachbargemark aufhalten, zu der hin das Bauwerk errichtet ist. Bei Bauwerken **zwischen** zwei Gemarken schließlich reicht es, sich in einer dieser Gemarken aufzuhalten. Das Heer muß sich nicht bereits zu Beginn des Monats in den entsprechenden Gemarken aufhalten, sondern kann die Zerstörung auch dann durchführen, wenn es erst im Laufe des Monats dort eintrifft.
- (b) Die Zerstörung dauert bis zum Ende des Mondes, d.h., daß das Heer, das die Belagerungsgeräte einsetzt, seine Bewegung in der Gemark beenden muß, von der aus der Einsatz bzw. die Zerstörung erfolgt.
- (c) Das angegriffene Bauwerk darf nicht mehr als eine Höhenstufe höher oder tiefer liegen.
- (d) Kämpfe, feindliche Heere usw. stören den Einsatz nicht, allerdings darf sich beim Beschuß einer Nachbargemark keine magische Wand zwischen den Gemarken be-

finden. Auch ein magischer Nebel in einer beschossenen Nachbargemark macht eine Zerstörung unmöglich.

Um ein Bauwerk zu zerstören, sind unterschiedlich viele Belagerungsgeräte notwendig:

Zu zerstörendes Bauwerk	Benötigte Belagerungsgeräte
Wall, Straße und Brücke	10 BGs
Kanal	10 BGs
Burg	20 BGs *1
Stadt	20 BGs
Hauptstadt	20 BGs
Festung	40 BGs *1
Festungshauptstadt	40 BGs *1

Tabelle 8.3: Zerstörung von Bauwerken durch Belagerungsgeräte.

Bis zu 100% der Belagerungsgeräte werden beim Einsatz zerstört (!), egal ob dieser erfolgreich war, oder nicht. Beim Angriff auf mit „*1“ markierte Rüstorte gelten besondere, Bedingungen, die unter 8.4 auf S. 78 beschrieben werden.

Bauwerke in Gemarken können nur zerstört werden, wenn sich das mit der Zerstörung beauftragte Heer am Ende des entsprechenden Mondes noch in der betreffenden Gemark aufhält, feindliche Heere also ggf. vertrieben oder vernichtet hat (dies ergibt sich aus Punkt b)).

Die Zerstörung gelingt unter dieser Voraussetzung mit 100%. Beim Beschuß von verteidigten Bauwerken, also ggf. Brücken, Straßen und insbesondere Wällen in Nachbargemarken, beträgt die Erfolgswahrscheinlichkeit nur 50% (unverteidigte Brücken, Straßen und Wälle werden mit 100% zerstört).

Setzt man statt der angegebenen Mindestzahl an BGs die doppelte Zahl ein, so hat man 2 mal 50% Chance zur Zerstörung, was aber **nicht** 100% sondern lediglich 75% sind. Entsprechendes gilt für den Einsatz der dreifachen, vierfachen, ... Zahl an BGs. Es bringt nichts, Bruchteile der Mindestzahl zusätzlich einzusetzen (setzt man gegen einen verteidigten Wall also z.B. 17 BGs ein, so ist die Zerstörungschance trotzdem nur 50%).

Es muß bei einem Zerstörungsversuch genau angegeben werden; wieviele BGs eingesetzt werden sollen. Ist keine Zahl angegeben, so werden **alle** BGs eingesetzt (was u.U. sehr teuer werden kann)!

8.4. Angriffe auf befestigte Rüstorte

Befestigte Rüstorte sind Burgen, Festungen und Festungshauptstädte. Unter Umständen gibt es auf einigen Segmenten Besonderheiten wie z.B. Zwergenstädte, Metropolen usw., die ebenfalls als befestigt gelten können. Befestigte Rüstorte können normal besetzt werden, wenn sie unbesetzt oder alle Verteidiger gebannt sind. Werden sie jedoch verteidigt und ist zumindest ein Teil der Verteidiger ungebannt, so ist ein Angriff auf

solche Rüstorte nur mit einem Einsatz von Belagerungsgeräten möglich. Die Mindestzahl der benötigten BGs kann man der Tabelle 8.3 entnehmen.

Erfolgt der Angriff ohne BGs oder mit weniger als der angegebenen Mindestzahl, so gibt es - je nach Segment (man beachte die jeweiligen Segmentsregeln) - zwei mögliche Folgen. Entweder scheitert der Angriff automatisch aber ohne Verluste, oder der Angriff findet statt, zählt aber als „Sturmangriff“ bei dem der Verteidiger zusätzlich zu den normalen Gutpunkten eine hohe Zahl weiterer Gutpunkte erhält (die genaue Regelung entnehme man ggf. den Segmentsregeln).

Wird ein befestigter Rüstort mit einer ausreichenden Zahl von BGs angegriffen und eingenommen, so werden die Befestigungsanlagen dabei zerstört. Eine Burg wird also komplett zerstört, eine Festung ist nach der Einnahme nur noch eine Stadt.

Bis zu 100% der eingesetzten BGs gehen bei einem Angriff auf einen befestigten Rüstort verloren. Wird der Angriff abgewehrt, so fallen unzerstörte BGs in die Hände der Verteidiger!

Beispiel: Steht ein Heer vor einer eingewallten und verteidigten Festung, deren Besatzung nicht vollständig gebannt ist, so muß es zunächst mindestens einen Wall mit Belagerungsgeräten zerstören. Im nächsten Mond kann durch diese Lücke der Angriff auf die eigentliche Festung beginnen.

Setzen die Angreifer dabei mindestens 40 BGs ein (siehe Tabelle 8.3), so findet ein regulärer Angriff statt (kein Sturmangriff bzw. kein automatisches Scheitern), der bei einem Sieg der Angreifer mit einer Einnahme der **Stadt** endet.

8.5. Optional: Die Belagerung

8.5.1. Beginn einer Belagerung

Das „Belagern“ ist ein Sonderbefehl, den nur solche Heere erhalten können, die sich im entsprechenden Mond nicht bewegen und a-Befehl haben. Eine „Belagerung“ hat erst dann eine Auswirkung, wenn die entsprechende Gemark von allen Seiten eingeschlossen ist. Die Gemark ist dann vom Restreich abgeschnitten, so daß weder die zum Rüsten benötigten Materialien, noch Rekruten und insbesondere auch kein Geld zum Rüstort gelangen können, so daß in einem solchen Rüstort gar nicht gerüstet werden darf (Rüstkapazität = 0 GS). Alle Rüstorte können von der Versorgung abgeschnitten werden! Solange aber nur eine Nachbargemark oder -Korde im Rüstmonat nicht von Heeren mit Belagerungsbefehl besetzt ist (egal, ob der Rüstort von dieser Gemark aus betreten werden kann, oder nicht), kann im Rüstort normal gerüstet werden!

8.5.2. Auswirkungen einer längeren Belagerung

Auch wenn 8.5.1 auf dem eigenen Segment gültig ist, muß dies bei 8.5.2 nicht der Fall sein. Man beachte die jeweiligen Segmentsregeln.

Wird eine Belagerung mehr als einen Mond aufrecht erhalten, so erleiden die Belagerten vom 2. Mond an Verluste durch ausbleibenden Nachschub, Mangelkrankheiten, Desertion usw. ...


Am Ende des zweiten (aufeinanderfolgenden) Belagerungsmonats verlieren die Verteidiger bis zu 20% ihrer Stärke. In den darauffolgenden Monden verdoppeln sich jeweils die möglichen Maximalverluste (40%, 80%, 100%). Die Belagerung kann andauern, bis alle Verteidiger desertiert bzw. verhungert sind (und darüber hinaus), bis sie vom Belagerer abgebrochen wird oder aber eines oder mehrere der Belagerungsheere (z.B. durch einen Ausfall der Verteidiger) im Kampf geschlagen werden und der Belagerungsring somit durchbrochen wurde.

8.6. Der Wall

Ein Wall ist eine Verteidigungsanlage, die dem Zweck dient, eigenes Reichsgebiet für feindliche Heere möglichst unbetretbar zu machen oder solche Heere in ihrer Bewegung einzuschränken. Wälle haben die Länge einer KF-Seite und können in beliebiger Zahl aneinandergesetzt werden. Sie behindern den Besitzer in keiner Weise und wirken sich im Verteidigungsfall positiv für diesen aus. Wie ein (unverteidigter) fremder Wall überwunden werden muß, ist in 6.6 auf S. 57 beschrieben.

Pro Gemark können bis zu 6 Wälle gebaut werden (einer pro KF-Seite). Wälle können auf beiden Seiten einer KF-Seite errichtet werden, also unmittelbar aneinander grenzen. Ein Wall wird erobert, wenn die Gemark erobert wird, in dem er sich befindet.

Ein fremder Wall kann **nicht** überschritten werden, wenn er sich eine Höhenstufe höher oder tiefer als das angreifende Heer befindet, wenn er hinter einem Fluß liegt oder sich hinter dem Wall ein besetzter (und nicht vollständig gebannter) befestigter Rüstort befindet oder wenn er durch eine magische Wand geschützt ist. In allen anderen Fällen kann der Wall überschritten werden (man beachte aber 6.6), wobei es u.U. zu einem Kampf mit einem Heer kommen kann, das den Wall verteidigt.

Preis:	3.000 GS	Bauzeit:	1 Monat
Gutpunkte:	20	Symbol:	

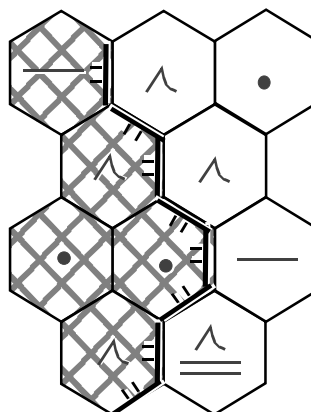


Abbildung 8.1: Wallanlage (Der Schraffierte Bereich liegt hinter den Wällen)

8.7. Die Straße

Eine Straße ist ein ausgebauter Weg, an dem Lager, Verpflegungsstationen usw. liegen. Die Straße ermöglicht es auf ihr befindlichen Heeren, sich mit der Hälfte der normalerweise benötigten Bewegungspunkte zu bewegen. Befindet sich die Straße auch noch im eigenen Reichsgebiet oder werden vom Besitzer Führer gestellt (siehe 6.7 auf S. 58), so verbrauchen auf ihr ziehende eigene Heere nur noch ein Viertel der normalerweise benötigten Bewegungspunkte.

- Eine Straße wird immer von KF-Mitte zu KF-Mitte gebaut!
- Es kann jeweils nur eine Straße zwischen zwei benachbarten Gemarken geben.
- In einer Gemark können sich bis zu 6 Straßen (sternförmig) treffen.
- Eine Straße kann nur gebaut werden, wenn die Gemarken, die die Straße verbinden soll, nicht mehr als eine Höhenstufe Differenz haben.

Beispiel: Eine Straße zwischen Gemarken der Höhenstufen 1 und 2 ist möglich, eine Straße zwischen Gemarken der Höhenstufen 2 und 4 jedoch nicht.

- Die Überwindung einer Höhenstufe auf einer Straße zählt nur als Überwindung einer halben Höhenstufe, es können also ggf. 2 Höhenstufen (nacheinander!) im gleichen Mond überwunden werden. Das Ein- und Ausschiffen zählt in eigenen Rüstorten (oder in fremden Rüstorten bei Anwesenheit von Führern) nur als Überwindung einer halben Höhenstufe.
- Solange man eine Gemark über bzw. auf einer Straße betritt, entstehen auch im widrigen Gelände keine Geländeverluste, selbst wenn man die Straße innerhalb der Gemark verläßt. Andererseits entstehen durchaus Verluste, wenn man eine widrige Gemark normal betritt und dann in der Gemark auf eine Straße wechselt.

ACHTUNG: Im Gegensatz zu den alten Regeln, die viele erfahrene Spieler noch kennen, gelten Gemarken mit Rüstorten nicht mehr automatisch als Gemarken, in die Straßen führen. Auch beim Betreten einer Gemark mit Rüstort können also Geländeverluste auftreten!

- Straßen erlauben auch Reitern, Pferden und Heeren mit Belagerungsgeräten das Betreten von Gemarken der Höhenstufe 4.

Preis:	3.000 GS	Bauzeit:	1 Monat
Gutpunkte:	0	Symbol:	–

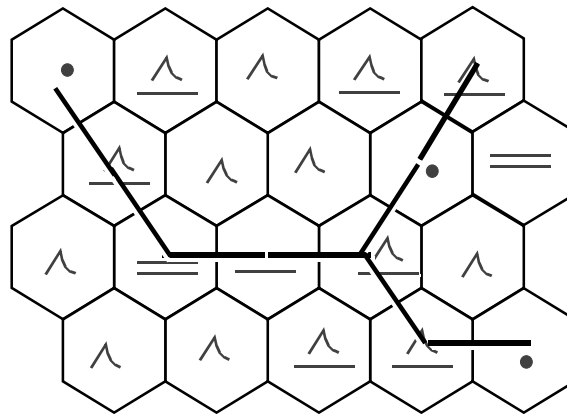


Abbildung 8.2: Straßensystem

8.8. Die Brücke

Eine Brücke ist regeltechnisch eine Straße, die einen Fluß überwindet. Die Flußüberquerung auf einer Brücke unterliegt keinerlei Einschränkungen (Punkt 6.6 auf S. 57 gilt nicht), insbesondere gibt es auch keinerlei Verluste. Eine Brücke wird immer von KF-Mitte zu KF-Mitte gebaut. Eine Brücke kann nur dann gebaut werden, wenn beide Ufer die gleiche Höhenstufe haben!

Preis:

6.000 GS

Bauzeit:

1 Monat

Gutpunkte:

10

Symbol:

-

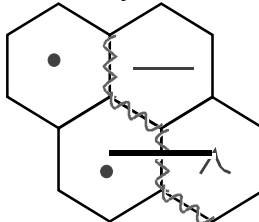


Abbildung 8.3: Beispiel für eine Brücke

8.9. Der Kanal


Der Kanal ist eine Wasserstraße, die es eigenen und fremden Schiffen ermöglicht, sich durch Land-KF (Gemarken) zu bewegen. Für Landheere hat ein Kanal keine Auswirkung, da davon ausgegangen werden kann, daß über den Kanal in gewissen Abständen Brücken führen und daß es durch die geringe Breite und die fehlende Strömung auch ohne Brücken eine Überquerung ohne große Probleme möglich wäre. In einem Kanal(abschnitt) können sich zur gleichen Zeit maximal 250 Schiffe aufhalten, größere Flotten müssen für eine Passage also ggf. aufgespalten und nacheinander durch den Kanal geführt werden. In einem Kanal - auch in einem eigenen bzw. bei Anwesenheit von Lotsen - verbrauchen Flotten 2 BP pro betretener Gemark. Ein Kanal kann von fremden Reichen/Wesen nur mit Erlaubnis des Besitzers betreten bzw. benutzt werden. Das Ein- und Ausschiffen wird in einem Kanal normal gehandhabt, zählt also insbesondere auch als Überwindung einer Höhenstufe.

Ein Kanal wird von KF-Seite zu KF-Seite gebaut. Es können sich bis zu drei Kanäle in einer Gemark befinden (welche nur sternförmig, niemals hingegen parallel angeordnet sein dürfen). Ein Kanal(abschnitt) kann jeweils eine Abzweigung haben die kostenlos ist. Zwei Abzweigungen gelten als Kreuzung und somit als neuer, eigenständiger Kanal. Wird an einem Kanal(abschnitt) mit einer Abzweigung eine neue (zweite) Abzweigung errichtet, so muß dies also wie der Bau eines neuen Kanals angesehen und bezahlt (!) werden.

Kanäle in Gemarken der Höhenstufe 1 müssen immer von einem Wasser-KF (Korde) her gebaut werden. Diese Kanäle können nicht in Gemarken der Höhenstufe 2 vorgegraben werden, der Anschluß an dort bereits bestehende Kanäle ist jedoch erlaubt.

Kanäle in Gemarken der Höhenstufe 2 müssen immer von einem Fluß her gebaut werden. Solche Kanäle können auch in Gemarken der Höhenstufe 1 fortgesetzt oder an dort bereits bestehende Kanäle angeschlossen werden. In Gemarken mit Rüstorten, in Gemarken der Höhenstufen 3 oder 4 und in Eisgebieten (ew, tew, hew) können keine Kanäle gebaut werden.

Kanäle können erobert werden, indem die Gemarken, in denen sie sich befinden, erobert werden. Auch in Kanälen kann nur eine Höhenstufe auf einmal überschritten werden. In einem Kanal(abschnitt), der an einer KF-Seite an einen Rüstort grenzt, können Schiffe gerüstet werden.

Preis:	25.000 GS	Bauzeit:	2 Monate
Gutpunkte:	0	Symbol:	

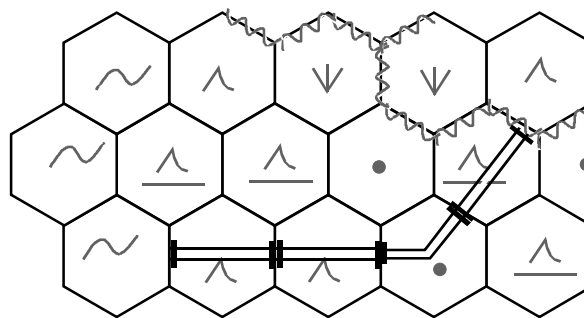


Abbildung 8.4: Kanalsystem

8.10. Die Burg (BUR)

Die Burg ist ein kleiner, befestigter Rüstort. Sie besitzt nur eine sehr kleine Bevölkerung (spieltechnisch: keine!) und erbringt keine Einnahmen. Burgen bringen dem Besitzer in einem Kampf 100 Gutpunkte. Wie ein Angriff auf eine Burg durchgeführt wird, ist unter 8.4 aus S. 78 beschrieben.

Die Kosten für eine Burg können auf den verschiedenen Segmenten unterschiedlich hoch sein. Sofern in den jeweiligen Segmentsregeln nichts anderes festgelegt ist, kostet eine Burg 50.000 GS. Eine Burg kann zu einer Stadt ausgebaut werden (siehe 8.11).

Preis:	50.000 GS (s.o.)	Bauzeit:	1 Monat
--------	------------------	----------	---------

Gutpunkte:	100	Symbol:	○
Rüstung:	20.000 GS	Einnahmen:	–

8.11. Die Stadt (ST)

Eine Stadt ist eine größere Ansiedlung von (regeltechnisch) 50.000 Einwohnern und dient als Rüstort. Sie bringt einem verteidigenden Heer 10 Gutpunkte. Sofern in den jeweiligen, Segmentsregeln nichts anderes festgelegt ist, gelten für die Errichtung von Städten folgende Kosten:

- (a) Die Errichtung auf einer freien Gemarkung kostet 100.000 GS und dauert 2 Monate.
 (b) Die Errichtung auf den Trümmern einer zerstörten Stadt oder der Ausbau einer Burg kostet 50.000 GS und dauert einen Monat.

Preis:	s.o.	Bauzeit:	s.o.
Gutpunkte:	10	Symbol:	●
Rüstung:	40.000 GS	Einnahmen:	3.000 GS

8.12. Die Festung (FST)

Eine Festung ist eine sehr stark befestigte Stadt. Wird ein sich in einer Festung aufhaltendes Heer angegriffen, so erhält es 300 Gutpunkte. Wie ein Angriff auf eine Festung durchgeführt wird, ist unter 8.4 auf S. 78 beschrieben. Der Ausbau einer Stadt zu einer Festung dauert 2 Monate und kostet 50.000 GS.

Preis:	50.000 GS	Bauzeit:	2 Monate
Gutpunkte:	300	Symbol:	●
Rüstung:	40.000 GS	Einnahmen:	3.000 GS

8.13. Die Hauptstadt (HST)

8.13.1. Allgemeines

Die Hauptstadt ist das kulturelle und politische Zentrum eines Reiches. Es handelt sich dabei um eine Stadt von (regeltechnisch) 100.000 Einwohnern. Wird ein sich in der eigenen HST aufhaltendes eigenes oder verbündetes Heer angegriffen, so erhält es 110 Gutpunkte.

Eine eroberte HST verleiht eigenen oder verbündeten Heeren 60 Gutpunkte. Der Verlust der eigenen Hauptstadt hat gravierende Folgen für den BKA-Wert und kann ggf. zum Bürgerkrieg und sogar zur Vernichtung des Reiches führen (man beachte die jeweiligen Segmentsregeln und Punkt 9.5 auf S. 89).

8.13.2. Spielbeginn

Jedes Reich muß zu Beginn des Spieles die Lage seiner Hauptstadt festlegen, sofern diese noch nicht vom Spielleiter vorgegeben wurde. Die Hauptstadt kann in jeder freien

Gemark der sieben Start-KF liegen, in der nach 8.2.1 auf S. 74 ein Bauwerk gebaut werden dürfte. Da die Lage der Hauptstadt für die Ausbreitung des Reiches, für die eigene Sicherheit, für die Befreiung von Geländeverlusten (man beachte 5.8.7 auf S. 47) und weitere Faktoren große Wichtigkeit besitzen kann, sollte man die Lage erst nach reiflicher Überlegung festsetzen!

8.13.3. Verlegung der Hauptstadt

Es kann im Laufe des Spiels aus verschiedenen Gründen nötig werden, einen anderen Rüstort zur neuen Hauptstadt zu machen. Der Ausbau zur neuen Hauptstadt dauert drei Monate, in denen das Reich **keine** eigene Hauptstadt besitzt! Die Kosten der Verlegung sind bei ihrem Beginn zu zahlen und werden auch dann nicht zurückerstattet, wenn die Verlegung nicht gelingen sollte (z.B. weil die Zielstadt vorher erobert wurde).

In einem solchen Fall erhält entweder die alte Hauptstadt ihren Status zurück, oder – sollte diese (mittlerweile) erobert oder zerstört worden sein – das Reich bleibt vorerst ohne Hauptstadt. Der Ausbau eines Rüstortes zur neuen Hauptstadt muß – wie der Bau von anderen Bauwerken auch – auf der Zugfolie kenntlich gemacht werden und kann ggf. von fremden Heeren erspäht werden.

- Das Verlegen der eigenen HST in eine eroberte HST kostet 50.000 GS. Die alte HST bleibt dabei erhalten und zählt nun (regeltechnisch) wie eine eroberte HST. Eine solche Verlegung muß bei ihrem Beginn im Götterboten bekannt gemacht werden! Auch in diesem Fall ist das Reich für die Dauer der Verlegung ohne **eigene** HST, da sowohl die neue, als auch die alte HST in dieser Zeit als **eroberte** Hauptstädte zählen.
- Der Ausbau einer Stadt (oder FST) zur neuen Hauptstadt (bzw. FHST) kostet 100.000 GS, wobei an der Stelle der alten HST eine normale Stadt zurückbleibt.
- Wenn die eigene HST zerstört worden ist, kann das Reich eine beliebige eigene Stadt (oder FST) oder auch eine eroberte HST zur neuen HST machen. Dies kostet jeweils das Doppelte einer normalen Verlegung, also 200.000 GS beim Ausbau einer Stadt bzw. 100.000 GS bei der Verlegung in eine eroberte HST.
- Wenn die eigene HST erobert wurde, kann keine neue HST errichtet werden. Das Reich bleibt in diesem Fall solange ohne HST, bis die alte zurückgewonnen werden kann oder aber zerstört wird, womit dann ein Neubau möglich ist. Zu beachten ist hierbei, daß ein Reich während einer Verlegung keine eigene HST besitzt, diese also auch nicht erobert werden kann, sondern nur eine normale Stadt oder eine "eroberte" HST in die Hände des neuen Besitzers fällt und die Verlegung wie vorgesehen zuende geführt werden kann.

Preis:	s.o.	Bauzeit:	3 Monate
Gutpunkte:	400	Symbol:	■
Rüstung:	150.000 GS	Einnahmen:	6.000 GS

8.14. Die Festungshauptstadt (FHST)

Eine Festungshauptstadt ist eine sehr stark befestigte Hauptstadt. Wird ein sich in einer eigenen (eroberten) Festungshauptstadt befindliches eigenes oder verbündetes Heer

angegriffen, so erhält es 400 (360) Gutpunkte auf seine Kampfkraft. Wie ein Angriff auf eine FHST durchgeführt wird, ist unter 8.4 auf S. 78 beschrieben. Der Ausbau einer HST zur FHST dauert zwei Monate und kostet 50.000 GS.

Preis:	50.000 GS	Bauzeit:	2 Monate
Gutpunkte:	s.o.	Symbol:	■
Rüstung:	150.000 GS	Einnahmen:	6.000 GS

8.15. Die Ruine

Mit Ausnahme der Burg, die bei ihrer Zerstörung (regeltechnisch) keinerlei Spuren hinterläßt, bleibt bei der Zerstörung von Rüstorten stets eine Ruine am alten Standort zurück. Eine Ruine kann beseitigt werden (siehe 8.3 auf S. 76), so daß eine leere Gemark zurückbleibt. Beim Bau von Straßen, Brücken, Kanälen oder Rüstorten in der entsprechenden Gemark wird die Ruine automatisch beseitigt (als Baumaterial verwendet). Eine Ruine kann für 50.000 GS wieder zu einer Stadt aufgebaut werden (siehe 8.11 auf S. 84), was einen Monat dauert.

Alte Ruinen (Ruinen, die bereits zu Spielbeginn existiert haben) bergen oft Schätze, Fabelwesen und/oder andere Gefahren, was man in der Regel aber erst beim Betreten der entsprechenden Gemark erfährt. Solche Ruinen können sich auch in anderer Hinsicht von „modernen“ Ruinen unterscheiden. So kann ein Wiederaufbau z.B. gar nicht möglich sein oder auch zu einem speziellen Rüstort (einer Tempelstadt beispielsweise) führen.

Preis:	–	Bauzeit:	–
Gutpunkte:	–	Symbol:	•••
Rüstung:	–	Einnahmen:	–

9. Kapitel - Das Reich

9.1. Das Reich (RG)

Als Reich wird jenes Territorium bezeichnet, welches sich ein Spieler im Laufe der Zeit untertan macht. Das Reich besteht im wesentlichen aus vier Teilen. Diese Teile sind

- (a) Das Reichsgebiet
- (b) Der Herrscher (siehe 4.10 auf S. 26)
- (c) Die Hauptstadt (siehe 8.13 auf S. 84)
- (d) Die Rüstgüter (siehe Kapitel 4 ab S. 22)

Über dieses Reich hat jeder Spieler im Rahmen seiner Möglichkeiten volle Entscheidungsfreiheit. Er sollte sich aber immer vergegenwärtigen, in welcher Epoche dieses Reich angesiedelt ist und dies in seiner Politik berücksichtigen, soweit dies irgendwie möglich ist!

9.2. Die Vernichtung / Eroberung eines Reiches

Mit der Vernichtung/Eroberung eines Reiches endet für den entsprechenden Spieler das Spiel auf dem jeweiligen Segment. Der Spieler kann, falls er dies wünscht, die Spielervermittlung kontaktieren, um das Spiel auf einem anderen Segment neu zu beginnen. Ein Reich gilt als vernichtet/erobert wenn

- (a) Das Reich keinerlei bewegliche Rüstgüter mehr besitzt.
- (b) Das Reich ohne Hauptstadt ist **und** das Reich **gleichzeitig** als „Reich ohne Herrscher“ zählt (siehe 4.10.1 auf S. 26).
- (c) Das Reich kein eigenes Reichsgebiet mehr besitzt.
- (d) Der Gott das Reich zerstört (ungewöhnlich aber möglich!).

Je nachdem welcher dieser Punkte zur Eroberung/Vernichtung des Reiches geführt hat, kann sich das weitere Schicksal bislang noch nicht eroberten Gemarken und Rüstorte und noch existierender Rüstgüter stark unterscheiden.

Im Extremfall können das gesamte noch nicht eroberte Reichsgebiet und alle noch existenten Rüstgüter an das Reich fallen, das die Eroberung/Vernichtung vollendet hat. Die „Beute“ kann ggf. aber auch unter mehreren Angreifern aufgeteilt werden, oder nur zum Teil an den oder die Angreifer fallen, während sich andere Teile selbständig machen (SL-Reiche, „Freie Städte“ usw.) oder sich unbeteiligten Nachbarreichen und/oder verbündeten Reichen anschließen.

Da der Spielleiter neben den oben aufgeführten Punkten auch noch zahlreiche andere Einflüsse (Gesinnungen, Verträge, Truppenstärken, Zufall, ...) bei seiner Entscheidung

über die Verteilung der „Beute“ berücksichtigen kann, ist es unmöglich, hier eine allgemein gültige Regel aufzustellen. Man beachte ggf. die entsprechenden Segmentsregeln oder frage den Spielleiter über die wahrscheinlichen Auswirkungen in dem jeweiligen konkreten Fall!

9.3. Verhandlungen mit anderen Reichen

Treffen eigene Rüstgüter (incl. des Herrschers) auf Reichsgebiet oder Rüstgüter eines anderen Reiches, so teilt der Spielleiter beiden Beteiligten folgendes mit:

- (a) Name des anderen Reiches
- (b) Name des Herrschers
- (c) Name der Hauptstadt
- (d) Kürzel für Heere/Reichsgebiet
- (e) Adresse des Spielers, falls nicht geheim¹
- (f) Je nach Segment weitere Besonderheiten, z.B. die „Gesinnung“ des anderen Reiches (man beachte die jeweiligen Segmentsregeln)

Nun können die Herrscher (Spieler) wie folgt in Kontakt treten:

Spieler A	Spieler B	A zu B	B zu A
Geheim	Geheim	über SL	über SL
Offen	Offen	direkt	direkt
Geheim	Offen	direkt	über SL
Offen	Geheim	über SL	direkt

Tabelle 9.1: Kontaktmöglichkeiten

Wird der Kontakt über den Spielleiter geführt, gibt es zwei Möglichkeiten:

- (a) Weiterleiten der Depesche erst mit dem nächsten Spielzug: kein Porto!
- (b) Sofortiges Weiterleiten durch den Spielleiter: Porto/Umschlag beilegen!

Bei der Kontaktaufnahme sollte man immer darauf achten, in welchem Zeitalter man sich befindet und deshalb seine Depeschen in einem der Zeit angepaßten Stil verfassen. Dieses trägt entscheidend zur Spielatmosphäre bei!

¹ Auch wenn der SL über die Telefonnummer des entsprechenden Spielers verfügt, ist es nicht üblich, daß diese mit der Adresse bekanntgegeben wird. Zum einem ist TaD ein BRIEF-Spiel und zum anderen ist Telefonieren nicht nur teurer, sondern zerstört auch die Spielatmosphäre. Im fortgeschrittenen Spiel kann es jedoch mal erforderlich werden...

9.4. Verträge

Sind zwei oder mehrere Reiche aufeinander getroffen (Direktkontakt auf der Spielwelt), so ist es diesen möglich, Verträge aller Art abzuschließen - wobei diese jedoch im Inhalt nicht dieser Basisregel widersprechen dürfen.

Von jedem Vertrag existieren drei (oder mehr) Exemplare. Jedes dieser Exemplare ist zunächst von den beteiligten Herrschern zu unterschreiben (Herrschername!) und dann dem Spielleiter zuzusenden. Dieser entscheidet, ob der Vertrag geschlossen werden darf. Er sendet dann jedem Herrscher ein Exemplar mit seinem göttlichen Siegel versehen zu. Er teilt außerdem allen mit, wann der Vertrag gültig wird. In der nächsten Auswertung werden zudem allen Beteiligten bestimmte BKA-Punkte gutgeschrieben (siehe 9.5).

9.4.1. Allgemeines zu Verträgen

- Jeder Paragraph in einem Vertrag muß sinnreich und kontrollierbar sein, d.h. der Spielleiter muß einen eventuellen Vertragsbruch erkennen können. Zum Beispiel ist der Paragraph „Reich A übernimmt den Küstenschutz von Reich B“ nicht zu brechen, da der Begriff „Küstenschutz“ nicht näher definiert ist und so alles Mögliche bedeuten kann.

Besser wäre da schon: „Reich A fährt mit einer Flotte von mindestens 50 Schiffe jeden Monat die Küste von Reich B in Großfeld XY entlang“!

- Verstößt ein Reich gegen einen Vertragsparagraphen, so führt dies immer erst dann zu einem Vertragsbruch, wenn der Vertragspartner diesen dem SL meldet. Bei eindeutig beabsichtigten Verstößen (Angriff/Eroberung etc.) kann der SL jedoch auch von sich aus auf Vertragsbruch entscheiden.
- Enthält ein Vertrag regelmäßige Zahlungen an den Partner, eine Überschreibung zu einem bestimmten Zeitpunkt oder ähnliches, so muß der gebende Spieler dies auf dem BCD-Blatt des entsprechenden Zuges vermerken, da ansonsten nichts ankommt. Damit soll der SL entlastet werden, ständig alle Verträge diesbezüglich durchzusehen!
- An dieser Stelle sei außerdem noch darauf hingewiesen, daß man nicht über alles Verträge schließen muß, sondern auch mündliche Absprachen für ein oder zwei Spielzüge treffen kann (ein bißchen Vertrauen vorausgesetzt). Damit spart man nicht nur Zeit sondern schont auch die Nerven des Spielleiters.

9.5. Der Bürgerkriegsanzeiger (BÜKAZ oder BKA)

Der Bürgerkriegsanzeiger gibt die Stimmung im Volk wieder. In ihm findet die gesamte Mitarbeit eines Spielers ihren Niederschlag (saubere Züge, die Kulturbeiträge, Zeichnungen usw.).

Der BKA kennt einen positiven Stand, welcher die Zufriedenheit des Volkes angibt, wie auch einen negativen Stand, welcher Unruhe im Volk symbolisiert. Bei einem BKA-Stand von -100 bricht in jedem Fall automatisch ein Bürgerkrieg aus. Wie dieser

Bürgerkrieg abläuft, ist von Segment zu Segment verschieden (man beachte die jeweiligen Segmentsregeln!)

Der Spielleiter gibt die genauen Bürgerkriegsregeln in seinem ersten Götterboten bekannt, wie auch die genauen Modifikationen des BKA-Wertes durch bestimmte Ereignisse.:

9.6. Kolonien in anderen Segmenten (INV)

Ist es einem Herrscher gelungen, Möglichkeiten des Dimensionsreitens zu entdecken oder auch zu entwickeln, kann er Kolonialheere in ein anderes Segment entsenden, um dort eine Kolonie zu bilden - sofern der dortige Gott dies gestattet!

Diese Kolonie ist vom Ursprungsreich völlig unabhängig und wird, völlig getrennt von diesem, spieltechnisch von dem anderen Spielleiter betreut. Dieser entscheidet auch, wann und mit wieviel Truppen der Invasor auf seiner Welt eintrifft. Kolonien können das Ursprungsland nicht finanziell unterstützen und umgekehrt. Des Weiteren ist das Nachsenden oder das Zurücksenden von Truppen in der Regel nicht möglich, da die Zugfrequenz der beiden Segmente normalerweise nicht gleich ist.