

Name des Reiches:

Die Gilde

Name der Hauptstadt:

Ellil



WAPPEN FEHLT!!!

Heerführer:

Giacomo Sperone

Ratsherr

Atila Dalgic

WAPPEN FEHLT!!!

Heerführer:

Tare Karidia (Pragon Trafal)

Ratsherr

Andreas Stichelmann

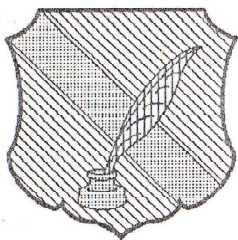
Name des Reiches:

Die Gilde

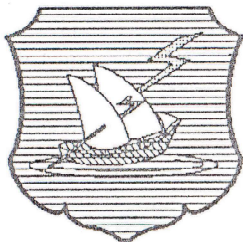
Name der Hauptstadt:

Ellil

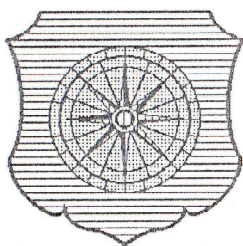
1995



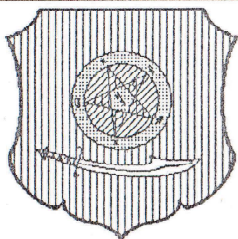
Heerführer: Herald K. MacRoth
Ratsherrin / Herodline
Wiebke Graupner
Im Beind 21
69126 Heidelberg
Tel.: 06221 - 30 32 04



Heerführer: Gerome de Balzac
Ratsherr / Wagenlenker
Ulrich Heine
Celler Heerstr. 10
38114 Braunschweig
Tel.: 0531- 574532



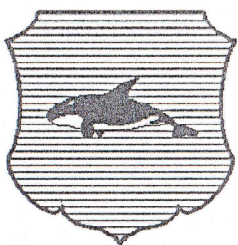
Heerführer: Richard Margan
Ratsherr
Massi Marangio
In der Veronikastr. 25
38529 Salzgitter
Tel.: 05341 - 3 56 29



Zauberer: Engens Runenfried
Hexenmeister
Christian Czupalla
In der Kreuzstr. 83
38118 Braunschweig

WAPPEN FEHLT!!!

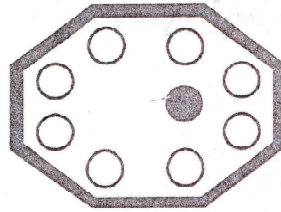
Zauberer: Henry Goldpfennig
Priester des Abrahams
Dieter Jurmann-Staar
Emsstr. 9a
38120 Braunschweig
Tel.: 0531- 84 61 70



Zivilist: Cassandra Viajant Por Tierra Y Por Mar
Händlerin
Anja Kochinke
Im Tale 17
38259 Salzgitter
Tel.: 05341 - 39 15 17

WAPPEN FEHLT!!!

Heerführer: Eric Elba
Ratsherr
Martin Klonnek



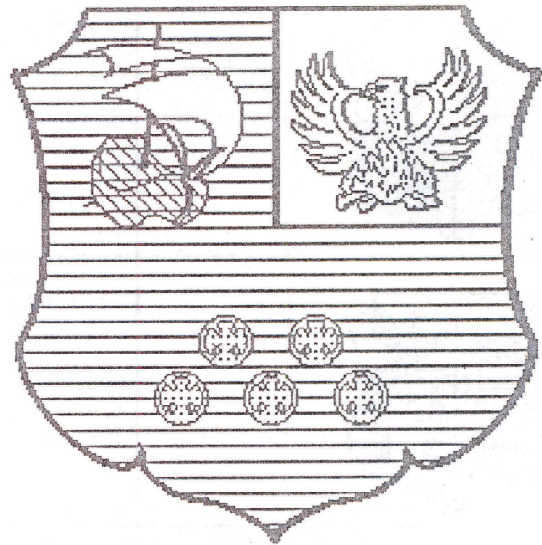
Lage des Reiches:

Position der Hauptstadt:

Name der Hauptstadt: Ellil

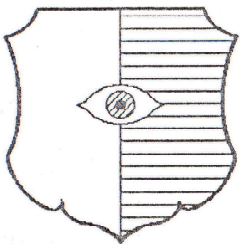
Wappen des Reiches Die Gilde

Wappenfarbe : Blau
Helmdecke außen : -
Helmdecke innen : -
Wappensymbol : Schiff und Münzen
Symbol : -
Motto : Händler
Deutung : -

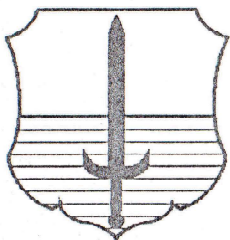


Kultur:

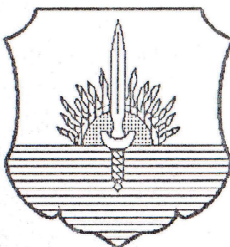
Zusammenschluß verschiedener Völker zu einem Handelsvolk. Eintritt in Erkenfara durch ein Dimensionstor mittels Kristallschiff. Anbieten von diversen Dienstleistungen. Anhänger des Gottes Abraham.



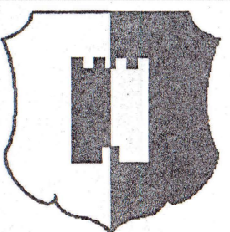
Herrscher: Sorada Nimir
Handelsprinzessin
Pia Staar
Emsstr. 9a
38120 Braunschweig
Tel.: 0531 - 84 61 70



Festungsherr: Arcon ay'mhara
Seemeister
Heiko Rieger
Kreuzstr. 83
38118 Braunschweig



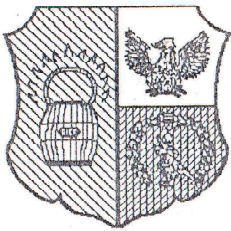
Stadthalter: Xavier Pentragon
Gildenmeister
Knut Fuhrmann
Wärdenweg 20
38108 Braunschweig
Tel.: 0531 - 35 20 48



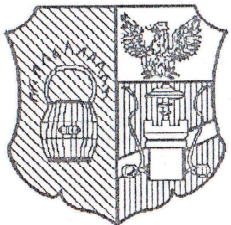
Burgherr: Gotthilf Fugger
Schatzmeister
Andreas Hahn
Görlitzstr. 8
38124 Braunschweig
Tel.: 0531 - 60 29 69

Name des Reiches:
Atvallon

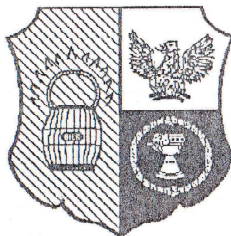
Name der Hauptstadt:
Calemot



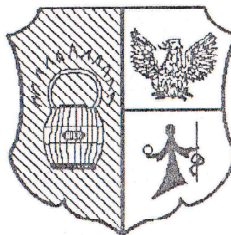
Heerführer: Tristan von Kellogs, Alligator
Martin Walter
Taunusstrasse 40
65817 Eppstein / Ts.
Tel.: 0 61 98 - 89 73



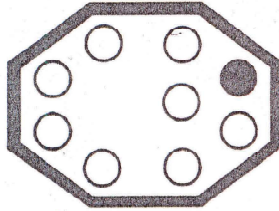
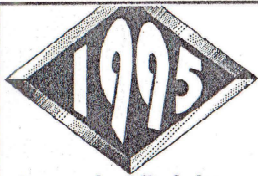
Heerführer: Hightower, Alligator
Rudolf Wietschorke
Peracherstraße 75
84480 Burghausen
Tel.: 0 86 77 - 6 44 80



Zauberer: Isolde von Wuetebix, Kultivator
Astrid Witzmann
Flurscheidenweg 20
65936 Frankfurt am Main
Tel.: 0 69 - 34 63 44



Zauberer: Huga Nocreac von Stonedhedge, Simulator
Melanie Koch
Wasgaustrasse 32
60489 Frankfurt am Main
Tel.:



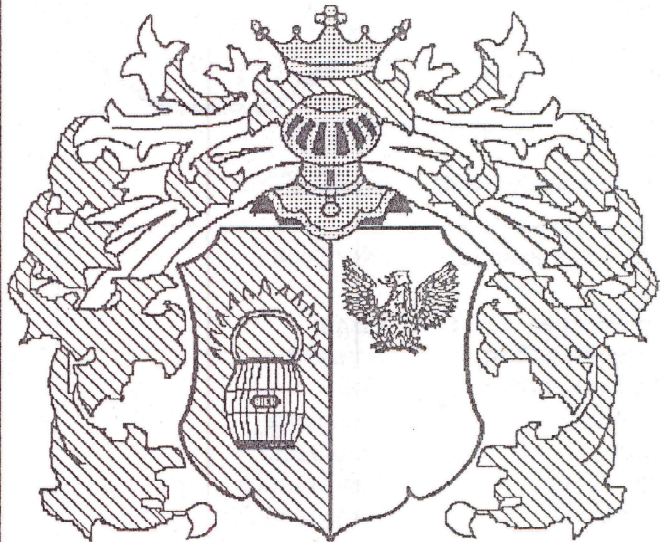
Lage des Reiches:

Position der Hauptstadt: 1204 / 21

Name der Hauptstadt: *Calemot*

Wappen des Reiches *Avallon*

Wappenfarbe : Hellgrün
Helmdecke außen : Hellgrün
Helmdecke innen : Silber
Wappensymbol : Das Heilige Faß
Symbol : -
Motto : Forever Bright
Deutung : Ohne Worte...



Kultur:

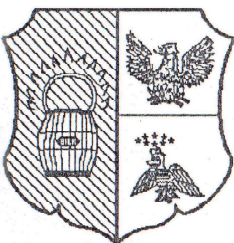
Perisierte Artusgemeinschaften unter dem Alkoholverstärkten Einfluß des Herrn der Augenringe



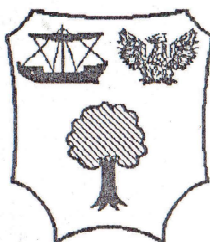
Herrscher: *Tschierhill Brancreac von Camelot, Elevator*
Karsten Tschierschke

60489 Frankfurt am Main
Tel.: 0 69 - 78 92 463

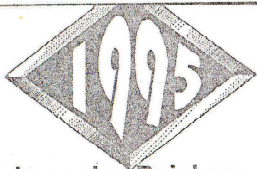
Festungsherr:



Stadthalter: *Kardamon Pancreac von Suffer, Vibrator*
Thomas Krentz
Flandernring 1
61197 Florstadt / Staden
0 60 35 - 73 72



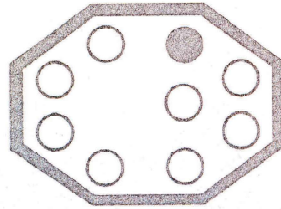
Burgherr: *Don Rodriguez el Valdez von Talima*
Christian Garrido Maisch
Berliner Str. 27
65719 Hofheim im Taunus



Lage des Reiches:

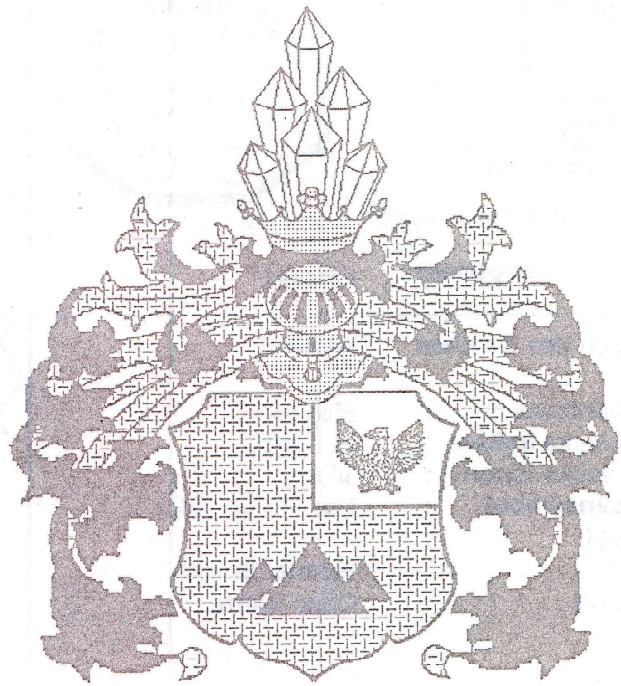
Position der Hauptstadt: 1203 / II

Name der Hauptstadt: Herdfeste



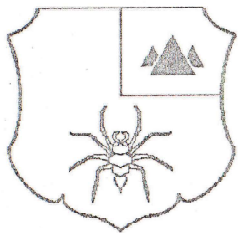
Wappen des Reiches Northheim

Wappenfarbe : Grau
Helmdecke außen : Schwarz
Helmdecke innen : Grau
Wappensymbol : Drei Berge
Symbol : Bergkristall
Motto : Steinfreunde
Deutung : Urgestein

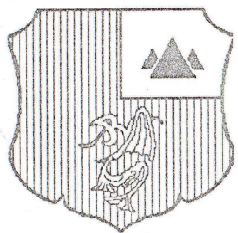


Kultur:

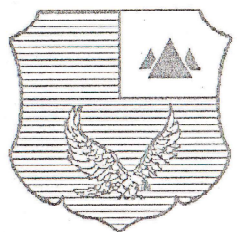
Religiös geprägtes Reich, von Edlen einer Bruderschaft um magische Zirkel, deren Kern Herzsteine sind, geführt. Zentrumsorientiert und auf die vereinigenden Steine konzentriert.



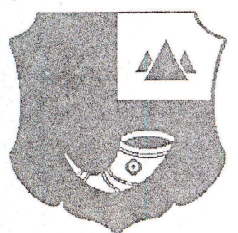
Herrscher: Narajana
Dietmar Untersweg
Walsweg 49
A-6700 Bludenz
Tel.: 0043-5552-66 0 99



Festungsherr: Helvegr
Günter Jursnik
Röblingweg 3
80937 München
Tel.:



Stadthalter: Kvonar
Armin Lenz
Riedbachstrasse 1
88316 Isny im Allgäu
Tel.: 0 75 62 - 46 70



Burgherr: Betha Lenz
Riedbachstraße 1
88316 Isny im Allgäu
Tel.: 07562 -4670

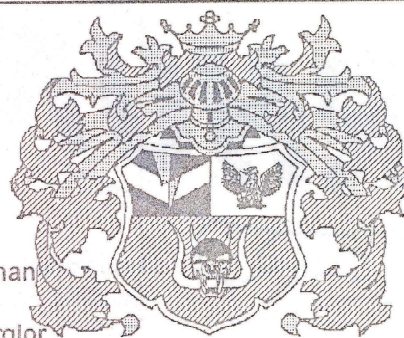
RHÛN

Hauptstadt	503-28	Enangor
Festung	602-40	Alvawiek
Festung	603-46	Rydargh Or
Festung	605-19	Caer Apenac
Festung	605-30	Akanan
Festung	803-10	Cilguri
Festung	804-1	Tec Messar
Stadt	302-25	Múdra
Stadt	403-18	Chondor
Stadt	504-24	Monte Cherie



		von	nach	in
Wall	504-6	504-11		
Wall	504-6	504-12		
Wall	504-7	504-12		
Wall	504-10	504-16		
Wall	504-24	504-16		
Wall	504-24	504-25		
Wall	504-24	504-32		
Wall	504-25	504-32		
Wall	604-31	504-15		
Wall	605-10	605-16		
Wall	605-10	605-17		
Wall	605-11	605-17		
Wall	605-19	605-12		
Wall	605-19	605-13		
Wall	605-19	605-18		
Wall	605-19	605-20		
Wall	605-19	605-26		
Wall	605-19	605-27		
Wall	605-30	605-29		
Wall	605-30	605-37		
Wall	605-30	706-1		
Wall	605-30	706-5		
Kaianlage	605-19	605-27		
Brücke	302-17	302-25		
Brücke	402-27	402-28		
Brücke	504-7	504-12		
Brücke	504-9	504-15		
Straße	302-16	302-25	302-24	
Straße	603-23	503-14	503-9	
Straße	503-9	503-21	503-14	
Straße	503-14	503-29	503-21	
Straße	503-21	503-30	503-29	
Straße	503-36	503-30	503-29	
Straße	503-29	603-44	503-30	
Straße	503-29	503-42	503-36	
Straße	503-36	503-47	503-42	
Straße	503-42	504-3	503-47	
Straße	503-47	504-7	504-3	
Straße	503-47	504-9	504-4	
Straße	504-3	504-12	504-7	
Straße	504-4	504-15	504-9	
Straße	504-7	504-18	504-12	
Straße	504-9	504-22	504-15	
Straße	504-12	504-25	504-18	
Straße	504-15	504-30	504-22	
Straße	504-18	504-32	504-25	
Straße	504-28	504-30	504-29	
Straße	504-22	605-5	504-30	
Straße	602-40	603-1	602-45	
Straße	602-45	603-5	603-1	
Straße	603-1	603-10	603-5	
Straße	603-5	603-16	603-10	
Straße	603-10	603-23	603-16	
Straße	603-16	503-9	603-23	
Straße	503-30	603-45	603-44	
Straße	603-44	603-46	603-45	
Straße	504-30	605-11	605-5	
Straße	605-5	605-18	605-11	
Straße	605-11	605-19	605-18	

EOGANACHTA



Hauptstadt	404-40	Caer Brayghan
Festung	304-8	Caer Arr
Festung	606-1	Caer Nosferglor
Festung	202-25	Caer Droughtier
Stadt	303-25	Caer Laeberock
Stadt	102-48	Caer ??
Burg	606-11	Caer ??
Burg	505-38	Caer ??

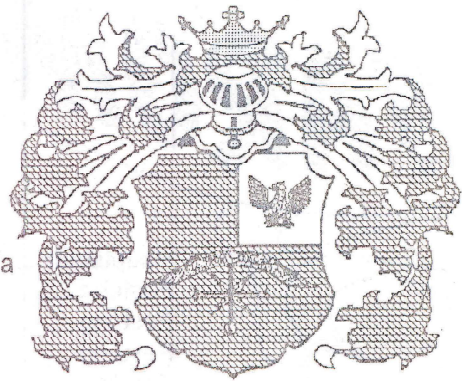
	von	nach	in
Straße	303-46	304-8	304-3

Wall	104-8	104-9
Wall	304-8	304-14
Wall	304-9	304-14
Wall	304-9	304-15
Wall	304-13	304-14
Wall	304-13	304-20
Wall	304-19	304-20
Wall	304-19	304-26
Wall	304-19	304-27
Wall	404-31	304-15
Wall	404-31	404-38
Wall	404-32	404-38
Wall	404-39	404-38

Wall	404-39	404-44
Wall	404-39	404-45
Wall	606-1	605-45
Wall	606-2	605-45
Wall	606-2	605-46
Wall	606-2	606-3
Wall	606-2	606-7
Wall	606-6	606-7
Wall	606-6	606-12
Wall	606-11	606-12
Wall	606-11	606-17
Wall	606-11	606-18

Brücke	303-21	303-29
Brücke	304-8	304-3
Brücke	304-8	304-13

THEOSTELOS

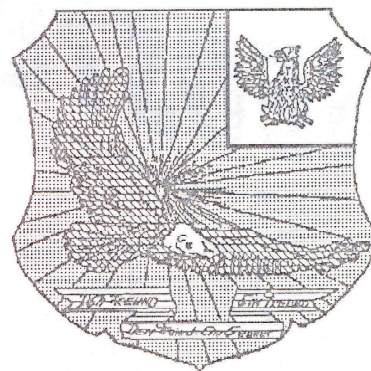


Hauptstadt	406-29	Theosophia
Festung	204-37	Nuridat
Festung	707-23	Askatia
Festung	607-33	Carmoth
Stadt	306-25	Laion
Stadt	406-17	Mank Ees
Burg	105-4	Maringola

Wall	105-4	104-47
Wall	105-4	104-48
Wall	105-4	105-3
Wall	105-4	105-8
Wall	105-4	105-9
Wall	506-24	506-25
Wall	506-32	506-25
Wall	506-32	506-33

Brücke	306-36	306-37
Brücke	307-20	307-21

YAROMO



Hauptstadt	508-48		Xeria
Festung	608-45		Xandy
Festung	609-13		Xarstein
Festung	708-22		Xolvía
Festung	709-28		Xixa
Festung	807-44		Xamany
Stadt	207-7		Xedoxil
Stadt	408-22		Xetin
Stadt	609-3		Xavia
Burg	308-29		Xantippe
Burg	509-47		Xox
Burg	908-31		Xölfensturm

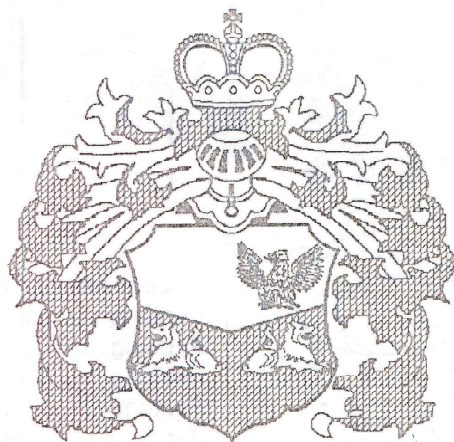
Wall	608-33		608-34
Wall	608-40		608-34
Wall	608-40		608-41
Wall	608-40		608-46
Wall	608-45		608-46
Wall	608-45		609-2
Wall	608-47		608-46
Wall	608-47		608-41
Wall	608-47		608-42
Wall	608-47		608-48
Wall	609-3		608-46
Wall	609-3		609-2
Wall	609-3		609-7
Wall	609-3		609-8
Wall	609-4		608-48
Wall	609-4		609-8
Wall	609-4		609-9
Wall	609-4		709-23
Wall	609-13		609-8
Wall	609-13		609-14
Wall	609-20		609-14
Wall	609-20		609-21
Wall	609-20		609-28
Wall	609-27		609-28
Wall	707-46		707-41
Wall	707-46		707-45
Wall	707-46		707-47
Wall	707-46		708-2

Wall	707-46		708-1
Wall	708-21		708-14
Wall	708-21		708-15
Wall	708-21		708-20
Wall	708-21		708-28
Wall	708-29		708-28
Wall	708-29		708-36
Wall	708-29		708-37
Wall	807-38		807-31
Wall	807-38		807-39
Wall	807-45		807-39
Wall	807-45		807-40
Wall	807-45		807-46
Wall	808-2		807-46
Wall	808-35		808-27
Wall	808-35		808-34

Brücke 307-20 307-21

	von	nach	in
Straße	608-44		508-37
Straße	508-30		508-43
Straße	508-37		508-48
Straße	408-22		508-45
Straße	508-44		508-46
Straße	508-45		508-47
Straße	508-46		508-48
Straße	608-45		508-22

U.K. V. DJABALAR

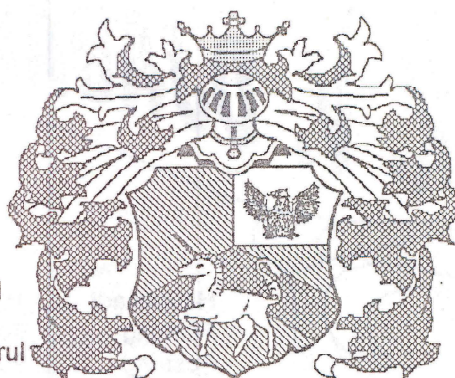
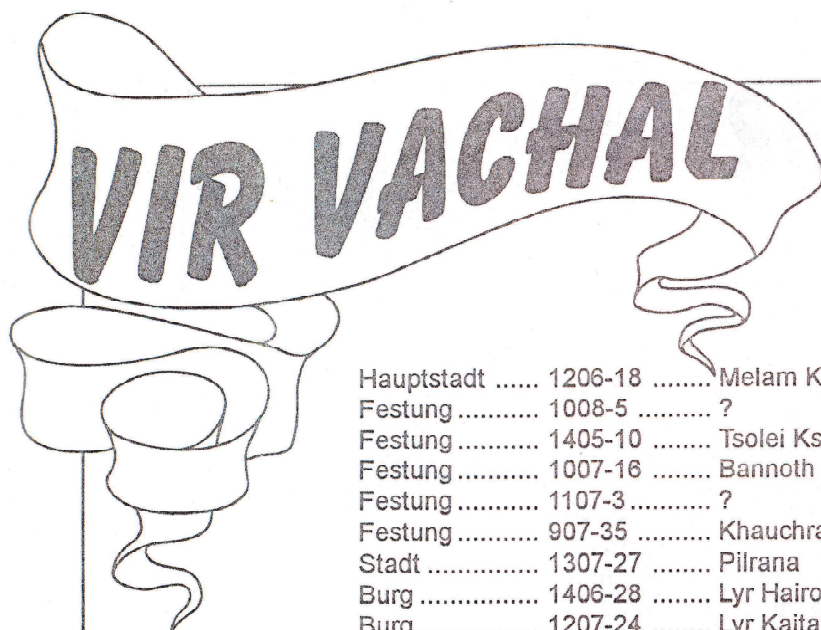


Hauptstadt 1009 - 4 Athibulus
 Festung 908 - 1 Morkai
 Festung 909 - 35 Tarantuga
 Festung 1208 - 11 ?
 Stadt 909 - 4 Dir Nakaan
 Stadt 1109 - 2 Thruethal
 Burg 1207 - 33 Firle-Fanta
 Burg 1208 - 6 ?
 Burg 1208 - 45 ?

Wall 908 - 1 807 - 30
 Wall 908 - 1 907 - 44
 Wall 908 - 1 908 - 5
 Wall 909 - 27 909 - 34
 Wall 909 - 27 909 - 19
 Wall 909 - 27 909 - 20
 Wall 909 - 27 909 - 26
 Wall 909 - 27 909 - 28
 Wall 909 - 35 909 - 41
 Wall 909 - 35 909 - 34
 Wall 909 - 35 909 - 42
 Wall 909 - 35 909 - 36
 Wall 909 - 35 909 - 28

Brücke 1208 - 25 1208 - 26
 Brücke 1208 - 39 1208 - 45

Müllkippe 1207 - 34



Hauptstadt 1206-18 Melam Kel
 Festung 1008-5 ?
 Festung 1405-10 Tsolei Ksarul
 Festung 1007-16 Bannoth
 Festung 1107-3 ?
 Festung 907-35 Khauchrach
 Stadt 1307-27 Pilrana
 Burg 1406-28 Lyr Hairon
 Burg 1207-24 Lyr Kaitar t'Xoth

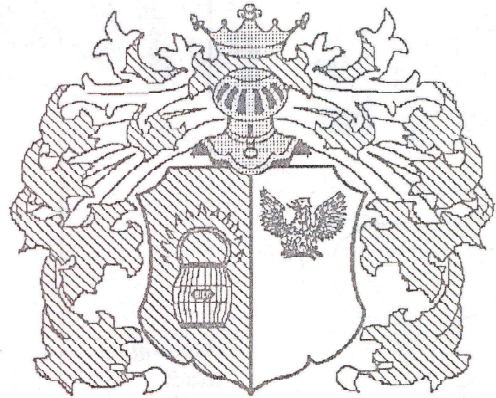
				von	nach	in
Wall	1305-16	1305-17	9990-20			
Wall	1305-24	1305-17		Straße	1007-45	1008-5
Wall	1305-24	1305-25		Straße	1107-3	1106-48
Wall	1008-1	1007-45		Straße	1106-47	1206-16
Wall	907-35	907-42		Straße	1206-18	1206-13
Wall	1007-16	907-43		Straße	1206-12	1206-14
				Straße	1206-13	1206-15
Brücke	1206-17	1206-18		Straße	1206-14	1305-38
Brücke	1405-25	1405-32		Straße	1106-48	1206-17
				Straße	1206-16	1206-18
Kai-Anlagen	907-35	907-42		Straße	1206-15	1305-39
Kai-Anlagen	1007-16	907-43		Straße	1305-38	1305-40
				Straße	1305-39	1305-41
				Straße	1305-40	1305-42
				Straße	1305-41	1305-43
				Straße	1305-42	1405-10
				Straße	1405-10	1405-25
				Straße	1405-17	1405-32
				Straße	1405-25	1405-39
				Straße	1405-32	1405-45
				Straße	1405-39	1406-2
				Straße	1405-45	1406-7
				Straße	1406-2	1406-13
				Straße	1406-7	1406-20
				Straße	1406-13	1406-28

DIE GILDE



Festung 1006-32 ?
Stadt 1006-38 ?
Burg 1006-31 ?
Burg 907-22 ?

AVALLON



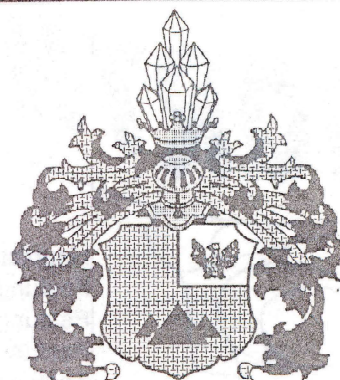
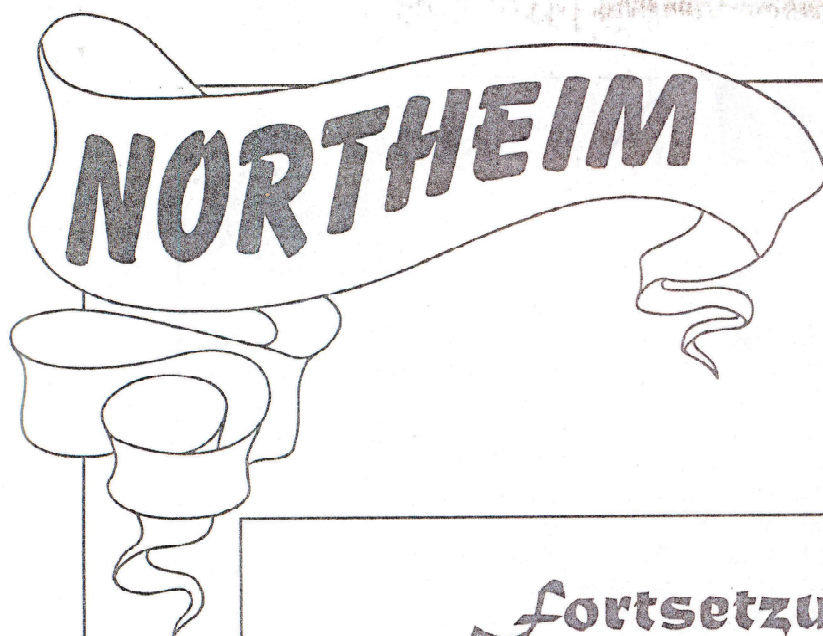
Hauptstadt 1204 - 21 Camelot
 Festung 905 - 2 Tullamore
 Festung 1005 - 2 ?
 Festung 1005 - 31 Ballantin
 Festung 1104 - 38 Camelfort
 Festung 1105 - 33 Dunsinane
 Festung 1204 - 25 Truro
 Festung 1403 - 44 Tinayel
 Burg 1402 - 40 Fintere

Wall 1004 - 45 1005 - 2
 Wall 1005 - 2 1005 - 1
 Wall 1005 - 2 1005 - 3
 Wall 1005 - 2 1005 - 6
 Wall 1005 - 2 1005 - 7
 Wall 1005 - 2 1004 - 46
 Wall 1005 - 31 906 - 9
 Wall 1005 - 31 906 - 15
 Wall 1005 - 31 1005 - 23
 Wall 1005 - 31 1005 - 24
 Wall 1005 - 31 1005 - 32
 Wall 1005 - 31 1005 - 38
 Wall 1104 - 39 1104 - 32
 Wall 1104 - 45 1105 - 1
 Wall 1104 - 45 1104 - 44
 Wall 1105 - 6 1105 - 1
 Wall 1105 - 6 1105 - 12
 Wall 1204 - 21 1204 - 28
 Wall 1204 - 21 1204 - 29
 Wall 1204 - 25 1204 - 33
 Wall 1303 - 11 1303 - 10
 Wall 1303 - 12 1303 - 6
 Wall 1303 - 44 1204 - 30
 Wall 1303 - 45 1304 - 1
 Wall 1304 - 3 1304 - 4
 Wall 1403 - 44 1404 - 1
 Wall 1403 - 44 1304 - 30
 Wall 1403 - 45 1404 - 1

Brücke 1304 - 3 1304 - 4

Kai-Anlagen 1005 - 2 1005 - 3
 Kai-Anlagen 1005 - 31 1005 - 32
 Kai-Anlagen 1104 - 45 1105 - 1
 Kai-Anlagen 1105 - 1 1105 - 6

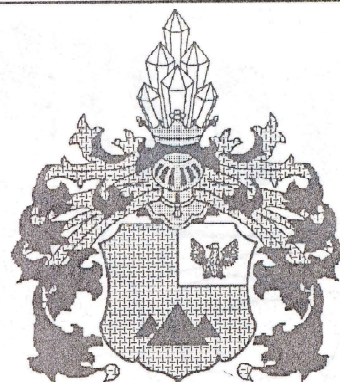
	von	nach	in
Straße	1005 - 2	1005 - 11	1005 - 6
Straße	1005 - 6	1005 - 17	1005 - 11
Straße	1005 - 11	1005 - 24	1005 - 17
Straße	1005 - 17	1005 - 31	1005 - 24
Straße	1104 - 38	1104 - 41	1104 - 40
Straße	1104 - 40	1104 - 42	1104 - 41
Straße	1104 - 41	1104 - 43	1104 - 42
Straße	1104 - 42	1104 - 44	1104 - 43
Straße	1104 - 43	1204 - 10	1104 - 44
Straße	1104 - 40	1105 - 1	1104 - 45
Straße	1105 - 6	1105 - 8	1105 - 7
Straße	1105 - 7	1105 - 9	1105 - 8
Straße	1105 - 8	1204 - 31	1105 - 9
Straße	1105 - 6	1105 - 19	1105 - 12
Straße	1105 - 19	1105 - 8	1105 - 13
Straße	1105 - 12	1105 - 26	1105 - 19
Straße	1105 - 19	1105 - 33	1105 - 26
Straße	1104 - 44	1204 - 17	1204 - 10
Straße	1204 - 17	1204 - 25	1204 - 17
Straße	1204 - 27	1204 - 25	1204 - 26
Straße	1204 - 26	1204 - 28	1204 - 27
Straße	1204 - 27	1204 - 29	1204 - 28
Straße	1204 - 28	1204 - 30	1204 - 29
Straße	1204 - 29	1304 - 1	1204 - 30
Straße	1204 - 32	1105 - 9	1204 - 31
Straße	1204 - 25	1204 - 31	1204 - 32
Straße	1204 - 30	1304 - 2	1304 - 1
Straße	1303 - 6	1303 - 19	1303 - 12
Straße	1303 - 12	1303 - 27	1303 - 19
Straße	1303 - 27	1303 - 42	1303 - 35
Straße	1303 - 35	1303 - 48	1303 - 42
Straße	1303 - 19	1303 - 35	1303 - 27
Straße	1304 - 1	1304 - 3	1304 - 2
Straße	1304 - 2	1304 - 4	1304 - 3
Straße	1304 - 3	1403 - 23	1304 - 4
Straße	1304 - 4	1403 - 31	1403 - 23
Straße	1403 - 23	1303 - 42	1303 - 48
Straße	1403 - 23	1403 - 38	1403 - 31
Straße	1403 - 31	1403 - 44	1403 - 38



Fortsetzung:

	von	nach	in	nach
Straße ...	1203-16	1203-18	1203-17 .	1203-24
Straße ...	1203-17	1203-19	1203-18 .	1203-11
Straße ...	1203-17	1203-31	1203-24	
Straße ...	1203-18	1203-20	1203-19	
Straße ...	1203-19	1203-14	1203-20 .	1203-21
Straße ...	1203-20	1203-14	1203-21 .	1203-22
Straße ...	1203-21	1302-44	1203-22	
Straße ...	1203-22	1302-45	1302-44 .	1303-1
Straße ...	1203-24	1104-15	1203-31 .	1203-23
Straße ...	1203-31	1104-21	1104-15	
Straße ...	1203-35	1202-48	1202-42	
Straße ...	1302-21	1401-44	1302-22	
Straße ...	1302-22	1401-45	1401-44	
Straße ...	1302-27	1302-22	1302-21	
Straße ...	1302-27	1302-21	1302-28	
Straße ...	1302-34	1302-28	1302-27	
Straße ...	1302-40	1302-27	1302-34	
Straße ...	1302-44	1302-40	1302-45 .	1303-1
Straße ...	1302-45	1302-34	1302-40	
Straße ...	1303-1	1303-12	1303-6 ...	1303-11
Straße ...	1401-44	1401-40	1401-45	

NORTHEIM



Hauptstadt:	1203-11	Herdfeste
Festung	903-30	Dun-Durlus-Drohea
Festung	1002-10	Dun-Caistean-Ard
Festung	1003-22	Cathair-Na-Mart
Festung	1004-9	Dun-Caistean-Door
Festung	1004-28	Dun-Caistean-Ann
Festung	1004-37	Dun-Caistean-Nayr
Festung	1102-42	Cathair-Na-Muinechan
Festung	1103-17	Cathair-Na-Biona
Festung	1103-41	Cara-Droma-Ruisgh
Festung	1202-21	Cathair-Na-Kavonar
Festung	1303-1	Dun-Durlus-Helvegr
Festung	1401-40	Ath-Dara
Stadt	1202-45	Dun-Caistean-Clua
Burg	804-3	Dun-Durlus-Rhu
Burg	1104-21	Dun-Caistean-Wargr

Wall	903-29	903-21
Wall	903-29	903-22
Wall	903-29	903-36
Wall	903-30	903-22
Wall	903-30	1003-1
Wall	903-30	1003-5
Wall	903-37	903-36
Wall	903-37	903-43
Wall	903-37	1003-5
Wall	1002-10	1002-5
Wall	1002-10	1002-11
Wall	1004-28	1004-20
Wall	1004-28	1004-21
Wall	1004-28	1004-27
Wall	1004-28	1004-29
Wall	1004-28	1004-35
Wall	1004-28	1004-36
Wall	1004-37	1004-30
Wall	1004-37	1004-29
Wall	1004-37	1004-36
Wall	1004-37	1004-43
Wall	1004-37	1104-10
Wall	1004-37	1104-5
Wall	1104-20	1104-28

Kai-Anlage	1003-22	1003-15
Kai-Anlage	1004-9	1004-14
Kai-Anlage	1004-37	1004-29
Kai-Anlage	1103-17	1103-24
Kai-Anlage	1103-41	1103-40
Kai-Anlage	1104-28	1004-29
Kai-Anlage	1202-21	1202-14
Kai-Anlage	1401-40	1401-33

Brücke	1103-26	1103-34
Brücke	1203-5	1203-10
Brücke	1401-40	1401-45

	von	nach	in	nach
Straße ...	1003-22	1103-5	1003-30	1102-44
Straße ...	1003-30	1103-11	1103-5	
Straße ...	1102-44	1102-46	1102-45	
Straße ...	1102-45	1003-22	1102-44	1003-30
Straße ...	1102-45	1102-47	1102-46	
Straße ...	1102-46	1102-42	1102-47	1102-48
Straße ...	1103-5	1103-17	1103-11	1103-18
Straße ...	1103-11	1103-26	1103-18	1103-17
Straße ...	1103-16	1004-9	1103-23	
Straße ...	1103-17	1103-29	1103-16	
Straße ...	1103-18	1103-34	1103-26	
Straße ...	1103-26	1103-41	1103-34	
Straße ...	1103-41	1103-48	1103-42	1103-43
Straße ...	1103-42	1203-10	1103-43	
Straße ...	1103-42	1203-16	1103-48	1203-23
Straße ...	1103-48	1203-17	1203-16	1203-10
Straße ...	1103-48	1203-31	1203-23	
Straße ...	1202-23	1102-42	1102-48	1102-47
Straße ...	1202-23	1202-38	1202-31	
Straße ...	1202-31	1102-48	1202-23	
Straße ...	1202-31	1202-44	1202-38	
Straße ...	1202-35	1202-21	1202-28	
Straße ...	1202-38	1202-45	1202-44	1203-1
Straße ...	1202-41	1202-28	1202-35	1202-42
Straße ...	1202-42	1203-4	1202-48	
Straße ...	1202-46	1202-35	1202-41	
Straße ...	1202-48	1203-9	1203-4	
Straße ...	1203-1	1202-46	1203-2	
Straße ...	1203-2	1202-41	1202-46	1202-45
Straße ...	1203-4	1203-14	1203-9	
Straße ...	1203-5	1203-2	1203-1	1202-44
Straße ...	1203-9	1203-21	1203-14	1203-22
Straße ...	1203-10	1203-1	1203-5	
Straße ...	1203-16	1203-5	1203-10	1103-43

STATISTIK

Des 58. Zuges

Die nachstehenden Daten beziehen sich auf den 56. Spielzug:

Reich	Zu-/Abnahme	Größe	Einnahme
Norheim	+ 3	480 KF	430.600
Avallon	- 14	329 KF	296.800
Vir Vachal	+ 8	461 KF	397.200
UKR	+ 1	317 KF	257.900
Yaromo	- 13	441 KF	344.600
Theostelos	- 12	386 KF	313.800
Eoganohta	+ 2	345 KF	294.200
Rhûn	+ 18	550 KF	455.900
Gilde	+ 7	7 KF	12.000

Die nachstehenden Daten beziehen sich auf den 58. Spielzug, aber nur Urreiche:

Auf Erkenfara stehen derzeit unter Waffen:

Krieger	1.240.794	+ 436.354
Pferde	38.893	+ 5.605
Reiter	366.894	+ 81.302
Schiffe	10.870	+ 100
Heerführer	88	+ 10
Zauberer A	88	+ 10
Zauberer B	6	+ 2
LKP	78	+ 48
SKP	54	+ 13
Wälle	154	
Straßen	151	
Brücken	16	
Kaianlagen	15	
Rüstortausbau	15	

Und nun die schönste Statistik (wer hat was wieviel und warum??)

	Zweitmeiste	Zweitniedrigste
Krieger	184.000	68.540
Pferde	9.890	0
Reiter	65.091	14.231
Schiffe	2.034	287
Heerführer	507	287
Zauberer A	17	6
Zauberer B	1	0
LKP	15	3
SKP	12	3
Wälle	28	7
Straßen	39	0
Brücken	3	1
Kaianlagen	4	0
Rüstortausbau	4	0

ZUR ABSTIMMUNG:

Alle 9 derzeit existierenden Reiche haben je eine Stimme.

Und um es gleich vorweg zu nehmen - ich lege meine Stimme **für** diese Regelergänzung ein!

Eine Karte vom jeweiligen Herrscher an mich genügt; soll aber bis spätestens Ostern bei mir eingetroffen sein, damit ich kurz danach mit dem letzten Kurzinfo das Ergebnis mitteilen kann und Ihr gegebenenfalls die Einnahmeherechnung und Neurüstung schon zu Hause vorbereiten könnt. Denn in dieser Zeitersparnis liegt schon einer, der Vorteile dieser Regelung. Und aus der spieltechnischen Handhabung heraus erwachsen noch mehr Vorteile.

Auch rufe ich all diejenigen auf, die dem **Ritterorden**, dem **Konzil der Magier** oder dem **Minnegericht** angehören sich schon vor dem Treffen auf Aktivitäten und Zeitgestaltungswünsche hin zu einigen und mir **vor Ostern** entsprechende Ergebnisse mitzuteilen.

Ansonsten möchte ich diese Gelegenheit nutzen, Euch noch an die Vorbestellung von Festzeltgarnituren und Getränken bei Mali erinnern.

Abschließend einen Vorschlag zum Zeitablauf 1996:

Donnerstag:

10⁰⁰ Uhr Begrüßung, Eröffnung

11⁰⁰ Uhr Spielbeginn, parallel ab 13⁰⁰ Uhr Minnegericht.

Freitag:

10⁰⁰ Uhr Spielbeginn, parallel ab 15⁰⁰ Uhr Wagenrennen,

ab 20⁰⁰ Uhr Konzil der Magier

Samstag:

10⁰⁰ Uhr Spielbeginn, ca. 16⁰⁰ Uhr Spielpause mit Ritterturnier und Siegerehrung;

18⁰⁰ Uhr erneuter Spielbeginn bis zum Abwinken.

Sonntag:

10⁰⁰ Uhr Abbau

13⁰⁰ Uhr Rat der Grauen Eminenzen

anschließend Abreise.

Also bis zum nächsten Mal,

Euer

Andy

SEID GEGRÜßT, IHR EDLEN DES PHOENIX UND ADLIGE ERKENFARAS!

Zunächst möchte ich mich für das verspätete Erscheinen dieses Infos entschuldigen. Denn dieses Mal war ich mit Abstand der letzte, der seinen Beitrag bei Saris-Be-Khan ablieferte. Doch durch die ausgiebige Pflege eines neuen Hobbys und meinen zusätzlichen Verpflichtungen konnte ich mir bislang keine ausreichende Zeit für Euch nehmen. Als kleinen Trost für das geduldige Warten gibt es dieses Mal eine aktuelle und **VERBINDLICHE** Bauwerkliste und die übliche Aufstellung der Rüstgüter.

Der sonstige Umfang dieses Infos ist ein Spiegel Eurer Begeisterung. Die Anfangseuphorie ist bei den meisten Edlen einer (vielleicht teilweise auch strategisch bedingten) Ernüchterung gewichen.

Oder ist es die Tatsache, daß es derzeit einen deutlichen Rückgang in der Population der Adligen Erkenfaras gegeben hat?

Denn dieses Jahr stand weniger das Wetter im Mittelpunkt des gemeinsamen Treffens, sondern ein Massensterben, wie es seinesgleichen noch nie gegeben hat! Die Ursache war bekanntlich keine Seuche, sondern ein verbitterter Kampf zur See der Paarweise 4 Reiche direkt betroffen hat. Aber auch beim Wagenrennen gab es erstmals ein Todesopfer zu beklagen! In Anbetracht der weit verbreiteten Todesverachtung ist es im nachhinein betrachtet vielleicht ganz gut, daß kein Rollenspiel stattgefunden hatte. Denn sonst ...

ACHTUNG REGEL - ABSTIMMUNG!

Ich möchte dieses Forum nutzen, eine Abstimmung des Rates der grauen Eminenzen einzuleiten, die schriftlich durchgeführt werden muß:

Ich halte es für sinnvoll, wenn wir, egal wie viele Spielzüge auf dem Treffen durchgeführt haben, dennoch immer mit der darauffolgenden Rüstrunde im Folgejahr beginnen.

HANDHABUNG:

Für die aktuelle Situation würde das bedeuten: Wir haben zehn Züge gemacht; die Truppen bleiben alle generell zwei Runden auf den in diesem Info veröffentlichten Positionen stehen und wir springen direkt in die Rüstrunde, wobei jedes Reich zuvor seine Einnahmen aus dem Gelände gemäß dem 58. Zug erhält.

Da diese Regelung für im Krieg befindliche, angreifende Truppen grundsätzlich ein Nachteil ist erhalten (ausschließlich!) alle Landtruppen des Angreifers, sofern sie auf Inseln oder anderen Kontinenten gelandet sind 20 Gutpunkte, die mit Verlassen dieser Landmasse wieder verloren gehen und durch Fusionen oder Neurüstungen ebenfalls entfallen.

Die 20 GP wären solange unter »sonstiges« bei den entsprechenden Heeren aufzuführen.

In künftigen Jahren würde ebenso verfahren werden.

ERKENNFARA 1995

DAS JAHR DES TODES

