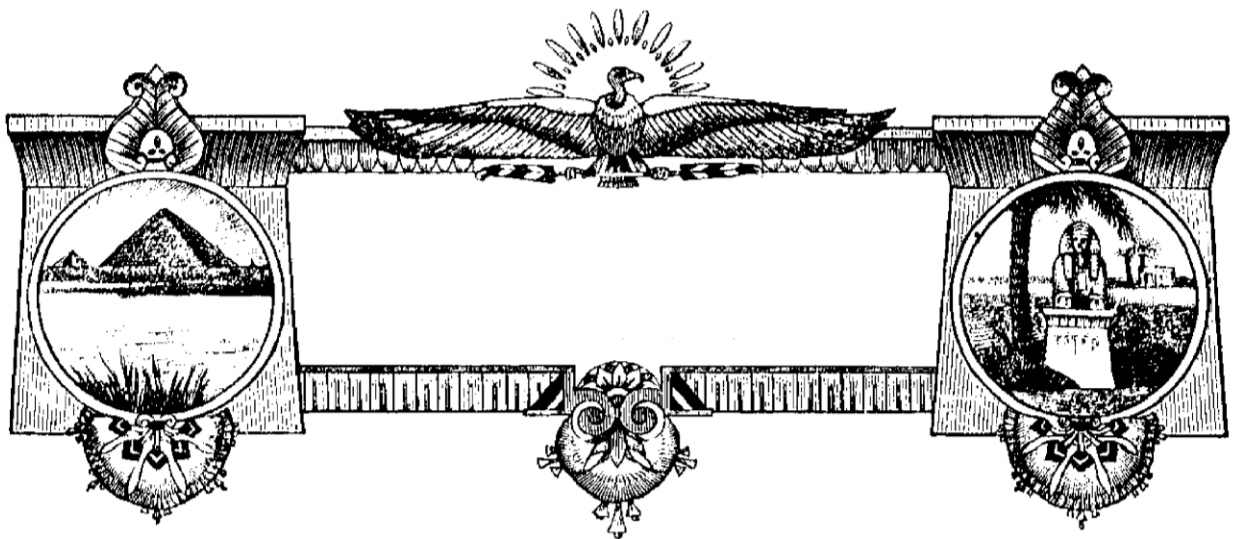
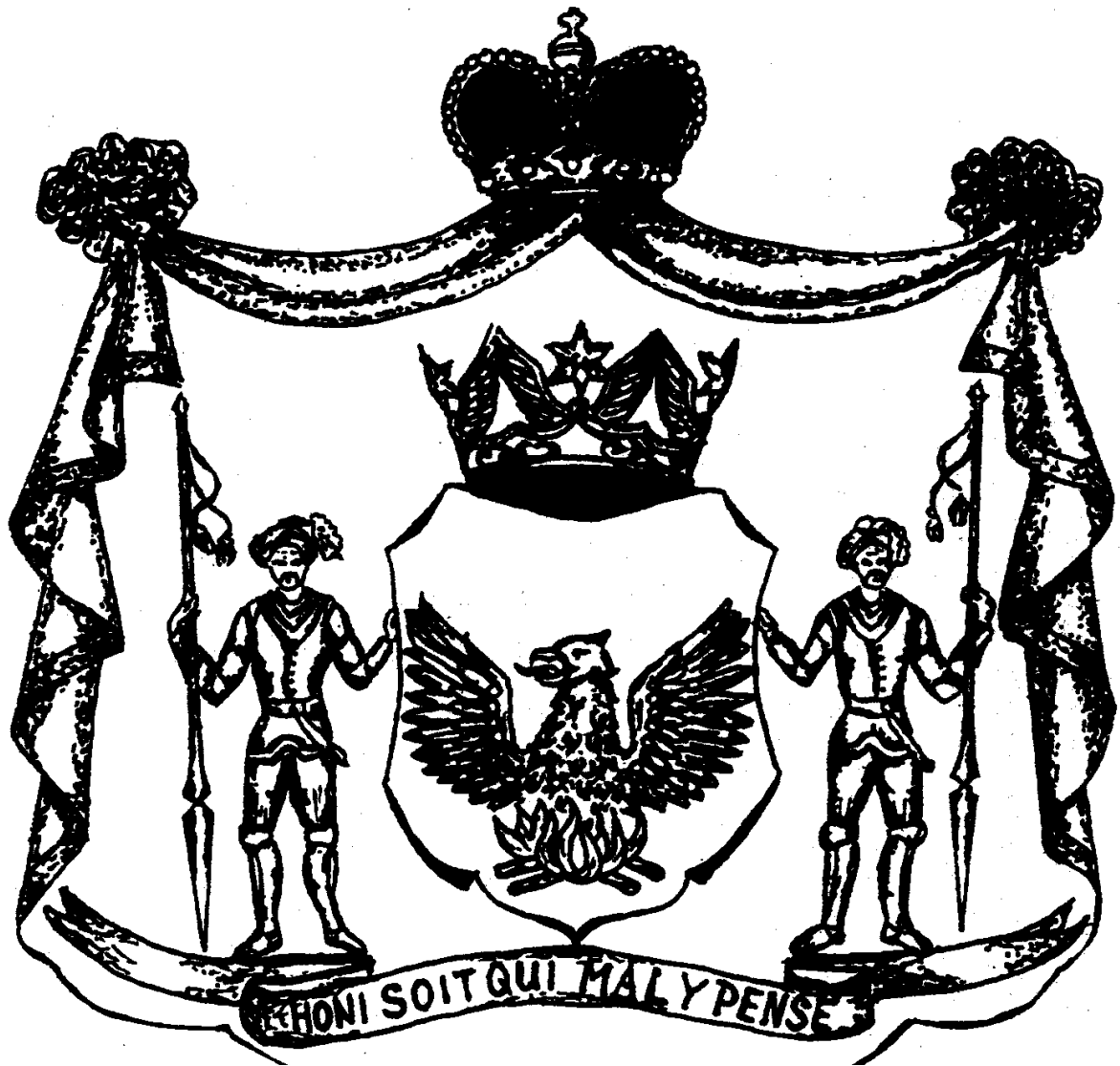




0.1 Inhaltsverzeichnis

0.1	Inhaltsverzeichnis	3
0	Die Welt	7
0.1	Die Karte	7
0.1.1	Provinz [GF]	7
0.1.2	Gemark [KF]	8
0.2	Raumpunkte [RP]	8
0.3	Die Geländeformationen	8
0.3.1	Widriges Gelände	8
0.3.2	Das Wasser	8
0.3.3	Die Tiefsee	9
0.3.4	Das Tiefland	9
0.3.5	Wald	9
0.3.6	Das Hochland	9
0.3.7	Das Bergland	9
0.3.8	Das Gebirge	9
0.3.9	Die Wüste	9
0.3.10	Der Sumpf	9
0.3.11	Der Fluß	10
1	Rüstgüter und Charaktere	11
1.1	Einfache Rüstgüter	11
1.1.1	Der Krieger (K)	11
1.1.2	Das Reittier (P)	11
1.1.3	Der Reiter (R)	11
1.1.4	Das Schiff (S)	11
1.1.5	Der Heerführer (HF)	12
1.2	Fernkampfaffen	12
1.2.1	Das Leichte Katapult (LKP)	12
1.2.2	Das Schwere Katapult (SKP)	12
1.2.3	Das Leichte Kriegsschiff (LKS)	12
1.2.4	Das schwere Kriegsschiff (SKS)	13
1.3	Die Zauberer (Z)	13
1.3.1	Abrüsten von Nichtcharakterzauberern	14
1.4	Zaubersprüche	14
1.4.1	Teleportation mit Rüstgütern	14
1.4.2	Die Magische Wand	14
1.4.3	Das Bannen von Rüstgütern	15
1.4.4	Das Einreißen einer magischen Wand	15
1.5	Bau, Baupunkte, Bauwerke und Rüstorte	16
1.5.1	Bauwerk: Die Straße (STR)	16
1.5.2	Bauwerk: Die Kaianlage (KA)	17
1.5.3	Bauwerk: Die Brücke (BR)	17
1.5.4	Bauwerk: Der Wall (WL)	17
1.5.5	Rüstort: Die Burg (BUR)	18

1.5.6	Rüstort: Die Stadt (STD)	18	
1.5.7	Rüstort: Die Festung (FST)	18	
1.5.8	Rüstort: Die Hauptstadt (HST)	18	
1.5.9	Rüstort: Die Festungshauptstadt (FHS)	18	
1.5.10	Reparieren beschädigter Bauwerke	18	
1.5.11	Reparieren beschädigter Rüstgüter	19	
1.5.12	Reparieren beschädigter Rüstorte	19	
1.5.13	Hauptstadtverlegung	19	
1.6	Zerstörung von Rüstgütern	20	
1.7	Belagerung	20	
1.7.1	Belagerung von Rüstorten	20	
1.7.2	Belagerung von Rüstort bezogenen Baustellen (Großbaustellen)	20	20
1.8	Heere und Flotten	20	
1.9	Charaktere	22	
1.9.1	Zivile und adelige Charaktere	22	
1.9.2	Charakterzauberer	24	
1.9.3	Herrscherzauberer	24	
2	Spielbeginn	25	
3	Spielablauf	26	
3.1	Spielzugreihenfolge	27	
3.2	Einnahmen	27	
3.2.1	gewöhnliche Einnahmen	27	
3.2.2	sonstige Einnahmen	28	
3.2.2.1	Plündereinnahmen	28	
3.2.3	besondere Einnahmen	29	
3.3	Das Rüsten	29	
3.3.1	Rüsten außerhalb des Rüstmonates	29	
3.4	Durchführung der Spielzüge	29	
4	Bewegung	31	
4.1	Die Küstengewässer	31	
4.2	Wege	31	
4.3	Transport und Ladung	31	
5	Der Kampf	32	
5.1	Der Fernkampf	32	
5.2	Der Ritterkampf	33	
5.3	Der Charakterkampf / (Das Zauberduell)	33	
5.4	Das Rückzugsgefecht / Notteleportation	36	

5.5	Nahkampf	36	
5.5.1	Gutpunkte im Kampf	39	
5.5.2	Standardgelände	39	
5.5.3	Beispiel eines Nahkampfes		39
5.6	Kampfeinnahmen	39	
5.7	Überbesetzung	40	
5.8	Beute	40	
5.8.1	Beute aus eroberten Rüstorten		40
5.8.2	Beute zur See	40	
5.8.3	Beute zu Land	40	
5.8.4	Freilassung gefangener Rüstgüter		40
6	Sonstige Regeln	41	
6.1	Handel / Schenkung	41	
6.2	Putschistenregel	41	
6.3	Kreaturen, übernatürliche Wesen, Artefakte	41	
6.3.1	Besondere kulturgebundene Artefakte		41
6.3.2	Kreaturen, übernatürliche Wesen		42
6.4	Audvacar – die Stadt der Händler	42	
6.4.1	Das Handelskontor & die Händler:		42
6.5	Invasoren	43	
6.6	Piraten	44	
6.6.1	Das Piratennest:	44	
6.6.2	Verluste beim Teleportieren:		45
6.6.3	Reisen:	45	
6.6.4	Reise vom Piratennest nach Erkenfara:		46
6.6.5	Reise von Erkenfara zum Nest		46
6.6.6	Einnahmebonus	47	
6.7	Untote	47	
6.8	Garde	47	
6.9	Abwesenheit von Reichen	48	
6.9.1	Götterschutz	48	
6.9.2	Abwesende Reiche	49	
6.9.2.1	Ein Reich fehlt abgemeldet das erste Mal:		49
6.9.2.2	Ein Reich fehlt unabgemeldet das erste Mal:		49
6.9.2.3	Ein Reich fehlt abgemeldet das zweite Mal:		49
6.9.2.4	Ein Reich fehlt unabgemeldet das zweite Mal:		49
6.9.2.5	Ein Reich fehlt abgemeldet das dritte Mal:		49
6.9.2.6	Ein Reich fehlt unabgemeldet das dritte Mal:		49
6.9.2.7	Ein Reich fehlt abgemeldet das vierte Mal:		49
6.9.3	Ausscheiden eines Reiches		49
6.10	Abwesenheit von Charakteren	50	
6.10.1	Vertretung bei temporärer Abwesenheit		50
6.10.2	Abmeldeliste & Teleport	50	
6.10.3	Elementaren Schutz	50	
6.10.4	Alle anderen Fälle	50	
6.11	Events	51	

7	Rollenspiel	52	
7.1	Erfahrungspunkte	52	
7.1.1	Gutpunkte im Rollenspiel	52	
7.2	Rollenspieler	52	
7.3	Rollenspielrunden und -spielleiter	52	
7.4	Spielleitung für das Rollenspiel	53	
7.4.1	Anmeldung	53	
7.4.2	Nach dem Abenteuer	53	
7.5	Spielzeit	53	
7.6	Charaktererschaffung	53	
7.6.1	Grundlagen zur Erstellung des Rollenspielcharakters	53	
7.6.1.1	Einstiegsgrade und Erfahrungspunkte	54	
7.6.1.2	Eigenschaften des Rollenspielcharakters	54	
8	Das Wagenrennen	55	
9	Einrichtungen Erkenfara's	56	
9.1	Rat der Grauen Eminenzen	56	
9.2	Die Spielleitung	56	
9.3	Interessengemeinschaften/Gilden/Orden/usw.	56	
9.4	Reichsunabhängige Zivilisten	57	
10	Anhänge	58	
10.1	Weitere Geländevorteile	58	
10.2	einzig gültige Sonderbefehle	58	
10.3	Tabelle 1	Gelände	58
10.4	Tabelle2	Bauwerke	58
10.5	Tabelle3	Rüstgüter mit Charakteren	58
10.6	Tabelle 4	Gutpunkte	58
10.7	Tabelle 5	Verbrauch an BP im Gelände	58
10.8	Tabelle 6	Folienzug	58
10.9	Tabelle 7	Zaubersprüche	58
10.10	Tabelle 8	Fernkampf	58
10.11	Tabelle 9	Wann kommt es zu was?	58
10.12	Datei	Kampftab.xls	58
11	Errata	60	

0 Die Welt

0 Die Welt

Unter Phoenix hat man sich eine Welt irgendwann in einem Universum jenseits von Raum und Zeit vorzustellen. Diese Welt wird nicht nur von Menschen, sondern auch einer Vielzahl von Fabelwesen bewohnt. Das kulturelle, wissenschaftliche und technische Niveau entspricht dem, der frühzeitlichen Kulturen des Mittelalters. Von der Erforschung und Entwicklung von Wunderwaffen oder dem Bau von Maschinen, die in das irdische Industriezeitalter hineinreichen, muss also abgesehen werden. Stattdessen ist bei den Einwohnern der Glaube an Magie und übernatürliche Fähigkeiten stark ausgeprägt.

Die Welt ist entsprechend der vorherrschenden Geländeformation gleichmäßig besiedelt. Jedoch sind nicht alle Landmassen und Meere erforscht.

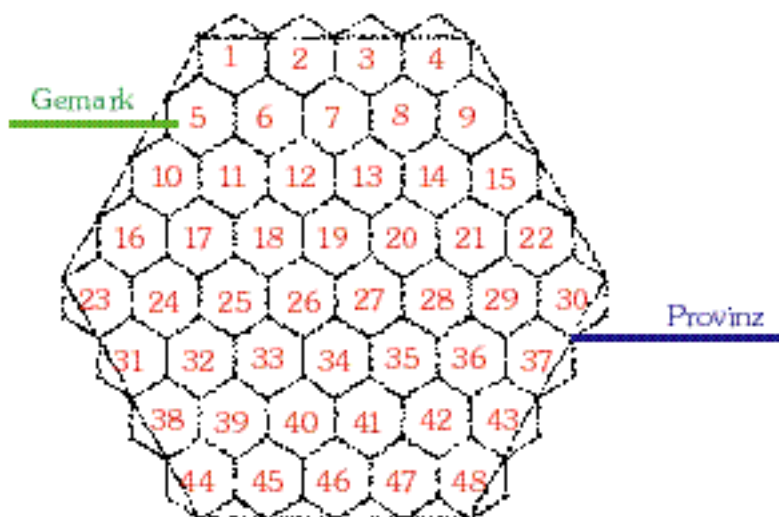
Die Spieler beginnen mit dem Spiel, als sich die Bevölkerung bestimmter Gebiete erhebt, um wie zur Zeit Cesars oder Dschingis Khans, große Reiche zu erschaffen. Nicht nur Menschen, sondern auch intelligente Fabelwesen oder gar Dämonen können auf Phoenix Reiche bilden.

Die Art der Bewohner und deren Kultur sind nicht vorgegeben, so dass bei deren Gestaltung den Spielern keine Schranken gesetzt sind, natürlich sollte man sich dem auf der Welt vorhandenen Stil annähern.

0.1 Die Karte

Die Karte, auf welcher die Spielwelt dargestellt wird ist zur Standortbestimmung mit einem Koordinatensystem überzogen. Dieses unterscheidet Provinzen und Gemarken, welche als Sechseck dargestellt werden.

0.1.1 Provinz [GF]



Provinzen dienen der groben Aufteilung der Spielwelt. In ihnen werden je 48 Gemarken so zusammengefasst, dass sich ein großes Sechseck ergibt.

Die Nummerierung der Provinzen erfolgt durch 3...4-Stellige Zahlen nach folgendem Schema:

Waagrecht: 101-201-301-401-501-601-701-801-901-1001, etc.

Senkrecht: 101-102-103-104-105-106-107-108-109-110, etc.

0.1.2 Gemark [KF]

Die Gemark ist die kleinste Koordinateneinheit. Heere, Charaktere, Zauberer etc. bewegen sich, in dem sie von Gemark zu Gemark ziehen. Die Größe einer Gemark wird nicht in Entfernung, sondern in Raumpunkten angegeben.

Die Nummerierung der Gemarken in einer Provinz erfolgt fortlaufend von links oben (1) nach rechts unten (48).

0.2 Raumpunkte [RP]

Raumpunkte stellen eine abstrakte, maximale Aufnahmefähigkeit einer Gemark dar, die nur zu Spielzwecken dient. Diese Kapazität wird als 100.000 Raumpunkte festgelegt. Um zu ermitteln, was sich in einer Gemark alles befinden kann, wird allen beweglichen Gütern eine bestimmte Menge an Raumpunkten zugeordnet.

Sicher verwundert es den geneigten Leser, das z.B. ein einfacher Krieger 1 RP benötigt, ein Heerführer 100 RP und ein 60 GP Herrscher gar 3.000 RP, obwohl es sich ja nur um je eine Person handelt. Dies wird dadurch erklärt, das je erfahrener eine Persönlichkeit in der Strategie im Verhältnis zu einer anderen ist, ein entsprechend höherer Platzbedarf für diese Person nötig wird (Manövrierfähigkeit der Einheiten die kommandiert werden). Gefangene haben keine Raumpunkte.

Die Raumpunkte der Heerführer, Zauberer und Charaktere werden von der Obergrenze der Raumpunkte pro Gemark abgezogen, außer sie werden von Schiffen transportiert. Befinden sich die HF, Z und Charaktere bei einem Landheer, das von einem Seeheer transportiert wird, werden die für sie benötigten Raumpunkte von der Transportkapazität der Schiffe abgezogen. Das bedeutet z.B. ein maximales Landheer mit 100.000 Raumpunkten kann nicht von einem Seeheer transportiert werden, da das Seeheer mindestens einen Heerführer benötigt.

0.3 Die Geländeformationen

Die Geländeformationen setzen sich aus **Höhenstufe** und **Geländeart** zusammen. In einer Gemark überwiegt also immer eine Höhenstufe und eine bestimmte Geländeart zu mindestens 51 %.(siehe Tabelle 1 Gelände)

0.3.1 Widriges Gelände

Regel entfällt

0.3.2 Das Wasser

Wassergemarken sind nur von Schiffen befahrbar. Alle anderen Rüstgüter können sich nur auf Wasser aufhalten, wenn sie an Bord der Schiffe sind (Charaktere verfügen über eigene Schiffe, siehe 1.9). Jedes Schiff verfügt über einen begrenzten Laderaum. Dieser bemisst sich in Raumpunkten. Überschreiten die Raumpunkte der normalen Rüstgüter die Transportkapazität der Schiffe, so wird der Überhang als nicht an Bord der Schiffe betrachtet und versinkt im Wasser.

Wassergemarken können nicht erobert werden.

Höhenstufe: 0

Einwohner: 0

Einnahmen: 0

0.3.3 Die Tiefsee

Tiefseefelder sind Wassergemarken, in denen starke Strömungen den jeweils angestrebten Kurs von Schiffen so stark behindern, dass sich deren Reichweite in Tiefseefeldern halbiert. Tiefseegemarken können nicht erobert werden.

Höhenstufe: 0

Einwohner: 0

Einnahmen: 0

0.3.4 Das Tiefland

Das Tiefland ist fruchtbares Ackerland mit einem hohen wirtschaftlichen Nutzwert. Höhenstufe: 1

Einwohner: 50.000

Einnahmen: 1.000 GS

0.3.5 Wald

Unter Wald ist dichter Mischwald zu verstehen.

Höhenstufe: 1

Einwohner: 40.000

Einnahmen: 800 GS

0.3.6 Das Hochland

Das Hochland ist ebenfalls fruchtbares Ackerland, in dem aber durch die höhere Lage nicht mehr die vortrefflichen wirtschaftlichen Bedingungen wie im Tiefland vorliegen.

Höhenstufe: 2

Einwohner: 40.000

Einnahmen: 800 GS

0.3.7 Das Bergland

Das Bergland ist höher gelegenes Weideland.

Höhenstufe: 3

Einwohner: 25.000

Einnahmen: 500 GS

0.3.8 Das Gebirge

Die wirtschaftliche Nutzung ist gering.

Höhenstufe: 4

Einwohner: 10.000

Einnahmen: 200 GS

0.3.9 Die Wüste

Höhenstufe: 1

Einwohner: 15.000

Einnahmen: 300 GS

0.3.10 Der Sumpf

Höhenstufe: 1

Einwohner: 15.000

Einnahmen: 300 GS

0.3.11 Der Fluß

Flüsse sind große Ströme entlang mancher Gemarkenseiten, Die Überquerung eines Flusses kann nur erfolgen, wenn beide Gemarken zwischen denen der Fluß fließt die gleiche Höhenstufe haben. Das Heer zieht an den Fluß heran, im 2. Monat setzt es über und im 3. Monat bewegt es sich weiter. Charaktere und Zauberer haben auf die gleiche Art den Fluß zu überqueren.

1 Rüstgüter und Charaktere

Für eine Übersicht siehe Tabelle 3 Rüstgüter mit Charakteren.

1.1 Einfache Rüstgüter

1.1.1 Der Krieger (K)

Ein Krieger ist ein staatlich rekrutierter Söldner, der nicht mit einem Reittier ausgestattet ist und zu Fuß durch Phoenix marschiert. Ohne Rücksicht auf das vorherrschende Gelände kann sich ein Krieger zu Land pro Zug eine Gemark weit bewegen.

Raumpunkte:	1	Bewegungspunkte:	9	Preis:	5 GS
Transportkapazität	0	Baupunkte:	0,1		

1.1.2 Das Reittier (P)

Ein Reittier macht aus einem Krieger einen Reiter, wenn der Krieger auf diesem Tier aufsitzt. Ein Reittier muß außerhalb eines Rüstortes von einem Krieger am Zügel geführt werden. Die Transportkapazität eines Reittieres ist 1 Raumpunkt.

Raumpunkte:	1	Bewegungspunkte:	-	Preis:	5 GS
Transportkapazität	0	Baupunkte:	0,1		

1.1.3 Der Reiter (R)

Ein Reiter ist ein aufgegebener Krieger. Jeder Krieger kann von Anfang an mit einem Reittier ausgestattet sein, also als Reiter gerüstet werden, oder im späteren Spielverlauf ein Reittier erhalten. Ein Reiter, der absitzt, wird zum einem Krieger mit einem Reittier am Zügel und transportiert in diesem Moment das Reittier. Eingeschifft Truppen können nicht auf und / oder absitzen.

Raumpunkte:	2	Bewegungspunkte:	21	Preis:	10 GS
Transportkapazität	0	Baupunkte:	0,2		

1.1.4 Das Schiff (S)

Ein Schiff hat bereits eine Besatzung, wenn es gerüstet wird. Je nach Kultur des Reiches handelt es sich bei diesen Leuten um Abenteurer oder Galeerensklaven, die das Schiff in keinem Fall verlassen können.

Die Transportkapazität eines Schiffes beträgt 100 Raumpunkte. Heere und deren Heerführer welche eingeschifft sind, befinden sich IM Schiff und zählen im Falle eines Kampfes nicht dazu. Ein Schiff kann nur reichseigene Rüstgüter transportieren.

Raumpunkte:	100	Bewegungspunkte:	42	Preis:	500 GS
Transportkapazität	100	Baupunkte:	10		

1.1.5 Der Heerführer (HF)

Jedes Heer benötigt mindestens einen Offizier, der eine besondere Ausbildung erhalten hat. Ein Heerführer (der kein Charakter ist) kann nicht alleine stehen. Er bewegt sich immer so schnell wie sein Heer da er ein Reittier bzw. Kommandoschiff besitzt.

Jeder HF bringt 1 GP

Einfacher Heerführer:

Raumpunkte:	100	Bewegungspunkte:	-	Preis:	1.000 GS
Transportkapazität	0	Baupunkte	nicht relevant		

Heerführercharakter:

Raumpunkte:	600	Bewegungspunkte:	21	Preis:	1.000 GS
Transportkapazität	0	(alleine – ansonsten mit dem Heer) Baupunkte: 0			

1.2 Fernkampfwaffen

Katapulte und Kriegsschiffe können generell nur einmal pro Monat schießen! Katapulte können von Land aus schießen und nicht in Kriegsschiffe verwandelt werden. Analog können Kriegsschiffe nicht in Katapulte umgewandelt werden.

Fernkampfwaffen, die in einem Monat angegriffen werden, in dem sie noch nicht geschossen haben, können vor dem Nahkampf auf den Angreifer schießen.

1.2.1 Das Leichte Katapult (LKP)

Das Leichte Katapult ist eine Sammlung von Katapulten, die als eine einzelne Einheit betrachtet wird. Diese Einheit besitzt eigene Transportmittel und die erforderliche Bedienungsmannschaft (die aber keine Krieger sind und sich im Nahkampf sofort ergeben!). Ein LKP hat 200 Baupunkte und gilt mit nur noch 100 Baupunkten als zerstört

Raumpunkte:	1.000	Bewegungspunkte:	9	Preis:	10.000 GS
Transportkapazität	0	Baupunkte:	200		

1.2.2 Das Schwere Katapult (SKP)

Das Schwere Katapult ist teurer als das LKP, kann dafür aber weiter **oder** höher schießen. Diese Einheit besitzt eigene Transportmittel und die erforderliche Bedienungsmannschaft (die aber keine Krieger sind und sich im Nahkampf sofort ergeben!). Nutzt es aber die größere Reichweite, so verringert sich der sonst mögliche Schaden. Ein SKP hat 400 Baupunkte und ist mit nur noch 200 Baupunkten zerstört.

Raumpunkte:	2.000	Bewegungspunkte:	9	Preis:	20.000 GS
Transportkapazität	0	Baupunkte:	400		

1.2.3 Das Leichte Kriegsschiff (LKS)

Ein Leichtes Kriegsschiff ist ein speziell für den Fernkampf ausgerüstetes Schiff, das keine Ladekapazität mehr besitzt. Daher kämpft es im Gegensatz zum Leichten Katapult, wenn es im Nahkampf angegriffen wird wie 5 gewöhnliche Schiffe. Unabhängig davon, ob es geschossen hat, oder nicht! Verliert ein LKS 100 von den 200 Baupunkten ist es zerstört. Kriegsschiffe können im Nahkampf nicht mit ihrem speziellen Angriff angreifen,

Raumpunkte:	1.000	Bewegungspunkte:	42	Preis:	10.000 GS
Transportkapazität	0	Baupunkte:	200		

1.2.4 Das schwere Kriegsschiff (SKS)

Das Schwere Kriegsschiff ist teurer als das LKS, kann dafür aber analog dem SKP weiter oder höher schießen. Es besitzt keine Ladekapazität und verteidigt sich im Nahkampf wie 10 gewöhnliche Schiffe, egal ob es geschossen hat oder nicht.! Verliert ein SKS 200 von den 400 Baupunkten ist es zerstört. Kriegsschiffe können im Nahkampf nicht mit ihrem speziellen Angriff angreifen,

Raumpunkte:	2.000	Bewegungspunkte:	42	Preis:	20.000 GS
Transportkapazität	0	Baupunkte:	400		

1.3 Die Zauberer (Z)

Zauberer sind in verschiedene **Klassen** von **A** bis **F** eingeteilt. Durch Duelle mit gegnerischen Zauberern kann ein eigener Zauberer in der Klasse aufsteigen und an Macht gewinnen; oder auch verlieren. (siehe 5.3)

Jeder Zauberer hat einen **Gutpunktwert** und einen **Zauberkraftwert**. Der Gutpunktwert stellt das Maximum seiner Zauberkraft dar, der **Zauberkraftwert** die jeweils aktuelle Zauberkraft in Punkten. Der Gutpunktwert ist anfangs durch die Klasse vorgegeben und kann durch Erfahrung in Duellen variieren. Ein Zauberer wechselt die Klasse, sobald deren Grenze von unten oder oben durch den betreffenden Gutpunktwert erreicht wird.

Die Ausübung verschiedener Sprüche wird mit **Zauberkraftpunkten (ZKP)** bezahlt, von denen je nach Klasse ein bestimmter Betrag (siehe Tabelle 7) pro Monat am Anfang des Spielzuges regeneriert. Nur die Teleportation ist eine Grundfähigkeit aller Zauberer und kostet keine Zauberkraftpunkte. Sie ist eine Bewegungsfähigkeit!!! Alle anderen Zauberanwendungen kosten Zauberkraftpunkte.

Stehen mehrere eigene oder alliierte Zauberer auf einer Gemark, so neutralisieren sie sich gegenseitig. Haben die Zauberer alle die gleiche GP Zahl so sind diese neutralisiert, ansonsten wird die Differenz des mächtigsten Zauberers zu dem zweitmächtigsten genommen. Neutralisierte Zauberer mit 0 GP verlieren das ZD automatisch.

Beispiele zu Zauberern in einer Gemark:

- 1: Noname 4/4 und Noname 4/4 neutralisieren sich gegenseitig, beide haben somit 0 GP und im Falle eines Angriffes werden beide automatisch besiegt.
- 2: Noname1 4/4 und Noname2 14/14 neutralisieren sich so das nun Noname1 = 0/4 und Noname2 nun 10/14 hat. Im Falle eines Angriffes darf Noname2 mit 10 GP verteidigen.

Zauberer, die keine Charaktere sind, müssen sich außerhalb des eigenen oder alliierten Reichsgebietes immer bei eigenen Heeren aufhalten; dürfen aber generell keine Heere führen. Erobert ein gegnerisches Heer das Feld auf dem ein Zauberer steht, so wird er vernichtet (da er auf gegnerischem Gebiet steht).

Zauberer bewegen sich einzeln wie Reiter und können zusätzlich einmal pro Monat gemäß nachstehender Tabelle teleportieren:

Bewegungspunkte:	42		
Preis	ZA / CZA	15.000 GS	CZB 30.000 GS
Raumpunkte:	Gutpunkte * 50		
Baupunkte:	0		
Transportkapazität:	A-D = 0 Raumpunkte		E-F = 40.000 Raumpunkte

Klasse des Zauberers	Gutpunkt-Wertgrenze	regeneriert Zauber-Kraftpunkte / Monat	teleportiert alleine maximal
ZA / CZA	4	1	6 Gemarken/ Monat
ZB / CZB	8	2	6 Gemarken/ Monat
ZC / CZC	16	4	6 Gemarken/ Monat
ZD / CZD	32	8	7 Gemarken/ Monat
ZE / CZE	64	16	8 Gemarken/ Monat
ZF / CZF	128	32	9 Gemarken/ Monat

Ein ZF kann seine obere Grenze an Gutpunkten durch Zauberduelle zwar ständig erhöhen, steigt aber nicht mehr weiter in höhere Klassen empor.

1.3.1 Abrüsten von Nichtcharakterzauberern

Vor den Beginn seiner Bewegung kann ein Reich einen Nichtcharakterzauberer aus seinem Diensten entlassen. Der Zauberer wird aus den Heeresstärken ausgelistet und von der Karte genommen. Eine Entschädigung erfolgt nicht.

1.4 Zaubersprüche

Zauberer können generell nur einen Zauberspruch pro Monat machen, er kann aber z.B. bei der magischen Wand aus mehreren Wänden bestehen. Die direkte Anwesenheit des Zauberers ist nach dem Wirken eines Zaubers für dessen Aufrechterhaltung nicht nötig. Die Zauberkräfte werden **vor** dem Sprechen des Zauberspruchs von den Zauberkräften abgezogen. (siehe Tabelle 7 Zaubersprüche). Stehen mehrere Zauberer auf einer Gemark so können sie nicht zaubern.

1.4.1 Teleportation mit Rüstgütern

(ab ZE möglich)

Im Gegensatz zur alleinigen Teleportation ist das teleportieren mit Rüstgütern eine Zauberspruch. Er verkürzt pro 5000 Raumpunkte zu transportierender Rüstgüter die zuvor angegebene Reichweite um je eine Gemark und kostet pro 5000 Raumpunkte 2 Punkte Zauberkraft **pro Feld**. Diesen Zauberspruch beherrschen erst Zauberer der Klasse E und aufwärts.(siehe Tabelle 7 Zaubersprüche). Es können nur reichseigene Rüstgüter hierbei teleportiert werden.

1.4.2 Die Magische Wand

Eine magische Wand wirkt wie eine durchsichtige, aber für Fernkampfwaffen und Heere undurchdringbare Mauer. Sie ist auch für Zauberer unsichtbar. Zu beachten ist, daß eine Magische Wand für Zaubersprüche und Zauberduelle durchdringbar ist und keine zusätzlichen Zauberkräfte anfallen. Sie wird zwischen zwei Gemarkseiten errichtet, ist eine Seite lang und kann in 0, 1 oder 2 Gemarken Entfernung zum Zauberer errichtet werden.

Eine magische Wand kann nur durch einen Zauberer eliminiert werden, der in ihrer Reichweite (max. 2 Gemarken) steht; zerfällt ansonsten mit Beginn des nächsten Spielzuges des errichtenden Zauberers automatisch.

Eine magische Wand kann durch einen gegnerischen Zauberer eingerissen werden, indem er auf die magische Wand bannt. Die magische Wand ist eingerissen.

Zauberer der Klassen A bis C können eine magische Wand pro Monat errichten, ab Klasse D kann ein Magier zwei magische Wände zur gleichen Zeit errichten.

Aufgabe der Spielleitung ist es dann, der magischen Wand im Sinne der Regel Wirkung zu verleihen, indem z.B. Heere vor dem Hindernis stehen bleiben. Die Bewegung solcher Heere endet für den betreffenden Monat auf dem Gemark VOR der magischen Wand. Die Errichtung einer magischen Wand erfolgt in der Spielzugphase

Zaubersprüche III und kostet:

in 0 Gemarken Entfernung	- 2 Punkt Zauberkraft
in 1 Gemark Entfernung	- 3 Punkte Zauberkraft
in 2 Gemarken Entfernung	- 4 Punkte Zauberkraft (nur ab ZB möglich)

1.4.3 Das Bannen von Rüstgütern

Jedem Zauberer ist es möglich, in ein oder zwei Gemarken Entfernung gegnerische Truppen zu bannen. Gebannte Rüstgüter sind wehrlos. Gebannte Rüstgüter können in der Auswertungsphase des bannenden Reiches nicht kämpfen. Das Bannen von Rüstgütern erfolgt in der Spielzugphase Zaubersprüche II. Das Ziel des Bannens muss im Spielzug angegeben werden. Der Zauberer kann sich aussuchen, mit wie viel ZKP er bannen möchte, vorausgesetzt er verfügt über diese.

Bannen kann auch dazu dienen feindliche Zauberer anzugreifen. Es kommt zum **Zauberduell** (siehe 5.3), wenn ein Zauberer auf eine Gemark bannt in der sich ein fremder Zauberer befindet. Unterliegt der bannende Zauberer im Zauberduell so wurde der Zauberspruch zwar erfolgreich gewirkt, aber es werden keine Rüstgüter gebannt.

Erläuterung: Der Zauberer verliert vor dem Zauberduell die Zauberkraftpunkte, der Zauber hat aber bei einem verlorenen ZD keine Auswirkung.

Kosten an Kraftaufwand (in ZKP) und Maximalwirkung dieses Spruches sind nachstehender Tabelle zu entnehmen:

1 Gemark	ZKP	2 Gemarken	ZKP
1.000 RP	2	500 RP	2
2.000 RP	4	1.000 RP	4
5.000 RP	10	2.500 RP	10
10.000 RP	20	5.000 RP	20
20.000 RP	40	10.000 RP	40
50.000 RP	100	25.000 RP	100

Gebannt werden Heere in der Reihenfolge Nahkampfheere, gemischte Heere, Fernkampfheere und innerhalb deren Heeresgattungen mit der absteigenden Reihenfolge der von ihnen beanspruchten Raumpunkte. Bei einem gemischten Heer werden zuerst die Nahkampftruppen und dann die Fernkampftruppen gebannt. Pferde bei einem Kriegerheer werden auch mit gebannt und fließen in die RP mit ein.

Das Bannen hat auf Heerführer keine Auswirkungen. Der Gebannte erfährt wie viele Truppen gebannt wurden.

1.4.4 Das Einreißen einer magischen Wand

Jedem Zauberer ist es möglich, in 0, 1 oder 2 Gemarken Entfernung gegnerische magische Wände einzureißen. Eingerissene magische Wände sind sofort vernichtet. Das Einreißen von magischen Wänden erfolgt in der Spielzugphase Zaubersprüche I oder II. Das Ziel des Einreißens muß im Spielzug auf dem Foliensatz und auf dem Formblättern angegeben werden. Zauberer der Klassen A bis D können eine magische Wand pro Monat einreißen, ab Klasse E kann ein Magier zwei magische Wände zur gleichen Zeit einreißen. Der Zauberer muss die Gemarkseite angeben auf dem er die magische Wand vermutet.

Kosten an Kraftaufwand (in ZKP) und Maximalentfernung dieses Spruches sind nachstehender Tabelle zu entnehmen:

	ZKP
0 Gemarken	1
1 Gemark	2
2 Gemarken	4 (ab ZB möglich)

1.5 Bau, Baupunkte, Bauwerke und Rüstorte

Unbewegliche Rüstgüter unterscheiden sich in Bauwerke und Rüstplätze. Beide können generell nur am Ende eines Monats (Runde) errichtet, ausgebaut oder repariert werden, wenn das betreffende Bauland schon zu Beginn des Monats zum Reichsgebiet gehört.

Der Bau eines Bauwerks kann von einem nicht alliierten, erobungsfähigen Heer verhindert werden, wenn es in einer benachbarten Gemark steht und die Baustelle von dort aus ungehindert betreten kann, dies gilt:

-Bei Bauwerken IN einer Gemark: In jedem umliegenden Gemark.

-Bei Bauwerken AN einer Gemarkseite: In diesem angrenzenden Gemark.

Der Beginn des Baues – Ausbaues eines Rüstortes, auch Großbaustelle genannt, liegt in den Rüstmonaten. Die Summe der Baupunkte einer Baustelle eines Rüstortes darf pro Monat um maximal 250 Baupunkte erhöht werden. Sie kann behindert werden(siehe Belagerung 1.7). Wird eine Gemark, auf der sich eine oder mehrere Baustellen befinden, erobert, so sind die Baustellen zerstört. Es gibt dafür keine Einnahmen.

Alle Bauwerke und Fernkampfwaffen verfügen über eine bestimmte Anzahl von Baupunkten und gelten mit der Zerstörung von mehr als der Hälfte ihrer Baupunkte als vernichtet.

Rüstorte dagegen sinken entsprechend ihren Baupunkten auf die nächst niedrigere Ausbaustufe und haben auch nur diese Rüstkapazität. Die nachstehende Tabelle stellt eine Verbindung zwischen Baupunkten und Rüstortklasse bei beschädigten Rüstorten her:

Baupunkte	Rüstort
5000 – 4500	Festungshauptstadt
4499 – 3500	Hauptstadt
3499 – 2500	Festung
2499 – 1500	Stadt
1499 – 500	Burg

Ein beschädigter Rüstort gilt als zerstört, wenn er weniger als 500 Baupunkte hat. Dies gilt nicht für den Neuaufbau eines Rüstortes.

Ein Baupunkt kostet 50 Goldstücke

1.5.1 Bauwerk: Die Straße (STR)

Eine Straße ermöglicht generell ein schnelleres Vorankommen. Strassen gehen von einem Feldmittelpunkt zu einem benachbarten Feldmittelpunkt. Eine Truppe bewegt sich quasi von Feldmitte zu Feldmitte auf Strasse. Straßen können nicht gebaut werden, wenn die Höhenstufendifferenz zum Nachbarfeld, in das die Straße führen soll, größer als 1 ist.

Auf Straßen können Heere 2 Höhenstufen hintereinander in einem Monat überwinden, sofern eine Straße über mehrere Gemarken diese in ihrem Verlauf überbrückt und die Bewegungspunkte des Heeres ausreichen. Darüber hinaus ermöglichen Straßen in gewissen Geländeformationen die Bewegung von Katapulten (siehe Tabelle 5).

Alle in einem Monat in einer Gemark errichteten Straßen sind getrennte Bauwerke in Bezug auf. Der Bau einer Straße dauert einen Monat.

Bauwerke haben keine automatischen Strassen mehr.

Jede Einheit verfügt über 2 Höhenstufenpunkte, das Überwinden einer Höhenstufe kostet ohne Hilfsmittel 2 Punkte. Eine Strasse oder eine Kaianlage vermindern die Kosten auf 1.

Beispiel 1:

Ein Heer zieht über Strasse auf ein Hochlandfeld (Kosten 2 Punkte - 1 wegen Strasse = 1 Punkt). Das Heer hat nun 1 HP (Höhenstufenpunkt) über.

Es könnte damit nun zB. eine weitere Höhenstufe auf einer Strasse überqueren oder aber auch über eine Kaianlage einschiffen. Es kann nicht ohne eine Strasse eine weitere HS überwinden.

Beispiel 2:

Ein Heer Schifft über eine Kaianlage ein und hat damit einen Höhenstufenpunkt über, somit kann es in der gleichen Runde auch wieder über eine Kaianlage ausschiffen.

Baupunkte: 60

Preis: 3.000 GS

1.5.2 Bauwerk: Die Kaianlage (KA)

Eine Kaianlage ermöglicht eine schnellere Überquerung einer Küstenlinie. Denn sie ermöglicht einem Heer die Überquerung einer weiteren Höhenstufe und wirkt dadurch wie eine Straße. An dieser Gemarkseite wird das Ein- und Ausschiffen von Truppen beschleunigt. Sie wird immer in einer Gemark der Höhenstufe 1 an einer zum Wasser liegenden Gemarkseite errichtet. Siehe auch Strasse.

Der Bau einer Kaianlage dauert einen Monat.

Baupunkte: 60

Preis: 3.000 GS

1.5.3 Bauwerk: Die Brücke (BR)

Eine Brücke ermöglicht eine schnelle Überquerung eines Flusses. Sie wird über die Seiten zweier angrenzender Gemarken gebaut und darf nur errichtet werden, wenn beide Felder zu Beginn des Zuges zum eigenen Reichsgebiet gehören und dieselbe Höhenstufe besitzen.

Bei der Überquerung eines Flusses über eine Brücke wird gezogen, als ob an dieser Stelle kein Fluß vorhanden ist. Der Bau einer Brücke dauert einen Monat.

Baupunkte: 60

Preis: 3.000 GS

1.5.4 Bauwerk: Der Wall (WL)

Ein Wall ist eine Befestigungsanlage, die auf den Seiten desjenigen Feldes errichtet wird, das er beschützen soll. Ein Wall zählt nur für fremde Truppen wie eine zusätzliche Höhenstufe und wirkt für Gegner dadurch als Hindernis.

Es dürfen beliebig viele Wälle aneinandergereiht werden; ein Bau mehrere Wälle übereinander ist nicht möglich.

Jeder Wall hat eine Besatzung von 400 Krieger und einem Heerführer, welche mit ihm gerüstet werden. Diese Wallbesatzung kann abgezogen werden, wenn die Gemark am Anfang des Zuges im eigenen Besitz ist. In diesem Fall verfällt das Bauwerk! Solange die Besatzung beim Wall bleiben können sie weder gebannt, noch zu anderen Truppen fusioniert werden.

Ein sonst nicht weiter verteidigter, gegnerischer Wall in der Ebene kann überwunden werden, indem man: Im ersten Monat an ihn heran zieht, im zweiten Monat über ihn hinweg zieht, wobei man die Besatzung nach 10:1 Überlegenheit bezwingen muss und in jedem Fall seine ganzen Bewegungspunkte verbraucht.

Ein Wall mit einem Heer dahinter, wird erst überwunden, wenn man das Heer hinter dem Wall vernichtet hat. Das angreifende Heer kämpft hierzu gegen das den Wall verteidigende Heer plus die Besatzung. Das verteidigende Heer erhält für den Wall 50 GP.

Die Überwindung eines gegnerischen Walles, der sich zwischen zwei Feldern mit einer Höhenstufendifferenz von 1 oder hinter einem Fluß befindet, ist nicht möglich. Solche Wälle können erst nach der Zerstörung durch Fernkampfaffen im darauffolgenden Zug überquert werden!

Wird eine Gemark mit einem Wall erobert, so wechselt der Wall mit der Besatzung, wie alle anderen Bauwerke auf dieser Gemark, den Besitzer.

Der Bau eines Walles dauert einen Monat.

Baupunkte: 100

Preis: 5.000 GS

1.5.5 Rüstort: Die Burg (BUR)

Eine Burg ist eine Befestigungsanlage inklusive Handelsplatz. Sie dient als Rüstplatz und kann der Stammsitz des Burgherren sein. Ein sich in einer Burg verteidigendes Heer erhält 100 Gutpunkte im Nahkampf. Eine beschossene Burg gilt unter 500 BP als zerstört und kann nicht mehr repariert werden. Eine Burg kann belagert werden.

Baupunkte: 1.000

Preis: 50.000 GS

Einwohner: 10.000

1.5.6 Rüstort: Die Stadt (STD)

Durch den weiteren Ausbau einer Burg kann eine Stadt errichtet werden. Sie kann Stammsitz des Burgherren oder Stadthalters sein und bietet einem, sich in ihr verteidigendem Heer 200 Gutpunkte im Nahkampf. Eine beschossene Stadt wird mit 1499 Baupunkten zur Burg. Eine Stadt kann belagert werden.

Baupunkte: 2.000

Preis: 50.000 GS

Einwohner: 40.000

1.5.7 Rüstort: Die Festung (FST)

Durch den weiteren Ausbau einer Stadt kann eine Festung errichtet werden. Die Festung kann Stammsitz des Burgherren, des Stadthalters oder des Festungsherrn sein. Ein sich in einer Festung verteidigendes Heer erhält 300 Gutpunkte im Nahkampf. Eine beschossene Festung wird mit 2499 Baupunkten zur Stadt.

Eine Festung kann NICHT belagert werden!

Baupunkte: 3.000

Preis: 50.000 GS

Einwohner: 70.000

1.5.8 Rüstort: Die Hauptstadt (HST)

Jedes Reich darf nur eine Hauptstadt haben. Sie ist Stammsitz des Herrschers und bietet einem, sich in ihr verteidigendem Heer 400 Gutpunkte im Nahkampf.

Schließen sich zwei Reiche zu einem einzigen Reich zusammen, so wird eine Hauptstadt zu einer gewöhnlichen Festung. Eine Hauptstadt ist immer befestigt und geht aus einer Festung hervor. Dieses ist zu beachten, wenn ein Reich seine Hauptstadt verliert und eine Neue durch Ausbau einer Festung zum Preis von 100.000 GS errichten möchte. Eine Hauptstadt kann belagert werden und wird mit 3.499 Baupunkten zur Festung.

Baupunkte: 5.000

Preis: 100.000 GS

Einwohner: 100.000

1.5.9 Rüstort: Die Festungshauptstadt (FHS)

Für 50.000 GS darf man die eigene Hauptstadt zur Festungshauptstadt ausbauen. In einer Festungshauptstadt darf zwar nur wie in einer normalen Hauptstadt gerüstet werden, jedoch kann sie nicht belagert werden und bietet einem sich aus ihr verteidigendem Heer 500 Gutpunkte im Nahkampf.

Eine Festungshauptstadt wird mit 5499 Baupunkten zur Hauptstadt. Jedes Reich darf nur eine Hauptstadt ODER eine Festungshauptstadt besitzen.

Baupunkte: 6.000

Preis: 50.000 GS

Einwohner: 100.000

1.5.10 Reparieren beschädigter Bauwerke

Bauwerke, die durch feindlichen Beschuss beschädigt wurden, und dabei nicht mehr als die Hälfte ihrer Baupunkte verloren haben, können durch Zahlung von 50 GS pro Baupunkt wieder repariert werden. Dies ist in jedem Monat möglich, allerdings kann die Reparatur eines Bauwerks von einem nicht alliierten, erobertungsfähigen Heer

verhindert werden, wenn es in einer benachbarten Gemark steht und die Baustelle von dort aus ungehindert betreten kann, dies gilt:

- Bei Bauwerken IN einem Gemark: In jedem umliegenden Gemark.
- Bei Bauwerken AN einer Gemarkseite: In diesem angrenzenden Gemark.

Die Zahl der aktuellen Baupunkte wird auf dem Spielbrett im Kartenzelt vermerkt. Die Reparatur dauert einen Monat.

1.5.11 Reparieren beschädigter Rüstgüter

Die Beschädigung einer Einheit wird in % umgerechnet und dies ergibt die Chance mit welcher die Einheit zerstört wird, bzw. wieder repariert werden kann.

Beispiel 1:

Laut Regel: [..Ein LKP hat 200 Baupunkte und gilt mit nur noch 100 Baupunkten als zerstört..]

Dieses LKP wird nun beschädigt und hat noch 170 BP.

Damit ergibt sich: Mögliche beschädigte Baupunkte 100 BP = 100 % damit entsprechen 30 BP = 30 %

Somit haben wir eine 30% Chance das die Einheit Zerstört wird. Entsprechend haben wir eine 70% Chance das die Hilfstruppen diese Einheit wieder voll reparieren können.

Beispiel 2:

Laut Regel: [..Verliert ein SKS 200 von den 400 Baupunkten ist es zerstört..]

Dieses SKS bekommt nun 180 Baupunkte an Schaden ab. Damit verbleiben dem SKS 220 Baupunkte.

Damit haben wir 200 BP = Summe der Möglichen Beschädigungen = 100%

180BP sind damit 90%.

Das SKS überlebt somit nur zu 10% Wahrscheinlichkeit und ist wieder repariert.

Erläuterung:

Die Chance wird während der Kampfauswertung von der SL ausgewürfelt. Um der SL die Arbeit zu erleichtern wird die Chance und das Ergebnis durch die IT, in der Auswertung ermittelt und somit über das Schicksal solcher Einheiten entscheiden.

1.5.12 Reparieren beschädigter Rüstorte

Rüstorte können durch Beschuss beschädigt oder zerstört werden.

Mit den sinkenden Baupunkten verringern sich auch die Zahl der Gutpunkte die der Rüstort zur Verfügung stellt und die Einnahmen. Es wird die aktuelle Ausbaustufe des Rüstortes benutzt um die GP zu erhalten. Eine FST mit 1499 Baupunkten würde nur noch als Burg zählen und noch 100 GP liefern. Die Zahl der aktuellen Baupunkte wird auf dem Spielbrett nicht eingetragen und wird nur dem Besitzer bekannt gegeben; das Symbol des Rüstortes ist gegebenenfalls auf der Karte zu ändern.

Beschädigte Rüstorte können beginnend mit dem nächsten Monat durch Zahlung von 50 GS pro Baupunkt, um maximal 250 Baupunkte pro Monat, repariert werden. Das Reparieren von Rüstorten kann analog dem Ausbau oder Errichten eines Rüstortes durch die Belagerung behindert werden.

Beispiel: Eine Festung, die innerhalb einer Runde von ihren 3000 Baupunkten 1500 verliert, ist nur noch eine halbfertige Stadt. Ihre Reparatur dauert unbehindert 6 Züge á 250 Baupunkte und man kann bis zur erneuten Fertigstellung der Stadt nur die Rüstkapazität einer Burg nutzen.

Eine von Grund auf neu errichtete Stadt, die erst 1750 Baupunkte enthält, bietet nur die Rüstkapazität der schon fertigen Burg!

1.5.13 Hauptstadtverlegung

Von allen Rüstorten darf nur die Hauptstadt verlegt werden. Die Verlegung muß in eine bestehende Festung erfolgen und dauert 4 Monate. Im ersten Monat der Verlegung wird aus der alten Hauptstadt eine Festung (dies ist bei der Einnahmeberechnung und bei der Rüstung zu beachten!). Im vierten Monat wird aus der zuvor

bezeichneten Festung die neue Hauptstadt.

Für die Hauptstadtverlegung sind im ersten Monat 50.000 GS zu bezahlen und die Verlegung muß vorher offiziell an der Karte angekündigt werden.

1.6 Zerstörung von Rüstgütern

Ein Bauwerk kann durch ein eigenes eroberungsfähiges Heer in einem Monat vernichtet werden, wenn sich das Heer in diesem Monat nicht bewegt. Alle Straßen in einer Gemark zählen hierbei als ein Bauwerk. Zwei Wälle oder zwei Brücken zählen als zwei Bauwerke.

Ein oder mehrere eigene eroberungsfähige Heere können maximal eine Ausbaustufe eines Rüstortes pro Monat zerstören. Hierbei muss das Symbol auf dem Spielbrett und der Bauwerkkarte jede Runde geändert werden.

Eigene Heere können durch Befehl aufgelöst werden. Dies dauert einen Monat, und das betreffende Heer darf in diesem Monat nicht bewegt werden.

1.7 Belagerung

Eine Belagerung dauert einen ganzen Monat, so dass man im vorhergehenden Monat schon an den zu belagernden Rüstort oder die zu belagernde Großbaustelle herangezogen sein muss!

Die Belagerung wird bei elektronischer Auswertung automatisch eingeleitet, wenn ein feindliches Heer oder Flotte auf einer angrenzenden Gemark steht!

1.7.1 Belagerung von Rüstorten

Burgen, Städte und Hauptstädte können von den direkt angrenzenden Gemarken, aus denen heraus sie auch betreten werden können, belagert werden. D.h. die maximal mögliche Rüstung im belagerten Rüstort verringert sich pro Gemark von der aus belagert wird um 15%.

1.7.2 Belagerung von Rüstort bezogenen Baustellen (Großbaustellen)

Der Neuaufbau und die Reparatur eines Rüstortes werden als Großbaustelle bezeichnet. Diese Großbaustellen können von den direkt angrenzenden Gemarken, aus denen heraus sie auch betreten werden können, belagert werden. D.h. die monatlich maximal mögliche Erhöhung der Baupunkte der Großbaustelle verringert sich pro Gemark von der aus belagert wird um 15%.

1.8 Heere und Flotten

Bewegliche Rüstgüter werden in Heere zusammengefasst. Dabei werden Krieger, Reiter und Schiffe getrennt in Kriegerheere (nummeriert in 101 – 199), Reiterheere (nummeriert in 201 – 299) und Flotten (nummeriert in 301 – 399) aufgeteilt. Die Rüstgüter Krieger, Reiter und Schiffe dürfen nicht gemischt werden. In einer Gemark dürfen mehrere Heere stehen. Jedes Heer muss mindestens 100 Raumpunkte plus einen Heerführer oder Adeligen haben, der das Heer befiehlt. Die Heere können innerhalb ihrer Gattung beliebig geteilt und fusioniert werden, wenn sie sich im selben Monat auf derselben Gemark aufhalten. Heerführer dürfen nach belieben auf derselben Gemark zwischen Heeren und Flotten (auch im Schiffsbauch) verschoben werden, wenn das abzugebende Heer

sich in diesem Monat noch nicht bewegt hat (reines Einschiffen gilt nicht als Bewegung (siehe 4.)). Die Höchstgrenze von 100000 Raumpunkten pro Gemark darf am Ende des Spielzuges nicht überschritten werden. Ein Heer bestehend aus LKP, SKP und HF wird im Nummernkreis 1.. geführt. Eine Flotte bestehend aus LKS, SKS und HF wird im Nummernkreis 3.. geführt.

Ein Landheer mit 1000 Raumpunkten plus Heerführer oder Adeliger gilt als eroberungsfähiges Heer.

Ein Heer oder Flotte wird durch eine angemessene Figur dargestellt, die der Gattung des Heeres entspricht. Die Reichszugehörigkeit eines Heeres, einer Flotte oder eines Charakters muss eindeutig erkennbar sein (Sockelfarbe). Auf Anfrage muss offengelegt werden, welcher Charakter durch welche Figur symbolisiert wird.

1.9 Charaktere

Jeder Spieler nimmt im Rahmen des Spieles eine fiktive Identität an und gilt, in entsprechender Gewandung gekleidet und real anwesend, im Sinne der Regel als Charakter. Ein Charakter muß vor dem Treffen bei der Spielleitung mit allen Unterlagen angemeldet werden. Diese Unterlagen beinhalten einen ausgearbeiteten Rollenspielcharakter für Midgard.

Ein Charakter kann als Zivilist beginnen, ohne gerüstet zu werden. Ein Charakter, der Zauberer oder Heerführer werden möchte, muß regulär in einem Rüstort gerüstet oder ernannt werden, ein Heerführercharakter nur in seinem Rüstort. Ein Zivilist kann im späteren Spiel weiter befördert werden, ein Reich kann diesen dann als HF oder CZA/CZB nachrüsten. Erworbene Gutpunkte und der Charakter bleiben dann erhalten.

Hat sich ein Spieler für einen weltlichen oder zauberfähigen Charakter entschieden, so ist diese Wahl auf Lebzeiten des Charakters endgültig.

Jeder Spieler kann zum selben Zeitpunkt nur einen Charakter spielen und frühestens nach 2 Runden/Monaten nach dem Ableben seines Charakters eine neue Identität annehmen. Gefangene Charaktere können diese Möglichkeit nicht wahrnehmen. Stirbt ein Charakter im Rollenspiel oder Wagenrennen, so gilt er ab diesen Moment als tot und wird bei der Spielzugauswertung nicht mehr berücksichtigt. Es obliegt dem Charakter bzw. dem Reich die „Zug“-Spielleitung über das Ableben umgehend zu informieren. Die 2 monatige „Sperrfrist“ startet zu Beginn des nächsten Spielzugs des Reiches.

Charaktere können sich auch außerhalb des eigenen Reichsgebietes ohne Heere aufhalten und verfügen über ein eigenes Schiff (was nicht in die Heeresstärke eingerechnet wird), welches Ihnen Bewegung auf Wasser ermöglicht.

Charaktere können nicht eingeschifft werden sondern begleiten, als eigene Bewegung mit Ihren eigenen Schiffen, die Flotte.

Trifft ein Charakter ohne Begleitung eines Heeres auf ein gegnerisches Heer ohne gegnerische Charaktere, so wird er gefangen genommen oder getötet. Trifft er auf ein Heer mit Adligen, Zivilisten oder (Charakter-) Zauberer, so kommt es außerdem zum Charakterkampf bzw. Zauberduell.

In beiden Fällen endet die Bewegung des Heeres. Der Charakter kann nicht ignoriert werden, um die Bewegung weiter fortzusetzen.

Die Gefangennahme erfolgt nach Auswertung des Charakterkampfes bzw. Zauberduels falls der Charakter noch anwesend ist. Der Charakter hat nach Gefangennahme keine Bewegungspunkte mehr. Adlige und Zauberer gelten nach der Gefangennahme als Gefangene und können weder zaubern noch Zauberduelle oder Charakterkämpfe auslösen.

Jeder Charakter ausgenommen des Zivilisten muß auf Erkenfara ein Wappen führen.

Ohne Wappen gilt ein Charakter auf der Spielplatte als Zivilist mit alle Konsequenzen der Regel.

Nur Charaktere die über ein kulturspezifisches Wappen verfügen können am Rollenspiel teilnehmen. Das Wappen eines Adligen muß in der Wappenrolle Erkenfara eingetragen sein.

1.9.1 Zivile und adelige Charaktere

Die Positionen Burgherr, Stadthalter, Festungsherr und Herrscher sind in jedem Reich nur einmalig vorhanden und werden als Charakterheerführer gerüstet. Die vorher genannten Positionen können nur besetzt werden, wenn für jeden Rang der erforderliche Rüstort (siehe unten) vorhanden ist. Wird der Rüstort eines Adligen durch äußere Einwirkungen in der Rüstortklasse erniedrigt, so sinken die aktuellen Gutpunkte des Adligen auf die der Rüstortklasse entsprechenden. Der Rang des Adligen bleibt dennoch erhalten! Adelige Charaktere können Heere führen.

Nachkommastellen bei Gutpunkten der Charaktere haben keine Gültigkeit im Brettspiel, es wird generell abgerundet. Nur das Ansparen der Gutpunkte erfolgt mit Nachkommastellen.

Wird ein Charakter befördert so rückt er Augenblicklich auf seine aktuelle Position auf, es ändert sich hier dann sofort sein Gutpunktmaximum, die aktuellen Gutpunkte bleiben. Die Sperrfrist ist somit aufgehoben, ergibt sich aber automatisch aus der monatlichen Gutpunktregeneration.

Wird ein Charakter degradiert, so sinken seine maximalen und aktuellen Gutpunkte.

Beispiel:

*Ein Herrscher dankt ab und wird zu einem Burgherrn degradiert
Der Burgherr soll zum Stadthalter befördert werden
Der Stadthalter wird zum neuen Herrscher ernannt.*

Im PZE Beförderungsmodul wird nun:

Der Herrscher wird zu einem Burgherrn degradiert (auf 24 / 24 GP gesetzt (zusätzlich erworbene Gutpunkte werden natürlich auch berücksichtigt)

Der Burgherr wird zu einem Stadthalter befördert, es werden nur seine maximalen GP erhöht 24/36

Der Stadthalter wird zu einem Herrscher befördert, es werden nur seine maximalen GP erhöht 36/60

Da laut Regeln jeder Charakter pro Monat 5 GP regenerieren kann.

Zug 1:

BUH 24/24

STH 24/36

HER 36/60

Zug 2:

BUH 24/24

STH 29/36

HER 41/60

Zug 3:

BUH 24/24

STH 34/36

HER 46/60

Zug 4:

BUH 24/24

STH 36/36

HER 51/60

usw...

Der Charakter ist somit GLEICH in sein AMT eingesetzt und hat dort alle Rechte die mit diesem Amt verknüpft sind. Die GP die dann monatlich regeneriert werden, entspricht der Zeit um dort seine Strategen, Schreiber, Diener, Räte usw. zu installieren.

Nach wie vor gilt: Stirbt ein Charakter so hat er eine zwei monatige Sperrfrist bevor er wieder neu gerüstet werden kann!

Ausnahme: Wird ein Zaubererherrscher bestimmt, so wird hier eine zusätzliche Sperrfrist von 8 Monaten vergeben. In dieser Zeit ist es nicht möglich einen weiteren Herrscherwechsel zu tätigen.

Eine Beförderung erlangt Gültigkeit am Anfang des Spielzuges des betreffenden Reiches und muß offiziell an der Karte verkündet werden - die Mitteilungsglocke wird geläutet.

Beispiel 3: Stirbt der STH, so kann der Rang des STH erst nach 6 Monaten wieder besetzt werden. Ein HF wird zu Beginn des siebten Monats zum STH befördert.

Trifft ein Adliger oder ein Zivilist ohne Begleitung eines Heeres auf ein gegnerisches Heer ohne gegnerische Charaktere, so wird er gefangen genommen oder getötet. Trifft er auf ein Heer mit Charakter, so kommt es

außerdem zum Charakterkampf.

Ausnahme: Wird ein Reich neu besetzt, so werden (sofern die Rüstorte vorhanden sind) die Adelsränge einmalig neu besetzt, in diesem Fall gibt es einmalig zum Start des Reiches keine Sperrfristen und die Beförderungen der jeweiligen Positionen treten sofort in Kraft.

1.9.2 Charakterzauberer

Charakterzauberer werden als CZA mit 6 Gutpunkten für 15.000 GS oder als CZB mit 10 Gutpunkten für 30.000GS gerüstet. Sie können, müssen aber keinen eigenen Rüstort haben und werden generell im "größten" Rüstort ihres Reiches gerüstet. Charakterzauberer sind auch adelige Charaktere. Charakterzauberer haben alle Fähigkeiten eines Zauberers.

Wird ein Charakterzauberer nicht mehr durch einen Charakter vertreten, so kann er zu einem Noname Z umgerüstet werden und verliert dann dauerhaft als ZA 2 ZKP. Wurde er als CZB gerüstet, so verliert er zusätzlich weitere 4 ZKP und das Reich erhält für jeden dieser 4 ZKP 3.750 Goldstücke als gewöhnliche Einnahmen in den Reichsschatz.

Ein solches Umrüsten ist eine Einbahnstraße, der Zauberer ist dann nach nicht weiter existent und kann nachträglich nicht wieder hochgerüstet werden. Nachkommastellen bei Gutpunkten der Charaktere haben keine Gültigkeit im Brettspiel, es wird generell abgerundet. Nur das Ansparen der Gutpunkte erfolgt mit Nachkommastellen.

1.9.3 Herrscherzauberer

Ist ein Herrscher von Anbeginn des Reiches Zauberer, so ist er Zauberer der Stufe "C" mit $16 + 2 = 18$ Gutpunkten. Nur ein Charakterzauberer kann im Spielverlauf zum Herrscherzauberer ernannt werden. Wird ein Charakterzauberer zum Herrscher ernannt so erhält er für die Zeit in der er Herrscher ist Gutpunkte zu seinen Gutpunkten hinzu. Als ZA erhält er 12 GP hinzu und als ZB erhält er 8 GP hinzu. Wird er abgesetzt so werden diese GP ihm wieder abgezogen. Die Position des Herrscherzauberers hat eine Sperrfrist von 10 Monaten.

Beispiel: Ein Charakterzauberer ZA mit 7 GP wird zum Zaubererherrscher ernannt. Er erhält 12 GP hinzu und hat damit 19 GP. Nach mehreren Monaten und so manchen verlorenen Zauberduell hat er nur noch 11 GP. Dieser Herrscher wird nun von seinem Reich zum Rücktritt überredet. Er verliert von seinen 11 GP den Herrscherbonus von 12 GP und hat somit noch -1 GP. Ein Zauberer mit weniger als 1 GP stirbt, so auch hier.

2 Spielbeginn

Nachdem der Spielleiter den Reichen ihre Positionen und Hauptstadtstandorte gegeben hat, entwerfen die Reiche ihre (landschaftsspezifischen) Kulturen und legen die Rangpositionen fest, also die Posten des Herrschers, Festungsherren, Stadtherren, Burgherren, sowie die weiteren Heerführer, Zauberer und Zivilisten. All diese Charaktere müssen als Person und in Gewandung anwesend sein.

Alle Reiche, die vom Beginn an dabei sind, gelten als Urreiche. Diese starten ihre Expansion mit einer Hauptstadt und 6 umliegende Gemarken. Urreiche sollten mindestens 10 Gemarken auseinander liegen.

Jedes Reich bekommt ein Startkapital von 200.000 GS, welches für die erste Rüstung ausgegeben wird, bei der nur diesmal in jedem der 7 Gemarken, bzw. in an Höhenstufe 1 angrenzenden Wassergemarken, gerüstet werden darf. Alle weiteren Rüstungen müssen den Rüstregeln entsprechen.

Für jedes Heer und jeden Charakter (siehe o.g. Positionen) muss auf der Karte eine Figur, entsprechend der jeweiligen Kultur (soweit realisierbar), aufgestellt werden. Die Daten dieser Einheiten und die geplante Bewegung wird in jedem Zug vor der Bewegung, also bevor die Figuren auf der Karte bewegt werden, in ein Heereszugblatt eingetragen.

Alle Rüstorte müssen ebenfalls mit einer Figur markiert werden.

Am Ende der 2. Rüstunde, also nach 4 Spielzügen, erhält jedes Reich für den Festungsherren eine Festung und für den Stadtherren eine weitere Stadt. Hat das Reich einen Burgherrn, so bekommt dieser ebenfalls eine Burg. Diese Bauwerke werden im eigenen Reichsgebiet eigenhändig aufgestellt. Diese Rüstorte erhält man nur für Charaktere, die in Gewandung anwesend sind.

3 Spielablauf

Ein Phoenix-Jahr gliedert sich in 8 Monaten (Runden) zu je mehreren Phasen. Ein Monat entspricht 6 Wochen, und innerhalb eines Monats ist jedes Reich ein Mal am Zug. Dieser Spielzug eines Reiches ist in Phasen aufgeteilt. In der nachfolgenden Tabelle bedeutet MO Monat/Spielrunde, bezieht sich also auf dem Monat (für alle der gleiche Zeitpunkt). Der Spielzug (SZ) bezieht sich auf den einzelnen Zug eines Reiches.

Das Phoenix-Jahr hat also folgenden Aufbau:

Zug-Nr.	Monat	Jahreszeit	Besonderes
1	Hawar	Winter	Rüstmonat
2	Rim	Frühling	
3	Naliv	Frühling	
4	Larn	Sommer	Einnahmemonat
5	Hel	Sommer	Rüstmonat
6	Jawan	Herbst	
7	Lud	Herbst	
8	Agul	Winter	Einnahmemonat

Beginn des Monats

A1	MO	Bekanntgabe der Spielzugreihenfolge und der aktiven Teleportertore des 4. Folgemonats durch die Spielleitung.
A2	MO	Aufstellung aller Neurüstung auf der Karte
A3	MO	Beginn des Errichtens und der Reparatur von Bauwerken und Rüstorten.(Wird automatisiert durchgeführt)
A4	MO	Nur in Rüstmonaten: Abgabe des Rüstzuges bei der Spielleitung
B	Jedes Reich:	
1	SZ	Abgabe des vollständigen, rückfragefreien SZ bei der Spielleitung
2	SZ	Regeneration der Zauberkraftpunkte, bzw. GP (z.B. bei Beförderungen)
3	SZ	Beginn der Bewegung der Figuren auf der Karte
4	SZ	Verkündung von Beförderungen (Mitteilungsglocke)
5	SZ	Teleportation
6	SZ	Zaubersprüche I (einreißen mag. Wand)
7	SZ	Fernkampf (LKP + SKP + LKS + SKS)
8	SZ	Bewegung (Geländeverluste)
9	SZ	Teleportation
10	SZ	Zaubersprüche II (Bannen, einreißen mag. Wand, Teleportation mit Rüstgütern) Zauberer die nach B9 bereits in einem Zauberduellkonflikt stehen, können keinen Zauber wirken, der einen weiteren Konflikt auslöst
11	SZ	Zauberduell (wird ausgeführt bis alle Konflikte aufgelöst sind, siehe 5.3)
12	SZ	Fernkampf (LKP + SKP + LKS + SKS) Fernkampf von in Phase 14 angegriffenen Fernkampfwaffen
13	SZ	Charakter- + Ritterkampf
14	SZ	Nahkampf
15	SZ	Gefangennahme, bzw. Rückzugsgefecht der Charaktere (Flucht / Notteleportation eigener Charakterzauberer)
16	SZ	Zaubersprüche III (errichten mag. Wand)
17	SZ	Übertragung von Schenkungen und Handel
18	SZ	Erklärung des Spielzuges
29	SZ	Übergabe der Zugvollmacht an das nächste Reich
C	MO	Fertigstellung von Bauwerken und Rüstorten, sowie Reparaturen
D	MO	Einnahmen aller Art (Steuern nur im Einnahmemonat)

Ende des Monats

Für die Abgabe des Spielzuges hat ein Reich maximal 20 Minuten zur Verfügung. Dieses gilt auch für ein im Krieg befindliches Reich. Die Zeit für die Auswertung des Spielzuges und die Bewegung der Figuren auf der Karte wird nicht auf die 20 Minuten angerechnet. Liegt ein Spielzug nach 20 Minuten nicht vor, läuft ein Reich Gefahr, seinen Zug zu verlieren, sofern ein anderes Reich auf die Einhaltung der Zugzeit besteht. Alle Einheiten bleiben in diesem Fall für den betreffenden Monat stehen.

Eine Reklamation der Überschreitung der 20 Minuten Zugzeit durch Mitglieder der anderen Reiche kann nur vor Abgabe des Spielzuges erfolgen.

Nach Abgabe des Spielzuges erfolgt die Bewegung auf der Karte.

Zu Beginn des Monats werden die Neurüstungen auf die Karte gestellt. Mit Beginn der Rüstrunde haben die Reiche 30 Minuten Zeit, ihre Rüstung bei der SL abzugeben. Der Beginn und das Ende der Rüstrunde werden durch die SL durch läuten der Glocke angezeigt. Sollte eine Rüstung innerhalb dieser Zeit zuzüglich einer Kulanzfrist von weiteren 15 Minuten nicht abgegeben sein, gilt die Rüstung als nicht erfolgt.

Am Ende des Spielzuges (SZ) werden Schenkungen und Verkäufe überschrieben. Das verschenkende Reich bekommt die Schenkung am Ende des Zuges abgezogen, das beschenkte Reich erhält **die Schenkung am Ende (!) des nächsten Zuges (bei Zugauswertung) sofort gutgeschrieben, darf allerdings diese in seinem folgenden Zug nicht bewegen (gleich ob es sich um Ladung oder Rüstgüter handelt).**

Dazwischen sind die Reiche in der vorher bestimmten Reihenfolge am Zug. Dieser Zug gliedert sich in die oben aufgelisteten Phasen.

In den Phasen Zaubersprüche I, II oder III darf jeder Zauberer insgesamt nur einen Spruch verwenden. Dieser Zauberspruch ist bis zur nächsten Phase Zaubersprüche II, III oder I aktiv. Das bedeutet, ein Zauberspruch gewirkt in Phase Zaubersprüche I wirkt bis Phase Zaubersprüche 2. Ein Spruch gewirkt in Phase Zaubersprüche II wirkt bis Phase Zaubersprüche III. Ein Zauberspruch gewirkt in Phase Zaubersprüche III wirkt bis Phase Zaubersprüche I.

Katapultschiffe und Katapulte können sich bewegen und schießen, bzw. schießen und bewegen aber nicht in der Bewegung schießen. Sie können auch nicht in einen Nahkampfkonflikt ziehen und vor der Nahkampfphase (in SZ 12) schießen (0 Feld Beschuss), Siehe dazu Tabelle „Spielablauf“, Phasen 6,7,11 und 13, ferner Kapitel 5.1

3.1 Spielzugreihenfolge

Die Reiche sind nacheinander am Zug, die Reihenfolge wird immer zum Beginn eines neuen Monats für 4 Züge im Voraus durch ein Losverfahren ermittelt. Die 3 letzten Reiche des schon ausgelosten letzten Monats werden dabei erst nach der Auslosung der ersten 3 Reiche des neu auszulosen Monats berücksichtigt.

3.2 Einnahmen

Jeweils am Ende des 4. Monats, Larn, und 8. Monats, Agul, werden die Steuern eingetrieben, welche dann in Form von Goldstücken, kurz GS (1 GS = 10 Silberstücke = 100 Kupferstücke / 1 Goldstück beansprucht eine Transportkapazität von 0), dem jeweiligen Reich im darauf folgenden Rüstmonat (Hawar und Hel) zur Verfügung stehen. Diese Steuern ergeben sich aus der Wertigkeit der Gemarken = Geländeeinnahmen. Zusätzlich können weitere sonstige und besondere Einnahmen hinzu kommen. Dies sind Einnahmen aus Verkäufen, Kampf, Schenkungen in Goldform oder Einnahmen aus Wagenrennen.

3.2.1 gewöhnliche Einnahmen

Steuereinnahmen (gewöhnliche Einnahmen):

Pro Gemark und Rüstort, welche am Ende des jeweiligen Einnahmemonats im Besitz des Reiches sind, werden Steuern fällig. Diese sind in jedem Reich gleich, und werden mit 2 Kupferstücken pro erwachsenem Einwohner bewertet. Die Anzahl der Bewohner pro GEMARK ist natürlich geländeabhängig. Zur Vereinfachung sind der

folgenden Tabelle die Einnahmen pro Geländeart oder Rüstorte zu entnehmen.

Geländeformation	Abk.	Einwohner	Einnahmen in GS
Wasser	w	0	0
Tiefland	t	50.000	1.000
Tieflandwald	tw	40.000	800
Tieflandwüste	twü	15.000	300
Tieflandsumpf	tsm	15.000	300
Hochland	h	40.000	800
Bergland	b	25.000	500
Gebirge	g	10.000	200
Burg	BUR	10.000	1.000
Stadt	STD	30.000	2.000
Festung	FST	70.000	3.000
Hauptstadt	HPST	100.000	5.000
Festungshauptstadt	FHPST	100.000	6.000

3.2.2 sonstige Einnahmen

Einnahmen aus Verkäufen:

Hierunter fallen Einnahmen durch den Verkauf von P, S, **Gefangenen**, und Fernkampfwaffen aller Art, Gelände oder sonstigem.

Schenkungen:

Verschenkt werden dürfen Pferde, Schiffe, **Gefangene**, Fernkampfwaffen und Gelände incl. Bauwerken und Rüstorten, sowie Gold.

Schenkungen müssen nicht angenommen werden.

Wagenrennen:

Die hier gemachten Gewinne oder Beute fließen in den Staatsschatz, wenn der Charakter es wünscht.

Für sonstige Einnahmen gelten die folgenden Bedingungen:

Gelände, soweit sie zusammenhängend sind, gelten als in Besitz genommen, sobald 1 GEMARK des jeweiligen zusammenhängenden Gebietes von einem eroberungsfähigen Heer des Empfängers betreten wird.

Verkäufe und Schenkungen aller Art werden am Ende des Zuges übertragen und vom eigenen Kapital abgezogen und **erst am Ende des nächsten Zuges sofort** dem Empfänger gutgeschrieben, sofern die Reiche Reichsgebietsteile besitzen, die direkt aneinandergrenzen und in denen sich je ein Rüstort befindet - oder bei Reichen ohne gemeinsame Grenzen in das Reichsgebiet des Empfängers TRANSPORTIERT wurden. (siehe 4.3)

Sonstige Einnahmen sind in allen Monaten möglich. Sie fließen dem Staatsschatz zu und werden wie gewöhnliche Einnahmen behandelt.

3.2.2.1 Plündereinnahmen

Ein eroberungsfähiges Heer, welches sich in fremdem Gebiet befindet, hat neben dem Erobern die Möglichkeit, diese Gemark stattdessen zu plündern. Da die Plünderung einer Gemark 1 Monat dauert, kann sich das plündernde Heer diesen Monat nicht bewegen. Für diese geplünderte Gemark erhält das Heer die doppelten Einnahmen dieser Gemark. Ebenso dürfen Rüstorte geplündert werden. Durch Plündern erzielte Einnahmen sind sonstige Einnahmen. Geplünderte Gemarken bringen 8 Monate keine Einnahmen mehr und es kann in

geplünderten Rüstorten 8 Monate lang nicht gerüstet werden.

3.2.3 besondere Einnahmen

Besondere Einnahmen sind Kampfeinnahmen. Diese Einnahmen werden mit der Einheit transportiert, die sie erzielt hat, oder einer anderen Einheit, der sie übergeben wurden. Diese Gelder müssen erst in einen eigenen Rüstort transportiert werden, um zur Verfügung zu stehen. Nur in diesem können sie im nächsten Monat, zu den Bedingungen wie unter Rüsten beschrieben und unabhängig von den Rüstmonaten, verrüstet werden. Oder sie werden delokalisiert, also dem Reichsschatz zugeordnet, sind dann aber wie sonstige Einnahmen zu behandeln. Diese Gelder müssen auf dem Heereszugblatt unter Besonderes bei dem transportierenden Heer so lange eingetragen werden, wie sie bei dem Heer sind und besondere Einnahmen bleiben.

Kampfeinnahmen entstehen, wie es der Name schon sagt, bei gewonnenen Nahkämpfen. (siehe 5.5.) Durch Kampf erzielte Einnahmen sind besondere Einnahmen.

3.3 Das Rüsten

In den Rüstmonaten kann mit dem Geld des Reichsschatzes gerüstet werden. In jedem Monat kann mit Besonderen Einnahmen (Kampfnahmen) gerüstet werden.

Im Gegensatz zur Bewegung geschieht die Rüstung simultan, d.h. am Anfang des Monats stellen alle Reiche ihre Neurüstungen auf das Spielbrett. Erst danach beginnt das erste Reich mit seinem Spielzug.

Es wird zwischen beweglichen und festen Rüstgütern unterschieden.

Bewegliche Rüstgüter dürfen nur zu Beginn des Monats bereits vorhandenen eigenen Rüstorten gerüstet werden. Schiffe werden immer in eine Wassergemark neben einem eigenen Rüstort in der Höhenstufe 1 gerüstet. Landheere werden anschließend aufgeladen.

Gerüstet werden darf nur mit den tatsächlich vorhandenen Mitteln.

Der Umfang der Rüstung bezieht sich auf die Größe des nicht belagerten Rüstortes (siehe 1.7). So darf man in einem Rüstort für eine bestimmte Summe und zusätzlich noch Heerführer (HF) und/oder Zauberer (Z) rüsten. Maximal kann in Rüstorten abhängig von ihrer Größe folgend gerüstet werden:

Burg	10.000 GS und 2 HF,
Stadt	25.000 GS und 5 HF, 1 ZA/CZA
Festung	40.000 GS und 8 HF, 2 ZA/CZA oder 1 CZB (nur wenn keine Hauptstadt besteht (z.B. bei Invasoren), siehe dazu 1.9.2).
Hauptstadt	50.000 GS und 10 HF, 3 ZA/CZA oder 1 CZB und 1 ZA/CZA

In den Angaben für HF und Z sind Charaktere enthalten.

3.3.1 Rüsten außerhalb des Rüstmonates

Beim Verrüsten von besonderen Einnahmen werden die oben genannten maximalen Rüstkapazitäten halbiert und abgerundet. Mit besonderen Einnahmen darf jeden Monat gerüstet werden.

3.4 Durchführung der Spielzüge

Nachdem das Kartenzelt und das Spielbrett von den Mitspielern der Reiche aufgebaut wurden, setzen die Reiche

ihre Einheiten und Bauwerke noch vor der Eröffnung durch die Spielleitung auf das Spielbrett, nach Stand des letzten Spielzuges des vorhergehenden Treffens.

Alle Reiche sind nacheinander in der vorher ausgelosten und rechtzeitig bekannt gegebenen Reihenfolge am Zug, es findet also keine Simultanbewegung statt.

Jedes Reich verwaltet alle Reichsdaten mit den Phönix-Zugeditor, kurz PZE genannt. Jedes Reich sichert hier eigenverantwortlich seine Daten und Spielzüge.

Zugformulare, Bauwerk- und Rüstortlisten entfallen bei elektronischen Zügen.

Regelfragen müssen vor dem betreffenden Spielzug schriftlich gestellt werden. Die Antwort wird rechtzeitig vor Zugbeginn dem Fragesteller gegeben und schriftlich fixiert. Ein Aushang mit Regelantworten erfolgt innerhalb einer Spielrunde (Monat). Die Spielleitung behält sich für diese Bearbeitung eine Auszeit und die gesamte Stromversorgung vor.

Mündliche Absprachen bleiben ohne Berücksichtigung.

Die Spielzeit beginnt täglich um 10.00 Uhr (sofern die technischen Voraussetzungen dafür gegeben sind) mit der Eröffnung oder der Übergabe der Fahne (sofern noch nicht erfolgt) und endet um 22.00 Uhr mit der Abgabe des letzten Reiches, welches seinen Zug vor 22.00 Uhr beenden kann (20 min Regel), d.h. ein Reich bekommt spätestens um 21.40 Uhr die Fahne übergeben (um den Zug noch bis 22.00 Uhr machen zu können). Eine Auswertung nach 22.00 Uhr (also auch z.B. Zauberduelle) findet nur in Absprache mit allen betroffenen Parteien statt. Ansonsten erfolgt diese zu Beginn des nachfolgenden Tages (also ab 10.00 Uhr), die Fahne wird dann erst entsprechend nach Auswertung an das nächste Reich übergeben.

Am Samstag ist es im Ermessen der Spielleitung, das Spiel auch schon vor 22.00 Uhr zu beenden (z.B. an einem Zugende).“

4 Bewegung

Jedes Heer bewegt sich mit der für seine langsamsten Heeresteile (z.B. Kriegsschiffe in einer Flotte) typischen Geschwindigkeit. Alle Heere die sich nicht auf Straßen bewegen oder Kaianlagen benutzen, dürfen dabei in einem Monat nur eine Höhenstufe überwinden (also z. B. vom Tiefland ins Schiff auf Wasser, über einen Fluß usw.).

Jede Einheit verfügt über 2 Höhenstufenpunkte, das Überwinden einer Höhenstufe kostet ohne Hilfsmittel 2 Punkte.

Eine Straße oder eine Kaianlage vermindern die Kosten auf 1.

Einschiffen eines Heeres kostet keine Bewegungspunkte (sondern nur Höhenstufenpunkte). Das Ausschiffen eines Heeres kosten Bewegungspunkte entsprechend des zu betretenden Kleinfeldes und Höhenstufenpunkte.

Die Geschwindigkeit der einzelnen Rüstgüter ist in Form von **Bewegungspunkten (BWP)** in der Tabelle 5 aufgeführt und auch deren Verbrauch. Bei Bewegungen durch verschiedene Geländearten in einem Monat kann man mit Hilfe beider Tabellen die maximal mögliche Reichweite ermitteln. Bei den Ergebnissen wird grundsätzlich abgerundet. Unverbrauchte Bewegungspunkte entfallen ersatzlos.

Beispiel: Ein Reiterheer (21 Bewegungspunkte) bewegt sich über Tiefland (7 BWP) und über Wald (10 BWP). Es hat noch vier Bewegungspunkte übrig und könnte so z.B. noch auf eine Straße im Tiefland (4 BWP) dahinter ziehen, nicht aber in ein Tieflandfeld ohne Straße.

4.1 Die Küstengewässer

In einem Bereich von 2 Gemarken um das eigene Reichsgebiet können sich Schiffe weiter bewegen. Siehe Tabelle 5. Diese Möglichkeit kann anderen Reichen zur Verfügung gestellt werden und muß offiziell den Mitspielern verkündet werden, sowie der Spielleitung mitgeteilt werden und kann, wenn das Reich am Zug ist, widerrufen werden. Wird das Reich von dem Reich, welches Küstengewässer bekommen hat, angegriffen, so wird dies automatisch entzogen.

4.2 Wege

Im eigenen Reichsgebiet können sich Heere unter Umständen weiter bewegen. Siehe Tabelle 5. Diese Möglichkeit kann anderen Reichen zur Verfügung gestellt werden und muss offiziell den Mitspielern verkündet werden, sowie der Spielleitung mitgeteilt werden und kann wenn das Reich am Zug ist widerrufen werden.

Wird das Reich von dem Reich, welches Wegeregel bekommen hat, angegriffen, so wird dies automatisch entzogen.

4.3 Transport und Ladung

~~Ein Landheer das transportiert hat 9 BP und bewegt sich wie ein Heer mit LKP. Transportiert werden Gefangene, Goldstücke (mehr als 50.000 GS), Handelsgüter oder ähnliches.~~

Einem Heer kann Ladung zugeordnet werden. Als Ladung gelten Gefangene, Goldstücke, Handelsgüter oder ähnliches. Ladung verbraucht keine Raum-, bzw. Transportpunkte (d.h. es kann beliebig viel geladen werden).

Ein Landheer, welches Ladung mit sich führt, muss dieses „transportieren“ und hat somit nur noch 9 BWP zur Verfügung (ausgenommen davon ist eine Ladung von weniger als 50.000 GS).

5 Der Kampf

Im Spielverlauf können Konflikte entstehen, die durch Waffengewalt auf der Karte ausgetragen werden sollen. Die bereits gerüsteten Heere können dabei in fremdes Reichsgebiet eindringen oder im eigenen Reichsgebiet auf gegnerische Truppen stoßen – oder es kommt zur Seeschlacht.

Es gibt nur „Gegner“ oder „Alliierte“. „Neutral“ gibt es nicht. Ein Gegner wird zum Alliierten wenn die Küstengewässerregel, bzw. Wegerecht ausgesprochen wurde, in Abhängigkeit des jeweiligen Geländes (Wasser oder Land).

Beispiel: Reich A hat Reich B Küstengewässerrecht eingeräumt. Eine Flotte von B im Küstengewässer von B ist somit ein Allierter, ein Landheer von B auf Land von A aber weiterhin ein Gegner.

Kämpfe werden generell in folgender Reihenfolge ausgetragen:

Alle beteiligten Spielparteien legen ihre entsprechenden Stärken der Spielleitung offen dar und verlesen die eventuellen Sonderbefehle der betreffenden Heere. Dann wird der Fernkampf, anschließend der (ggf. Ritterkampf, dann) Charakterkampf und dann der Nahkampf ausgewürfelt und berechnet. Zauberduelle können vor dem Fernkampf und/oder vor dem Nahkampf erfolgen.

Bei allen folgenden Kampfregeln ist die Grundaussage zu berücksichtigen, dass der letzte/einzige HF der einem Heer zugeordnet ist, erst bei 100% Schaden stirbt (also erst stirbt wenn sein Herr nicht mehr besteht).

5.1 Der Fernkampf

Fernkampfwaffen (siehe Kapitel 1.2) wirken je nach Bauart auf ein bis zwei Gemarken Entfernung und können nur vor oder nach der Bewegung schießen. Fernkampfwaffen dürfen entweder im Angriff oder in der Verteidigung einmal im Monat schießen. Sie können nicht auf 0 Felder Entfernung schießen.

Für angreifende Fernkampfwaffen muss ein gemeinsam erreichbares Zielfeld und der Zeitpunkt des Schusses beim Angriff im Spielzug vorgegeben sein, in das sie zu schießen beabsichtigen. Kann das Zielfeld durch eine nicht vollendete Bewegung nicht erreicht werden, findet dieser Fernkampf nicht mehr statt (magische Wände, Misslingen einer geplanten 10:1-Überlegenheit im Nahkampf).

Leichten Fernkampfwaffen ist es nicht möglich einen Rüstort über einen Wall, der an einer Höhenstufe steht hinweg zu beschießen, auch nicht mit getrennten Verbänden.

Schweren Fernkampfwaffen ist es möglich einen Rüstort über einen Wall hinweg zu beschießen, wenn die Höhenstufendifferenz ohne den Wall maximal 1 ist. Es wird die ungünstigste Schußbahn für den Schießenden angenommen.

Pro Fernkampfwaffe wird mit einem „W-10“ gewürfelt und der angerichtete Schaden aus der **Tabelle 8** ermittelt. Unter der gewürfelten Punktzahl, der benutzten Waffe und der entsprechenden Entfernung steht der Schaden, den die Waffe in diesem Monat auf der Zielgemark beim Gegner in Baupunkten angerichtet hat. Alle Trefferpunkte in diesem Zielfeld werden addiert und durch die beim Verteidiger vorhandenen Gutpunkte/100+1 dividiert, dies ergibt den Verlust in Baupunkten.

Die GP jeder Einheit auf dem Feld, schützen auch nur diese Einheit. Charaktere / Zauberer zählen allerdings für alle Einheiten auf diesem Feld.

1. Zuerst wird die Schadensminderung durch den Rüstort errechnet:

Mit Gutpunkte Rüstort /100+1

2. Jedes Heer wird danach von seinen eigenen GP nochmals geschützt. Gutpunkte Einheit /100+1 (hierzu zählen auch die Gutpunkte des Gardeheeres (+300)).

Ein beschossenes Heer erfährt nur, aus welchen Feldern heraus es beschossen wurde, aber nicht wie oft es beschossen wurde. Proportional zu den Verlusten an Krieger, Reitern, Fernkampfwaffen oder Schiffen verliert das

beschossene Heer generell Heerführer. Maßgeblich für die Berechnung der Verluste ist nicht die Kampfkraft, sondern die tatsächliche Stärke ohne Einbeziehung der Gutpunkte. Als Ziele für Fernkampfwaffen kommen dreierlei Dinge in Betracht:

Wälle - dabei wird im dahinter liegenden Gemark kein Schaden verursacht. Es muß jeder Wall einzeln anvisiert werden; überschüssige Trefferpunkte verfallen.

Heere/Flotten – die Trefferpunkte gehen zu 100 % auf die Truppen/Schiffe, ohne daß eine Mischung verschiedener Rüstgüter die Auswirkung mindert. Bei beschossenen Flotten sinken zuerst immer die leeren Schiffe, danach die beladenen Schiffe entsprechend den Baupunkten. Werden gebannte und ungebannte Truppen von Fernkampfwaffen beschossen, so werden nur die ungebannten Truppen getroffen. Die ungebannten Truppen ziehen den gesamten Schaden auf sich. Die angerichteten Verluste an Baupunkten werden der prozentualen Zusammensetzung des/der Heere/s entsprechend verteilt.

Rüstorte oder Rüstorte mit Heeren - hier verteilen sich 67 % der Baupunktverluste auf den Rüstort und 33 % der Baupunktverluste auf die Truppen in dem Rüstort. Die angerichteten Verluste an Baupunkten werden der prozentualen Zusammensetzung der Heeresstärke des Heeres/ der Heere entsprechend verteilt.

Alleine stehende Zauberer, Zauberercharaktere und „weltliche“ Charaktere können durch Fernkampfangriffe nicht getötet werden. Zauberer und Charaktere, die sich bei einem Heer befinden, sterben, wenn das Heer durch Fernkampfwaffen vernichtet wird, Zauberercharaktere führen eine Nottelerportation durch.

Der Fernkämpfer erfährt nur den erwürfelten Schaden in Baupunkten. Für im Fernkampf vernichtete Rüstgüter gibt es keine Kampfeinnahmen!

5.2 Der Ritterkampf

Der Ritterkampf ist der Charakterkampf der Ritter des Ritterordens. Befinden sich in den gegnerischen Parteien Charaktere des Ritterordens, so führen diese einen Ritterkampf nach den Regeln des Charakterkampfes durch, der anstatt eines Charakterkampfes und Rückzugsgefehtes durchgeführt wird.

Das heißt, Ritter bringen nur den Rest ihrer nach dem Ritterkampf verbliebenen Gutpunkte in den Nahkampf ein, und können am Charakterkampf der anderen nicht mehr teilnehmen. Ungeachtet des Ausgangs der Schlacht kann der am Ende unterlegene Ritter ohne Rückzugsgefeht in ein benachbartes Gemark abziehen.

5.3 Der Charakterkampf / (Das Zauberduell)

Zum Charakterkampf kommt es, wenn sich Charaktere verfeindeter Reiche in der selben Gemark befinden. Charakterzauberer nehmen nicht am Charakterkampf teil. Zum Zauberduell kommt es, wenn Zauberer von verfeindeten Reichen **in der gleichen oder** in benachbarten Gemarken stehen oder ein Zauberspruch auf die Gemark ausgesprochen wird auf der sich ein Zauberer befindet oder ein Zauberspruch wirkt. Im Charakterkampf und im Zauberduell gibt es nur eine einzige Kampfrunde!

Der Angreifer hat die Initiative. Er bestimmt zuerst, welcher Charakter des Angreifers sich mit welchem Verteidiger schlägt. Jeder Verteidiger muß erst durch einen Angreifer in einen Kampf verwickelt werden, bevor zusätzliche Angreifer zu dieser Kampfpaarung hinzukommen können. Es dürfen bis zu maximal 4 Personen auf einen Charakter schlagen.

Sollten, was auch möglich wäre, nicht alle verteidigenden Charaktere angegriffen werden, so können die nicht angegriffenen Verteidiger ihrerseits frei entscheiden, gegen welchen Angreifer sie schlagen wollen (ebenfalls bis zu maximal 4 Charaktere).

Sind auf diese Art die Kampfpaarungen zusammengestellt, so erhält jeder Kämpfer **pro Gutpunkt** seines Charakters **1 W6** zum Würfeln. Bei Zauberern wird der aktuelle Zauberkraftwert für die Anzahl der W6 genommen. Es wird von allen Kampfpaarungen gleichzeitig mit allen Würfeln gewürfelt und die höchsten Würfelaugen gegeneinander gestellt:

Zuerst alle 6er gegeneinander, dann die 5er, die 4er usw.. Hat ein Kämpfer die geforderte Zahl nicht mehr zum parieren, so muß er die nächst höhere Zahl seines Wurfes dagegen einsetzen! Würfel, die nicht mehr zu Würfelpaaren zusammengefügt werden können, entfallen. Würfelpaarungen mit gleicher Augenzahl sind parierte Angriffe.

Ist ein Ergebnis bei einem Würfel eines Paares höher, so ist der höhere Wurf ein Treffer beim Gegner.

Als Ergebnis des Kampfes zählt jeder nicht parierte Würfel als Trefferpunkt, der für die wahrscheinlich nachfolgende Schlacht beim Getroffenen als Gutpunkt fehlt.

Sieger ist, wer in dieser Kampfrunde mehr Treffer gegen einen einzelnen Gegner gelandet als erhalten hat. Jeder Teilnehmer am Charakterkampf erhält/verliert Gutpunkte nach folgender Formel (von der Berechnung sind Treffer gegen eine „automatische 1“ ausgenommen):

:

$$[\text{Treffer beim Gegner} - \text{Treffer vom Gegner}] / [\text{Klassenstufe}(\text{GP gesamt Siegerseite}) : \text{Klassenstufe}(\text{GP gesamt Verliererseite})]$$

Charaktere erhalten auch Zehntelgutpunkte, bei NPC Figuren wird der Gutpunktzuwachs abgerundet.

Beispiel 1:

ein ZA trifft auf einen ZB und der ZA macht einen Treffer:

$\text{Klassenstufe}(\text{GP gesamt Siegerseite}) = 4\text{GP} \rightarrow \text{Klasse 1}$

$\text{Klassenstufe}(\text{GP gesamt Verliererseite}) = 8\text{GP} \rightarrow \text{Klasse 2}$

$\rightarrow$ ZA bekommt wie gehabt 2 GP pro Treffer da er sich mutig einem höheren gestellt hat.

Beispiel 2:

6 ZA (je 6 GP) stellen einen ZC (mit 16 GP)

die ZA verursachen insgesamt nun 14 Treffer, der ZC kann keinen Gegentreffer erzielen.

$\text{Klassenstufe}(\text{GP gesamt Siegerseite}) = 36\text{GP} \rightarrow \text{Klasse 4}$

$\text{Klassenstufe}(\text{GP gesamt Verliererseite}) = 16\text{GP} \rightarrow \text{Klasse 3}$

Dieser Formel ist die nachstehende Klasseneinteilung zugrunde gelegt:

Weltlicher Charakter	Charakterzauberer	Klasse
Zivilist	ZA	1
Heerführer	ZB	2
Burgherr	ZC	3
Stadthalter	ZD	4
Festungsherr	ZE	5
Herrscher	ZF	6



Burgherr Reich A



CHF Reich B



CHF Reich B

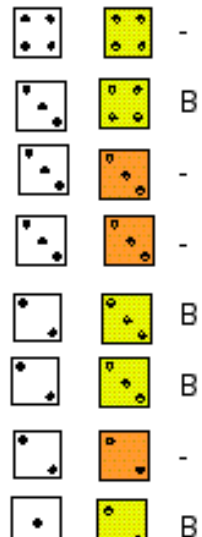
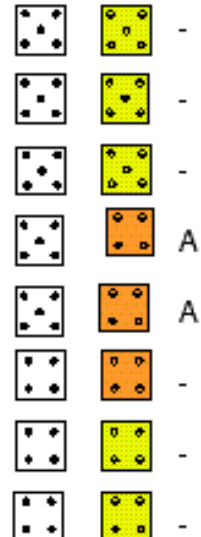
Reich A ist der Angreifer und Reich B der Verteidiger

Treffer beim Gegner

Treffer beim Gegner

Treffer beim Gegner

Treffer beim Gegner



Beispiel:

Reich A: 1 BUH 24 GP

Reich B: 1 CHF1 12 GP; 1 CHF2 12 GP

Kampfergebnis:

BUH erzielt 4 Treffer auf CHF1 und 0 Treffer auf CHF2.

CHF1 erzielt 0 Treffer und der CHF2 auch 4 Treffer auf BUH.

Resultierende Gutpunkte

BUH - CHF1: (4-0):(3:2) = +3 GP für BUH

CHF1 - BUH: (0-4):(3:2) = -3 GP für CHF1

BUH - CHF2: (0-4):(2:3) = -6 GP für BUH

CHF2 - BUH: (4-0):(2:3) = +6 GP für CHF2

Ergebnis:

BUH = 21 GP (24+3-6)

CHF1 = 9 GP (12-3)

CHF2 = 18 GP (12+6)

Beispiel2:

Reich A: 1 STH 36 GP

Reich B: 1 BUH 24 GP; 1 CHF 12 GP

Kampfergebnis:

STH erzielt 1 Treffer auf CHF und 3 Treffer auf BUH.

CHF erzielt 2 Treffer und der BUH auch 1 Treffer auf STH.

Resultierende Gutpunkte

STH - CHF: (1-2):(2:4) = -2 GP für STH

CHF - STH: (2-1):(2:4) = +2 GP für CHF

STH - BUH: (3-1):(4:3) = +1,5 = +2 GP für STH

BUH - STH: (1-3):(4:3) = -1,5 = -2 GP für BUH

Ergebnis:

STH = 36 GP (36-2+2)

BUH = 22 GP (24-2)

CHF = 14 GP (12+2)

Verlorene Gutpunkte regenerieren bei weltlichen Charakteren analog zu den ZKP bei Zauberern zu Beginn des Spielzuges.

Für das Zauberduell gilt die gleiche Regel, wie sie hier unter Charakterkampf beschrieben ist. Nachfolgend die kleinen Unterschiede:

Charakterkampf: Es dürfen bis zu maximal 4 Personen auf einen Charakter schlagen. Dies gilt für Zauberduelle nicht.

Bei einem Zauberduell bestimmt der aktuelle Zauberkraftwert die Anzahl der W6. Zusätzlich werden die verbrauchten Zauberkraftwerte (also die Differenz zwischen den Gutpunkten und dem aktuellen Zauberkraftwert) als W1 (als ein Würfel mit dem automatischen Ergebnis 1) berücksichtigt.

Bei neutralisierten Zauberern (siehe 1.3) werden die neutralisierten Zauberkraftpunkte wie verbrauchte Zauberkraftpunkte behandelt.

Zauberer die ein Zauberduell verloren oder unentschiedenen beendet haben werden in die Hauptstadt ihres Reiches zurück geschleudert und verlieren dabei alle noch vorhandenen Zauberkraftpunkte.

Zauberer müssen hinzu gewonnene GP erst für die ZKP's regenerieren.

Jeder Zauberer stirbt im Zauberduell, sobald sein Gutpunktwert unter die Grenze von 1 sinkt!

5.4 Das Rückzugsgefecht / Notteleportation

Sollten Charaktere eines unterlegenen Heeres den Charakterkampf und den Nahkampf der Truppen überlebt haben, so können sie noch ein Rückzugsgefecht versuchen (die Einleitung eines Rückzugefechts, bzw. die Notteleportation bei Charakterzauberern, kann nur erfolgen wenn vor dem Nahkampf der entsprechender Charakter einen Charakterkampf oder ein Zauberduell bestritten hat). Bei dieser Regel ist es unerheblich, wer bisher Angreifer und Verteidiger war. Jetzt haben die Charaktere die Initiative, welche die siegreichen Truppen anführen! Bei diesem Rückzugsgefecht können die Charaktere der siegreichen Truppen die Teilnahme ablehnen. Lehnen alle Charaktere der siegreichen Truppen die Teilnahme ab, so ist der Rückzug erfolgreich.

Es gibt nach dem Nahkampf eine neue Kampfrunde des Charakterkampfes unter den zuvor beschriebenen Regeln. In diesen Charakterkampf gehen alle Charaktere mit den ihnen noch verbliebenen Gutpunkten. Sollten einige unterlegene Charaktere auch diesen Charakterkampf noch überleben, so dürfen sie sich in ein nicht von gegnerischen Truppen besetztes, angrenzende Gemark ihrer Wahl zurückziehen. Zurückgezogene Charaktere dürfen im laufenden und im kommenden Monat keine eigenen Angriffe mehr starten. Charaktere, die im Rückzugsgefecht sterben, sind gefangen genommen worden.

Ritter, die einen Ritterkampf durchgeführt haben, können am Rückzugsgefecht nicht mehr teilnehmen. Nach einem freien Rückzug können Ritter im kommenden Zug ebenfalls nicht mehr angreifen.

Charakterzauberer haben analog zum Rückzugsgefecht die Notteleportation beim Angriff durch gegnerische Truppen.

5.5 Nahkampf

Zum Nahkampf kommt es, wenn ein oder mehrere Heere in eine Gemark ziehen, in dem ein oder mehrere gegnerische Heere stehen. Heere eines Reiches mit gleicher Gattung werden wie ein Heer behandelt, d.h. mehrere Reiterheere eines Reiches werden wie ein Reiterheer behandelt.

Der Angriff wird automatisch auf Heere verschiedener Reiche in einer Gemark ausgeführt, wenn diese zusammen (unter Berücksichtigung der Raumpunktgrenze der Gemark) in dieser Gemark stehen. Die Heeresstärke eines angreifenden Heeres wird, wenn es mehrere Heere angreift prozentual nach der Heeresstärke der verteidigenden Heere auf sie verteilt. Analog wird verfahren, wenn zwei verteidigende Heere von einem Heer angegriffen werden. Die Gutpunkte eines angreifenden Heeres werden, wenn es mehrere Heere angreift prozentual nach den Gutpunkten der verteidigenden Heere auf sie verteilt.

Ab einer zehnfachen Überlegenheit (ohne Gutpunkte gerechnet!) gelten unterlegene Verteidiger als wehrlos (sie verteidigen sich nicht) und können ohne Verluste gefangen genommen oder vernichtet werden. Katapulte (Siehe 1.2.1f) nehmen nicht am Nahkampf teil. Sie ergeben sich im Nahkampf also immer automatisch (unabhängig von einer 10:1 Übermacht). Katapultschiffe (Siehe 1.2.3f) verteidigen sich wie 5 Schiffe, sofern sie nicht wehrlos sind. Das bedeutet, dass bei einer 10:1 Übermacht gegen sie, sie vor Eintritt des Nahkampfes wehrlos überrannt werden. Sollte jedoch keine Übermacht bestehen kommt es zum Nahkampf und sie verteidigen sich mit dem

verbesserten Wert. Das Überrennen kostet 7 zusätzliche Bewegungspunkte, jeder andere Nahkampf kostet den Rest aller Bewegungspunkte des Monats. Dabei ist zu berücksichtigen, dass gefangen genommene Truppen sich im selben Monat nicht mehr bewegen lassen!

Beim Überrennen gefangengenommene Verteidiger („Überrennen“ ist generell nur bei einer 10:1 Übermacht möglich (Ausnahme bei „Katapulten“) werden in „tote“ und „lebende“ Rüstgüter unterschieden. Lebende Rüstgüter können als „Gefangene“ einem Heer zugeordnet werden (das Heer transportiert dann „Gefangene“, siehe dazu auch 4.3 auch 5.8.3), gefangene tote Rüstgüter dagegen können in das eigene Heereskontingent übernommen und der eigenen Heeresstärken zuaddiert werden. Gardeheere können nur Gefangene machen.

Diese 10:1-Übermacht muss im Spielzug nicht erwähnt werden. In den Heeresstärkenblättern muss nur die Anfangsposition und die geplante Endposition eingetragen werden.

Die Spielleitung berechnet die Gutpunkte aller am Kampf beteiligten Parteien unter Berücksichtigung der schriftlich vorliegenden Sonderbefehle (siehe **10.2.**). Anschließend würfeln beide Spielparteien mit einem W-20. Die gewürfelte Zahl wird zu den Gutpunkten hinzu addiert. Gutpunkte wirken zu 50 % auf den Sieg und zu 50 % auf die Verluste des eigenen Heeres und sind in der **Tabelle 4 Gutpunkte im Kampf** aufgelistet.

Entscheidend für den **Sieg des Kampfes** ist die Kampfstärke des Heeres, die nach folgender Formel berechnet wird:

Berechnung der Kampfstärke jeder einzelnen im Kampf beteiligten Einheit:

Die aktuelle (z.B. bei Beförderung) GP von Charakteren und der Zauberkraftwert von Zauberern zählen für jede einzelne EIGENE Einheit auf dem Feld. Kampfstärke(n) = Heeresstärke(n) * (1+ (GP(a) / 200)

Die Kampfstärken aller eigenen und Verbündeten Einheiten werden auf diesem Feld addiert. Diese aufaddierte Gesamtkampfstärke entscheidet über den Ausgang der Schlacht - gewonnen oder verloren.

Beispiel: ReichA in einer Stadt (200GP)

ReichA_101: 10000 K 20 HF

ReichA_102: 9000 R 80 HF + BUH(24)

werden angegriffen von:

ReichB_101 : 60000 K 150 HF

ReichA_101: Kampfstärke = $10000 * (1 + (BUH(24) + 20 + 200) / 200) = 22200$

ReichA_102: Kampfstärke = $5000 * (1 + (BUH(24) + 80 + 200) / 200) = 22680$

ReichB_101: Kampfstärke = $60000 * (1 + 75 / 200) = 105000$

→ ReichA: 44880 vs. ReichB 105000 → ReichB gewinnt den Kampf

Verluste durch Heeresstärken:

Für die Verluste wird nun die gesamte Heeresstärke einer Seite ermittelt. Die Heeresstärke des Verlierers ist der Basisverlust für den Gewinner. Zunächst fließt nun die Größe der Heeresstärken ein und zwar:

Fall 1: HS(Verlierer) < HS(Gewinner)

Durch die höhere Masse an Soldaten bekommt der Gewinner einen Bonus von:

Faktor = $((HS(Verlierer) - HS(Gewinner)) / 10) / HS(Verlierer) - 0,1$

Dies entspricht:

-0,2 bei der doppelten Heeresstärke

-0,3 bei der dreifachen Heeresstärke

-0,4 bei der vierfachen Heeresstärke

....

Fall 2: HS(Verlierer) > HS(Gewinner)

$$\text{Faktor} = (((\text{HS}(\text{Verlierer}) - \text{HS}(\text{Gewinner}))/10)/\text{HS}(\text{Gewinner})) + 0,1$$

Dies entspricht:

0,2 bei der doppelten Heeresstärke

0,3 bei der dreifachen Heeresstärke

0,4 bei der vierfachen Heeresstärke

Damit ergeben sich neue Verluste:

$$\text{Verluste(gesamt)} = \text{Basisverluste} * (1 + \text{Faktor})$$

Beispiel:

ReichA würde dem ReichB 10000K + 9000R = 19000 HS als Basisverluste beibringen. ReichB hat aber nun mehr Truppen in die Schlacht geführt und hat somit einen Vorteil bei den Verlusten:

$$\text{Faktor} = (((\text{HS}(\text{Verlierer}) - \text{HS}(\text{Gewinner}))/10)/\text{HS}(\text{Verlierer})) - 0,1 = -0,32$$

$$\text{Damit sinken die Basisverluste die ReichB erleidet auf } 19000 * (1 + (-0,32)) = 13000$$

Als nächstes werden diese Verluste auf die beteiligten Einheiten der Gewinner Seite nun verteilt:

$$\text{Verluste Einheit(m)} = (\text{HS(m)} / \text{HS(gesamt)}) * \text{Verluste(gesamt)}$$

Beispiel:

In unserem Fall hat der Gewinner nur ein Heer in die Schlacht geführt. Somit fallen die 13000 Verluste zu 100% auf ReichB_101 : 60000 K 150 HF an.

Verluste durch GP:

Als nächstes wird der Gutpunkteschnitt des Verlierers berechnet:

$$\text{GP(schnitt)} = (\text{KS(gesamt)} / \text{HS(gesamt)} - 1) * 100$$

Die Verluste werden nun durch die GP Differenz (GP(schnitt) <--> GP(Einheit) gemindert, wie folgt:

$$\text{GPF(diff)} = (\text{GP(Sieger)/2} - \text{GP(schnitt)}) / 100$$

Resultierende Endverluste:

Fall a) GPF(diff) >= 0 (Siegereinheit hat mehr GP als der GP(schnitt))

$$\text{Resultierende Verluste Einheit(m)} = \text{Verluste Einheit(m)} / (1 + \text{GPF(diff)})$$

Fall b) GPF(diff) < 0 (Siegereinheit hat weniger GP als der GP(schnitt))

$$\text{Resultierende Verluste Einheit(m)} = \text{Verluste Einheit(m)} * (1 + (-1) * \text{GPF(diff)})$$

Beispiel:

$$\text{GP(schnitt)Verlierer} = ((44880 / 19000) - 1) * 100 = 136,21$$

$$\text{GPF(diff)} = (150 / 2 - 136,21) / 100 = -0,6121$$

ReichB hat zwar mehr Truppen in die Schlacht geführt aber der GP Vorteil lag nun bei ReichA. Durch das höhere Taktische Geschick der Truppen von ReichA, erfährt ReichB nun einen Verlustmalus bedingt durch die GPdifferenz.

Damit verliert ReichB: 13000 Basisverluste * 1,6121 = 20957 Mann.

ReichB_101: hat somit noch 39042 Krieger und 97HF über

Im Nahkampf sind folgende Regeln zu beachten:

Negative Verluste im Kampf gibt es nicht. Der Verlierer einer Schlacht erfährt, wie viel und welche Art von Verlusten er dem Gegner beigebracht hat. Ein Heer verliert durch den Nahkampf proportional zum Verlust an Heeresstärke auch HF und Fernkampfwaffen.

Charaktere, die ein Heer begleiten, werden immer zuletzt angegriffen. Wenn die Charaktere das Rückzugsgefecht nicht gewinnen, oder kein Rückzugsgefecht statt fand, werden die Charaktere des unterlegenen Heeres ohne Verwendung von Sonderbefehlen durch den Sieger getötet.

Wird ein LKP/SKP Heer aufgerieben so werden 50% der noch vorhandenen Katapulte als zerstört angesehen. Die restlichen Katapulte werden vom Sieger erobert.

5.5.1 Gutpunkte im Kampf

Im Kampf zwischen Truppen/Flotten erhalten die Heere Gutpunkte (GP), die additiv wirken und oft von entscheidender Bedeutung für den Ausgang der Schlacht sind!

Die Gutpunkte sind in der Tabelle 4 Gutpunkte im Kampf aufgelistet. Hier sollen nur einige Sonderfälle beschrieben sein, in denen nicht alle Gutpunkte additiv wirken:

Ein benachbartes Heer kann im Kampf unterstützen. Unterstützen kann nur ein eroberungsfähiges Heer. Pro Gemark kann ein Heer ein angegriffenes Heer mit 10 Gutpunkten unterstützen, wenn es auf einer zum angegriffenen Heer angrenzenden Gemark steht und es die Gemark des angegriffenen Heeres direkt betreten könnte. Stehen zwei oder mehr Heere auf einer angegriffenen Gemark, so kann jedes dieser Heere unterstützt werden, wobei jedes Heer nur einmal unterstützen kann. Unterstützung findet nur im Nahkampf statt. Transportierte Heere können nicht unterstützen.

Heere, die einen Rüstort angreifen oder verteidigen erhalten keine GP aus dem Geländevorteil für Reiter oder Krieger. Eigene Heere, die einen Rüstort verteidigen, erhalten die GP des eigenen Rüstortes. Heere, die einen fremden Rüstort verteidigen, erhalten 50 GP durch den Rüstort.

Der Geländevorteil für Reiter von 140 Gutpunkten wird nur im den Geländearten Tiefland, Tieflandwüste und Hochland gewährt, wenn sich in dieser Gemark kein Rüstort befindet.

Der Geländevorteil für Krieger von 140 Gutpunkten wird nur im den Geländearten Tieflandsumpf, Tieflandwald, Bergland und Gebirge gewährt, wenn sich in dieser Gemark kein Rüstort befindet.

Befinden sich Heere verschiedener Reiche auf einer Gemark (Bündnispartner, beim Betreten der Gemark wurde von beiden Seiten auf Kampfhandlungen verzichtet) und zwischen diesen bricht ein Krieg aus, so werden diese Kämpfe in der nächsten Auswertungsphase eines der beteiligten Reiche ausgetragen. Befindet sich ein Rüstort auf diesem Gemark, findet dieser Kampf im Rüstort statt. Die Gutpunkte für die Verteidigung des Rüstortes sind in diesem Fall neutralisiert. Nicht aber für weitere Heere, die noch herangezogen werden.

5.5.2 Standardgelände

Die Gemark auf der die Hauptstadt erstmals errichtet wurde legt das Standardgelände des Reiches fest. Das Standardgelände eines Reiches kann durch die Lage der Hauptstadt aus folgenden 6 Geländegruppen gewählt werden:

Tiefland	Hochland
Wald	Wüste
Sumpf	bergiges Land (Gebirge und Bergland)

Heere im Standardgelände erhalten unter Beschuss und im Nahkampf 50 Gutpunkte. Eine Hauptstadtverlegung ändert das Standardgelände des Reiches nicht.

5.5.3 Beispiel eines Nahkampfes

Benutze die offizieller Kampftabelle für die Erstellung von Beispielen. (Kampftabelle.xls)

5.6 Kampfeinnahmen

Die Kampfeinnahmen des Siegers bestehen aus 50 % der Summe aller im Nahkampf dieser Schlacht gefallen

gegnerischen Truppen und 25 % aller in diesem Nahkampf gefallen eigenen Truppen.

5.7 Überbesetzung

Befinden sich mehr als 100.000 Raumpunkte am Ende des Spielzuges eines Reiches in der selben Gemark, so kommt es zum Nahkampf, wenn sich Heere von zwei oder mehr Reichen in der Gemark befinden, ansonsten wird die Überzahl prozentual anteilig gestrichen.

Verluste durch Überbesetzung werden mit 25% des verlorenen Truppenkontingentes als sonstige Einnahmen rückvergütet.

5.8 Beute

5.8.1 Beute aus eroberten Rüstorten

Für die Eroberung von Rüstorten erhält man Beute. Die Goldstücke aus der Beute sind besondere Einnahmen.

Man erhält für die Eroberung:

Einer Burg	2000 GS
Einer Stadt	4000 GS
Einer Festung	6000 GS
Einer Hauptstadt	110000 GS
Einer Festungshauptstadt	112000 GS

5.8.2 Beute zur See

Anteilig von der Überlegenheit der Heeresstärke ~~werden Goldladungen~~ wird Ladung gekapert.

10 : 1	=	100%
9 : 1	=	90%
8 : 1	=	80%
ect.		

5.8.3 Beute zu Land

Der Gewinner kann die mitgeführte Ladung aller vernichteten Heere (egal ob eigene, alliierte oder feindlich) als eigene Ladung weiter führen, wobei die Art der Ladung (z.B. „Besondere Einnahmen“) bestehen bleibt.

5.8.4 Freilassung gefangener Rüstgüter

Gefangene Krieger, Reiter gelten nach ihrer Freilassung als aufgelöst. Charaktere befinden sich nach ihrer Freilassung in der Gemark (KF), in der die Freilassung stattfindet.

6 Sonstige Regeln

6.1 Handel / Schenkung

Es können an Rüstgütern nur Fernkampfwaffen, Schiffe und Pferde gehandelt, getauscht und verschenkt werden. Im Gegensatz zu handelsfähigen Rüstgütern haben zu handelnde Geldbeträge keinen Raumpunktverbrauch.

Für die Übergabe muss der Beschenkte in eigener Spielzugphase „Übertragung von Schenkungen und Handel“ auf dem Feld stehen, auf dem sich die Rüstgüter (oder Gold als „besondere Einnahme“) befinden. Erst dann findet die Übergabe statt. Bei der Truppe verbliebene HF des schenkenden Reiches lösen sich in diesem Moment auf. Dieser Vorgang muss an der Karte wie folgt offiziell verkündet werden:

Der Schenkende/Verkaufende kann, der Empfänger muss (!) unter Angabe aller beteiligten Handelspartner (z.B. Verkäufer und Käufer) zum Zeitpunkt der Übernahme verkünden, dass er Rüstgüter von ... erhalten habe.

Auch bei dieser Regel ist zu beachten, dass sich alle gehandelten Rüstgüter nur einmal pro Monat bewegen, also nur von einem Handelspartner ~~im betreffenden Monat~~ bewegt werden können (Siehe dazu 3.: Das verschenkende Reich...).

6.2 Putschistenregel

Ein Spieler kann viele Gründe haben, sein Anfangsreich zu verlassen. Während sich Zivilisten ein anderes Reich suchen müssen, unter dessen Schirmherrschaft sie sich begeben wollen, haben Adlige (und ggf. Zauberer) die Möglichkeit, mit ihren Lehnsgütern und den ihnen unterstellten Rüstgütern zu putschen. Putschen kann aber nur, wer ein der Spielleitung bekanntes Lehen mit einem eigenen Rüstort hat!

Bevor sein Reich mit dem Zug auf der Karte beginnt, muss der Putschist seinen Willen dazu offiziell an der Karte bekunden. Er zieht in diesem Monat **vor** seinem ehemaligen Reich und erhält sofort die Gutpunkte eines Festungsherren (oder bleibt Zauberer seiner Klasse). In den weiteren Monaten wird auch für ihn die Zugreihenfolge ausgelöst.

Der Putschist kann sich mit seinem Lehen und Truppen einem anderen Reich anschließen, **oder** versuchen sein eigenes Reich zu gründen. In diesem Fall gilt für ihn bezüglich Rüstorte und Reichsgröße die Regel für Invasoren (siehe 6.5.). Als sein Standardgelände gilt jedoch das Gelände in dem sein anfänglicher Rüstort mit den meisten Baupunkten steht und Einnahmen erhält er aus dem Gelände, das er besitzt.

Es können sich auch mehrere Putschisten aus verschiedenen Reichen zu einem neuen Reich zusammenschließen. Nach der Fusion aller Lehen darf dieses neue Reich nur eine Hauptstadt haben. Der Rüstort mit den meisten Baupunkten legt auch hier das Standardgelände fest.

Fusionieren mehrere Putschisten untereinander (Weltrevolution), so dürfen sie ggf. als Ausnahme die " Bonusbauwerke" (gemäß Invasorregel) behalten, die sie zuvor an Hand ihrer Reichsgröße vom Volk geschenkt bekommen haben.

6.3 Kreaturen, übernatürliche Wesen, Artefakte

6.3.1 Besondere kulturgebundene Artefakte

Es gibt besondere, kulturgebundene Artefakte, deren Regeln nur den Besitzern und der Spielleitung bekannt sind. Diese Regeln sind schriftlich fixiert. Zum Beispiel Kristallschiff, Wüstenschiff ect..

Diese Artefakte sind einem Heer oder Charakter zugeordnet.

Artefakte welche nicht über eine 4xx Nummer in der Heeresstäken aufgeführt sind, haben **keinerlei** strategische Auswirkung auf das Brettspiel !

6.3.2 Kreaturen, übernatürliche Wesen

Reichsfreundliche Wesen werden unter den Heeresnummern 4xx geführt bei den Heeresstärken der einzelnen Reiche.

Reichsfeindliche Wesen werden von der Spielleitung geführt. Die Bewegung muss nicht immer dem Zufall erfolgen.

Kreaturen können eine Konsequenz aus Rollenspielabenteuern sein, können Belohnungen oder auch Bestrafungen darstellen.

Kreaturen sind Regeltechnisch in der Kategorie magisch wie Zauberer zu behandeln oder in der Kategorie kriegerisch wie ein Reiter/Kriegerheer/Flotte zu behandeln. Auf der Karte werden die Figuren nur in ihrer Art gekennzeichnet (magisch/kriegerisch), ihre Stärke ist jedoch nicht ersichtlich. (Informationen & Hinweise können ggf. aus dem Rollenspiel stammen)

Kreaturen können über erweiterte Fähigkeiten verfügen, die die Fähigkeiten normaler Rüstgüter wie hier in der Regel beschrieben übersteigen.

Beispiel: Die freigelassene Banshee aus dem Rollenspiel wird als Kreatur 4xx wie ein Zauberer der Stufe A mit 6 GP ausgewiesen. Die besondere Fähigkeit der Banshee ist es jedoch, das doppelte an Raumpunkten zu bannen wie ein normaler Zauberer dieser Stufe.

6.4 Audvacar – die Stadt der Händler

Im Zentrum Erkenfara's liegt auf einer von tiefer See umgebenen Insel Audvacar, die Stadt der Händler. Audvacar ist ein letzter Bestandteil der übermächtigen Kultur der Rudnir, in dem die Bewohner Erkenfara's zwar geduldet werden, die sie aber weder erobern, belagern, noch zerstören können. Sie ist **neutraler Boden**, kann aber von den Truppen der Spieler betreten werden. Der Einzug eines Heeres in diese Stadt erlaubt es aber nicht, diesen Rüstort einem Charakter zuzuordnen oder für die Stadt oder das Gelände Einnahmen zu erhalten. Entgegen aller Rüstungsregeln können in Audvacar mehrere Reiche zur gleichen Zeit aus ihr heraus rüsten.

Pro Rüstmonat darf insgesamt 100.000 Goldstücke aus Audvacar gerüstet werden. Jedes Reich welches dort steht bekommt seinen Anteil der nicht übertragbar ist.

Steht ein Reich auf Audvacar = 100.000 GS, stehen zwei Reiche auf Audvacar = 50.000 GS, stehen drei Reiche auf Audvacar = 33.333 GS, etc.

6.4.1 Das Handelskontor & die Händler:

Die Händler sind dem Handelsrat von Audvacar unterstellt (SL) und haben dort ihre Rechenschaft abzulegen. Der Handelsrat behält sich vor jederzeit Einzugreifen und Dinge zu unterbinden.

Der Händler verfügt über einen Handelsmeister im Rang eines Herrschers, sowie X Kapitäne im Rang eines Heerführers/ Zauberers

Alle Charaktere können im Rollenspiel mitspielen oder auf der Karte angespielt werden. Es ist nicht möglich diese in Kämpfe zu verwickeln.

Die Händler können Geldgeschäfte aller Art auf der Karte tätigen und Verträge aushandeln.

Die Händler haben auf Audvacar eine extra Kapazität von 100.000 Raumpunkten und jeden Rüstmonat eine extra Rüstkapazität. Rüstgüter können nur durch eigenes Geld des Händlers erworben werden. Rüstgüter des Händlers können von diesem nicht bewegt oder eingesetzt werden. Rüstgüter können nur verkauft werden. Der Händler hat das Extrasonderrecht auch „lebende Rüstgüter“ zu verkaufen.

Die Händler können Geldgeschäfte aller Art auf der Karte tätigen und Verträge aushandeln.

Einnahmen: Das Handelshaus bekommt jede Rüstrunde ein Kontingent Handelskarten. Diese können dann getauscht oder verkauft, ebenso kann der Händler sein Geld verleihen oder Geldgeschäfte tätigen. Aus diesen Möglichkeiten generiert der Händler seine Einnahmen. Die Karten die der Händler haben darf sind begrenzt.

Der Händler ist ein NSC Kulturreich, welches den Markt für das Kartenspiel konstant hält und einen stetigen Abfluss an Karten herbeiführt.

Die Händler bekommen zu dem LARP Handlungsstränge, die angespielt werden können. (z.B. Gebäudebau)

Um mit dem Händler zu interagieren "Geldgeschäfte, Rüstgüter..." benötigt man ein Handelskontor. Das Handelskontor kann man erwerben durch 4 Karten der Stufe 1 und einem Baumeister.

Das Handelskontor ist wie das Monument nicht virtuell sondern wird in einem Rüstort errichtet, welcher einen Meereszugang haben muss. Wird dieser Rüstort zerstört oder erobert, gilt das Handelskontor als zerstört und kann erst in der nächsten Rüstrunde wieder neu errichtet werden. Mit dem Handelskontor wird dann in diesem Rüstort eine weitere Option freigeschaltet, mit welcher man in Rüstrunden (und nur in diesen) beim Händler einkaufen kann.

Durch Portale werden diese Truppen wie die normale Rüstgüter transferiert und stehen dem Reich zu Beginn des eigenen Zuges zur Verfügung.

Erläuterung Handwerkerkarten und Ihre Bedeutung

Typ	Symbol
Gerber	Sichelmesser
Lederer	Schere
Bergbau	Hufeisen
Schreiner	Säge

6.5 Invasoren

Nachdem eine Welt mit Urreichen besetzt ist, kann man nur noch als Invasor eine Welt betreten. Auf der Welt sind 4 bis 8 Gemarken als Auftauchpunkte für Invasoren vorgesehen. Die Invasoren haben sich rechtzeitig bei der Spielleitung angemeldet. Invasoren tauchen nur in Rüstrunden auf und ihr Auftauchpunkt wird im gewissen Rahmen zufällig bestimmt.

Das Startkapital des Invasors wird im Ermessen der SL vergeben.

Ein Invasor hat folgende Möglichkeiten Charaktere einzusetzen:

Als Anführer		1 Festungsherren (ohne Rüstortnachweis)
	Oder	1 Zauberer Klasse B (kostenlos)
Als Charaktere		5 Heerführer (ohne Rüstortnachweis)
Als Zauberercharaktere beliebig viele		(Only the cash is the limit)
Als Zivilisten beliebig viele		(Raumpunkte beachten).

Diese Charakterregelung hat nur Gültigkeit bis eine Hauptstadt gebaut wurde oder sechs Rüstorte errichtet wurden, danach muss für jeden adeligen Charakter ein Heimatrüstort vorhanden sein. Für 4 Heerführercharaktere müssen keine Rüstorte vorhanden sein.

Das Standardgelände eines Invasors ohne Hauptstadt ist Wasser.

Für eine Wasserprovinz (Provinz mit mindestens 25 Wassergemarken) erhält ein Invasor 3000 GS als Steuereinnahmen, wenn er als einziges Reich eine Flotte in dieser Provinz hat.

Ein Invasor mit einer bestimmten Anzahl an Gemarken erhält durch Eigenleistung der Bevölkerung kostenlos einen Rüstort auf-/ausgebaut, die Bauregeln für Rüstorte sind zu beachten. Folgende Tabelle ist hier gültig:

12 Gemarken	1 Burg
24 Gemarken	1 Burg zur Stadt
36 Gemarken	1 Stadt zur Festung
48 Gemarken	1 Festung zur Hauptstadt

Diese Bonusrüstorte verfallen nicht, wenn die Reichsgröße wieder sinkt.

6.6 Piraten

Piraten sind Invasoren mit Sonderregeln. Ein Piratenreich verliert diesen Status, wenn es mehr als 50 Gemarken besitzt. Das Standardgelände ist auch mit Hauptstadt Wasser.

Alle Schiffsverbände des Piraten haben höhere Bewegungspunkte (siehe Tabelle) und auch einen unterschiedlichen Bewegungspunkteverbrauch als andere Reiche. Damit sind Piratenschiffe sowohl im normalen Gewässern, als auch in der Tiefsee als auch mit Küstengewässerregelung, schneller als alle anderen Reiche.

Piratenschiffe können keine fremden Einheiten transportieren. Der Pirat kann keine Schiffe oder andere Rüstgüter kaufen, leihen, verschenken oder geschenkt bekommen. Die Piratenschiffe haben aufgrund der stürmischen Teleportsee eine spezielle Bauweise und sind für nicht Piraten ungeeignet und nicht nutzbar. Piratenschiffe können somit nur vom Piraten, in dessen eigenen Rüstorten gerüstet werden.

Ausnahme: Audvacar: Die Stadt bietet auch für den Piratenspieler die Rüstmöglichkeit der Piratenschiffe an. Zusätzlich zu Rüstmöglichkeit kann der Pirat entsprechende Rüstgüter über das Handelskontor erwerben.

Pirateneinheiten können auch nicht erbeutet werden, in diesem Falle einer 1:10 Übermacht werden die Rüstgüter lediglich als Kampfeinnahmen gutgeschrieben.

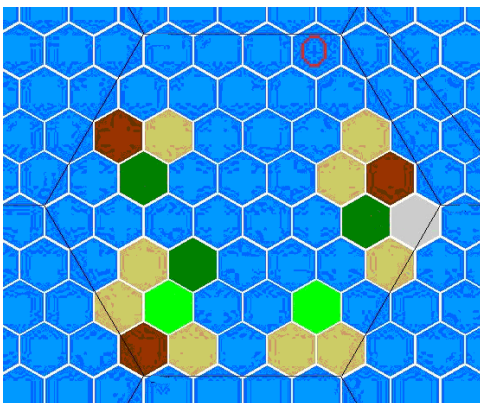
Piraten erhalten höhere Kampfeinnahmen und zwar 100% der gegnerischen Verluste und 50% der eigenen Verluste.

Die Kampfeinnahmen, Einnahmen durch Plündern und Schenkungen können sofort delokalisiert werden und werden somit als „sonstige Einnahmen“ dem Reichsschatz zugeordnet. Soll Gold aus dem Reichsschatz wieder einer Einheit zugeordnet werden so kann dies nur über einen Rüstort oder Audvacar geschehen.

6.6.1 Das Piratennest:

Stützpunkt des Piraten ist das Piratennest ein Großfeld welches als kleines Fragment im großen Raum die Welt Erkenfara umkreist und mit einem instabilen Teleportfeld verbunden ist.

Das Großfeld hat die Nummer 2001 und sieht wie folgt aus:



Zu Spielbeginn erhält der Pirat für seine ersten 4 Charaktere Rüstorte:

Für den Herrscher: Hauptstadt

Für den Festungsherrn: Festung

Für den Stadthalter: Stadt

Für den Burgherrn: Burg

Die Position muss dabei vor Spielbeginn feststehen und der Charakter in Gewandung anwesend sein.

Besonderheit:

Das Großfeld ist sehr instabil und der Teleporter muss von Zeit zu Zeit immer stabilisiert werden. Dieses Geheimnis geht von Piratenmund zu Piratenohr. Sollte es keinen Piraten mehr geben der sich darum kümmern kann kollabiert es und wird unpassierbar.

6.6.2 Verluste beim Teleportieren:

Anders als ein Weltenübergang, liegt die Insel nahe dem Segment und die Übergänge an den Toren sind vergleichbar mit dem durchschippern durch einen schweren Sturm.

Die Piratenkapitäne sind darin geschult, diese Übergänge zu meistern. Für den Piraten fallen daher keine Verluste an.

Alle anderen erleiden Verluste nach folgender Tabelle:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
5%	10%	15%	15%	20%	20%	25%	25%	30%	35%

Im Rollenspiel kann es die Gelegenheit geben diese Verluste durch Führer/ Lotsen/ Artefakte ... einmalig zu minimieren.

Für Charaktere welche ohne Schiffe unterwegs sind: Keine Verluste

Für alle gilt: Beladene Schiffe sinken anteilig mit! Es wird pro Zug einmal gewürfelt.

6.6.3 Reisen:

Auftauchzyklen:

Zusammen mit der Zugreihenfolge wird auch der Auftauchpunkt für 4 Züge im Vorfeld bestimmt. Der Auftauchpunkt ist nur interessant von Reisen von der Insel nach Erkenfara. Alle 6 Punkte von Erkenfara zur Insel, sind jederzeit befahrbar. So wird z.b. am Ende von Zug 120 der Auftauchpunkte für Zug 125 ausgewürfelt.

Dabei wird mit 1w8 gewürfelt:

1-6 stellen die 6 Teleportfelder (601/09, 1001/05, 1503/29, 1011/38, 611/42, 103/45) am Kartenrand dar.

7-8 stellen zwei Punkte (806/07, 806/47) in der Tiefsee dar (welche Einbahnstrassen sind)

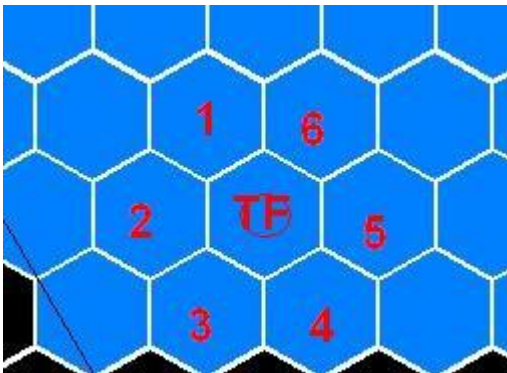
Erkenfararegelwerk ab 280516

Teleportfelder können aufgrund ihrer Magie nicht mit magischen Wänden umgeben werden!

6.6.4 Reise vom Piratennest nach Erkenfara:

Schiffe segeln von dem Piratennest auf das Teleportfeld, welches die Bewegungspunkte eines normalen Wasserfeldes verbraucht.

Die Flotte wird nun augenblicklich teleportiert und mögliche Verluste werden abgezogen. Der Auftauchpunkt liegt nun im ersten Kleinfeldkreis um den Erkenfarateleportpunkt herum und zählt als 2tes Wasserfeld.



Im Bild stellt (TF) den Erkenfarateleportpunkt dar. Der Spieler der nun vom Piratennest kommt, taucht nicht direkt auf sondern neben dem Auftauchpunkt auf.

Er kann sich also aussuchen auf welchen der Felder 1-6 seine Flotte erscheint.

Ein Beispiel der Bewegung von Piratennest → Erkenfara

Das Reich A (Nichtpirat) fährt mit seiner Flotte von einem benachbarten Punkt des Teleportfeldes 2001/03 der Pirateninsel los und zieht auf das Teleportfeld drauf 2001/04. Bewegungsverbrauch bis jetzt 1 Seefeld ohne Küstengewässerregel.

Es erfolgt nun ein Teleport nach Erkenfara, der Teleportpunkt wurde bereits vorher ausgewürfelt und steht fest. Da es ein normales Reich ist werden nun zuerst mit 1w 10 die Verluste bestimmt, welche Aufgrund der stürmischen See anfallen.

Das Reich kann sich nun aussuchen auf welchem Feld es um den Teleportpunkt auftauchen möchte 1-6. Das Reich A entscheidet sich für Punkt 5 und zieht sich eine weitere Bewegung zu See ab.

Die Teleportsequenz ist nun beendet und das Reich kann normal weiterziehen.

6.6.5 Reise von Erkenfara zum Nest

Es kann zu einem beliebigen Teleportfeld TF auf Erkenfara gefahren werden. Das Teleportfeld zählt als Seefeld welches 20 Bewegungspunkte benötigt. Hat eine Flotte weniger als 20 BP so ist es ihr nicht möglich dieses Feld zu befahren. Betritt man das Feld kommt es gleich zu einem Teleport auf die Pirateninsel und auch hier ist der Erscheinungspunkt wieder auf den Feldern 1-6 um den eigentlichen Teleportpunkt herum. Erst ab hier werden nun weitere BP fällig.

Nichtpiraten würfeln auch hier mit 1w10 ihren Verlustfaktor aus.

6.6.6 Einnahmebonus

Einnahmebonus: Der Pirat erhält Landpunkte und zwar:

- 5 Landpunkte für eine Burg
- 15 Landpunkte für eine Stadt
- 30 Landpunkte für eine Festung
- 1 Landpunkt für jede Landgemark in seinem Besitz

Das Piratennest schlägt hierbei mit 20 Punkten zu Buche, darin enthalten sind die reine Landmasse und die ersten beim Start geschenkten Bauwerke.

Solange der Pirat nun unter dem Wert von 100 Landpunkten und mit seinen Rüstwerten unter einem von der Spielleitung festgelegten Wert verweilt kann der Pirat auf eine Einnahmebonus in Höhe von 25.000-125000 GS zurückgreifen.

Bonus und Wertschwelle werden jede 3te Rüstrunde von der SL ermittelt. Der Bonus wird öffentlich gemacht, während die Wertschwelle nur dem Piraten bekannt sein wird

6.7 Untote

Untote sind Invasoren mit Sonderregeln. Ein Untotenreich verliert diesen Status, wenn es mehr als 50 Gemarken besitzt.

Untote erhalten normale Kampfeinnahmen. 20% dieser Kampfeinnahmen können die Untoten sofort (in der Phase Nottelerportation seines Spielzuges) verrüsten. Der Verteilungsschlüssel für diese Rüstung ist wie folgt:

- Maximal 83% Anteil für Schiffe, Fernkampfwaffen, Krieger, Reiter, Pferde
- Maximal 17% Anteil für Heerführer
- Und maximal einen ZA

6.8 Garde

Die Garde gibt es als Land- und Seeheer. Ein Reich kann von jeder Art nur ein Gardeheer haben. Das Landgardeheer ist ein Kriegerheer oder ein Reiterheer. Gardeheere tragen keine besonderen Nummern und müssen auch auf Anfrage anderer Spieler nicht bekannt gegeben werden. Gardeheere und Gardeflotten können keine Fernkampfwaffen beinhalten.

Gardeheere können nur in (Schiffe an) der Hauptstadt oder in Anwesenheit des Herrschers gerüstet oder nachgerüstet werden. Das bedeutet, dass der Herrscher in dem produzierenden Rüstort stehen muss und nicht auf der Flotte neben dem Rüstort in die hinein gerüstet wird.

Sie können mit keinen anderen Heeren fusionieren.

Landgardeheer		Raumpunkte: Anzahl K x 3
	oder	Anzahl R x 2 x 3
Seegardeheer (incl. Kriegsschiffe)		Anzahl S x 100 x3

Die Garde stirbt aber sie ergibt sich nicht, d.h. eine 10-1 Übermacht hat keine Auswirkungen.

Ein Gardeheer erhält in jedem Kampf 300 Gutpunkte, wenn es im Heeresstärkenblatt unter „Besonderes“ als Gardeheer aufgeführt ist.

6.9 Abwesenheit von Reichen

6.9.1 Götterschutz

Elementarschutz kann nur vom Herrscher und einem bei der Spielleitung namentlich festgelegten Vertreter (ist nichts festgelegt so ist dies automatisch der Herold des Reiches) erbeten werden.

Ist ein Elementarschutz gewährt worden so können auch nur diese beiden Personen im ersten Jahr der Abwesenheit diesen wieder aufheben lassen. Sollte im zweiten Jahr wieder Götterschutz erbeten werden, so ist es im Ermessen der Spielleitung, das Reich für spielbereit zu erklären, sofern mehrere gerüstete Adelige mit Zinnfiguren und dem Willen zu ziehen anwesend sind. Jeder Herrscher der das zweite Jahr den Schutz der Elementare erbeten möchte, sollte daher sich auf jeden Fall sich an diese wenden und seine Bitte ausführlich begründen.

Die Bitte um Elementaren Schutz sind schriftlich der Taktischen Spielleitung vorzubringen. Dies kann via Mail, Brief oder Forum geschehen. Weder Rollenspielleitung, noch Orga können hier diesen Schutz gewähren.

6.9.2 Abwesende Reiche

Für nicht spielbereite, abwesende Reiche gelten folgende Regeln:

6.9.2.1 Ein Reich fehlt abgemeldet das erste Mal:

Das Reichsgebiet dieses Reiches wird nicht betreten; an den Flotten des Reiches wird ohne Kampf vorbeigezogen. Heere in den fremden Reichsgebieten lösen sich auf. Die restlichen Truppen und Steuereinnahmen bleiben vollständig erhalten.

6.9.2.2 Ein Reich fehlt unabgemeldet das erste Mal:

Das Reichsgebiet dieses Reiches kann erobert werden. Alle Gemarken, die Rüstplätze oder Heere tragen, werden jedoch nicht betreten. Heere in fremdem Reichsgebiet lösen sich auf. Flotten bleiben stehen; an ihnen wird kampfflos vorbeigezogen. Für die verpassten Einnahmemonate gibt es keine Einnahmen.

6.9.2.3 Ein Reich fehlt abgemeldet das zweite Mal:

Es wird so verfahren, als ob das Reich unabgemeldet das erste Mal fehlt.

6.9.2.4 Ein Reich fehlt unabgemeldet das zweite Mal:

Jetzt sind auch die Rüstplätze und Heere angreifbar. Durch verminderte Kampfmoral ist dabei die in den Spielunterlagen zu entnehmende Stärke zu halbieren. Das Reich erhält für die verpassten Einnahmemonate keine Einnahmen.

6.9.2.5 Ein Reich fehlt abgemeldet das dritte Mal:

Es wird so verfahren, als ob das Reich unabgemeldet das zweite Mal fehlt.

6.9.2.6 Ein Reich fehlt unabgemeldet das dritte Mal:

Alle Truppen sind desertiert; das verbleibende Reichsgebiet wird als unerobert betrachtet. Rüstplätze und Bauwerke verfallen. Der Reichsschatz ist gleich Null.

6.9.2.7 Ein Reich fehlt abgemeldet das vierte Mal:

Es wird so verfahren, als ob das Reich unabgemeldet das dritte Mal fehlt.

6.9.3 Ausscheiden eines Reiches

Das Reich, das sein Ausscheiden erklärt, wird unter Elemenaren Schutz gestellt. Der Spielleitung obliegen dann die weiteren Schritte.

6.10 Abwesenheit von Charakteren

Abmelden & Abwesenheit & Vertretung von Charakteren

Anmerkung: Abwesende, in der Burg untergebrachte, Charaktere nehmen weiter an der ZKW-Regeneration teil.

6.10.1 Vertretung bei temporärer Abwesenheit

Für jeden Charakter gibt es eine Charakterkarte, welche bei der Orga hinterlegt ist. Meldet sich ein Spieler am Con an und ist mindestens 3 Tage anwesend, wobei davon 2 Tage auf die Zugzeiten (Donnerstag, Freitag oder Samstag) entfallen müssen, dann erhält er seine Charakterkarte. Diese kann er vergeben und sollte sie sogar bei den Strategen in seinem Reich hinterlegen. Wird er zum würfeln benötigt, kann auch ein Vertreter (welcher dann die Karte im Besitz hat) erscheinen. Der Charakter hat in diesem Falle volle GP als ob er real in Gewandung vor der Spielleitung anwesend ist.

Nach Abschluss des letzten Spielzuges werden die Karten eingesammelt von der SL, (Der Stratege des Reiches gibt diese ab) Karten die Fehlen und nicht abgegeben worden sind, verfallen und werden gesperrt. Da der Kartendruck ca. 55 Euronen kosten wird und wir das nicht jedes mal neu machen wollen, sondern am besten einmalig, wird das verlieren der Karte eben bestraft, bis irgendwann einmal ein neues Set gedruckt wird.

6.10.2 Abmeldeliste & Teleport

- Im Forum auf unserer Internetseite gibt es einen Abmelde-Thread, wer sich bis 14 Tage vor dem Treffen dort einträgt, weil er das Jahr nicht kommen kann, erhält vor Spielbeginn einen Notteleport in die Elementare Burg. Dort verweilt er dann dieses Jahr über und wird erst wieder in das Spiel entlassen, wenn er in Gewandung vor der SL anwesend ist. In dem Fall erscheint er in der Hauptstadt. Charaktere welche abgemeldet sind und es doch noch bis Donnerstag 9 Uhr schaffen, sind ganz normal weiter dann im Spielgeschehen. Es reicht dann ein gewandetes Erscheinen vor der SL um sich rückzumelden. Charaktere welche später zum Treffen kommen, können dann zwar an allen Teilnehmen, ihr Charakter verweilt jedoch dieses Jahr in der Burg der Elementare und ist beim Strategiespiel nicht weiter von Belang.

6.10.3 Elementaren Schutz

Wenn jemand auf dem Treffen selber ein Problem hat und weg muss, kann er sein Anliegen der SL vortragen. Diese >kann< dann einen Elementaren Schutz über den Betreffenden verhängen. Der Elementare Schutz ist ein direkter Teleport in die Gästequartiere der Burg (im Tool auf 6666/66). Für den Rest des Jahres verweilt der Charakter dann dort. Die Sperrfrist legt die SL fest, nach welcher der Charakter wieder frühestens in der Hauptstadt erscheint.

6.10.4 Alle anderen Fälle

Es gilt die bestehende Regelung. Ist ein nichtanwesender Charakter in Kampfhandlungen verstrickt, so löst dieser sich, VOR dem Kampf mit einem großen *PLOP* ins ewige Nichts auf.

6.11 Events

Das PZE Tool ermittelt jeden Monat eine Reihe von Event (welche in einem Newsticker zu sehen sind)

Es gibt positive Events: wie z.B Gute Ernte - eine kleine Anzahl von Feldern hat hervorragende Einnahmen erzielt und in dieser Einnahmerunde gibt es dort ein kleines Plus

Es gibt auch negative Events: wie z.B. Die Pest, die Ungezieferplage oder Krankheiten & Plagen, welche dann auch negative Auswirkungen haben werden.

Am Anfang wird nur ein negatives Event geben die Krankheiten & Plagen, welche sich genau wie die gute Ernte negativ auf die Einnahmen der betroffenen Felder auswirken wird.

7 Rollenspiel

Das Rollenspiel basiert auf dem Midgard-System, wobei nur die Bücher ‚Das Fantasy Rollenspiel‘, ‚Das Arkanum‘ und ‚Das Kompendium‘ benutzt werden. Die Erweiterungen sind für die Rollenspieler nicht zugänglich – Spielleiter können darauf zurückgreifen. Zum besseren Verständnis durch die Spielleiter empfiehlt es sich den Charakter mit seinen Eigenschaften, Charakterzügen kurz und bündig mit maximal 256 Zeichen zu beschreiben. Aussehen und Daten die sowieso schon durch die Fertigkeiten und Attribute festgelegt sind darin überflüssig.

7.1 Erfahrungspunkte

Die Erfahrungspunkte einer Midgard-Rollenspielfigur formen diese durch Zuwachs an Fertigkeiten, Fähigkeiten und Eigenschaften in physischer und magischer Hinsicht.

Sie bestehen aus Allgemeinen-, Zauber- und Kampferfahrungspunkten sowie der gleichen Anzahl der erworbenen Erfahrungspunkte als Lernpunkte (in Form von Gold) durch Lehrmeister in den einzelnen Reichen und nennen sich dann sinnvollerweise **Gesamterfahrungspunkte**.

7.1.1 Gutpunkte im Rollenspiel

Ein Spieler kann nicht mehr als 2 GP pro Treffen erhalten. Die zu vergebende Gutpunkte liegen im Ermessen des Spielleiters, rollenspielgerechtes Verhalten soll hiermit honoriert werden. Die maximal zu vergebenden Gutpunkte einer Gruppe ergeben sich aus: überlebende Spieler * 1,3.

Als Untergrenze müssen davon 50% durch den Spielleiter vergeben werden, der Rest liegt im Ermessen des Spielleiters. (Die Vergabe der Punkte erfolgt unter Aufsicht und in Absprache mit der Spielleitung). Es können Zehntel GP vergeben werden.

7.2 Rollenspieler

Es kann jeder Charakter am Rollenspiel teilnehmen, sei er nun Zivilist oder Herrscher. Die Eingangsgrade sind in drei Stufen unterteilt. Niemand muss mehr mit Grad 1 beginnen, es sei den er wünscht es.

Zivilist, Heerführer, Burgherr, Zauberer ZA:	Grad 3
Stadtherr, Festungsherr, Zauberer ZB:	Grad 4
Herrscher, Zauberer ZC und höher:	Grad 5

7.3 Rollenspielrunden und -spielleiter

Unter der Voraussetzung, es finden sich Freiwillige als Spielleiter, soll es wieder mehrerer Abenteuergruppen geben. Die Verteilung wird von der Spielleitung überwacht und wie folgt geregelt:

1. Reiche und Spielleitung stellen die Spielleiter
2. Der Spielleiter lässt die Handlung in seinem Mutterreich bzw. anderen Regionen Erkenfara's nach Absprache mit den jeweiligen Lehnsherren der betroffenen Gebiete, oder einer weit abgelegenen (jenseitigen) Region spielen.
3. In einer Abenteuergruppe sind maximal 2 Charaktere aus dem gleichen Reich, niemals aber aus dem Reich des Spielleiters, wobei die Charaktere aus mindestens drei Reichen kommen müssen.

Das Spielleiten ist ein aufreibender Job, so kann der Spielleiter jede Unterstützung gebrauchen. Die Reiche sind darum aufgerufen den Spielleitern auf Wunsch einen kulturellen Berater zur Seite zu stellen.

Rollenspielleiter sollte sich bei der Spielleitung anmelden. Nach dieser Willensbekundung kommt es dann noch zu

einer Absprache mit der Spielleitung und den anderen Spielleitern und die Sache kann losgehen.

7.4 Spielleitung für das Rollenspiel

Die Spielleitung verwaltet die Charakterblätter und eine Kartei, in der die Gutpunkte geführt werden.

Sie ermittelt die angebotenen Fertigkeiten auf der Burg der Elementare und achtet auf die Einhaltung der Absprachen und Regeln. Dabei ist sie nach dem Rollenspiel letzte Entscheidungsinstanz (unter Umständen haben die Charaktere nur schlecht oder vielleicht auch zu gut geträumt). Von ihr werden die Spielgruppen genehmigt und die Spielleiter ernannt. Die erbeuteten Güter und die Erfahrungspunkte werden erst durch die Spielleitung genehmigt.

7.4.1 Anmeldung

Das erstellte Charakterblatt ist mit einer nachvollziehbaren Charaktererstellung der Spielleitung spätestens auf dem Spielertreffen zu übergeben. Eine Kopie verbleibt beim Spieler und ist **zum Spiel mitzubringen**. Wir würden uns freuen wenn wir eine kurze Hintergrundgeschichte zu dem Charakter erhalten würden. Diese führt allerdings nicht zu Sonderregeln.

7.4.2 Nach dem Abenteuer

Sofort nach dem Rollenspiel arbeiten die Rollenspieler ihre Charaktere weiter aus und steigern sie gemäß der Midgardregeln soweit erwünscht und möglich. Die Veränderungen werden auf die Ausfertigung der Spielleitung übertragen und abgegeben. Erst mit Abgabe und Genehmigung der Spielleiterausfertigung gilt die Steigerung als erfüllt.

7.5 Spielzeit

Die Abenteuer der einzelnen Spielrunden füllen die Zeit zwischen den Erkenfara - Treffen. Zeitlich sind sie also vor oder nach dem jeweiligen Treffen einzuordnen. Dadurch wird das Spiel nicht durch fehlende Charaktere behindert.

Charaktere sind entweder anwesend oder nichtanwesend im Sinne der Regel.

7.6 Charaktererschaffung

Grundvoraussetzung zur Teilnahme am Rollenspiel auf Erkenfara ist:

1. ein gerüsteter Charakter, anerkannter registrierter Zivilist
2. dargestellt durch eine mitzubringende bemalte Figur im 25mm Maßstab,
3. die den nach den folgenden Regeln ausgewürfelten Charakter darstellt,
4. welcher auf einem Midgard-Charakterblatt (möglichst nach dem bei der Spielleitung ausliegenden Muster) aufgezeichnet ist,
5. und zusätzlich durch den Rollenspieler in der Gewandung des Charakters (möglichst so, wie er das Abenteuer beginnt) besonders unterstrichen wird.

7.6.1 Grundlagen zur Erstellung des Rollenspielcharakters

Grundlage zum Erstellen sind die beiden Grundboxen des Rollenspiels Midgard von Klee. Die Verwendung von Regelergänzungen und Gildenbriefregeln, sowie die Verwendung von kulturellen Sonderregeln ist nicht möglich.

7.6.1.1 Einstiegsgrade und Erfahrungspunkte

Die Spielfiguren beginnen das Spiel gemäß Charakterrang auf Erkenfara und zwar in der folgenden Staffe­lung:

Zivilist, Heerführer, Burgherr, Zauberer ZA: <i>Grad 3</i>	500 - 999 GFP
Stadtherr, Festungsherr, Zauberer ZB: <i>Grad 4</i>	1000 - 1999 GFP
Herrscher, Zauberer ZC: <i>Grad 5</i>	2000 - 3999 GFP

Die Anfangserfahrungspunkte ergeben natürlich keine Gutpunkte. Die Gesamterfahrungspunkte (GFP) wurden durch Lernen ohne den Einsatz von Spruchrollen erreicht und zu 2/3 in Gold **durch das rüstende Reich bezahlt**.

7.6.1.2 Eigenschaften des Rollenspielcharakters

Stärke, Geschicklichkeit, Gewandtheit, Konstitution, Intelligenz, Zaubertalent, Aussehen haben den *Grundwert 75* **persönliche Ausstrahlung** errechnet sich wie folgt:

$$pA = 75 - 40 + \text{Intelligenz}/2 + \text{Aussehen}/4$$

Selbstbeherrschung hat den *Grundwert 75*

Assassinen, Beschwörer und Druiden
addieren 30, Spitzbuben subtrahieren 10

Diese Grundwerte können erhöht werden indem andere Grundwerte sinken, und zwar wie folgt:

Für Erhöhung einer *Eigenschaft* um **1 Punkt** im Bereich **76 - 95** ist eine *Eigenschaft* um **2 Punkte** zu senken.

Für Erhöhung einer *Eigenschaft* um **1 Punkt** im Bereich **96 - 100** ist eine *Eigenschaft* um **3 Punkte** zu senken.

Handgemengewert, Reaktionswert, Ausdauerpunkte, Lebenspunkte, Bewegung, sowie die angeborenen Fähigkeiten werden auf dem Treffen vor Augen der Spielleitung ausgewürfelt.

Körpergröße und Gestalt entspricht der eigenen (bitte selbstkritisch prüfen)

Stand, Glaube sind frei Wählbar und sollte dem Kulturhintergrund entsprechen

27 Lernpunkte nach den Lerntabellen sind frei verteilbar auf Berufs-, Waffen- und Allgemeine Fähigkeiten

9 Lernpunkte nach den Lerntabellen sind frei verteilbar auf **Zaubersprüche**.

Alter damit bestimmt sich das Alter von 22, 25, 28 Jahren, wovon begründet abgewichen werden darf.

Ausrüstung muss vor dem Abenteuer komplett durch die Reiche in Gold bezahlt werden d.h. alles, auch Waffen, Rüstung, Kleidung, Tiere, Musikinstrumente, Zaubersubstanzen usw.

Magische Gegenstände können **nicht** gekauft werden, Gegenstände aus der Spielgeschichte also Ehrungen usw. unterliegen der Genehmigung der Spielleitung.

8 Das Wagenrennen

Die Teilnahmegebühren betragen 5000 GS pro Reich und wird nach dem Treffen von der Spielleitung aus dem Reichsschatz genommen. Für jedes Reich kann nur ein Fahrer gemeldet werden.

Das Wagenrennen wird durch eine Magiebannbarriere geschützt. Zauberei während des Rennens ist nicht möglich.

Jeder überlebende Teilnehmer erhält für die Teilnahme ~~am Wagenrennen +1 GP~~ am Halbfinale 0,5 GP und für die Teilnahme am Finale weitere 0,5 GP gutgeschrieben.

Preisgelder für Kriegsherren:

Platz 1: $1000 * GP = GS$

Platz 2: $500 * GP = GS$

Platz 3: $250 * GP = GS$

Preisgelder für Zauberer:

Platz 1: $2000 * GP = GS$

Platz 2: $1000 * GP = GS$

Platz 3: $500 * GP = GS$

Zusätzlich erhält der Erstplatzierte die eingezahlten Startprämien.

Beispiel:

8 Reiche nehmen am Wagenrennen teil, Gewinner ist Sir Hugo (50GP), Zweitplatzierter Lady Butterfly (20GP) und Zauberer Muhadip (6 GP) auf dem 3ten Platz.

Die Gewinnausschüttung beträgt dabei:

*Sir Hugo = $50 * 1000 + 8 * 5000 GS = 90\ 000 GS$*

*Lady Butterfly = $20 * 500 = 10000 GS$*

*Zauberer Muhadip = $6 * 500 = 3000 GS$*

Das Rennen wird nach den Regeln von AVE CAESAR abgehalten, der Spielleiter für das Wagenrennen wird durch die Spielleitung bestimmt.

9 Einrichtungen Erkenfara's

9.1 Rat der Grauen Eminenzen

Der Rat der Grauen Eminenzen setzt sich aus den Herrschern aller Reiche Erkenfara's zusammen und dient als oberstes Entscheidung findendes Gremium der Spielgemeinschaft. Mitglieder der Spielleitung können, müssen aber nicht an diesem Rat teilnehmen.

In diesem Rat hat jedes Reich, vertreten durch einen Repräsentanten eine Stimme, die nicht auf andere Spieler übertragbar ist. Die Spielleitung hat die Möglichkeit, von insgesamt zwei Stimmenanteilen Gebrauch zu machen.

Dem Rat der Grauen Eminenzen obliegt die Regelung aller organisatorischen Dinge die das Spiel betreffen und ist gleichzeitig eine Art oberstes Gericht der Welt Erkenfara.

Er kann auch intern über Änderungen oder Ergänzungen der Spielregel abstimmen und dann den mehrheitsfähigen Vorschlag der Spielleitung empfehlen.

Der Rat der Grauen Eminenzen hat auch das Recht, bei 2/3-Mehrheit einzelne Spieler vom Spiel auszuschließen oder der Spielleitung das Vertrauen zu entziehen. Anderen Beschlüssen genügt eine einfache Mehrheit der Reiche.

Der Rat der Grauen Eminenzen sollte sich einmal zu Beginn oder Ende auf jedem Treffen zusammensetzen, um die aktuellen Belange zu besprechen und gegebenen Falles die erforderlichen Entscheidungen treffen.

9.2 Die Spielleitung

Die Spielleitung setzt sich aus mehreren ehrenamtlichen Nichtspielern Erkenfara's zusammen, die als neutrale Personen den Spielbetrieb kontrollieren, überwachen und auswerten. Mündliche Aussagen der Spielleitung sind nicht verbindlich.

Die Spielleitung hat jederzeit das Recht, nach interner Abstimmung Regelklärungen zu beschließen oder den Rat der Grauen Eminenzen zur Kurzabstimmung einzuberufen.

Bei Regelempfehlungen des Rates der Grauen Eminenzen hat die Spielleitung ein Vetorecht, da Arbeitsaufwand und Kontrollierbarkeit meist einzig von ihr gemeistert werden müssen.

Die Spielleitung ist verpflichtet, täglich 12 Stunden Spielbetrieb zu gewährleisten, so dass auf einem Treffen bis zu 8 Spielzügen auf der Karte geschafft werden können.

Hierzu dienen Mittel wie die Kontrolle der Zeitbegrenzung pro Spielzug unter Mithilfe anderer Spieler an der Karte.

9.3 Interessengemeinschaften/Gilden/Orden/usw.

Innerhalb des Spielgeschehens der Phönixwelt Erkenfara kann sich eine Interessengemeinschaft bilden und einen internen Kodex finden.

Wünscht diese Interessengemeinschaft besondere Regeln oder Artefakte auf ihre Mitglieder untereinander und/oder auf die Spielregel insgesamt anzuwenden so legt sie diesen Vorschlag der Spielleitung vor und nach Prüfung und Zustimmung dieser dem Rat der Grauen Eminenzen ebenfalls zu Prüfung und Abstimmung

9.4 Reichsunabhängige Zivilisten

Neu am Spiel teilnehmenden Mitspielern, die keinem Reich zugehören wollen, kann von der Spielleitung die Möglichkeit eingeräumt werden als Zivilist ins Rollenspiel zu gehen. Sie müssen aber eine plausible Idee für ihr Handeln haben.

Diese Spieler haben anfangs kein Gold für die Ausrüstung des Charakters und müssen sich das Gold erarbeiten oder von den Reichen erbetteln.

Sie werden nicht als Figur auf dem Brettspiel dargestellt, sondern die Figur wird in der Burg der Elementare „geparkt“.

Tritt ein solcher Zivilist später in ein Reich ein, so behält er die aus dem Rollenspiel erworbenen Gutpunkte bei.

10 Anhänge

10.1 Weitere Geländevorteile

Verteidigung hinter einer Kaianlage / Wenn
kein Rüstort auf dem Feld steht
Verteidigung wenn der Angreifer direkt auf
das Feld ausschift:

+30 GP

+20 GP

10.2 einzig gültige Sonderbefehle

Erdi bereitet neue Liste vor

10.3	Tabelle 1	Gelände
10.4	Tabelle2	Bauwerke
10.5	Tabelle3	Rüstgüter mit Charakteren
10.6	Tabelle 4	Gutpunkte
10.7	Tabelle 5	Verbrauch an BP im Gelände
10.8	Tabelle 6	Folienzug
10.9	Tabelle 7	Zaubersprüche
10.10	Tabelle 8	Fernkampf
10.11	Tabelle 9	Wann kommt es zu was?
10.12	Datei	Kampftab.xls

Alle Tabellen und Dateien sind in der Tabellensammlung enthalten

11 Errata

1. Regeländerungen ab 01.06.2010 nach Rat der Grauen:

1. Alter Stand: ZB (NSC) kann gerüstet werden. Nach Abstimmung durch den Rat ergeben sich folgende Änderungen, da nur noch CZB gerüstet werden sollen:

S. 13 unter 1.3

Bewegungspunkte:	42			
Preis	ZA / CZA	15.000 GS	CZB	30.000 GS
Raumpunkte:	Gutpunkte * 50			
Baupunkte:	0			
Transportkapazität:	A...E = 0,			F = 40.000 Raumpunkte

und

unter 1.9.2

Ein Charakterzauberer wird nicht mehr durch einen Charakter vertreten. Er wird um 2 ZKP herabgesetzt. Wurde er als ZB gerüstet, so verliert er zusätzlich 4 ZKP und das Reich erhält für jeden dieser 4 ZKP 3.750 Goldstücke gewöhnlicher Einnahmen in den Reichsschatz.

2. Richtigstellung bestätigt durch den Rat am 01.06.2010

S. 41 unter 6.8

Gardeheere können nur in (Schiffe an) der Hauptstadt oder in Anwesenheit des Herrschers **in diesem Rüstort gerüstet oder nachgerüstet werden**

Das bedeutet, dass der Herrscher in dem produzierenden Rüstort stehen muss und nicht auf der Flotte neben dem Rüstort in die hinein gerüstet wird.

3. Korrektur durch Lektor (Erdi und Gytis) im Herbst 2010:

Rüstort: Die Burg (BUR)

Eine Burg ist eine Befestigungsanlage inklusive Handelsplatz. Sie dient als Rüstplatz und kann der Stammsitz des Burgherren sein.

Ursprünglich: Rüstort: Die Burg (BUR)

Eine Burg ist eine Befestigungsanlage **Mit Straßenverbindung an alle benachbarten Felder**. Sie dient als Rüstplatz und kann der Stammsitz des Burgherren sein.

Wie in Kapitel 1.5.1 festgestellt: Bauwerke haben keine automatischen Straßen mehr. Ergo Burg angepasst.

Charaktere

Nur Charaktere die über ein kulturspezifisches Wappen verfügen können am Rollenspiel **und an den Questen** teilnehmen.

Questen sind gestrichen.

Absatz 9.5 Götterschutz gehört thematisch zu 6.9 Abwesenheit von Reichen deswegen als 6.9.1 dort eingefügt.

Absatz 7.5 Spielzeit -> neureglung.

Als 6.10 Abwesenheit von Charakteren eingebaut. Wahlweise auch 9.5....

Absatz 3.4 Durchführung der Spielzüge

Eingeschoben: Zugformulare, Bauwerk- und Rüstortlisten entfallen bei elektronischen Zügen.

Regel 1.6 Charaktere und 9.5 reichsunabhängige Zivilisten widersprechen sich bezüglich Teilnahme am Rollenspiel.

4. Regeländerung bestätigt durch den Rat am 18.12.2010 in Gensungen

Neu 6.10 Abwesenheit von Charakteren

Abmelden & Abwesenheit & Vertretung von Charakteren,

5. Regeländerung 1.9.1 (Beförderungen) am 29.03.2011 aufgenommen

Siehe dazu Forum/Rat der Grauen/Regeländerung Beförderung vom 150710

6. Regeländerungen auf Erkenfaratreffen bis 09.06.2012

Anpassung der Magie (Zauberduelle) in Spielzugreihenfolge (Siehe 3.)

Überarbeitung der Piratenregel, dieser darf jetzt auch Schenken sofort delokalisieren. Ferner Änderungen zum besseren Verständnis

7. Regeländerung unter „3. Spielablauf“ nach Beratung mit Rat auf Erkenfara 2013

Die Bitte des Rates war, die Figuren-Zugzeit auf der Karte aus der Gesamtzugzeit des Reiches rausnehmen und eine 30 Minutenbefristung für die Abgabe der Rüstung (Rüstrunde) einzuführen. Zusätzlich wurde gefixt, in welchem Zeitfenster Spielzüge stattfinden sollen und können (zwischen 10.00 Uhr und 24.00 Uhr, danach Optional in Absprache) um den Taktikern bessere Planungssicherheit zu geben (siehe Ergänzung 3.4)

8. Genauere Beschreibung und Klärung der 10:1 Regel und deren Auswirkung (gerade in Hinblick Katapulte und Katapult-Schiffe)

Siehe dazu Ergänzung unter 5.5

9. Weitere Erläuterungen zu Ein- und Ausschiffen unter 4. und 1.1.3

10. Erläuterung, dass nicht **in** der Bewegung mit Fernkampfwaffen geschossen werden

Siehe dazu 3. Spielablauf („Katapultschiffe und Katapulte können sich bewegen und schießen, bzw. schießen und bewegen aber nicht in der Bewegung schießen, bzw. in einen Nahkampfkonflikt ziehen und vor der Nahkampfphase schießen (0 Feld Beschuss), Siehe dazu Tabelle „Spielablauf“, Phasen 6,7,11 und 13, ferner Kapitel 5.1“)

11. Rüstung Audvacar

Siehe 6.4

12. Regelergänzung 6.4.1 Das Handelskontor & die Händler

13. Schenkungen und Handel

Siehe dazu 3 und 3.2.2. Übertrag von Schenkungen und Handel erfolgen nicht mehr jeweils zum Monatsende sondern zum Spielzugende („Am Ende **des Spielzugs (SZ)** werden Schenkungen und Verkäufe überschrieben. **Das verschenkende Reich bekommt die Schenkung am Ende des Zuges abgezogen, das beschenke Reich erhält Schenkung am Ende (!) des nächsten Zuges (bei Zugauswertung).**“)

14. Regeneration von ZKP und GP

erfolgt nicht mehr zum Monatsende, sondern zu Beginn des Spielzuges

15. Events

Regel unter 6.11 aufgenommen

16. Fernkampf (gefixt auf Treffen am 19.06.14)

Erläuterung der schützenden Gutpunkte unter 5.1. „...**(hierzu zählen auch die Gutpunkte des Gardheeres / der Gardeflotte (+300)).**“

17. Heerführer Abspaltung / Fusionierung (gefixt auf Treffen am 19.06.14)

Erläuterung zu Heerführer Abspaltung / Fusionierung unter 1.8

„Heerführer dürfen nach belieben auf derselben Gemark zwischen Heeren und Flotten (auch im Schiffsbauch) verschoben werden, wenn das abzugebende Heer sich in diesem Monat noch nicht bewegt hat (reines Einschiffen gilt nicht als Bewegung (siehe 4.).“

18. Maximale Anzahl der Baustellen 1.5 (gefixt auf Treffen am 20.06.14)

wurde aufgehoben, da dies mit Tool nicht überprüft wird (Siehe Diskussion und Abschluss im Forum unter „Rat der Grauen: Baustellen“ bis 01.06.12)

~~Die Summe aller in einem Monat errichtbaren Baustellen ist von der Größe des eigenen Reichsgebietes abhängig. Pro angefangene 20 Gemarken Reichsgebiet kann ein Reich pro Monat eine Baustelle unterhalten. Ein Reich kann mindestens 3 Baustellen pro Monat unterhalten.~~

19. Abwesenheit von Charakteren, 6.10.3 (gefixt auf Treffen am 20.06.14)

Wo steht die Burg der Elementare? **Im Tool auf 6666/66**

20. Pirat, 6.6 (gefixt auf Treffen am 20.06.14)

„Zusätzlich zu Rüstmöglichkeit kann der Pirat entsprechende Rüstgüter über das Handelskontor erwerben.“

21. Händler, 6.4 (gefixt auf Treffen am 20.06.14)

„Durch Portale werden diese Truppen wie die normale Rüstgüter transferiert und stehen dem Reich zu Beginn des eigenen Zuges zur Verfügung.“

22. Charakterbewegung auf Wasser (gefixt auf Treffen am 21.06.14)

Siehe dazu die Bewegungstabelle im Anhang

Unter 1.9: **und verfügen über ein eigenes Schiff (was nicht in die Heeresstärke eingerechnet wird), welches Ihnen Bewegung auf Wasser ermöglicht.** Und

unter 0.3.2: **(Charaktere verfügen über eigene Schiffe, siehe 1.9).**

23. Wagenrennen, 8. (gefixt auf Treffen am 21.06.14)

„...und wird nach dem Treffen von der Spielleitung aus dem Reichsschatz genommen“

24. Tod durch fehlende GP bei Z, 5.3 (gefixt auf Treffen am 21.06.14)

Jeder Zauberer stirbt im Zauberduell, sobald sein **Gutpunktwert** unter die Grenze von 1 sinkt!

25. 0.3.1 Widriges Gelände (gefixt auf SL-Treffen am 30.08.14)

~~Geländearten, in dem Krieger, Reittiere, Reiter und Heerführer pro Zug automatisch 5 % Verluste erleiden, werden als widriges Gelände bezeichnet. Die Verluste erleiden sie jeden Zug pro KF in welchem sie durch widriges Gelände ziehen, solange sie sich nicht ausschließlich auf Straßen oder in Rüstorten befinden.~~

~~Nur wer seine Hauptstadt von Anbeginn in einem widrigen Gelände stehen hat, darf die entsprechende Geländeart als sein Standardgelände bezeichnen und ist darin von dieser Regel befreit.~~

Regel entfällt

26. 1.1.5 Der Heerführer (HF) (gefixt auf SL-Treffen am 30.08.14)

Jedes Heer benötigt mindestens einen Offizier, der eine besondere Ausbildung erhalten hat. Ein Heerführer (der kein Charakter ist) kann nicht alleine stehen. Er bewegt sich immer so schnell wie sein Heer da er ein Reittier bzw. Kommandoschiff besitzt.

~~Bei einem Heer können bis zu 200 Heerführer stehen.~~ Jeder **dieser** HF bringt 1 GP. Ab dem 101 HF nur noch 0,5 GP. ~~Mehr als~~ Ab dem 201 HF bringen diesen einem Heer keine weiteren GP. ~~Siehe dazu auch 1-8~~

27. 1.4.2 Die Magische Wand (gefixt auf SL-Treffen am 30.08.14)

Eine magische Wand kann zum einem durch einen gegnerischen Zauberer eingerissen werden, indem er auf die magische Wand bannt. Die magische Wand ist eingerissen ~~und anschließend kommt es zu einem Zauberduell.~~ ~~(siehe auch 1.4.4)~~

Zauberer der Klassen A bis C können eine magische Wand pro Monat errichten, ab Klasse D kann ein Magier zwei magische Wände zur gleichen Zeit errichten.

~~Magische Wand/Wände werden durch Vermerk MW (Magische Wand oder MWE (Magische Wände) auf dem Zugreihenfolgeblatt (nur bei dem eigenen Reich!) im Spielzelt bekannt gemacht. Der Spielleitung ist die magische Wand auf dem Folienzug und in den Spielzugunterlagen deutlich vor Beginn der Bewegung der Figuren mitzuteilen.~~ Aufgabe der Spielleitung ist es dann, der magischen Wand im Sinne der Regel Wirkung zu verleihen, indem z.B. Heere vor dem Hindernis stehen bleiben. Die Bewegung solcher Heere endet für den betreffenden Monat auf dem Gemark VOR der magischen Wand. ~~Werden mehrere Magische Wände errichtet, so hat bei der Bekanntgabe im Spielkreis auch von "Wänden" die Rede zu sein.~~ Die Errichtung einer magischen Wand erfolgt in der Spielzugphase Zaubersprüche III und kostet:

in 0 Gemarken Entfernung	- 1 2 Punkt Zauberkraft
in 1 Gemark Entfernung	- 2 3 Punkte Zauberkraft
in 2 Gemarken Entfernung	- 4 Punkte Zauberkraft (nur ab ZB möglich)

28. 1. 4.3 Das Bannen von Rüstgütern (gefixt auf SL-Treffen am 30.09.14)

Jedem Zauberer ist es möglich, in ein oder zwei Gemarken Entfernung gegnerische Truppen zu bannen. Gebannte Rüstgüter sind wehrlos ~~–und bewegungslos und bleiben daher stehen.~~ Gebannte Rüstgüter können ~~in der Auswertungsphase des bannenden Reiches im Monat in dem sie gebannt wurden~~ nicht kämpfen. ~~aber anderen Heeren angegliedert werden.~~ Das Bannen von Rüstgütern erfolgt in der Spielzugphase Zaubersprüche II. Das Ziel des Bannens muss im Spielzug ~~auf dem Folienzug und auf dem Formblättern~~ angegeben werden. Der Zauberer kann sich aussuchen, mit wie viel ZKP er bannen möchte, vorausgesetzt er verfügt über diese.

Bannen kann auch dazu dienen feindliche Zauberer anzugreifen. Es kommt zum **Zauberduell** (siehe 5.3) , wenn ein Zauberer auf ein Gemark bannt in der sich ein fremder Zauberer befindet. Unterliegt der bannende Zauberer im Zauberduell so wurde der Zauberspruch zwar erfolgreich gewirkt, aber es werden keine Rüstgüter gebannt.

(Sprich: Der Zauberer verliert vor dem Zauberduell die Zauberkraftpunkte, der Zauber hat aber bei einem verlorenen ZD keine Auswirkung).

29. 1.4.4 Das Einreißen ~~von~~ einer magischen Wand (gefixt auf SL-Treffen am 30.08.14)

Jedem Zauberer ist es möglich, in 0, 1 oder 2 Gemarken Entfernung gegnerische magische Wände einzureißen. Eingerissene magische Wände sind sofort vernichtet ~~und es kommt danach zum Zauberduell (siehe 5.3).~~ Das Einreißen von magischen Wänden erfolgt in der Spielzugphase Zaubersprüche I oder II. Das Ziel des Einreißen muß im Spielzug auf dem Folienzug und auf dem Formblättern angegeben werden. Zauberer der Klassen A bis D können eine magische Wand pro Monat einreißen, ab Klasse E kann ein Magier zwei magische Wände zur gleichen Zeit einreißen. Der Zauberer muss **die Gemarkseite** angeben auf dem er die magische Wand vermutet. Kosten an Kraftaufwand (in ZKP) und Maximalentfernung dieses Spruches sind nachstehender Tabelle zu entnehmen:

	ZKP
0 Gemarken	1
1 Gemark	2
2 Gemarken	4 (ab ZB möglich)

30. 3.2.2.1 Plündereinnahmen (gefixt auf SL-Treffen am 30.08.14)

Durch Plündern erzielte Einnahmen sind ~~besondere~~ sonstige Einnahmen. Geplünderte Gemarken bringen 8 Monate keine Einnahmen mehr und es kann in geplünderten Rüstorten 8 Monate lang nicht gerüstet werden.

31. 5.3 Der Charakterkampf / (Das Zauberduell) (gefixt auf SL-Treffen am 30.08.14)

Für das Zauberduell gilt die gleiche Regel, wie sie hier unter Charakterkampf beschrieben ist. Nachfolgend die kleinen Unterschiede:

Charakterkampf: Es dürfen bis zu maximal 4 Personen auf einen Charakter schlagen. Dies gilt für Zauberduelle nicht.

Bei einem Zauberduell bestimmt der aktuelle Zauberkraftwert die Anzahl der W6. Zusätzlich werden die verbrauchten Zauberkraftwerte (also die Differenz zwischen den Gutpunkten und dem aktuellen Zauberkraftwert) als W1 (als ein Würfel mit dem automatischen Ergebnis 1) berücksichtigt.

Bei neutralisierten Zauberern (siehe 1.3) werden die neutralisierten Zauberkraftpunkte wie verbrauchte Zauberkraftpunkte behandelt.

~~Zauberer die ein Zauberduell verloren oder unentschiedenen beendet haben werden Nach einem verlorenen Zauberduell werden Zauberer in die Hauptstadt ihres Reiches zurück geschleudert und verlieren dabei alle noch vorhandenen Zauberkraftpunkte. Bei einem Unentschieden bleiben alle Zauberer stehen und verlieren keine GP, aber die Zauberkraftpunkte sinken bei allen Beteiligten auf 0. Zauberer mit 0 ZKP oder~~

~~Neutralisieren Zauberer sich gegenseitig, so verliert der Neutralisierte automatisch das Zauberduell und verliert~~

~~Bei Angriff eines:~~

~~ZA 1 Gp~~

~~ZB 2 GP~~

~~ZC 3 Gp~~

~~...~~

~~Ist ein Zauberer nicht gänzlich neutralisiert, so kommt es zwischen ihm und dem Angreifer zum ZD.~~

~~Beispiel 1:~~

~~Z1 4/4 und Z2 4/4 stehen auf der gleichen Gemark und Neutralisieren sich beide auf 4/0 4/0. Ein angreifender ZB gewinnt den Angriff automatisch, Z1 und Z2 verlieren je 2 GP, der Angreifer erhält keine GP's hinzu~~

~~Beispiel 2:~~

~~Z1 6/6 und Z2 3/3 stehen auf der gleichen Gemark und neutralisieren sich auf Z1 6/3 und Z2 3/0. Ein angreifender ZB gewinnt den Angriff gegen Z2 automatisch, Z2 verliert 2 GP. Es kommt nun zum Zauberduell zwischen Z1 6/3 und dem Angreifer.~~

~~Zauberer, die sich gegenseitig neutralisieren, verlieren automatisch das Zauberduell und werden ohne Verlust an GP in die Hauptstadt zurückgeschleudert. Zauberer müssen hinzu gewonnene GP erst für die ZKP's regenerieren.~~

Jeder Zauberer stirbt im Zauberduell, sobald sein **Gutpunktwert** unter die Grenze von 1 sinkt!

32. 1.1.4 Schiff (gefixt auf SL-Treffen am 30.08.14)

...

Ein Schiff kann nur reichseigene Rüstgüter transportieren.

33. 1.4.1 Teleportation mit Rüstgütern (ab ZFE möglich) (gefixt auf SL-Treffen am 30.08.14)

...

Es können nur reichseigene Rüstgüter hierbei teleportiert werden.

34. 3. Spielablauf (gefixt auf SL-Treffen am 30.08.14)

10

SZ

Zaubersprüche II (Bannen, einreißen mag. Wand, **Teleportation mit Rüstgütern**) Zauberer die nach B9 bereits in einem Zauberduellkonflikt stehen, können keinen Zauber wirken, der einen weiteren Konflikt auslöst

35. 1.9 Charaktere (gefixt auf Treffen 03.06.2015)

Trifft ein **Charakter** ohne Begleitung eines Heeres auf ein gegnerisches Heer ohne gegnerische Charaktere, so wird er gefangen genommen oder getötet. Trifft er auf ein Heer mit **Adligen, Zivilisten oder Charakterzauberer**, so kommt es außerdem zum Charakterkampf **bzw. Zauberduell**.

Entsprechenden Ursprungstext aus 1.9.1 gelöscht

36. 5.3 Der Charakterkampf / (Das Zauberduell) (gefixt auf Treffen 03.06.2015)

Sieger ist, wer in dieser Kampfunde mehr Treffer gegen einen einzelnen Gegner gelandet als erhalten hat. Jeder Teilnehmer am Charakterkampf erhält/verliert Gutpunkte nach folgender Formel (**von der Berechnung sind Treffer gegen eine „automatische 1“ ausgenommen**):

[Treffer beim Gegner - Treffer vom Gegner] / [Klassenstufe(GP gesamt Siegerseite) : Klassenstufe(GP gesamt Verliererseite)]

37. 5.5 Der Nahkampf (gefixt auf Treffen 03.06.2015)

Die **aktuelle (z.B. bei Beförderung)** GP von Charakteren und **der Zauberkraftwert von** Zauberern zählen für jede einzelne EIGENE Einheit auf dem Feld. $\text{Kampfstärke}(n) = \text{Heeresstärke}(n) * (1 + (\text{GP}(a) / 200))$

38. 5.5.1 Gutpunkte im Kampf (gefixt auf Treffen 03.06.2015)

"Der Geländevorteil für Krieger von 140 Gutpunkten wird nur im den Geländearten Tieflandsumpf, Tieflandwald, Bergland und Gebirge gewährt, wenn sich in dieser Gemark kein Rüstort befindet."

38. 9.5 Abwesenheit von Charakteren (gefixt auf Treffen 04.06.2015)

9.5 wurde komplett gelöscht, weil Dopplung mit 9.6.1

39. Korrektur Tabellenanhang (gefixt auf Treffen 04.06.2015)

Unter anderem:

5.5.1: "Der Geländevorteil für Krieger von 140 Gutpunkten wird nur im den Geländearten Tieflandsumpf, Tieflandwald, Bergland und Gebirge gewährt, wenn sich in dieser Gemark kein Rüstort befindet."

GP Krieger in Tabelle entsprechend vervollständigt.

40. 5.3 Der Charakterkampf / (Das Zauberduell) (gefixt auf Treffen 04.06.2015)

Zum Charakterkampf kommt es, wenn sich Charaktere verfeindeter Reiche in der selben Gemark befinden. Charakterzauberer nehmen nicht am Charakterkampf teil. Zum Zauberduell kommt es, wenn Zauberer von verfeindeten Reichen **in der gleichen oder** in benachbarten Gemarken stehen oder ein Zauberspruch auf die Gemark ausgesprochen wird auf der sich ein Zauberer befindet oder ein Zauberspruch wirkt. Im Charakterkampf und im Zauberduell gibt es nur eine einzige Kampfrunde!

41. 3. Spielzugsablauftabelle korrigiert (gefixt auf Treffen 04.06.2015)

15	SZ	Gefangennahme, bzw. Rückzugsgefecht der Charaktere (Flucht / Notteleportation eigener Charakterzauberer)
16	SZ	Zaubersprüche III (errichten mag. Wand)
17	SZ	Notteleportation (von fremden und eigenen Charakterzauberern)

42. 5.4 Das Rückzugsgefecht / Notteleportation

Sollten Charaktere eines unterlegenen Heeres den Charakterkampf und den Nahkampf der Truppen überlebt haben, so können sie noch ein Rückzugsgefecht versuchen (die Einleitung eines Rückzugefechts, bzw. die Notteleportation bei Charakterzauberern, kann nur erfolgen wenn vor dem Nahkampf der entsprechender Charakter einen Charakterkampf oder ein Zauberduell bestritten hat).

43. 1.1.5 Der Heerführer

Jeder HF bringt 1 GP. ~~Ab dem 101 HF nur noch 0,5 GP. Ab dem 201 HF bringen diesen einem Heer keine weiteren GP.~~

Tabelle 4 wurde entsprechend angepasst

44. 5.3 Der Charakterkampf / (Das Zauberduell) (gefixt auf Treffen 04.06.2015)

„Bei einem Zauberduell bestimmt der aktuelle Zauberkraftwert die Anzahl der W6. Zusätzlich werden die verbrauchten Zauberkraftwerte (also die Differenz zwischen den Gutpunkten und dem aktuellen Zauberkraftwert) als W1 (als ein Würfel mit dem automatischen Ergebnis 1) berücksichtigt.“

Erläuterung:

Aufgrund meiner falschen Darstellung in meiner Mail hier nochmal die genaue Beschreibung wie die Regel angewandt wird: Ein Zauberer mit 10 GP und 5 ZKW wird abgegriffen. Er darf sich mit 5 Würfeln verteidigen und wenn nötig werden 5 automatische 1 berechnet. Er kann also mit 10 Treffern getötet werden (Anzahl der Gupunkte). Automatische 1sen werden nicht als Würfel gelegt oder bekannt gegeben, der Angreifer kann also im ZD nicht sehen ob und wieviel 1sen Berücksichtigung fanden.

45. Phönix Tabelle Nr.9 „Wann kommt es zu was“ (gefixt auf Treffen 04.06.2015)

Erstellt.

46. 1.9 Charaktere (gefixt auf Treffen 04.06.2015)

Gefangennahme von alleine stehenden Charakteren:

In beiden Fällen endet die Bewegung des Heeres. Der Charakter kann nicht ignoriert werden, um die Bewegung weiter fortzusetzen.

Die Gefangennahme erfolgt nach Auswertung des Charakterkampfes bzw. Zauberdueells falls der Charakter noch anwesend ist. Der Charakter hat nach Gefangennahme keine Bewegungspunkte mehr. Adlige und Zauberer gelten nach der Gefangennahme als Gefangene und können weder zaubern noch Zauberduelle oder Charakterkämpfe auslösen.

15 SZ Gefangennahme, bzw. Rückzugsgefecht der Charaktere (Flucht /
Notteleportation eigener Charakterzauberer)

47. 1.3 Zauberer (gefixt auf Treffen 04.06.2015)

Erobert ein gegnerisches Heer das Feld auf dem ein Zauberer steht, so wird er vernichtet (da er auf gegnerischem Gebiet steht).

48. 1.4.2 Die Magische Wand (gefixt auf Treffen 04.06.2015)

Eine magische Wand kann ~~zum einem~~ durch einen gegnerischen Zauberer eingerissen werden, indem er auf die magische Wand bannt. Die magische Wand ist eingerissen. ~~Zum Zweiten fällt eine magische Wand, wenn der errichtende Zauberer im Zauberduell (siehe 5.3) unterliegt. Drittens fällt eine magische Wand, wenn der errichtende Zauberer stirbt.~~

Anmerkung: Dies bedeutet, dass eine Magische Wand nur noch magisch eingerissen werden kann, was aber nach der neuen Regel kein ZD mehr auslöst.

Klärung: Das Erstellen einer Wand löst kein Zauberduell aus, da die Wand zwischen den Feldern liegt und somit der Zauber nicht „auf ein Feld“ wirkt.

49. 1.3 Der Zauberer (gefixt auf Treffen 04.06.2015)

Transportkapazität: **A-D** = 0 Raumpunkte

E-F = 40.000 Raumpunkte

50. 6.1 Handel / Schenkung (gefixt auf Treffen 05.06.2015)

Es können an Rüstgütern nur Fernkampfwaffen, Schiffe und Pferde gehandelt, getauscht und verschenkt werden. Im Gegensatz zu handelsfähigen Rüstgütern haben zu handelnde Geldbeträge keinen Raumpunktverbrauch.

Für die Übergabe muss der Beschenkte in eigener Spielzugphase „Übertragung von Schenkungen und Handel“ auf dem Feld stehen, auf dem sich die Rüstgüter (oder Gold als „besondere Einnahme“) befinden. Erst dann findet die Übergabe statt. Bei der Truppe verbliebene HF des schenkenden Reiches lösen sich in diesem Moment auf.

51. 6.10 Abwesenheit von Charakteren (gefixt auf Treffen 05.06.2015)

Anmerkung: Abwesende, in der Burg untergebrachte, Charaktere nehmen weiter an der ZKW-Regeneration teil.

52. 5.1 Der Fernkampf (gefixt auf Treffen 05.06.2015)

...

2. Jedes Heer wird danach von seinen eigenen GP nochmals geschützt. Gutpunkte Einheit /100+1 (hierzu zählen auch die Gutpunkte des Gardeheeres/**Gardeflotte** (+300)).

....

Rüstorte oder Rüstorte mit Heeren - hier verteilen sich 67 % der Baupunktverluste auf den Rüstort und **zusätzlich** 33 % der Baupunktverluste auf die Truppen in dem Rüstort. Die angerichteten Verluste an Baupunkten werden der prozentualen Zusammensetzung der Heeresstärke des Heeres/ der Heere entsprechend verteilt.

51. 1.9 Charaktere (gefixt auf Treffen 05.06.2015)

Jeder Spieler kann zum selben Zeitpunkt nur einen Charakter spielen und frühestens nach 2 Runden/Monaten nach dem Ableben seines Charakters eine neue Identität annehmen. Gefangene Charaktere können diese Möglichkeit nicht wahrnehmen. **Stirbt ein Charakter im Rollenspiel oder Wagenrennen, so gilt er ab diesem Moment als tot und wird bei der Spielzugauswertung nicht mehr berücksichtigt. Es obliegt dem Charakter bzw. dem Reich die „Zug“-Spilleitung über das Ableben umgehend zu informieren. Die 2 monatige „Sperrfrist“ startet zu Beginn des nächsten Spielzugs des Reiches.**

Charaktere können sich auch außerhalb des eigenen Reichsgebietes ohne Heere aufhalten und verfügen über ein eigenes Schiff (was nicht in die Heeresstärke eingerechnet wird), welches Ihnen Bewegung auf Wasser ermöglicht.

Charaktere können nicht eingeschifft werden sondern begleiten, als eigene Bewegung mit Ihren eigenen Schiffen, die Flotte.

52. 1.9 Charaktere (gefixt auf Treffen 05.06.2015)

Ein Zivilist kann im späteren Spiel weiter befördert werden, ein Reich kann diesen dann als HF **oder CZA/CZB** nachrüsten.

53. 3.3 Das Rüsten (gefixt auf Treffen 06.06.2015)

Festung 40.000 GS und 8 HF, 2 ZA/CZA oder 1 CZB (nur wenn keine Hauptstadt besteht (z.B. bei Invasoren), siehe dazu 1.9.2).

54. 5. Der Kampf (gefixt auf Treffen 06.06.2015)

Erläuterung einer Regelfrage:

Es gibt nur „Gegner“ oder „Alliierte“. „Neutral“ gibt es nicht. Ein Gegner wird zum Alliierten wenn die Küstengewässerregel, bzw. Wegerecht ausgesprochen wurde, in Abhängigkeit des jeweiligen Geländes (Wasser oder Land).

Beispiel: Reich A hat Reich B Küstengewässerrecht eingeräumt. Eine Flotte von B im Küstengewässer von B ist somit ein Alliiertes, ein Landheer von B auf Land von A aber weiterhin ein Gegner.

55. 6.4.1 Das Handelskontor & die Händler (gefixt auf Treffen 06.06.2015)

Erläuterung Handwerkerkarten und Ihre Bedeutung

Typ	Symbol
Gerber	Sichelmesser
Lederer	Schere
Bergbau	Hufeisen
Schreiner	Säge

56. Erläuterung einer Regel:

Man kann in der Bewegung Heere in beliebiger Größe zusammenziehen und zusammen bewegen, danach wieder abspalten, so dass am Ende der Bewegung die Grenze von 100000 Raumpunkten nicht überschritten wird. Ohne Abspaltung wird am Ende des Spielzuges das Heer an die Höchstgrenze angepasst. Siehe dazu:

1.8: „Die Höchstgrenze von 100000 Raumpunkten pro Gemark darf am Ende des Spielzuges nicht überschritten werden.“

57. Erläuterung einer Regel:

Erläuterung einer Regelanfrage:

Trifft ein Heer in der Bewegung auf ein gegnerisches Heer so wird die Bewegung beendet, außer es wird „überrannt“

5.5: „Zum Nahkampf kommt es, wenn ein oder mehrere Heere in eine Gemark ziehen, in dem ein oder mehrere gegnerische Heere stehen.“

58. Überarbeitung Tabellenanhang Tabelle 3 und 5 (gefixt auf Treffen 06.06.2015)

59. 1.8 Heere und Flotten (gefixt auf Treffen 06.06.2015)

Auf Anfrage muss offengelegt werden, welcher Charakter durch welche Figur symbolisiert wird.

60. 3.4 Durchführung der Spielzüge (gefixt auf Treffen 06.06.2015)

Änderung aufgrund des Wunsches des Rat der Grauen:

Die Spielzeit beginnt täglich um 10.00 Uhr (sofern die technischen Voraussetzungen dafür gegeben sind) mit der Eröffnung oder der Übergabe der Fahne (sofern noch nicht erfolgt) und endet um 22.00 Uhr mit der Abgabe des letzten Reiches, welches seinen Zug vor 22.00 Uhr beenden kann (20 min Regel), d.h. ein Reich bekommt spätestens um 21.40 Uhr die Fahne übergeben (um den Zug noch bis 22.00 Uhr machen zu können). Eine Auswertung nach 22.00 Uhr (also auch z.B. Zauberduelle) findet nur in Absprache mit allen betroffenen Parteien statt. Ansonsten erfolgt diese zu Beginn des nachfolgenden Tages (also ab 10.00 Uhr), die Fahne wird dann erst entsprechend nach Auswertung an das nächste Reich übergeben.

Am Samstag ist es im Ermessen der Spielleitung, das Spiel auch schon vor 22.00 Uhr zu beenden (z.B. an einem Zugende).“

61. 1.5.4 Bauwerk: Der Wall (gefixt auf Treffen 06.06.2015)

Jeder Wall hat eine Besatzung von 400 Kriegern und einem Heerführer, welche mit ihm gerüstet werden. Diese Wallbesatzung kann abgezogen werden, wenn die Gemark am Anfang des Zuges im eigenen Besitz ist. In diesem Fall verfällt das Bauwerk! Solange die ~~400-Krieger Besatzung~~ beim Wall bleiben können sie weder gebannt, noch zu anderen Truppen fusioniert werden.

Ein sonst nicht weiter verteidigter, gegnerischer Wall in der Ebene kann überwunden werden, indem man: Im ersten Monat an ihn heran zieht, im zweiten Monat über ihn hinweg zieht, wobei man die ~~400-Krieger Besatzung~~ nach 10:1 Überlegenheit bezwingen muss und in jedem Fall seine ganzen Bewegungspunkte verbraucht.

Ein Wall mit einem Heer dahinter, wird erst überwunden, wenn man das Heer hinter dem Wall vernichtet hat. Das angreifende Heer kämpft hierzu gegen das den Wall verteidigende Heer plus die ~~400-Krieger Besatzung~~. Das verteidigende Heer erhält für den Wall 50 GP.

Die Überwindung eines gegnerischen Walles, der sich zwischen zwei Feldern mit einer Höhenstufendifferenz von 1 oder hinter einem Fluß befindet, ist nicht möglich. Solche Wälle können erst nach der Zerstörung durch Fernkampfwaffen im darauffolgenden Zug überquert werden!

Wird eine Gemark mit einem Wall erobert, so wechselt der Wall mit der ~~400-Krieger Besatzung~~, wie alle anderen Bauwerke auf dieser Gemark, den Besitzer.

62. 5.1 Der Fernkampf (gefixt auf Treffen 27.05.2016)

Zauberer und Charaktere, die sich bei einem Heer befinden, sterben, wenn das Heer durch Fernkampfwaffen vernichtet wird, Zauberercharaktere führen eine Notteleportation durch.

63. Redaktionelle Regelüberänderung (gefixt auf Treffen 27.05.2016)

Anderes Layout für „Beispiel“ und „Erläuterung“ (aus Errata und neue) im Regeltext eingefügt.

62. 4.3 Transport und Ladung (gefixt auf Treffen 27.05.2016)

~~Ein Landheer das transportiert hat 9 BP und bewegt sich wie ein Heer mit LKP. Transportiert werden Gefangene,~~

~~Goldstücke (mehr als 50.000 GS), Handelsgüter oder ähnliches.~~

Einem Heer kann Ladung zugeordnet werden. Als Ladung gelten Gefangene, Goldstücke, Handelsgüter oder ähnliches. Ladung verbraucht keine Raum-, bzw. Transportpunkte (d.h. es kann beliebig viel geladen werden).

Ein Landheer, welches Ladung mit sich führt, muss dieses „transportieren“ und hat somit nur noch 9 BWP zur Verfügung (ausgenommen davon ist eine Ladung von weniger als 50.000 GS).

63. 5.8.2 Beute zur See (gefixt auf Treffen 27.05.2016)

Anteilig von der Überlegenheit der Heeresstärke ~~werden Goldladungen~~ wird Ladung gekapert.

10 : 1	=	100%
9 : 1	=	90%
8 : 1	=	80%

ect.

64. 5.8.3 Beute zu Land (gefixt auf Treffen 27.05.2016)

Der Gewinner kann die mitgeführte Ladung aller vernichteten Heere (egal ob eigene, alliierte oder feindlich) als eigene Ladung weiter führen, wobei die Art der Ladung (z.B. „Besondere Einnahmen“) bestehen bleibt.

65. Überarbeitung Tabellenanhang Tabelle 9 (gefixt auf Treffen 27.05.2016)

Verschiedene Varianten mit Ergebnis: „~~Gefangennahme des C-Zauberers o. Adligen/Ziv bei verlorenen Nahkampf~~“, eingetragen. (Siehe dazu 5.4: „...Notteleportation bei Charakterzauberern...“)

66. 3. Spielablauf (gefixt auf Treffen 28.05.2016)

Am Ende des Spielzuges (SZ) werden Schenkungen und Verkäufe überschrieben. Das verschenkende Reich bekommt die Schenkung am Ende des Zuges abgezogen, das beschenke Reich erhält ~~die Schenkung am Ende (!) des nächsten Zuges (bei Zugauswertung)~~ sofort gutgeschrieben, darf allerdings diese in seinem folgenden Zug nicht bewegen (gleich ob es sich um Ladung oder Rüstgüter handelt).

67. 3.2.2 sonstige Einnahmen (gefixt auf Treffen 28.05.2016)

Einnahmen aus Verkäufen:

Hierunter fallen Einnahmen durch den Verkauf von P, S, ~~Gefangenen~~, und Fernkampfwaffen aller Art, Gelände oder sonstigem.

Schenkungen:

Verschenkt werden dürfen Pferde, Schiffe, ~~Gefangene~~, Fernkampfwaffen und Gelände incl. Bauwerken und Rüstorten, sowie Gold.

...

Verkäufe und Schenkungen aller Art werden am Ende des Zuges übertragen und vom eigenen Kapital abgezogen und ~~erst am Ende des nächsten Zuges sofort~~ dem Empfänger gutgeschrieben, sofern die Reiche Reichsgebietsteile besitzen, die direkt aneinandergrenzen und in denen sich je ein Rüstort befindet - oder bei Reichen ohne gemeinsame Grenzen in das Reichsgebiet des Empfängers TRANSPORTIERT wurden. (siehe 4.3)

68. 6.1 Handel / Schenkung (gefixt auf Treffen 28.05.2016)

Auch bei dieser Regel ist zu beachten, dass sich alle gehandelten Rüstgüter nur einmal pro Monat bewegen, also nur von einem Handelspartner ~~im betreffenden Monat~~ bewegt werden können ~~Siehe dazu 3.: Das verschenkende Reich...~~

69. 5 Der Kampf (gefixt auf Treffen 28.05.2016)

Bei allen folgenden Kampfbregeln ist die Grundaussage zu berücksichtigen, dass der letzte/einzige HF der einem Heer zugeordnet ist, erst bei 100% Schaden stirbt (also erst stirbt wenn sein Herr nicht mehr besteht).

70. 8 Das Wagenrennen (gefixt auf Treffen 28.05.2016)

Jeder überlebende Teilnehmer erhält für die Teilnahme ~~am Wagenrennen +1 GP~~ am Halbfinale 0,5 GP und für die Teilnahme am Finale weitere 0,5 GP gutgeschrieben.

71. 1.4.1 Teleportation mit Rüstgütern (gefixt auf Treffen 28.05.2016)

Er verkürzt pro 5000 Raumpunkte zu transportierender Rüstgüter die zuvor angegebene Reichweite um je eine Gemark und kostet pro 5000 Raumpunkte 2 Punkte Zauberkraft ~~pro Feld~~.

