

Regeln für KALEVALA, die wohl
älteste Fantasy-Briefspielwelt

1	Vorwort – Was ist Ragnarøk?	1-1
1.1	Entstehung und Überblick.....	1-1
1.2	Die Diplomatie.....	1-1
1.3	Die Kosten.....	1-1
1.4	Der Spieler bei Ragnarøk	1-1
1.5	Anforderungen während des Spiels	1-2
1.6	Was man als Spieler beachten sollte	1-2
1.7	Die Ragnarøkwelten	1-2
2	Allgemeines zum Spiel.....	2-1
2.1	Herrscherbriefe	2-1
2.2	Der Rag-Bote	2-1
2.3	Scheinherrscher.....	2-1
2.4	Die Post an den Spielleiter	2-2
2.5	Bezeichnungen und Kürzel.....	2-2
3	Kalevala - die älteste RAGNARØEK-Welt	3-1
3.1	Die Chronik Kalevalas	3-1
3.2	Der Aufbau der Welt	3-1
3.2.1	Eldrien und Stygia – Nova-Eldrien	3-1
3.2.2	Das ARCHERON	3-1
3.2.3	Die Unterwelt.....	3-2
3.2.4	Die Splitterebene.....	3-2
3.3	Geheimnisse und Legenden	3-2
4	Der Einstieg in das Spiel	4-1
4.1	Herrschername.....	4-1
4.2	Kultur.....	4-1
4.3	Gebietszuteilungen	4-1
4.4	Der Invasor	4-1
5	Der Zeitliche Ablauf.....	5-3
6	Die Spielfläche	6-1
6.1	Der Aufbau	6-1
6.2	Das Koordinaten-System	6-1
7	Die Unterwelt (entfällt ab 238.1)	7-1
8	Das Reich	8-1
8.1	Wasser-GF	8-1
8.2	Stammreich und Hauptstadt	8-1
8.3	Kolonien.....	8-2
9	Das Protokoll	9-1
9.1	Allgemeines.....	9-1
9.2	Abkürzungen	9-1

9.2.1	Handelszentren	9-1
9.3	Bewegungen	9-3
9.3.1	Die Bewegung auf See	9-3
9.3.2	Darstellung der Schiffe im Protokoll und Kriegsaufstellung	9-4
9.4	Sonstige Eintragungen	9-4
10	Die Liste	10-1
11	Das Rüsten	11-1
11.1	Das Erheben der Rüstung	11-1
11.2	Das Aufstellen der Neurüstung	11-1
11.4	Das Umwandeln	11-3
11.4.1	Tore / Durchgänge / Strombrücken	11-3
12	Das Erkunden	12-1
12.1	Das Ergebnis des Spähens	12-2
12.2	Die Bedeutung der Farben und Symbole auf den KF-Karten	12-2
12.3	Die Erkundungsrichtung	12-3
13	Verkehrswege	13-1
13.1	Der Kanal	13-1
13.1.1	Baukosten	13-1
13.1.2	Unterhaltskosten	13-1
13.1.3	Protokolldarstellung	13-1
13.2	Der Pass	13-2
13.2.1	Baukosten	13-2
13.2.2	Unterhaltskosten	13-2
13.2.3	Protokolldarstellung	13-2
14	Der Ebenenwechsel – Splitterebene	14-1
14.1	Der Ebenenwechsel	14-1
14.2	Das Portal	14-1
14.3	Mystiker (My)	14-2
14.4	Sphärenübergang durch Portal	14-2
15	Das Einziehen in erkundete Provinzen	15-1
15.1	Die Einzugserklärung	15-1
15.2	Der erlaubte Einzug	15-2
15.2.1	Die Einzugserlaubnis	15-2
15.3	Das Besetzen	15-3
15.3.1	Gleichzeitiges Besetzen durch mehrere Herrscher	15-3
15.3.2	Gleichzeitiges Besetzen und Kriegsspiel	15-3
15.4	Der Krieg	15-4
15.4.1	Geteilte GF	15-4
16	Das Kriegsspiel	16-1
16.1	Die Kampfanzweisung	16-1
16.1.1	Der Verteidiger	16-1

16.2	Der Kampf	16-2
16.2.1	Der Kampfschauplatz (KSP).....	16-2
16.2.2	Die Figuren auf dem KSP.....	16-2
16.2.3	Die KF-Bewegung.....	16-2
16.2.4	Austragen des Kampfes.....	16-3
16.2.5	Pech.....	16-3
16.2.6	Das Hungern.....	16-3
16.2.7	Das Plündern und Schleifen (Verwüsten).....	16-4
16.2.8	Flucht.....	16-4
16.2.9	Folgen des Kampfes.....	16-4
16.2.10	Landgewinne.....	16-4
16.2.11	Das Kampfprotokoll.....	16-5
17	Die Armee	17-1
17.1	Kriegerklassen.....	17-1
17.2	Truppenklassen.....	17-1
17.3	Waffengattungen.....	17-1
17.3.1	Reiterei.....	17-2
17.4	Eigenschaften und Fähigkeiten.....	17-2
17.5	Gesamtarmeestärke.....	17-2
17.6	Unterhalt.....	17-3
17.6.1	Unterhaltskosten für Kerntruppen.....	17-3
17.6.2	Unterhaltskosten für Hilfstruppen.....	17-3
18	Der König (Ego-Figur)	18-1
18.1	Erschaffen des Königs.....	18-1
19	Der Zauberer - Z	19-1
19.1	Kosten.....	19-1
19.2	Protokolldarstellung.....	19-1
19.3	Eigenschaften und Fähigkeiten.....	19-1
19.3.1	Aufenthalt und Bewegung.....	19-1
19.3.2	Zaubern.....	19-1
19.3.3	Zauberduell und Entkräftungsversuch.....	19-2
19.3.4	Der Tod eines Zauberers.....	19-3
20	Der Priesterkult	20-1
20.1	Der Tempel.....	20-1
20.1.1	Der Tempelschatz.....	20-1
20.2	Der Priester - Pr.....	20-2
20.2.1	Kosten.....	20-2
20.2.2	Protokolldarstellung.....	20-2
20.2.3	Eigenschaften und Fähigkeiten.....	20-2
20.2.4	Beschreibung der Priestersprüche.....	20-3
21	Der Kaufmann - K	21-1
21.1.1	Die Geschwindigkeit von Karawanen.....	21-2

21.1.2	Die Bewegung der Karawane.....	21-2
21.1.3	Die Übergabe von Waren.....	21-3
21.1.4	Die Übergabe von Großfeldern (GF)	21-3
21.1.5	Karawanen auf Kampfschauplätzen	21-4
21.1.6	Auflösung einer Karawane.....	21-4
21.1.7	Darstellung im Protokoll.....	21-5
21.2	Die Expedition - EX	21-5
22	Der Geheimdienst.....	22-1
22.1	Die Geheimdienstzentrale - GHZ.....	22-1
22.2	Der Wächter	22-1
22.3	Der Agent - Ag.....	22-1
22.3.1	Kosten.....	22-1
22.3.2	Protokoll Darstellung.....	22-1
22.3.3	Eigenschaften und Fähigkeiten	22-2
22.3.4	Bewegung	22-2
22.3.5	Das Entdeckungsrisiko – E-R	22-2
22.3.6	Erkunden.....	22-3
22.3.7	Die Handlung.....	22-3
22.3.8	Erfahrungspunkte - EGP	22-3
22.3.9	Kampf.....	22-4
	Handhabung eines Agenten auf dem Kampfschauplatz	22-4
23	Der Sklave - Sl	23-1
23.1	Sklavenaufstand	23-1
24	Götter	24-1
24.1	Der Gott	24-1
24.1.1	Die Gesinnung des Gottes.....	24-1
24.1.2	Die Fähigkeiten des Gottes	24-1
24.1.3	Die Opfereinheiten - OEH	24-1
24.1.4	Die Schwachstelle.....	24-2
24.2	Die Götterebene - Das Archeron	24-2
24.2.1	Das Herrschaftsgebiet eines Gottes.....	24-2
24.2.2	Auswirkung der Aura.....	24-2
24.3	Bewegung und Erkundung.....	24-3
24.4	Der Kampf auf der Götterebene	24-3
24.4.1	Ablauf des Kampfes.....	24-4
24.4.2	Folgen des Kampfes.....	24-4
24.4.3	Kampf auf mehreren Ebenen oder gegen mehrere Gegner.....	24-4
24.5	Der Kampf auf der Menschenebene	24-4
24.5.1	Kampf.....	24-5
24.5.2	Aufenthalt und Bewegung	24-5
24.6	Tod eines Gottes	24-5
24.7	Walhalla.....	24-5
25	Tiere	25-1

25.1	Das Pferd - IP (Kamel).....	25-1
25.2	Das schwere Pferd - sP (Sandchse, Büffel, Laufvogel).....	25-1
25.3	Das Quadrigapferd - QIP, QsP.....	25-1
25.4	Der Elefant - El; das Mammut - Mm.....	25-1
25.5	Unterhalt.....	25-2
26	Geräte	26-1
26.1	Das Langschiff - LS.....	26-1
26.2	Das Segelschiff - SS	26-1
26.3	Das Floß - FS	26-1
26.4	Der Quadrigawagen - QuW.....	26-1
26.5	Der Onager - On.....	26-2
26.6	Die Leiter - Lt	26-2
26.7	Das Seil - Se.....	26-2
26.8	Der Belagerungsturm - Bt	26-2
26.9	Der Widder - Wi.....	26-2
26.10	Die Schildkröte - Sk	26-2
27	Bauwerke	27-1
27.1	Die Mauer - Ma	27-1
27.2	Der Turm - Tu.....	27-1
27.2.1	Die Grundfeste.....	27-1
27.3	Der Bergfried - Bf	27-1
27.4	Der dreistöckige Bergfried - BF	27-1
27.5	Die Flussbrücke - Br	27-1
27.6	Die Strombrücke - BR	27-1
27.7	Abriss	27-1
28	Tabellen	28-1

1 Vorwort – Was ist Ragnarøk?

1.1 Entstehung und Überblick

Ragnarøk ist eine briefliche Spielversion des Brettspieles Armageddon und wurde 1973 von Franz Schröpf davon abgeleitet. Seitdem hat sich das Spiel entwickelt und es sind mehrere Welten entstanden.

Ragnarøk simuliert - als Briefspiel - eine Fantasywelt mit ihrem geschichtlichen Ablauf. Es gibt noch keine Feuerwaffen oder Wissenschaft in irgendeiner Form. Vielmehr ist die Magie ein beherrschender Bestandteil des Lebens.

Die Herrscher über die Völker sind die Spieler. Und so wie die Spieler die Herrscher sind, so sind die Spielleiter die Götter der Welt.

Ragnarøk ermöglicht es dem Spieler ein Reich zu gründen, es zu führen, neue Gebiete zu gewinnen - aber auch zu verlieren. Dafür stehen ihm eine Vielzahl von Kriegeren, Tieren und Geräten zur Verfügung. Wichtig und oft kampfscheidend ist der Zauberer des Herrschers.

Ragnarøk läuft in so genannten Großrunden ab. Eine Großrunde dauert zwei Monate Realzeit. Sie ist in vier Phasen unterteilt, in denen abwechselnd die Spieler und die Spielleiter mit Aktivitäten gefordert sind.

1.2 Die Diplomatie

Der Schwerpunkt des Spieles liegt in der Diplomatie. Die Spieler, welche sich (in der Regel) nicht kennen, schreiben Briefe als Herrscher an einen anderen Herrscher. Diese Briefe gehen zunächst an den Spielleiter, der sie dann an den jeweiligen Spieler weiterleitet. Wichtig ist dabei, dass der Fantasycharakter des Spieles auch in den Briefen gewahrt bleibt!

1.3 Die Kosten

Alle Kosten, die dem Spielleiter entstehen, hat der Spieler im Voraus zu entrichten. Damit werden Porto, Unterlagen, Kopierkosten usw. abgedeckt.

Der Spieler verwaltet sein Guthaben selbst in der Handlungsanweisung unter Punkt 8. Hier wird der Stand der laufenden GR eingetragen. Nähert es sich dem Ende, sollte er es schleunigst auffüllen. Geht sein Konto zu Beginn der folgenden Zeit ins Minus, wird die Post nicht mehr weitergeleitet. **Dem SL ist eine Kopie der Überweisung zu schicken. Verwendungszweck ist der Herrschername!**

Wer längere Zeit an dem Spiel teilnehmen will, der sollte vielleicht auch darüber nachdenken, einen Dauerauftrag einzurichten. Denn wenn der Feind erst einmal vor der Hauptstadt steht und man wieder einmal vergessen hat sein Konto auszugleichen...

Der Einstieg in das Spiel kostet auf KALEVALA derzeit 13,- €. Dieser Preis beinhaltet das Regelheft, die Reichsunterlagen und zur Auswahl einen Geschichtsboten oder den letzten Rag-Boten. Eine Großrunde kostet zurzeit 9,- € (+ 1,55 € Rückporto in der 3. Spielphase).

Bei Beendigung des Spieles wird den einzelnen Spielern ihr Restguthaben auf 2,50 € abgerundet zurückerstattet.

Die derzeit gültige Bankverbindung kann dem Vorwort des Rag-Boten entnommen werden.

1.4 Der Spieler bei Ragnarøk

An den Spieler werden gewisse Anforderungen gestellt, die hier in aller Deutlichkeit aufgezeigt werden, um Ärger und Enttäuschungen von Anfang an zu vermeiden. RAG-Welten sind immer auf Dauer angelegt. Sie leben nicht so sehr von der vordergründigen Aktion, sondern von der langfristigen Gestaltung, von Politik (Pakten, Handelsbeziehungen, Verrat und Krieg!) und Kultur (Stories, Comics, etc.) So gibt es innerhalb einer Großrunde immer Zeiten, in denen die Spieler nichts (?) zu tun haben. Ein schnellerer Turnus ist jedoch aufgrund des Arbeitsaufwandes der Spielleiter nicht möglich!

Deshalb muss ein RAG-Spieler Geduld haben und bereit sein, sich auf ein Spiel einzulassen, das sich nicht in Monaten, sondern nach Jahren bemisst.

Anfangs ist es nicht leicht sich in einem laufenden Spiel zurecht zu finden. Man kennt nur wenige Herrscher und weiß nicht wem man trauen kann. Es dauert oft ein Jahr Realzeit bis man den richtigen „Durchstieg“ hat. Je mehr Briefe man schreibt, desto eher findet man sich zurecht. Die Spielleiter kennen diese Situation (sie sind zumeist selbst Spieler anderer Welten), können und wollen diese Probleme jedoch dem Spieler nicht ersparen. Hier ist der Spieler selbst gefordert!

Im Verhältnis zum Zeitaufwand eines Spielleiters ist der des Spielers äußerst gering. Die Einarbeitung eines neuen Spielers ist für den Spielleiter sehr arbeitsintensiv - deshalb nochmals: **Wer einmal eingestiegen ist, sollte längere Zeit dabeibleiben.** Von der Masse der Regeln braucht man sich nicht erschrecken lassen. Der Spielleiter steht einem mit Rat und Tat zur Seite! Es ist allerdings von Vorteil, wenn ein Spieler in etwa die ARMAGEDDON-Regeln kennt.

1.5 Anforderungen während des Spiels

Neben den rein technischen Abläufen (s.u.) werden vom Spieler auch andere Aktivitäten gefordert, sonst läuft das Spiel immer an ihm vorbei. Briefe sind das A und O, nur so erhält man Informationen, kann Pakte schließen oder Handel führen. Auch die Mitarbeit am Rag-Boten, einer Spielerzeitschrift, ist von Nutzen und dient der Ausgestaltung der Welt. Diese Mitarbeit wird in verschiedener Form von den Spielleitern belohnt.

1.6 Was man als Spieler beachten sollte

Trotz aller Unterschiede sind einige Punkte auf allen Ragwelten zu beachten:

- rechtzeitiges Anfertigen und Abschicken der Spielunterlagen
- regelmäßiger Briefkontakt zu anderen Herrschern
- Geheimhaltung des bürgerlichen Namens
- Informationsaustausch und Geheimhaltung in ein gesundes Gleichgewicht bringen. Manche Geheimnisse lassen sich nur durch Informationsaustausch lösen.
- „Diplomaten“ sind häufig erfolgreicher als „Krieger“
- Wer neue Ideen hat, sollte sie mit dem Spielleiter absprechen.

Nichts ist unmöglich auf einer RAG-Welt!

1.7 Die Ragnarækwelten

Hier eine Liste der momentan bekannten aktiven RAG-Welten in der Reihenfolge ihrer Entstehung:

Spielwelt	Spielleiter	Adresse	Telefon
KALEVALA	Uwe Tobaben	Weinbergstr. 9 97762 Hammelburg	09732 / 5381
Keine weitere bekannt			

2 Allgemeines zum Spiel

2.1 Herrscherbriefe

Da Briefe die einzige Möglichkeit zur Kommunikation der Herrscher untereinander darstellen, kommt ihnen eine besondere Rolle zu. Sie sollen der Kultur des Spielers und dem Charakter des Spiels Ausdruck verleihen. Es sollte daher strengstens auf einen, dem Spiel gerechten Stil geachtet werden. Beleidigungen oder billige Scherze sind keineswegs angebracht und können auch dazu führen, dass der Spielleiter solche Briefe nicht weiterleitet.

Des Weiteren sollte man technische Begriffe und Bezeichnungen aus der realen Welt nach Möglichkeit vermeiden. Da dies jedoch nicht immer möglich ist, sollte man doch wenigstens versuchen, diese Begriffe zu umschreiben, um so dazu beizutragen, dass eine altertümliche Form gewahrt bleibt.

Zusätzlich zu der inneren Form sollte man sich auch um eine anspruchsvolle äußere Form der Briefe bemühen. So können beispielsweise ein graphischer Briefkopf oder ein Zierrahmen einem Brief ihre persönliche Note geben. Aber auch eine besondere Schrift kann der Persönlichkeit eines Herrschers Ausdruck verleihen.

Darüber hinaus sollte man immer darauf achten, dass jeder Brief mit Absender, Empfänger und Zeit versehen ist.

Man kann Briefe nur unter seinem eigenen Herrschernamen verfassen. Das Verfassen von Briefen unter dem Namen eines anderen, existierenden Herrschers ist verboten. Briefe unter den Namen von Hofangestellten, Bediensteten und dergleichen zu verschicken ist ebenfalls nicht erlaubt.

Kleinfeld-Karten dürfen weder in graphischer noch in textlicher Form verschickt werden. Großfeldkarten mit groben Geländemerkmale, wie Ströme und Gebirge, sind dagegen zulässig.

Briefe können jederzeit an den Spielleiter geschickt werden. Sie werden jedoch erst in der nächsten 2. bzw. 4. Phase weitergeleitet.

Eine Ausnahme stellt der „Eilbrief“ dar, der vom Spielleiter umgehend weitergeleitet wird. Dafür muss für jeden Brief ein ausreichend frankierter Umschlag beigelegt und je 1 RE in Protokoll/Liste abgezogen werden. Zusätzlich fällt eine von der Briefanzahl unabhängige Unkostenpauschale von 0,50 € für Benzin etc. an, die vom Spielerkonto abgezogen wird.

2.2 Der Rag-Bote

Der Rag-Bote ist eine Zeitschrift, in der die Spieler Gerüchte, Kampfberichte, Kulturbeschreibungen, Stories, Comics, etc., veröffentlichen können. Er erscheint normalerweise zur 3. Phase einer Großrunde und wird an jeden Spieler verschickt.

Gerade für neue Spieler stellt der Rag-Bote eine ideale Möglichkeit dar, sich durch Proklamationen den anderen Herrschern vorzustellen, oder Namen für interessante Briefkontakte in Erfahrung zu bringen. Aber auch für Intrigen, das Verbreiten von Informationen (richtigen wie falschen) ist der Rag-Bote das ideale Hilfsmittel. **(je Spieler max. 3-4 Seiten/Zeit)**

Beiträge für den Boten können jederzeit an den Spielleiter geschickt werden, der diese mit 5 OEH je volle Seite in angemessener Schriftgröße belohnt. Es werden je Zeit max. 20 OEH vergeben. Sollen die Beiträge im Boten zur nächsten 3. Phase erscheinen, so müssen sie bis spätestens zum Abgabetermin der 3. Phase beim Spielleiter eingegangen sein. Diese Beiträge müssen kopierfähig und nichtgelocht **auf dem entsprechenden Formular** eingesandt werden. (Zierstreifen ca. 1,5 cm vom oberen Blattrand) Nicht kopierfähiges Material wird zurückgewiesen und gelangt nicht zur Veröffentlichung. Weiterhin ist, wie auch bei Briefen, darauf zu achten, dass ein altertümlicher Stil gewahrt bleibt. Die Beiträge erscheinen in der Reihenfolge der Eingänge, falls die Grenze von 64 Seiten überschritten wird. Größere Beiträge als vier Seiten werden hintenangestellt, damit möglichst viele Herrscher die Chance bekommen, ihre Belange zu veröffentlichen.

2.3 Scheinherrscher

Jeder Spieler kann sich **einen** Scheinherrscher, also eine „fiktive“ Figur mit einem Namen und Titel zulegen. Mit Hilfe dieses Scheinherrschers kann er z.B. versuchen gegnerische Bündnisse zu infiltrieren.

Ein Scheinherrscher besitzt jedoch weder Reich, Krieger, Tiere noch Gerät!

2.4 Die Post an den Spielleiter

Alles muss mit dem Herrschernamen des Absenders und Empfängers, sowie der aktuellen Zeit und der Ebene gekennzeichnet sein.

Post, die ausschließlich für den Spielleiter bestimmt ist, **muss** darüber hinaus gelocht sein. (das wären u.a. Protokolle, Listen, Handlungsanweisungen, Rollenspiele und Kopien von Verträgen)

Die **Handlungsanweisung** (3. Phase) und Verträge müssen **in 2-facher Ausführung** verschickt werden. Alle weiteren Unterlagen brauchen nur einfach angefertigt zu werden.

In der 3. Phase des Spiels muss ein an sich selbst adressierter und mit der SL-Adresse als Absender versehener Umschlag der Größe DIN C4 mit 1,44 € frankiert an den Spielleiter gesandt werden.

Wer in den Urlaub fährt und deshalb seine Post nicht bearbeiten kann, der sollte den Spielleiter **vorher** davon in Kenntnis setzen.

2.5 Bezeichnungen und Kürzel

Zeitrechnung: Eine Großrunde nennt man Zeit, 12 Zeiten werden zur Epoche, 12 Epochen sind eine Ewigkeit.

Maßeinheiten: In Briefen und Botenbeiträgen werden Krieger mit 100, Tiere und Gerät mit 10 multipliziert.

Abkürzungen			
Kürzel	Bedeutung	Kürzel	Bedeutung
Arma	Armageddon	RE	Rüsteinheit
EE	Erkundungseinheit	REH	Raumeinheit
GF	Großfeld	SL	Spielleiter
GR	Großrunde	TEH	Transporteinheit
KF	Kleinfeld	UEE	Unterwelt-Erkundungseinheit
KR	Kampfrunde	UGF	Unterwelt-Großfeld
OEH	Opfereinheit	ZEH	Zaubereinheit
Rag	Ragnarök		

3 Kalevala - die älteste RAGNARÖK-Welt

3.1 Die Chronik Kalevalas

HEDRAGOR	01. - 48. (Ende 1973 - Ende 1981)
VATHOR	49. - 85. (01.01.1982 - 31.10.1987)
AMUDRA / YATEG DHUN	86. - 91. (01.11.1987 - 31.03.1990)
AMUDRA	92. - 93. (01.04.1990 - 28.09.1991)
AL KHOFRA	ab 93.4 (28.09. 1991 -
ELDRIEN wird eröffnet	53. (01.05.1982)
KALEVALA wird „SPHÄRE“	57. (01.09.1982)
ARCHERON wird eröffnet	58. (01.11.1982)
UNTERWELT wird eröffnet	77. (01.01.1986) (Zugänge 237.4 verschlossen)
SPIEGELFESTUNGEN	80. (01.07.1986) (zerfallen 237.4)
DIE CHAOS-EBENE	81. (01.08.1986) (zerfällt endgültig 237.4)
Nova ELDRIEN	237. (17.07.2014)
DIE SPLITTEREBENE	270. (01.08.2018)

3.2 Der Aufbau der Welt

Die verschiedenen RAG-Welten werden oft auch Sphären genannt. Man kann sie sich als abgeschlossene Inseln in einem Meer aus Nichts vorstellen - vielleicht wie Planeten, vielleicht wie magische und von Götterkraft erhaltene Lebensräume. Wegen dieser fantasieartigen Beschreibung der Welten wurde der Begriff „Sphäre“ gewählt.

Auf KALEVALA wird der Raum, in dem die Sphäre eingebettet ist, LIMBUS genannt. Der LIMBUS hat alle Eigenschaften des Unbekannten - alle und doch keine. Er ist ein absolut wesenloses, unerforschtes, unerklärliches Nichts, in dem sich die Dämonen aufhalten. Er stellt für die Menschen eine verbotene Zone dar, in der sie nicht leben können. Und dennoch birgt er Geheimnisse und wird von den Menschen genutzt, denn der LIMBUS, der Trennende ist auch gleichzeitig der Verbindende zwischen den Ebenen. Von ihm werden die Ebenen KALEVALAS umschlossen:

STYGIA	- die älteste, von HEDRAGOR erschaffen
ELDRIEN	- größer und jünger als Stygia
Das ARCHERON	- Die Ebene der Götter
Die UNTERWELT	- Die Ebene voller Überraschungen – 237. 4 Eingänge verschlossen
Nova ELDRIEN	- die Ebenen STYGIA und ELDRIEN verschmelzen 238. Zeit
SPLITTEREBENE	- Splitter Stygiens haben sich in eigenen Umlaufbahnen erhalten ab 262. Zeit

3.2.1 Eldrien und Stygia – Nova-Eldrien

Dies sind die Ebenen der Menschen, der Riesen, der Zwerge, der Echsen und der vielen anderen Völker, die Kalevala bewohnen. Hier entstehen Reiche, hier zerfallen Reiche und hier werden die Schlachten gefochten, die über das Schicksal der Völker entscheiden. Mal mit der spitzen Feder des Diplomaten, mal mit dem Schwert der Vergeltung. In der 238. Zeit stürzt Stygien auf Eldrien herab, reißt große Teile heraus und lässt in weiten Teilen eine veränderte Geographie zurück. Fortan nennen sich diese Ebene Nova-ELDRIEN.

3.2.2 Das ARCHERON

Hier leben die Götter der Völker - und auch hier toben die Auseinandersetzungen, die die Völker bewegen. Auren rotieren nach unbekanntem Systemen. Landstriche, ohne für menschliche Sinne fassbarer Geländeformen, wechseln ihre Auren und ihren Charakter, wenn zwei Götter aufeinandertreffen.

Mal überwiegt das Licht, mal die Finsternis und dazwischen kämpft das Gleichgewicht seinen Kampf gegen alle. Nichts, was von den Ebenen der Menschen her bekannt ist, hat hier Gültigkeit. Die Gesetze der Natur scheinen keine Wirkung zu haben und nur die Götter sind in der Lage hier zu überleben.

3.2.3 Die Unterwelt

Die Ebene des Unbekannten. Durchzogen von Gängen gleicht sie einem riesigen Höhlensystem, welches sich unterhalb von Eldrien erstreckt. Hier und dort fand man Zugänge zu diesem Höhlensystem und schon bald entdeckte man, dass sich die riesigen Entfernungen auf Eldrien durch die Unterwelt abkürzen lassen. Aber die Unterwelt birgt auch Gefahren. Schon mancher erlebte böse Überraschungen, und einige, die in die Unterwelt gingen, wurden niemals wiedergesehen. **In der 237.4 Zeit werden die Zugänge verschüttet!**

3.2.4 Die Splitterebene

Beim Aufprall Stygia's auf Eldrien wurden mehr oder minder große Stücke herausgerissen und in den Limbus geschleudert. Einige verglühten und ein paar wenige haben überstanden. Sie haben es geschafft sich in Umlaufbahnen zu stabilisieren. Am Firmament wurden die ersten des Nachts in der 260. Zeit gesichtet.

3.3 Geheimnisse und Legenden

Vom LIMBUS war bereits die Rede und auch davon, dass die Sterblichen ihn nicht betreten können. Doch es gibt zwei Mächte, die den Transport durch dieses unsagbare Nichts beherrschen: ROGARDEH und die WANEN. Aber ist es ihre eigene Kraft, die diesen Transport ermöglicht, oder sind sie nur Nutznießer eines übergeordneten Wissens?

Der LIMBUS wird durchzogen von „Straßen“, die die Übertritte zwischen den Ebenen ermöglichen. Und dort, an einem Knotenpunkt, an dem all diese Straßen sich treffen, dort in der Leere, liegt NOAGARDH, Stadt im Nichts, Stadt der WANEN.

Wer, was und wo ist NOAGARDH?

So lautet die Frage, die das erste Orakel stellte und zwischenzeitlich haben viele Völker dieses Rätsel gelöst. Man kennt die Antwort, aber hat man sie auch verstanden?

Einstmals bestand Kalevala nur aus drei Ebenen und auch NOAGARDH besteht (oder sollte man sagen: bestand?) aus drei Ebenen: eine Ebene der Türme, einer gewaltigen Zitadelle und einer Pyramide - ehemals verbunden durch silberhelle Brücken.

Die Pyramide verschwand aus dem LIMBUS, die Brücken erloschen. Ist es nicht bezeichnend, dass die WANEN als Erbauer der geheimnisvollen Stadt angesehen wurden und dass sich auch ROGARDEH dort aufhielt?

ROGARDEH - der „schlechte Teil“ von HEDRAGOR, er ist der Anti-Gott, der Herr der Finsternis.

Zu längst vergangener Zeit, vor dem Entstehen Stygias wurde ROGARDEH von HEDRAGOR besiegt. Doch dann kehrte er zurück, fand NOAGARDH und konnte seinen Einfluss auf KALEVALA ausdehnen.

Seine Macht wuchs und er errichtete die Feuersäule - genau im Zentrum Stygias erschaffen, eine in die Unendlichkeit reichende Feuersäule aus schwarzem Licht, die trotzdem die umliegenden Provinzen in Tageshelle taucht und mit ihrer Hitze für den Tod aller Pflanzen und Tiere sorgt.

Lange terrorisierten seine CHAOSLORDs die Völker Kalevalas, und ließen jeden ROGARDEHs Macht spüren. Kein Volk war vor ihnen sicher und überall wo sie auftauchten hinterließen sie nur Tod und Verwüstung. Ja, sie verlangten gar von ihren Opfern, ROGARDEH zu dienen.

Doch eines Tages verschwanden sie und von ihnen blieb nur der langsam verblässende Schrecken, den sie verbreitet hatten. Es kehrte eine Zeit der Ruhe auf Kalevala ein und viele glaubten die Gefahr, die von ROGARDEH ausging, sei gebannt.

Doch schon bald sollte sich zeigen, dass das Verschwinden der CHAOSLORDs wenig Segen für die Völker Kalevalas bedeutete. Sie hatten die Ebenen lediglich verlassen, um mit ROGARDEH zu verschmelzen und so seine Macht noch zu vergrößern.

Und da ist der Letzte der WANEN, der verzweifelt versucht, die Brücken NOAGARDHs wieder aufzubauen. Der „Lichtkaiser“ Stygias, der nach der Niederlage und dem Sieg in Thayloris den Orden der Vathoriten gründete und nun versucht die Kräfte des Lichtes zu sammeln.

Wir haben auch von der Unterwelt Eldriens vernommen, von noch unerforschten Gängen und riesigen Altarhallen. Hier, in mächtigen Steindomen blicken Skulpturen aus Stein seit Äonen auf den Altar in der Mitte und meist liegt auf eben diesen Altären ein Gegenstand, dessen Macht noch keiner kennt.

Hier, abgeschieden vom Licht der Welt begegnet man den SAI, einer Schwesternschaft, die in Gruppen durch die Gänge der Unterwelt wandelt und ihre Rituale an den Altären zelebriert. Doch welche Kräfte beherrschen diese Schwestern und was sind ihre Ziele? Man kennt die Legende vom BUCH DER MACHT und an den Eingängen so mancher Höhle fand man einen Stein, beschrieben in drei verschiedenen Schriften und doch immer den gleichen Text.

Eine Warnung?

Was kann so gefährlich sein, dass man in der Schrift der Mächtigen, in der Schrift der Menschen und in einer noch unbekanntem Schrift davor warnt?

Überall auf Eldrien fand man „RUINEN“ einer Reptilienrasse. Schnurgerade ausgerichtet über zig Tagesmärsche. Den Sinn der Ruinen konnte man noch nicht deuten, aber die Darstellungen auf den Ruinen treiben das Grauen in die Herzen der Menschen. Menschen opfern Menschen. Sie opfern diese Menschen einem Götzen mit dem Aussehen eines Reptils gewaltiger Größe.

Mit Schrecken erinnert man sich an die uralten Sagen, als Drachen die Ebene beherrschten und die Menschen erst ihre ersten Schritte auf dem Parkett der Weltgeschichte unternahmen. Man erzählt von den Feldherren des Lichts, von Eymel dem Verschollenen und von einem Grab, in dem die Feldherren auf ihre Wiedererweckung warten. Die Völker erzittern vor GODKILL von dem keiner weiß, woher er kommt.

Meistermagier, so nannten sie sich: SANDAR, MANDAR und TANDAR, die in der Schlacht um Thayloris plötzlich Partei für Caphar ergriffen und den CHAOSLORDs ROGARDEHs Paroli boten, doch so wie sie kamen, so verschwanden sie wieder, und keiner hat sie seither gesehen.

Doch was waren ihre Motive?

Streiter für das Licht waren sie kaum. Suchen sie die WABEN Caphars zu erlangen?

So mancher Herrscher fand eine WABE, einen Behälter, der nur mit Magie zu öffnen ist und selbst dafür sind enorme Kräfte erforderlich, die nicht jeder Magier aufbringen konnte. Diejenigen, die es schafften, fanden eine Schriftrolle mit noch unbekanntem Schriftzeichen und die Zauberer dieser Völker beeilten sich, die Schriftrolle wieder in die Wabe zu bringen und die Wabe zu verschließen.

Manche der Herrscher erkannten die Zeichen der Schrift und sie entdeckten, dass sie mit der dritten Schrift auf dem geheimnisvollen Stein mit der universellen Warnung übereinstimmten. Doch konnte man sie deshalb schon entziffern?

Welche Kraft würde erweckt, wenn man die Rolle verlesen würde?

Zahlreich sind die Geheimnisse dieser Welt und vieles ist mit vielem verwoben - Nebensächliches gelangt irgendwie zu großer Bedeutung und vieles von jenem, das schon in Vergessenheit geriet, kann morgen wieder aktuell sein. Die Zeit verstreicht, die Epochen vergehen, doch die Götter haben einen langen Atem und das Leben eines Herrschers ist oft zu kurz, um Verständnis zu erlangen.

Wer kennt heute noch die Geschichte Eymels?

Wer erinnert sich der Naturkatastrophen die Eldriens Süden heimsuchten?

Wäre es nicht an der Zeit eine Bibliothek zu errichten, die all diese Legenden sammelt?

Sind hier nicht die Götter überfordert, wenn sie das Wissen aller Herrscher sammeln sollen oder sind nicht die Menschen selbst dafür verantwortlich, ihr Wissen zu bewahren und nachfolgenden Generationen zu vermitteln?

4 Der Einstieg in das Spiel

4.1 Herrschername

Der Spieler wählt einen Herrschernamen und teilt diesen dem Spielleiter mit. Er sollte fantasygerecht sein und zur Kultur des Volkes passen.

4.2 Kultur

Jeder Spieler sollte innerhalb der ersten 2 GR seines Mitspielens eine Kulturbeschreibung verfassen. Diese sollte den Namen des Reiches, Herrschers, Gottes, und Zauberers enthalten. Landstriche, Handelszentren, Flüsse und Gebirge sollten ebenfalls benannt werden, sowie die Besonderheiten des mehr oder weniger menschlichen Volkes beschrieben sein.

4.3 Gebietszuteilungen

Es gibt mehrere Möglichkeiten, wie man in das Spiel einsteigen kann:

- 1) Man bekommt ein unbesetztes Landstück zugeteilt.
- 2) Man kommt als Invasor, d.h. man taucht mit einer Flotte in den Weiten des Meeres, oder als Reitervolk aus den Tiefen der Steppe auf und erobert ein Reich.
- 3) Man übernimmt ein Reich eines ausgeschiedenen Spielers. Damit ist man allerdings verpflichtet die Kultur des Vorgängers weiterzuentwickeln.
- 4) Man bekommt vom Spielleiter eine Sonderrolle übertragen - dies geschieht dann oft ohne eigenes Territorium, ist deshalb aber nicht weniger reizvoll.

In der Regel hat der Spieler keinen Einfluss darauf, wie er das Spiel beginnt, doch der Spielleiter wird versuchen, den Wünschen des Spielers nach Möglichkeit gerecht zu werden.

4.4 Der Invasor

Invasoren sind Herrscher mit einem noch in Aufbau befindlichem Reich. Zu Land nennt man sie NOMADEN, zur See PIRATEN. Da diese Herrscher nur über eine begrenzte Rüstkapazität verfügen, gilt für sie eine von den üblichen Rüst- und Unterhaltsregeln abweichende Regelung.

- 1) Zum Reich eines Invasors gehören auch bekannte (mind. 1x erkundete **und** befahrene) Wasserwege (GF). Als Kernreich gilt das größte zusammenhängende Gebiet aller Provinzen. Kolonie ist alles, was nicht direkt mit diesem verbunden ist. Das Reich setzt sich aus allen sich im Besitz befindlichen und einmalig besetzten Wasserprovinzen zusammen. Es gibt **keine** Kolonieregel. **Ausnahme** ist die Scherbenebene, für die eine gesonderte Regel gilt. (s. Kapitel 14)
- 2) Die Truppen eines Invasors unterliegen den allgemeinen Rüst- und Unterhaltsregeln. Da Invasoren jedoch nur über begrenzte Rüstkapazitäten verfügen, gibt es in einigen Punkten abweichende Regelungen.
- 3) Ein Nomade kann doppelt so viele Tiere seines Kulturrüstgutes kostenlos unterhalten, wie er Krieger seiner Kerntruppen innerhalb der Freigrenze maximal halten könnte.
Ein Invasor erhält zu jedem Rüsttermin die normale Volksrüstung (16 RE) plus den **vierfachen** Volksrüstsatz (64 RE) als so genannte **Zusatzrüstung**. Seine Gesamtrüstung beträgt also **80 RE** / Rüsttermin.

Die oben genannte Zusatzrüstung verringert sich mit der Inbesitznahme von HZ um den jeweiligen Rüstwert derselben. Bei Verlust von HZ wird die Zusatzrüstung automatisch wieder aufgestockt, so dass der Invasor **immer genau 80 RE** rüstet.

Überschreitet der Rüstwert aller seiner HZ den Rüstsatz der Zusatzrüstung (also 64 RE), so gilt er ab sofort nicht weiter als Invasor und kann diesen Status auch nicht wiedererlangen. (Er darf sich aber auch weiterhin Nomade oder Pirat nennen.)

- 4) Um dies zu umgehen, hat er die Möglichkeit, eroberte HZ zu schleifen. D.h. er verwandelt sie in den Zustand HZ möglich. Ein 3. Herrscher kann dieses HZ wieder neu gründen. (Kosten wie Besetzungsverluste bei Urbevölkerung).
- 5) Die einfache Volksrüstung (16 RE) und die Zusatzrüstung (64 RE) kann unter Beachtung der Maximalregelung 28 RE in Kriegern und 12 RE in Tieren, Gerät oder Bauwerken an jedem beliebigen Ort des Kernreiches aufgestellt werden. (Normale Herrscher können das nur in GF mit einem gegründeten HZ)
- 6) In Nichtrüstzeiten können Invasoren unter Beachtung der Höchstgrenzen für ein GF beliebige Mengen vorhandener RE in jedem GF Ihres Einflussbereiches (Kernreich oder Kolonie) umwandeln.
- 7) Invasoren haben die Möglichkeit, ohne Verluste durch die Urbevölkerung, in leere Fremd-GF einzuziehen. Dieser Einzug ist kein „Besetzen“ im Sinn der normalen Regeln und führt deshalb nicht zur Gründung eines HZ. Eine Besetzungsmeldung in der dritten Phase ist aber trotzdem erforderlich. Invasoren können (auch erst später) die in ihrem Reich („Einflussbereich“) möglichen HZ gründen, müssen dazu jedoch mind. einen Krieger in das entsprechende GF bewegen und die jeweils vorgesehenen Besetzungsverluste tragen.

5 Der Zeitliche Ablauf

Das Spiel läuft in einem zweimonatlichen Zyklus ab. Ein solcher Zyklus heißt Großrunde. Die GR werden seit Beginn des Spieles fortlaufend gezählt.

Eine GR durchläuft 4 Phasen:

1. Phase: ca. 8 - 10 Tage

Der Spieler fertigt das Protokoll und die Liste an. Er bewegt seine Figuren, rüstet neu (jede zweite GR), wandelt RE in Krieger oder Gerät um und bezahlt seinen Unterhalt. Außerdem erkundet er neue GF. Die Unterlagen müssen spätestens zu dem vom Spielleiter angegebenen Einsendeschluss abgeschickt worden sein (es gilt das Datum des Poststempels).

2. Phase: ca. 10 - 14 Tage

Der Spielleiter wertet die Protokolle und die Erkundungswünsche aus und teilt den Spielern die Ergebnisse mit. Gleichzeitig werden auch die Briefe an die Herrscher versandt.

3. Phase: ca. 8 - 10 Tage

Der Spieler teilt dem Spielleiter mit, welche GF er besetzen und welche GF er angreifen möchte. Im Angriffsfall schickt er eine Kriegserklärung und eine Kampfpanweisung. Näheres dazu im Kapitel „16 Das Kriegsspiel“

4. Phase: ca. 2 - 4 Wochen

In dieser Phase werden alle Arten von Handlungen durchgeführt.

Vor Kampfbeginn werden Karawanen bewegt und Besetzungen, sowie Übergaben und Agententätigkeiten ausgeführt.

Der Spielleiter trägt die Kämpfe aus. (Manchmal auch armagedonfeste Spieler in dessen Auftrag. In einem solchen Fall werden nur Partei A oder B angegeben ohne dass der Austragende weiß, für wen er kämpft, um Parteilichkeit zu verhindern. Der Spielleiter fertigt dann einen Kampfbericht an und versendet ihn an die beteiligten Spieler.

Des Weiteren werden Briefe weitergeleitet. Da enorm viel Arbeit, vor allem in der 4. Phase einer Zeit dahintersteckt, kann es zu Verschiebungen der Termine kommen.

Die jeweiligen Abgabetermine sind daher dem Botenvorwort, dem Erkundungsblatt, der Handlungsanweisung oder der Webseite <https://kalevalabriefspiel.blogger.de/> zu entnehmen.



6 Die Spielfläche

6.1 Der Aufbau

Die Ebenen sind in Sechsecke eingeteilt, die man als Provinzen oder auch Großfelder (GF) bezeichnet. Ein Großfeld durchmisst 100 km und ist in 48 Sechsecke unterteilt. Diese Sechsecke bezeichnet man als Landstriche oder auch als Kleinfelder (KF). Sie stellen verschiedene Geländearten dar und bilden die eigentliche Spielfläche auf der auch die Kämpfe ausgetragen werden. Die KF sind innerhalb des GF von links oben nach rechts unten durchnummeriert. Dabei bilden die KF 1 - 4 immer die Nordseite eines GF. Die KF und deren Bedeutung für das Spiel wird in den Kapitel „12 Das Erkunden“ und „16 Das Kriegsspiel“ erklärt. Für den Spieler sind zunächst erst einmal nur die GF von Bedeutung.

6.2 Das Koordinaten-System

Um sich in der Welt zurechtzufinden und auch in Briefen genaue Positionen angeben zu können, wurde für die Ebenen ein einheitliches Koordinatensystem eingeführt. Bei diesem System wird jedes GF durch eine aus drei Komponenten bestehende Buchstaben/Nummern-Kombination identifiziert:

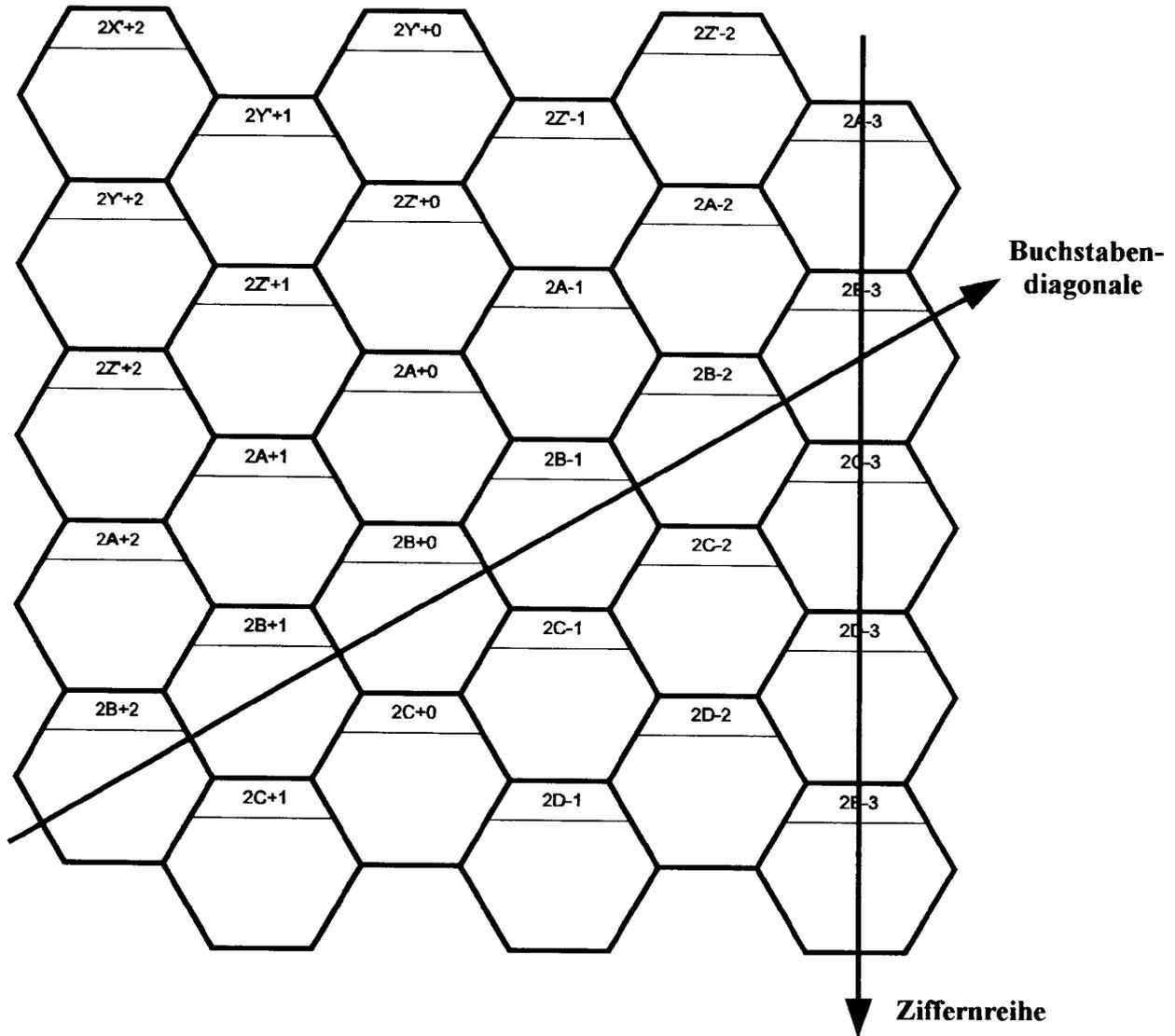
1. Komponente: Ziffer für die Ebene (Scherben = 1, Eldrien = 2)
2. Komponente: Großbuchstabe für die diagonale Reihe, möglicherweise gefolgt von einem ´ (ein Strich)
3. Komponente: Ziffer für den Breitengrad mit einem vorangestellten + (Plus) oder - (Minus)

Man beachte hierbei, dass Scherben eine „I“ und „J“ Koordinate besitzen können, Eldrien dagegen keine „J“ Koordinate (also „H“ „I“ „K“) aufweist.

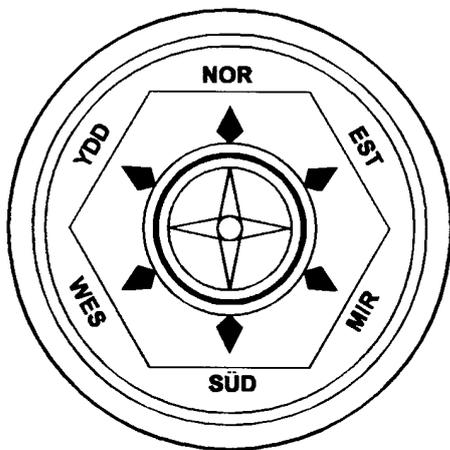
Beispiele: 2A´+12, 1F-6, 1A+2

Ab der 239.1 Zeit beginnen die Koordinaten auf Eldrien bei 0 fortlaufend und es gibt kein - mehr
Ab der 262.1 Zeit gibt es 1er Koordinaten auf der Splitterebene

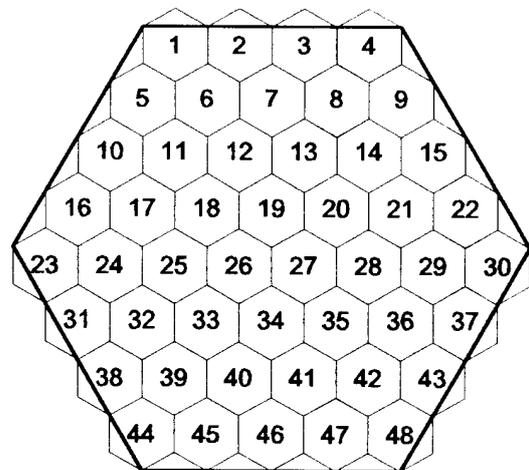
Für das ARCHERON gibt es keine Koordinatensysteme, hier tragen die GF lediglich Nummern.



Das Koordinatensystem



Die Himmelsrichtungen



Die Kleinfelder im Großfeld

7 Die Unterwelt (entfällt ab 238.1)

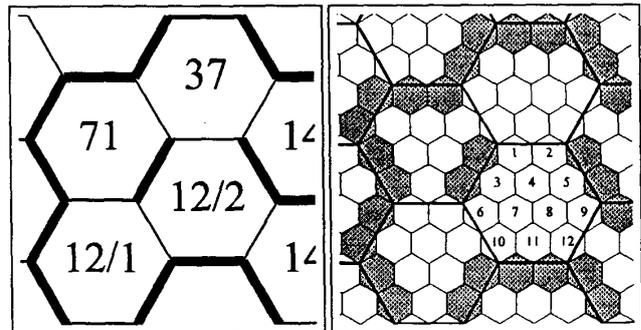
Die Unterwelt durchzog mit ihren Gängen und Höhlen das Innere Eldriens. Eingänge zu diesem Höhlensystem wurden verstreut über die ganze Ebene gefunden und nicht selten fand man bei diesen Eingängen auch einen verwitterten Stein mit Inschriften in unterschiedlichen Schriften.

Oft konnte man über die Unterwelt Entfernungen, für die man auf Eldrien Jahre benötigen würde, innerhalb weniger Zeiten überbrücken, und nicht selten fanden sich hier Möglichkeiten für separate Abenteuer (Sonderfiguren, Gegenstände und Eingänge zu anderen Ebenen).

Im Weltensturz der 238. Zeit als Stygien mit Eldrien zusammenprallte, wurden die Eingänge zerstört und das System der Gänge brach zusammen. Unter hohem Aufwand könnte man eventuell einzelne Höhlen ausgraben. Doch gäbe es wirklich noch etwas zu finden?

7.1 Aussehen

Jeder Gangabschnitt und jedes Höhlenteil entsprach einem GF mit 12 KF und hat, soweit nicht anders angegeben, das Niveau und die Eigenschaft von Tiefland. Onager können hier allerdings aufgrund der zu geringen Deckenhöhe nur mit 14, 15 und 16 wirken. Ansonsten waren die allgemeinen Regeln entsprechend anzuwenden.



8 Das Reich

Zum Reich eines Herrschers gehören alle GF, deren HZ's er in Besitz hat. Hinzu kommen noch die GF, die keine HZ haben, in denen der Herrscher jedoch mit mindestens einem Mann eine GR lang vertreten war. Diese GF gehören solange zum Reichsgebiet, bis sie von einem anderen Herrscher erobert werden.

Grundsätzlich befinden sich nur eigene Truppen im Reichsgebiet. Ausnahmen sind:

- Fremde Truppen, die sich mit Erlaubnis des Besitzers dort befinden. Die Erlaubnis dazu muss **vor** dem Einzug gegeben werden. Beide Herrscher müssen diese Truppen in ihrem Protokoll vermerken.
- Wenn am Ende der 12. KR noch nicht alle Gegner vernichtet sind.
- Wenn das GF nach einem Kampf, wegen Geländehindernissen oder durch Vertrag geteilt ist. Dann gilt jeder Teil als eigenes Großfeld.

In den GF, die zum Reich gehören, ist die Bewegung von RE, Truppen, Tieren und Gerät jederzeit nach den Bewegungsregeln möglich (siehe „9 Das Protokoll“). Innerhalb des Reiches dürfen Rüstgüter auf einem GF mit einem HZ bis zu einer Stärke von 28 RE in Kriegern und zusätzlich bis zu 12 RE in Gerät umgewandelt und aufgestellt werden.

~~Liegen Teile eines Reiches auf verschiedenen Ebenen, so werden sie als zwei getrennte Reiche geführt. Dem Herrscher steht dadurch auf jeder Ebene die Freigrenze für Heere zur Verfügung. Sobald er in seiner Rüstung durch HZ (nicht Volk!) den Wert von 32 RE auf der neuen Ebene erreicht hat, stehen ihm auf jeder Ebene 6 EE zur Verfügung. Diese zusätzlichen 6 EE bleiben dem Herrscher auch beim erneuten Absinken des Rüstwerts auf der neuen Ebene unter 32 RE erhalten. Erst wenn kein HZ mit Rüstwert mehr vorhanden ist, gehen die zusätzlichen 6 EE verloren und die verbleibenden 6 EE können wieder beliebig auf beide Ebenen verteilt werden. Nicht mehr gültig seit 239 mit Wegfall von Stygien!~~

8.1 Wasser-GF

Alle erkundeten Wasser-GF werden, wenn sie mindestens einmal befahren (besetzt in der 3. Phase) worden sind, bekannter Bestandteil des Reiches und werden somit im Protokoll geführt. Allerdings gehören sie nur dann zum Reich, wenn sie mindestens 1 Land-KF oder ein Portal beinhalten.

Reine Wasser-GF zählen sozusagen als bekannter Seeweg. Sollte ein 2. Herrscher später solche GF durchfahren, so werden sie ihm, wie oben beschrieben, bekannt. Dem 1. Herrscher wird die Durchfahrt jedoch nicht mitgeteilt, wenn er zurzeit keine Flotte dort stehen hat. Selbst wenn zwischenzeitlich bekannte Wasser-GF von anderen Herrschern besetzt werden, bleiben die Seewege bekannt und können später ohne Erkundung befahren werden.

8.2 Stammreich und Hauptstadt

Als Stammreich wird der Teil des Reiches bezeichnet, in dem sich die Hauptstadt befindet. Die Hauptstadt kann hierbei jedes beliebige HZ sein, das einen Rüstwert besitzt.

Die Lage der Hauptstadt ist zu Beginn des Spiels festgelegt und kann vom Spieler nicht geändert werden. Einzige Ausnahme ist hier der Verlust der Hauptstadt.

Verliert ein Herrscher seine Hauptstadt, so muss er **sofort** ein HZ als seine neue Hauptstadt benennen.

Zum Stammreich gehören alle Provinzen von denen aus es eine Verbindung zur Hauptstadt gibt. Das heißt es muss einen für Truppen begehbaren Weg geben, auf dem man zur Hauptstadt gelangen kann.

Ausnahme sind hier Provinzen, die durch eine Wasserfläche vom Stammreich getrennt sind:

Hier müssen zusätzlich noch Wasserfahrzeuge zur Verfügung stehen, die es auch ermöglichen, die Wasserfläche in **1 GR** zu überwinden. Hierbei ist es jedoch egal auf welcher Seite der Wasserfläche die Fahrzeuge stehen, sie müssen lediglich in 1 GR das andere Ufer erreichen können. Stehen diese Wasserfahrzeuge nicht zur Verfügung, so wird der entsprechende Teil des Reiches automatisch zur Kolonie. Handelt es sich bei der Wasserfläche um einen Strom, so genügt die Existenz einer Strombrücke, die sich jedoch im Besitz des entsprechenden Herrschers befinden muss.

Ein Reich auf einer anderen Ebene stellt immer ein eigenes Stammreich dar. Das heißt insbesondere, dass auch hier eine Hauptstadt benannt werden muss.

Das Benennen dieser Hauptstadt ist jedoch erst erforderlich, wenn die Gesamtrüstung aller HZ auf dieser Ebene den Wert von 32 RE überschreitet. Bis dahin unterliegen die Truppen auf dieser Ebene den Regeln für Invasoren. Jedoch mit der Ausnahme, dass sie **keine** Zusatzrüstung erhalten und nicht von den Unterhaltskosten für Tiere befreit werden.

Auch wenn ein Herrscher ein Reich auf einer anderen Ebene besitzt, so erhält er die Volksrüstung von 16 RE nur einmal. Es ist ihm aber freigestellt, in welchem Reich er diese Rüstung erhebt.

Die Volksrüstung darf jedoch nur in einem Stammreich aufgestellt werden.

8.3 Kolonien

Kolonien sind Landstriche, die in keiner direkten Verbindung zum Stammreich stehen. In der Kolonie kann nur das tatsächlich vorhandene Rüstpotential aufgestellt werden, das die dort befindlichen Handelszentren erwirtschaften. Kerntuppen, die sich in einer Kolonie aufhalten, müssen vor Ort wie Hilfstruppen besoldet werden. Das heißt, dass ihr Sold auch nur aus den in der Kolonie vorhandenen RE bestritten werden darf.

Dieser Sold muss jedoch nicht entrichtet werden, wenn die Gesamtzahl der Kerntuppen auf der betreffenden Ebene unterhalb der Rüstfreigrenze liegt. **Unabhängig von der Besoldung in der Kolonie müssen diese Truppen jedoch auch weiterhin als Kerntuppen besoldet werden.**

8.4 Marodeure

Marodeure sind unabhängige Heere, welche eigenständig handeln und Provinzen besitzen. Sind sie bekannt oder wurden sie einmal erkundet, können sie aus ihren HZ zu rüsten. Mit Angriffen durch sie ist von da an immer zu rechnen. Marodeuren bilden sich unter anderem bei:

- Tod oder Rücktritt des Königs
Siehe 18.2
- Herrscherwechsel
Tritt ein Herrscher ab, so können alle Kolonien und Reichsprovinzen marodieren. Bei der Reichsübernahme wird überprüft, ob sie dem Reich treu bleiben oder sich von ihm lossagen.
- Auflösung des Reiches
Kann ein Reich nicht besetzt werden, so kann nach Entscheidung des Spielleiters das Reich aufgelöst werden, indem die Provinzen marodieren.
- Inaktivität eines Spielers
Kommt ein Spieler nicht ausreichend seinen Pflichten nach, so können nach Entscheidung des Spielleiters Provinzen marodieren, um ihn zu motivieren.

8.5 Urbevölkerung

Als Urbevölkerung gelten Gebiete, die noch nie im Besitz eines Herrschers waren. Vergisst ein Herrscher Provinzen in seinem Reichsprotokoll zu führen, werden diese wieder zur Urbevölkerung. Es gibt auch Herrscher, die keine Provinzen behalten können. Verlassen sie ihr Gebiet, wird auch dieses wieder zur Urbevölkerung. (HZ-Neugründung bei Einzug s. Besetzen)

8.6 Göttlicher Schutz

Verlassen Herrscher unsere Sphäre, wird ihr Reich vorläufig unter göttlichen Schutz gestellt. Damit soll verhindert werden, dass Nachbarn sofort darüber herfallen und es unmöglich wird für ein nicht regiertes Reich einen Nachfolger einzusetzen. Dieser Schutz beläuft sich nach Ermessen des SL 3 GR, aber auch länger, wenn sich eine Neubesetzung des Reiches anbahnt.

9 Das Protokoll

9.1 Allgemeines

Das Protokoll ist das wichtigste Hilfsmittel für Spieler und SL. Während die Briefe die Politik und den Spielfluss vorantreiben, dient das Protokoll dem technischen Ablauf des Spieles. Das Protokoll muss übersichtlich, vollständig und **rechtzeitig** beim SL eintreffen.

ACHTUNG: Unleserliche oder schlampige Protokolle werden nicht angenommen, zu spät angekommene für diese GR nicht mehr berücksichtigt.

Aus dem Protokoll gehen der Standort, die Bewegung der Figuren, die Rüstung (bei Rüsttermin), die Verluste und Gewinne (nach Kampf oder Handel und die Gebäude auf den GF hervor). Kurz: Aus einem Protokoll können Spieler und SL alle Daten eines Reiches herauslesen.

Das Protokoll wird mit Blau oder Schwarz geführt. Rüstungen, Umwandlungen und Gewinne werden **ROT**, Verluste und Abgänge **GRÜN** eingetragen.

Hilfstruppen in **BRAUN** oder umpunktet. z.B.: 

Es wird darum gebeten die Protokollvordrucke zu verwenden.

9.2 Abkürzungen

Da auf KALEVALA ein von Armageddon abweichendes Kampfsystem gilt, gelten für Krieger andere Bezeichnungen.

Es gibt anstelle von Mann / Recke / Held den A- / B- / C- Krieger.

9.2.1 Handelszentren

Handelszentren					
Zeichen	Abkürzung	HZ	Rüstung in		Besetzungsverluste
			RE	Stadteinheiten	
		kein HZ	0	0	0 RE
✕	F	Festung	0	0	2 RE
○	Mkt	Markt	2	0.5	4 RE
●	Std	Stadt	4	1	6 RE
●	Phstd	Provinzhauptstadt	8	2	8 RE
⊙	Hstd	Hauptstadt	16	4	10 RE

sonstige Symbole

- | | | | |
|---|--|---|---------|
|  | Götterschwachstelle (in ROT eintragen) |  | Ruinen |
|  | Flußbrücke |  | Tempel |
|  | Strombrücke |  | Aufgang |
|  | Gnippahellir |  | Pass |
|  | Höhle | | |

Menschen		
Symbol	Bedeutung	Kosten
A	A - Krieger	2 RE
Ag	Agent	10 RE
B	B - Krieger	4 RE
C	C - Krieger	7 RE
K	Kaufmann	5 RE
Pr	Priester	5 RE
RD	Riese	10 RE
Z	Zauberer	---

Tiere		
Symbol	Bedeutung	Kosten
El	Elmut	5 RE
DD	Drache	11 RE
IP	leichtes Pferd	1 RE
sP	schweres Pferd	2 RE
QIP	leichtes Quadrigapferd	1 RE
QsP	schweres Quadrigapferd	2 RE

Bauwerke			
Symbol		Bedeutung	Kosten
		Fundament*	2 RE
-	Ma	Mauer	1 RE
⌋	Br	Flussbrücke (für Straßen)	4 RE
⌋	BR	Strombrücke	10 RE
□	Tu	Turm	10 RE
▣	Bf	Bergfried	20 RE
▣	BF	dreistöckiger Bergfried	30 RE
△	Tt	Tempelturm	30 RE

Geräte		
Symbol	Bedeutung	Kosten
Bt	Belagerungsturm	4 RE
FS	Floß	3 RE
LS	Langschiff	6 RE
Le	Leiter	1 RE
On	Onager	2 RE
QuW	Quadrigawagen	3 RE
Sk	Schildkröte	4 RE
SS	Segelschiff	6 RE
Se	Seil	1 RE
Wi	Widder	2 RE

- * Das Fundament wird in unwegsamem Gelände benötigt. Überall da also, wo keine 4 REH zur Verfügung stehen.
- Der Abriss der Bauwerke kostet die Hälfte des Rüstwertes.

In diesen Listen werden die allgemein üblichen und für das Protokoll notwendigen Abkürzungen dargestellt. Abkürzungen für Sonderwaffen und Figuren werden individuell vereinbart und mitgeteilt.

Die einzelnen Kriegerklassen werden zusätzlich noch nach ihrer Bewaffnung unterschieden. Hierzu wird jeweils vor der Kriegerklasse die Waffengattung notiert. Bei Kriegern der A-Klasse reicht es aus, lediglich die Waffengattung zu notieren.

Ist die Waffengattung für einen Krieger gewählt, so kann sie nicht wieder geändert werden. Eine ständige Umwandlung der Bewaffnung ist also nicht gestattet.

A = Axt	Beispiele:	A = Axt A-Krieger
L = Lanze		LB = Lanze B-Krieger
S = Schwert		SC = Schwert C-Krieger
B = Bogen		BC = Bogen C-Krieger

Die Anzahl der jeweiligen Figuren wird mit einer Zahl vor dem Symbol angegeben.

Beispiel: 2AC, 3BB, 2ZA

Die Zaubereinheiten des Zauberers werden jeweils getrennt durch ein „/“ nach dem Z geschrieben. Ähnlich wird bei der Quadriga verfahren. Handelt es sich bei den Zugtieren um leichte Pferde (oder äquivalente Tiere), so wird deren Anzahl getrennt durch ein „/“ nach dem QuW vermerkt. Handelt es sich um schwere Pferde, so wird deren Anzahl in Klammern hinter dem QuW notiert.

9.3 Bewegungen

Innerhalb des eigenen Reiches (und fremder Reiche, wenn dies vom dortigen Herrscher gestattet ist) werden die Figuren nach den Bewegungsregeln bewegt.

Dabei gilt:

- Ein gemischtes Heer bewegt sich dabei immer so schnell, wie die **langsamste** in ihm enthaltene Figur.
- Im Bergland, Sumpf und Mangroven haben Reittiere, Quadrigen, El etc. die Geschwindigkeit von 1 GF/GR. Sie werden geführt oder geschoben!
- Die Überwindung von Höhenunterschieden ist in der GF-Bewegung jederzeit möglich. Gebirge bleiben dabei aber auch weiterhin unbetretbar. Sie können nur mit Hilfe von Pässen überwunden werden.
- Flüsse stellen in der GF-Bewegung kein Hindernis dar. Ströme können dagegen nur mit Hilfe von Wasserfahrzeugen oder mit einer Strombrücke überwunden werden.
- In der 3. Phase können per Handlungsanweisung oder im Kampf Ströme analog den Wasser-Regeln in ARMAGEDDON überwunden werden:
 1. KR: Krieger springt in den Strom.
 2. KR: Krieger würfelt um das Ertrinken und erreicht bei Überleben das gegenüberliegende Ufer. Ist eine Fließrichtung angegeben, treibt er dabei um 1 KF ab!
- Geräte und Tiere können im GF-Zug, mit Ausnahme von Wasser und Gebirge, unabhängig von der KF-Verteilung bewegt werden. Müssen sie dabei allerdings über Gelände bewegt werden, in dem sie sich normalerweise nicht aufhalten dürfen, so überprüft der Spielleiter mit 3W6, ob sie den Transport überstehen. **Ab 10** haben sie den Transport unbeschadet überstanden, ansonsten sind sie zerstört. Aus taktischen Überlegungen könnte es daher sinnvoll sein, statt des Gerätes bzw. der Tiere, RE über dieses Gelände zu transportieren und sie erst jenseits des Hindernisses umzuwandeln.

Bewegungsweiten	
Figur	Bewegungsweite
Fußtruppen	2 GF/GR
Fußtruppen und Gerät	1 GF/GR
Reitertruppen	3 GF/GR
Reitertruppen und Gerät	2 GF/GR
Zauberer/Magier	4 GF/GR
Flöße	3 GF/GR
Segelschiffe	4 GF/GR
Langschiffe	5 GF/GR

Die bewegten Figuren werden in das GF geschrieben, in dem sie sich am Ende der Bewegung befinden. Sie werden dort mit einem Kreis markiert, und ein Pfeil zeigt ihre Bewegung an.

ACHTUNG:

Aktive und passive Bewegung ist während des GF-Zugs nicht gleichzeitig möglich. Es ist also beispielsweise nicht gestattet, sich mit einem Pferd 2 GF weit zu bewegen, abzustiegen und anschließend noch 1 GF weiter zu bewegen. Ebenso wenig ist es erlaubt, zu Fuß in ein GF mit Schiffen einzuziehen und sich anschließend noch mit diesen weiterzubewegen.

9.3.1 Die Bewegung auf See

Figuren können sich nur auf Wasserflächen aufhalten, wenn sie Schiffe benutzen. Der Zauberer ist hier eine Ausnahme. Er kann sich überall aufhalten und im GF-Zug auch Meere ohne Schiffe überwinden (siehe hierzu auch „19 Der Zauberer - Z“).

Innerhalb von fremden Reichen (beim Besetzen von Urbevölkerungsprovinzen) können Schiffe sich nur soweit bewegen wie ihre EE vorgedrungen sind, also maximal 3 GF weit. Innerhalb des eigenen Reichsgebietes gelten die Bewegungsweiten der einzelnen Schiffstypen nach obiger Tabelle.

Ein Schiff kann im GF-Zug Figuren in unbegrenzter Anzahl zwischen zwei Küsten transportieren, sofern sich beide Küsten im eigenen Reichsgebiet befinden. Es ist dabei egal, ob sich die beiden Küsten in einem oder in direkt nebeneinander liegenden GF's befinden.

Reine Wasser-GF (= hohe See!) werden durch die Einfahrt mit Schiffen besetzt. Sind Schiffe eines anderen Herrschers ebenfalls in dem GF, so führt dies im Normalfall zum Kampf.

Auf hoher See gelten die REH-Regeln!

9.3.2 Darstellung der Schiffe im Protokoll und Kriegsaufstellung

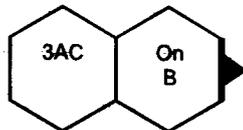
Im **Protokoll** werden Schiffe und ihre Besatzungen getrennt von den Figuren an Land entsprechend umschlossen, damit klar kenntlich gemacht ist, was auf See und was auf Land steht.

Kriegsaufstellung:

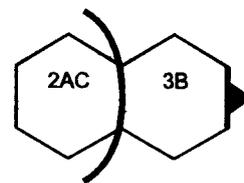
a) FS, On, 2AB



b) LS, On, B, 3AC



c) SS, 3B, 2AC



9.4 Sonstige Eintragungen

Die Grenzen des Reiches sind im Protokoll durch eine deutliche farbige Umrandung darzustellen. Namen bekannter Nachbarn sind entsprechend ihrer Lage einzuzeichnen.

Neu besetzte Provinzen (nicht jedoch durch Krieg eroberte) müssen rot unterlegt werden.

Provinzen, in denen in der 4. Phase der vorausgegangenen Zeit ein Kampf stattgefunden hat, müssen grün umrandet werden. Hier müssen auch die Gewinne und Verluste des Kampfes vermerkt werden (siehe hierzu auch „16 Das Kriegsspiel“)

Erkundungen sind mit einem roten Pfeil oder einem rot umkreisten „E“ kenntlich zu machen.

Die HZ, die Befestigungen und deren jeweilige Lage müssen solange auf dem Protokoll vermerkt werden, bis der Spielleiter eine gegenteilige Anweisung gibt.

Bauwerke, Gebirge, Gewässer, Portale, Drachenstraßen, Straßen, Kanäle, Ruinen, Pässe und Unterwelteingänge müssen eingezeichnet werden. Bei Bauwerken, Portalen, Ruinen und Unterwelteingängen sind zudem die KF-Positionen anzugeben.

Der Standort der Truppen muss genau eingezeichnet sein. Wenn ein GF geteilt ist, so muss deutlich zu erkennen sein, auf welcher Seite welche Truppen stehen. Ebenso muss eindeutig zu erkennen sein, welche Truppen sich an Land und welche Truppen sich auf Wasserfahrzeugen aufhalten.

Wenn sich fremde Truppen im eigenen Reich befinden, so müssen beide Herrscher diese in ihrem Protokoll eintragen, sonst führt dies automatisch zum Kampf.

10 Die Liste

Zu jedem Protokoll gehört eine Liste, in der die wesentlichen Dinge aus dem Protokoll zusammengefasst sind. Die Liste hat Priorität vor dem Protokoll, falls Unstimmigkeiten auftreten.

Für Zu- und Abgänge sollte GRÜN und ROT verwendet werden.

- die 1. Spalte gibt die Situation aus der 1. Phase der vorigen GR wieder.
- die 2. Spalte gibt die Gewinne aus Handel und Krieg der 2.- 4. Phase der vorigen GR an.
- die 3. Spalte gibt die Abgänge/Verluste aus Handel und Krieg der 2. - 4. Phase der vorigen Runde an.
- die 4. Spalte gibt die Neurüstung/Umwandlung der 1. Phase der laufenden GR an.
- die 5. Spalte gibt die Kosten des Gerüsteten oder Umgewandelten und des Unterhaltes der 1. Phase der laufenden GR an.
- die 6. Spalte zeigt den aktuellen Stand der 1. Phase der laufenden GR an.

POTENTIALLISTE ZU GR: <u>100.1</u>		HERRSCHER: <u>Brunhilde</u>		KULTURRÜSTGÜTER: <u>Onager, leichte Pferde</u>			
EBENE: <u>Eldrien</u>							
Stand der vorigen GR	Gewinn (+)	Verlust (-)	Rüstung (+)			Kosten (-)	neuer Stand
HZ <u>13</u>	0,5		HZ	Volk	SI	gesamt:	<u>13,5</u> HZ
RE <u>12</u>	3	4	54	16	0	46	<u>35</u> RE
Ego-F./Ort							Ego-F./Ort
Z/ZEH <u>Z/30</u>							<u>Z/30</u> Z/ZEH
Pr/TS <u>1/11</u>		0/1					<u>1/10</u> Pr/TS
K <u>1</u>							<u>1</u> K
SI _____							SI _____
Kerntruppen							Kerntruppen
Nahkämpfer <u>LB 34</u>		5	5			20	<u>34</u> Nahkämpfer
Fernkämpfer <u>BB 11</u>		2	2			8	<u>11</u> Fernkämpfer
zusammen 45		7	7				45 zusammen
Hilfstruppen <u>AC 4</u>							<u>AC 4</u> Hilfstruppen
(max. 25% der Kern- truppen)							(max. 25% der Kern- truppen)
zusammen 4							4 zusammen
Wachen							Wachen
AG E-R EGP RE							AG E-R EGP RE
1							1
2							2
3							3
4							4
Tiere <u>IP 24</u>							<u>IP 24</u> Tiere
Wasserfahr- zeuge							Wasserfahr- zeuge
Geräte <u>On 8</u>							<u>On 8</u> Geräte
Bauwerke <u>Tu 5</u>			1			10	<u>Tu 6</u> Bauwerke
<u>Bf 1</u>							<u>Bf 1</u>
<u>Tt 1</u>							<u>Tt 1</u>
Str/Kar/Paß <u>3 / 0 / 0</u>							<u>3 / 0 / 0</u> Str/Kar/Paß
Sold und Unterhalt für: Kerntruppen Hilfstruppen Geheimdienst Tiere Str/Kar/Paß	45	A-Krieger	B-Krieger	4 C-Krieger		0 2 3 3 8	Kerntruppen Hilfstruppen Geheimdienst Tiere Str/Kar/Paß
Sonstiges							

11 Das Rüsten

Auf KALEVALA wird nach dem so genannten Rüsteinheitensystem gerüstet. Rüsteinheiten (RE) symbolisieren die Wirtschaftskraft eines GF's und können durchaus mit einer Währung verglichen werden.

11.1 Das Erheben der Rüstung

In jeder GR mit gerader Nummer wird während der 1. Phase am so genannten Rüsttermin gerüstet. Gerüstet wird aus dem Volk und aus allen HZ's, die man zu Beginn der 1. Phase besitzt.

AUSNAHME: Aus bereits geplünderten HZ's kann nicht gerüstet werden.

Für die Berechnung der Gesamtrüstung des Reiches werden die HZ in Stadteinheiten umgerechnet. Die Werte der einzelnen HZ in Stadteinheiten können der Liste der Handelszentren im Kapitel „9 Das Protokoll“ entnommen werden.

Die Gesamtrüstung eines Reiches berechnet sich dann wie folgt:

Die Zahl der Stadteinheiten multipliziert mit 4 ergibt die Menge der aus allen HZ gerüsteten RE. Zu diesem Wert wird noch die Volksrüstung von 16 RE addiert.

Jedes Reich ist in der Lage Seile und Flöße herzustellen und bekommt zusätzlich kultureigene Rüstgüter, die zu Beginn der Herrschaft festgelegt werden. Alle anderen Rüstgüter müssen erhandelt oder erobert werden,

Besitzt man zwei Reiche auf verschiedenen Ebenen, so muss man sich dafür entscheiden, in welchem Reich man die Volksrüstung erhebt. Die Volksrüstung kann nicht zwischen beiden Reichen aufgeteilt werden.

11.2 Das Aufstellen der Neurüstung

Die Neurüstung kann beliebig auf die GF des Reiches verteilt werden. Dabei darf die Neurüstung jedoch nur in GF's mit einem HZ (Ausnahme Nomade) aufgestellt werden. Pro GF dürfen nicht mehr als 40 RE der Neurüstung aufgestellt werden. Zudem dürfen in einem neu besetzten (nicht jedoch durch Krieg eroberten) GF nicht mehr RE aufgestellt werden als das dortige HZ erwirtschaftet.

In Kolonien müssen immer so viele RE der Neurüstung aufgestellt werden, wie von der Kolonie auch tatsächlich erwirtschaftet wurden.

Die aus zusammenhängenden GF aufgestellte Neurüstung darf anschließend nicht mehr bewegt werden.

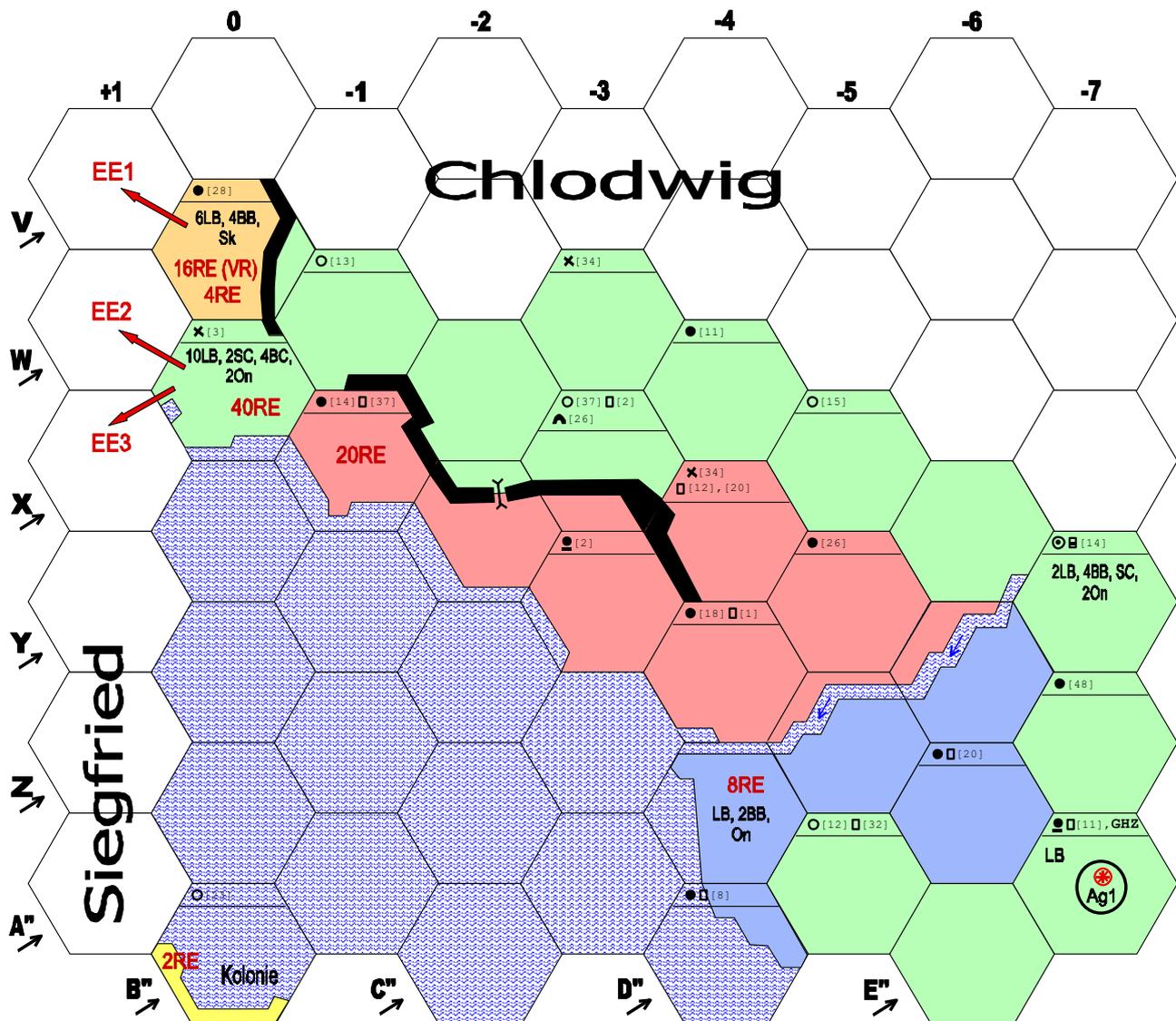
11.3 Zusammenziehen von RE zum Rüsttermin:

Das Fallbeispiel soll erklären, dass es nicht immer möglich ist, alle RE nebeneinander an der Front aufzustellen, weil Hindernisse wie z.B. Ströme oder Gebirge das von sich aus verbieten.

Es soll Krieg nach Nordwesten geführt und so viele RE wie möglich an der Front aufgestellt werden. Dazu darf man maximal 40 RE je GF aus zusammenhängenden Provinzen zusammenziehen.

In unserem Fall ist es also nicht möglich 40 RE in $w + 0$ und $x + 0$ nebeneinander zusammenzuziehen, wie die mit verschiedenen Farben kenntlich gemachten Rüstzonen (mit Mengenlehre vergleichbar) verdeutlichen sollen. Natürlich wird es immer verschiedene Varianten geben, solche Blasen zu bilden.

In $W + 0$ wären es in unserem Beispiel 20 RE (4 für die Stadt und 16 Volk). In $X + 0$ vierzig RE aus der grünen Zone, in $C'' - 4$ acht RE aus der blauen und separat in der Kolonie 2 RE, weil sie weiter weg ist als das FS in einer GR fahren könnte.



Rüstzone 1: W+0 mit 16 RE Volksrüstung (VR) + 4 RE aus der Stadt

Rüstzone 2: 40 RE aus den HZ der grün unterlegten Provinzen

Rüstzone 3: 20 RE aus den HZ der rot unterlegten Provinzen

Rüstzone 4: 8 RE aus den HZ der blau unterlegten Provinzen

Rüstzone 5: 2 RE in der Kolonie B''+0

11.4 Das Umwandeln

In jeder 1. Phase können RE in Figuren oder Bauwerke umgewandelt werden. Pro GF können dabei bis zu 28 RE in Krieger, Kaufleute, Priester oder Agenten und bis zu 12 RE in Bauten, Tiere oder Gerät umgewandelt werden.

Wie viele RE für die Umwandlung in bestimmte Figuren bzw. Bauwerke aufgewendet werden müssen, ist den Listen für Menschen, Tiere, Geräte und Bauwerke im Kapitel „9 Das Protokoll“ zu entnehmen. Der Kultur entsprechend können dabei IP auch als Ka = Kamel, sP als Bü = Büffel, Lv = Laufvogel oder SE = Sandechse und Le als Se = Seil bezeichnet werden.

In einem GF können immer nur RE umgewandelt werden, die sich auch tatsächlich in diesem GF befinden. Die Kosten für die umgewandelten Figuren können nicht an anderer Stelle des Reiches abgezogen werden. Man kann allerdings RE aus den umliegenden GF zusammenziehen und dann umwandeln. In diesem Falle dürfen die umgewandelten Figuren aber anschließend nicht mehr bewegt werden.

Einen Sonderfall stellt das Umwandeln der RE zu einem Rüsttermin dar. Hier ist es nicht nötig, dass die RE sich direkt in dem GF befinden, in dem sie umgewandelt werden sollen. Die umgewandelten Figuren können direkt aus der Neurüstung bezahlt werden, dürfen aber anschließend ebenfalls nicht mehr bewegt werden. Für dieses direkte Umwandeln der Neurüstung gelten weiterhin die gleichen Einschränkungen wie für das Aufstellen der Neurüstung. Insbesondere muss also die Summe aus umgewandelten und aufgestellten RE der Neurüstung in Kolonien genau dem Wert der tatsächlich dort gerüsteten RE entsprechen und in neubesetzten GF darf diese Summe nicht das Vierfache der Stadteinheiten des dortigen HZ überschreiten.

Die Kosten für umgewandelte Figuren und Bauwerke müssen immer vollständig entrichtet werden. Teilbauten sind der Übersichtlichkeit wegen nicht möglich. Insbesondere 3stöckige Bergfriede oder Tempeltürme müssen in mehreren Schritten gebaut werden. Man geht dabei wie folgt vor: 1. GR Turm, nächste GR Bf oder Tt/20, übernächste GR BF oder Tempelturm.

Beschädigte Rüstgüter müssen, so möglich, sofort oder beim folgenden Rüsttermin repariert werden oder sie zerfallen.

11.4.1 Tore / Durchgänge / Strombrücken

Die Lage von Toren und Durchgängen in Befestigungsanlagen muss dem Spielleiter bei Errichtung von Gebäuden genau mitgeteilt werden. Hierzu gibt man einfach an, von welchem KF zu welchem anderen KF das Tor bzw. der Durchgang führen soll. Bei Toren in Mauern muss zusätzlich noch angegeben werden, von welcher Seite aus, das Tor geöffnet bzw. geschlossen werden kann.

Durchgänge müssen immer von einem Gebäude in ein anderes führen und können immer nur zwischen Stockwerken gleichen Niveaus errichtet werden.

Tore können wie Durchgänge zwischen zwei Gebäuden errichtet werden oder müssen zu einer Außenseite des Gebäudes führen. Sie können dabei auch zu einem niedrigeren Niveau, oder aus dem 1. Stock eines Bergfriedes zu einem höheren Niveau erbaut werden. Jede Befestigungsanlage muss aber mindestens ein Tor besitzen, durch das man die Anlage von außen betreten kann.

Befindet sich das Gebäude auf einem KF mit einem Aufgang bzw. führt eine Mauer an der KF-Kante des Aufgangs entlang, so muss immer ein Tor in Richtung des Aufgangs gebaut werden.

Strombrücken können nur dann errichtet werden, wenn dem Spieler sowohl das diesseitige als auch das jenseitige Ufer gehören. Beim Bau der Brücke teilt der Spieler dem Spielleiter mit, auf welchem KF die Strombrücke errichtet werden soll und von welchem KF des diesseitigen Ufers zu welchem KF des jenseitigen Ufers die Brücke führen soll. Diese drei KF müssen dabei alle in einer geraden Linie liegen und die Ufer-KF müssen beide das gleiche Niveau besitzen.

Über eine Schlucht kann ebenfalls eine Strombrücke gebaut werden. Auch hier müssen die beiden Endpunkte der Brücke das gleiche Niveau besitzen.

12 Das Erkunden

In der ersten Phase jeder GR kann ein Spieler fremde oder eigene GF erkunden. Ihm stehen dazu sechs Erkundungseinheiten (EE) zur Verfügung. Die EE erfüllen folgende Funktionen:

- Erkunden oder Erforschen von Geheimnissen
- Besetzen bisher leerer und keinem Reich angehörender GF
- Kriegserklärung = Angriff/Einmarsch auf/in GF eines anderen Herrschers
- Erlaubter Einzug durch reichsfremde oder eigene GF

Jede dieser Funktionen kostet eine EE, wobei der Spieler die Wahl hat, wie er seine EE einsetzt.

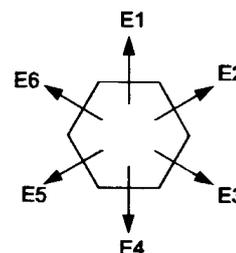
Um allerdings ein GF besetzen/anzugreifen, muss es zuvor in der gleichen GR erkundet worden sein. Das heißt, dass die maximale Ausdehnungsgeschwindigkeit im Normalfall 3 GF/GR beträgt. Übertragen oder Speichern von EE ist nicht möglich. Erkundet werden kann von jedem GF, welches mindestens von einem Krieger besetzt ist, also auch GF im eigenen Reich. Ein Z, K oder Pr kann nicht spähen.

Erkundungen werden durch einen roten Pfeil mit einem E und der Nummer der EE an der Spitze im Protokoll vermerkt.

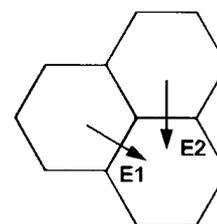
Man kann von seinem Reichsgebiet aus bis zu 3 GF in unbekanntes Gelände hineinspähen. Dabei können diese Späher entdeckt und eventuell vernichtet werden. Je weiter die Späher von „Zuhause“ sind, desto größer ist die Gefahr der Entdeckung/Vernichtung. Eine Erkundung endet allerdings an Strömen, Meeren oder Gebirgen, wenn keine Brücken, Schiffe oder Pässe vorhanden sind.

Es gibt folgende Möglichkeiten (und Kombinationen davon) Erkundungen durchzuführen:

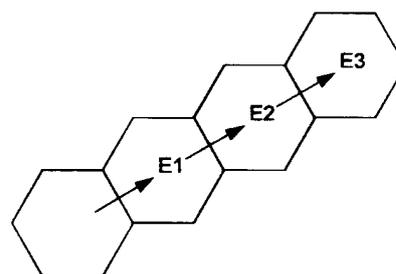
- 1) das einfache Erkunden: Es kann bis zu sechsmal pro Zeit durchgeführt werden; allerdings könnte dann keines der sechs erkundeten GF mehr besetzt oder angegriffen werden.



- 2) das zusammenziehende Erkunden: Es wird eingesetzt, wenn man z.B. bei einem Angriff eine größere Truppenzahl gegen ein GF werfen will. Eine Erkundung und Besetzung/Angriff kosten jeweils zwei EE, wenn von beiden GF aus einmarschiert wird, also insgesamt: **4 EE**.



- 3) das raumgreifende Erkunden: Es können bis zu drei **in gerader Linie** hintereinanderliegende GF erkundet und angegriffen werden. Dies ist besonders interessant für die Seefahrt, ermöglicht aber auch Fußtruppen (die normal nur eine Geschwindigkeit von 1 GF/Zeit haben) tief in des Gegners Gebiet vorzudringen. Auch Cäsar marschierte schließlich in Eilmärschen nach Gallien. Dies kostet den Spieler alle **6 EE**.



Dieses Erkunden impliziert jedoch einige Gefahren:

Trifft man z.B. schon im ersten GF auf ein unüberwindliches Geländehindernis (Gebirge, Strom, Küste etc.), so endet die Bewegung hier zwangsläufig. Vier EE wurden ungenutzt verschenkt! Zusätzlich besteht im 2. (10%) und noch stärker im 3. GF (20%) ein Entdeckungsrisiko durch den Besitzer, was u. U. dazu führen kann, dass der erkundende Spieler kein Spähergebnis erhält.

Diese Regelung gilt auch, wenn ein Herrscher von einem GF aus besetzen will, das Ziel eines Angriffes wird. Es ist aber trotzdem möglich, die „erkundeten“ Großfelder in Phase 3 anzugreifen. Man kennt dann eben weder Geographie noch Inhalt und Besitzer.

Drei Sonderfälle sind noch zu beachten:

Bei einer Erkundung hintereinanderliegender GF (siehe Beispiel 3) kann es vorkommen, dass das 1. GF frei (Urbevölkerung) und das zweite besetzt (Besitz eines anderen Herrschers) ist oder umgekehrt. Im ersten Fall würde natürlich zunächst die Besetzung durchgeführt und die entsprechenden Verluste abgezogen. Im anschließenden Kriegsspiel gehört dieses neu besetzte GF aber nicht zum KSP. Die Krieger würden also überfallartig im angegriffenen zweiten GF erscheinen. Der umgekehrte Fall bildet die einzige Ausnahme. Hier würde zunächst das Kriegsspiel durchgeführt und erst nach einer vollständigen Eroberung des ersten GF könnte die Besetzung des zweiten vorgenommen werden, so die Figuren/RE nach dem Kampf noch dafür ausreichen. Sonst wird das Besetzen immer vor dem Angriff ausgeführt.

Der dritte Fall: Ist ein GF geteilt, so wird es wie 2, 3 oder mehr eigenständige Provinzen behandelt.

Die gewünschten Erkundungen müssen im Protokoll eingezeichnet werden und auf dem Erkundungsblatt mit Start- und Ziel-GF sowie der Nummer der verwendeten Erkundungseinheit vermerkt werden. Ist einem Herrscher die Geographie eines zu erkundenden GF's bereits bekannt, so streicht er das KF-Raster des entsprechenden GF auf dem Erkundungsblatt durch, um dem Spielleiter anzuzeigen, dass er von diesem GF keine KF-Karte benötigt (siehe Mustererkundungsblatt).

12.1 Das Ergebnis des Spähens

In der zweiten Phase der Zeit erhält der Spieler die Erkundungsergebnisse. Er erfährt den Namen des Herrschers, der das erkundete GF in Besitz hat, die Anzahl und die Art der im GF befindlichen Figuren, evtl. Besonderheiten des GF und dessen Geographie = Beschaffenheit der KF, Wertigkeit und Ort des HZ's. Falls das GF von Urbevölkerung bewohnt ist, wird auch die Höhe der Verluste bei Besetzung angegeben.

Erkunden mehrere Herrscher gleichzeitig ein GF, so werden sie davon unterrichtet, dass ihr Späher in diesem GF auf Späher eines anderen Herrschers gestoßen ist.

12.2 Die Bedeutung der Farben und Symbole auf den KF-Karten

Jedes KF entspricht einer bestimmten Geländeart, die in Karten durch einen Farb- und Symbolschlüssel dargestellt wird. Jede Geländeart wird mit einer bestimmten Höhenstufe (Niveau) assoziiert und bietet einen begrenzten Raum zum Aufstellen von Krieger, Tieren und Gerät. Dieser Raum wird in Raumeinheiten (REH) gemessen, einer abstrakten Maßeinheit, deren Grundlage der Platzbedarf eines Kriegers (1 REH) ist. Wichtig ist hier zunächst erst einmal der Farb- und Symbolschlüssel. Die Begriffe Niveau und Raumeinheit werden erst im Kapitel „16 Das Kriegsspiel“ wichtig und können hier vorerst überlesen werden.

Geländearten			
Farbe & Symbol	Gelände	Niveau	REH
weiß	Wasser	0	4*
grün	Tiefland	1	4
grün mit blauem Punkt	Tieflandwald	1	3
gelb	Tieflandwüste	1	4
grünes #	Sumpf	1	2
grünes # mit blauem Punkt	Mangroven / Dschungel	1	2
braun	Hochland	2	4
braun mit blauem Punkt	Hochlandwald	2	3
gelb mit braunem Punkt	Hochlandwüste	2	4
rot	Bergland	3	3
rot mit blauem Punkt	Berglandwald	3	2
gelb mit rotem Punkt	Berglandwüste	3	3
schwarz	Gebirge	4	0

* nur mit Schiff

Ein Wasser-KF, das von Wüste umgeben ist, ist eine Oase. Es wird mit einem grünen Rand dargestellt. Eine blaue Linie zwischen den Kanten zweier KF ist ein Fluss.

Eine 1 KF breite Wasserfläche, die mitunter auch noch mit einem Pfeil versehen ist, bezeichnet man als Strom. Der Pfeil gibt dabei die Fließrichtung des Stromes an.

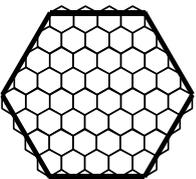
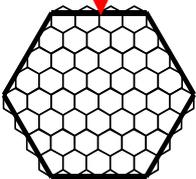
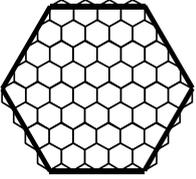
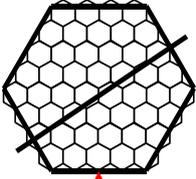
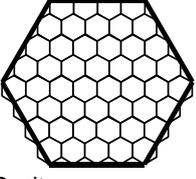
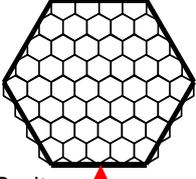
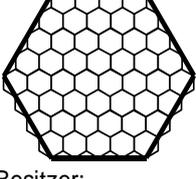
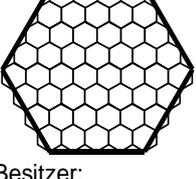
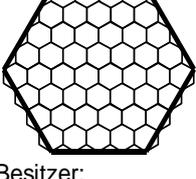
HZ haben immer 4 REH, egal auf welchem Niveau oder in welchem Gelände sie sich befinden. Sie nehmen keinen Raum ein und können befestigt werden.

12.3 Die Erkundungsrichtung

An ein zu erkundendes GF ist jeweils ein kleiner roter Pfeil dort zu platzieren, von wo aus erkundet werden soll (siehe Mustererkundungsblatt). Auf diese Weise kann leichter bestimmt werden, was genau vom erkundenden GF aus, gesehen werden kann.



ERKUNDUNGSERGEBNISSE ZU GR 100.1

Stygien (1. Ebene)			Eldrien (2. Ebene)		
Herrscher: _____			Herrscher: <u>Brunhilde</u>		
Koordinaten	Geographie/Inhalt	Sonstiges	Koordinaten	Geographie/Inhalt	Sonstiges
EE von: ↓	 HZ:		EE 1 von: X-17 ↓	 HZ:	
nach:	Besitzer:		nach: Y-17	Besitzer:	
EE von: ↓	 HZ:		EE 2 von: U-15 ↓	 HZ:	
nach:	Besitzer:		nach: T-15	Besitzer: ↑	
EE von: ↓	 HZ:		EE 3 von: V-17 ↓	 HZ:	
nach:	Besitzer:		nach: U-17	Besitzer: ↑	
EE von: ↓	 HZ:		EE von: ↓	 HZ:	
nach:	Besitzer:		nach:	Besitzer:	
EE von: ↓	 HZ:		EE von: ↓	 HZ:	
nach:	Besitzer:		nach:	Besitzer:	
EE von: ↓	 HZ:		EE von: ↓	 HZ:	
nach:	Besitzer:		nach:	Besitzer:	

ARCHERON (Götterebene)

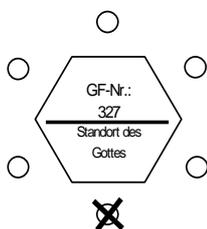
Gott: Gernoth Gö-Nr.: 32

Erkundung in Richtung:

OEH-Stand:

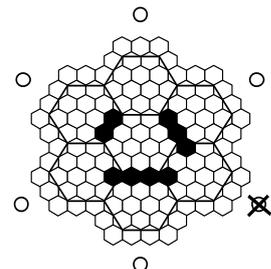
EEG1 GF-Nr.
Aura
Gott

EEG2 GF-Nr.
Aura
Gott



UNTERWELT

von 12/2 nach

Inhalt: 2AC  Inhalt:

Abgabetermin:

13 Verkehrswege

13.1 Der Kanal

Ein Kanal darf nicht breiter als 1 KF gebaut werden. Sein Strömungsverhalten ist neutral, d.h. die Fließrichtung von Strömen, die er z.B. verbindet, nimmt keinen Einfluss auf ihn.

Eine Geschwindigkeitserhöhung findet nicht statt, da Wasserfahrzeuge ohnehin schon sehr schnell sind und andererseits Kanäle nicht so breit gemacht werden wie natürliche Ströme.

13.1.1 Baukosten

Der Bau eines Kanals geschieht KF-weise, wobei folgende Kosten für den „Umbau“ eines KF zugrunde gelegt werden müssen:

Baukosten für Kanäle	
Geländeart des KF	Kosten pro KF
Tiefland	2 RE
Tiefland - Wald	3 RE
Tiefland / Meergrenze oder Tiefland - Sumpf	4 RE
Tiefland - Wüste oder Tiefland - Mangrove	5 RE
Hochland	6 RE
Hochland - Wald	9 RE
Tiefland - Eiswüste oder Hochland - Sumpf	12 RE
Hochland - Wüste oder Hochland - Mangrove	15 RE

Alle anderen Geländeformen sind nicht umbaufähig!

Werden mindestens zwei KF-Kanten durch einen natürlichen Flusslauf begrenzt, so verringern sich die Kosten um 1 RE. Der Bau eines Kanals bedarf einer genauen Planung und kann nur nach vorheriger Rücksprache mit dem SL begonnen werden! Eine Entwurfsplanung ist einzureichen. Außerdem muss bedacht werden, dass pro GF und GR nur maximal 12 RE in Bauwerke umgesetzt werden dürfen (wenn in diesem GF keine Tiere und Geräte aufgestellt werden)! Das kann eine sehr lange Bauzeit bedingen. Dafür kann aber gleichzeitig in sämtlichen GF, durch die der Kanal verlaufen soll, mit dem Bau begonnen werden. Es muss lediglich für die nötigen RE in jedem GF gesorgt sein. Diese müssen tatsächlich hier vorhanden sein.

13.1.2 Unterhaltskosten

Die Unterhaltskosten eines Kanals belaufen sich auf 2 RE/GF und GR (Instand- und Freihaltung). Dabei spielt es keine Rolle, wie viele Teilstücke schon als See oder Strom vorhanden waren (oder anders: wie viele KF in einem GF zum Kanal-KF umgebaut wurden - es reicht ein KF!!!).

13.1.3 Protokolldarstellung

Die Kanäle werden im Protokoll wie Ströme eingezeichnet. Jedoch werden sie, statt der üblich verwendeten Farbe, in „ROT“ geführt.

13.2 Der Pass

Neben der Nutzung natürlich vorhandener Pässe, hat der Spieler auch die Möglichkeit, künstliche Pässe zu schaffen. Ein Pass kann nur von Bergland über Gebirge in Bergland gebaut werden. Die Überwindung von zwei Höhenstufen ist nicht möglich.

Für den Bau eines Passes müssen sich immer beide Seiten, diesseits und jenseits des Gebirgszuges, im Besitz des Herrschers befinden. Der Bau eines Passes in das Gebiet eines anderen Herrschers ist also nicht gestattet.

13.2.1 Baukosten

Ein künstlicher Pass kostet 20 RE für jedes KF Gebirge durch das er führt. Da pro GF und GR jedoch nur 12 RE in Bauwerke umgesetzt werden dürfen, bedeutet dies, dass ein künstlicher Pass in der Regel nicht in einem Stück gebaut werden kann. Es sind also längere Bauzeiten einzuplanen.

13.2.2 Unterhaltskosten

Die Unterhaltskosten eines künstlichen Passes betragen jede Großrunde 2 RE pro GF. Dies ist unabhängig davon, ob der Pass schon fertiggestellt ist oder nicht. Es reicht also 1 KF, um die vollen Unterhaltskosten tragen zu müssen.

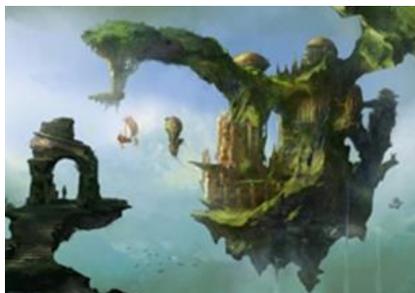
13.2.3 Protokolldarstellung

Unterhaltungspflichtige Pässe werden im Protokoll wie natürliche Pässe geführt. Jedoch sind sie in „ROT“ einzutragen.



14 Der Ebenenwechsel – Splitterebene

Ein Großteil Stygiens wurde in der 238. Zeit im Zuge des Umbruchs vernichtet oder stürzte auf Eldrien hernieder. Doch vereinzelte stygische Gebiete wurden beim Aufprall abgesprengt und in den Limbus geschleudert, wo sie seitdem im Irgendwo treiben. Sie stellen die Splitterebene dar, in der einzelne GF oder kleine GF-Gruppen von nichts umgeben sind. Auf normalem Wege ist es deshalb auch nicht möglich dorthin zu gelangen oder von dort wieder zurück. Doch einem Mystiker (My) - siehe **14.3** - gelingt aus entsprechenden Schriftrollen die Dimensionsmagie zu erlernen.



14.1 Der Ebenenwechsel

Der Wechsel von einer Ebene zur anderen ist nur über ein Portal möglich. Ein solches kann nur von einem Mystiker in ganz bestimmten Provinzen erschaffen werden. Wechseln Figuren von einer Ebene zur anderen, so werden sie nur noch in dem Protokoll der Ebene erfasst, auf der sie sich nach dem Wechsel befinden. In diesem Fall muss der Spieler nach dem Ebenenwechsel auch ein Protokoll für die andere Ebene führen.

Der Wechsel stellt für alle Arten von Figuren eine komplette Bewegung dar. **Eine Figur kann also sowohl im GF-Zug als auch im KF-Zug nur von einer Portal-Provinz in die genau gegenüberliegende ziehen.** Gehören einem Herrscher zwei zusammenhängende Portale, so findet der Ebenenwechsel in der 1. Phase statt. Besitzt ein Spieler aber nur einen Teil, so muss er von seinem das gegenüberliegende erkunden und in Phase 3 mittels Besetzung, erlaubtem Einzug oder Kampf den Ebenenwechsel vollziehen. Dabei muss KF-weise festgelegt werden, in welcher Reihenfolge die Truppen hindurch ziehen sollen.

Der Ebenenwechsel kostet ZEH und RE, die im betroffenen GF durch den Mystiker aufzubringen sind. Findet der Wechsel in der 1. Phase statt, muss der Spieler sie in der Liste der gleichen Zeit in grün unter Verluste eintragen. Findet der Ebenenwechsel aus oben angeführten Gründen erst in der 3. Phase statt, so trägt der Spieler sie in der Liste der nächsten Zeit unter Verluste ein.

Kosten für den Ebenenwechsel	
Dimensionsriss für ein eigenes Heer max. (28/12 RE)	10 ZEH + 10 RE
Dimensionsstrudel für ein fremdes Heer max. (28/12 RE)	Figuren x ZF + 10 RE
Zauberer und Magier verlieren einen Teil ihrer ZEH	10%
Mystiker	kostenfrei
Mitführen von mag. Gegenständen und RE gemäß TEH	kostenfrei

14.2 Das Portal

Ein komplettes Portal besteht aus je einer Pforte am Ausgangs- und am Ankunftsfield. Die Kosten für die komplette Errichtung eines Portals betragen 30 ZEH. Davon entfallen 20 ZEH auf das Heimatportal und 10 ZEH auf das Zielfeld. Wird das Tor dort nicht vollendet, gibt es solange kein Zurück. Ein Portal nimmt keine REH ein.

Pro Reich kann nur ein einziges Portal geschaffen werden und nur ein Mystiker hat die Gabe dies zu bewerkstelligen. Die Errichtung des Portals im Zielfeld kann erst erfolgen, wenn der Mystiker dort ist. Ein Mystiker kann jedes Portal - auch die anderer Reiche - benutzen.

14.3 Mystiker (My)

Die Erschaffung Nova-Eldrien erschütterte den Glauben vieler Völker und führte im Geheimen zu einer Hinwendung zum Mystizismus. Deren Vertreter, die Mystiker versuchen nun die Wunder und Geheimnisse unserer Sphäre zu entschlüsseln. Regeltechnisch ähneln sie am Ehesten Priestern. Sie **können aber keine ZEH über Tempel** erhalten. Sie beherrschen ausschließlich die Magie einen Dimensionsriss mit oder ohne Dimensionsstrudel zu erzeugen.

Bei einem Riss gehen eigene Truppen freiwillig hindurch. Bei einem Strudel hingegen, der wesentlich teurer ist, werden fremde Truppen gegen ihren Willen hindurchgezogen.

Die Kosten für die Erschaffung der Figur betragen 10 RE.

Der Unterhalt beträgt 2 RE/GR. Ein Mystiker nimmt 1 REH ein und hat den ZF 4. Er kann Zaubersprüche gegen sich selbst entkräften, in dem er ohne Aufwand von ZEH eine Aura um sich webt, die den Zauber abprallen lässt. Ab 3W10 ist der Zauber abgewehrt. Seine ZEH erhält er aus Zaubersprüchen, wenn er selbst am KSP anwesend ist. Außerdem kann ihm ein Zauberer in Phase 1 ZEH mental übertragen. Er kämpft wie ein C-Krieger ohne Waffen-GP.

Pro Reich ist nur ein einziger Mystiker zulässig. Er kann nicht spähen und auch keine Gebiete erobern, sich aber ohne Erkundung durch fremde Gebiete bewegen.

14.4 Sphärenübergang durch Portal

Mystiker können einen Sphärenübergang mittels eines Portals zur Splitterwelt (siehe 14.1) ermöglichen, indem sie einen Dimensionsriss mittels eines Portals erzeugen. Durch so einen Riss kann erkundet und die gegenüberliegende Seite friedlich oder kriegerisch betreten und auch wieder verlassen werden.

Stirbt oder verlässt ein Mystiker unterdessen das GF, schließt sich der Dimensionsriss sofort. Das Portal bleibt weiterhin bestehen. Die Scherbe entspricht dann einer **Kolonie**. (siehe 8.3)



15 Das Einziehen in erkundete Provinzen

Möchte man in der 3. Phase einer Zeit in eine erkundete Provinz einziehen, so muss man hierzu in der Handlungsanweisung eine Einzugserklärung für die betreffende Ebene abgeben. Der Einzug in eine fremde Provinz kann dabei auf drei verschiedene Arten erfolgen:

- 1) erlaubter Einzug (E)
Es liegt eine schriftliche Erlaubnis des Besitzers der Provinz zum Einzug vor.
- 2) Besetzen (B)
Die Provinz ist leer und gehört noch zu keinem Reich.
- 3) Krieg (K)
 - a) Die Provinz gehört zu einem anderen Reich und es liegt keine schriftliche Erlaubnis des Besitzers zum Einzug vor.
 - b) Die Provinz ist von Marodeuren besetzt.

Ein Einzug, gleich welcher Art, ist nur dann möglich, wenn das entsprechende GF in der 1. Phase derselben Zeit erkundet wurde und noch mindestens eine EE für den Einzug zur Verfügung steht.

15.1 Die Einzugserklärung

Eine Einzugserklärung muss grundsätzlich immer folgende Angaben enthalten:

- Nummer der verwendeten EE
- Koordinate des GF, von dem aus, der Einzug erfolgen soll. Dies ist **immer** das GF von dem aus das Ziel-GF in der 1. Phase erkundet wurde.
- Art des Einzuges
- Koordinate des GF, in das eingezogen werden soll
- Figuren, die in das Ziel-GF einziehen sollen

Handlungsanweisung zu GR: 100.3 Herrscher: Brunhilde

(In der dritten Phase einer Zeit ist jede Aktivität auf Kalevala mit Auswirkung auf das Geschehen anzuzeigen!)

1. Stygien (1. Ebene):

EE	von GF	Art	nach GF	HZ/KF Name	Einzug von:	B.-Verluste
		E B K				
		E B K				
		E B K				

2. Eldrien (2. Ebene):

EE	von GF	Art	nach GF	HZ/KF Name	Einzug von:	B.-Verluste
4	X-17	E B K	Y-17		5LB, 5IP, 2On, 10RE	
5	U-15	E B K	T-15	○ / 12 Loresch	7LB, 4BB, 2IP, 2On, Z/30	
6	V-17	E B K	U-17	● / 32 Wurezburg	3LB, BB, 8RE	6RE

15.2 Der erlaubte Einzug

Unter erlaubtem Einzug versteht man den Einzug in die Provinz eines fremden Reiches mit der Erlaubnis des Besitzers oder in eine eigene Provinz.

Hat man in einer vorangegangenen Erkundung lediglich die Geographie der Provinz mitgeteilt bekommen oder den Vermerk „kein Ergebnis“ erhalten, so handelt es sich bei dem Einzug, selbst wenn man eine gültige Einzugserlaubnis vorweisen kann, **nicht** um einen erlaubten Einzug. Stattdessen muss Krieg als Art des Einzuges gewählt werden. Wer erlaubt einzieht, muss dem Besitzer der/des betroffenen GF sofort bei Einzug seine **Heeresstärke schriftlich** mitteilen, da dieser dies auch in seinem Protokoll führen muss. Bei eigenen GF entfällt diese Mitteilung.

Fremde Provinzen, in die erlaubt eingezogen wird, schließen automatisch inklusiv der Ausgangsprovinz an einen eventuellen KSP an. Wer erlaubt einzieht kämpft normalerweise auf Seiten des Besitzers der betroffenen Provinzen, außer: Er gibt ausdrücklich in seiner Handlungsanweisung etwas anderes an (z.B.: Verrat!)

Wird in eigene Provinzen erlaubt eingezogen, schließen diese Provinzen **nur** an einen eventuellen KSP an, wenn das ausdrücklich in der Handlungsanweisung steht **und** eine KF-Aufstellung (Kriegserklärung) vorgelegt wird.

Der erlaubte Einzug läuft in zwei Schritten ab:

- 1) In der 3. Phase einer Zeit gibt der Spieler seine Einzugserklärung ab.
Neben der Einzugserklärung muss zusätzlich noch eine Kopie der Einzugserlaubnis sowie die schriftliche Mitteilung (s.o.) der Handlungsanweisung beigelegt werden. Liegt diese Kopie der Handlungsanweisung nicht bei, so kommt es **automatisch zum Krieg!**
- 2) In der 1. Phase der nächsten Zeit wird der in der vorangegangenen 3. Phase erfolgte Einzug im Protokoll beider Betroffenen als Bewegung eingetragen.

15.2.1 Die Einzugserlaubnis

Eine Einzugserlaubnis muss dem entsprechenden Herrscher auf einem gesonderten Zettel erteilt werden. Briefe in denen eine Erlaubnis zum Einzug gegeben wird, werden nicht als gültige Einzugserlaubnis anerkannt.

Die Erlaubnis muss eindeutig sowohl den Herrscher nennen, der die Erlaubnis erteilt als auch den Herrscher, dem die Einzugserlaubnis erteilt wird. Weiterhin muss in der Einzugserlaubnis einen Zeitraum **von max. 10 GR** genannt werden, für den die Erlaubnis Gültigkeit besitzen soll. Es ist dabei nicht gestattet, eine Einzugserlaubnis über einen unbegrenzten Zeitraum zu erteilen.

Stirbt ein Herrscher, so verlieren alle von ihm erteilten Einzugserlaubnisse ihre Gültigkeit.

Befinden sich zu diesem Zeitpunkt fremde Truppen aufgrund einer Einzugserlaubnis in seinem Reich, so werden sie ab sofort wie Truppen in einem fremden Reich behandelt.

15.3 Das Besetzen

Unter Besetzen versteht man den Einzug in eine leere Provinz, die noch zu keinem Reich gehört. Hat man bei der vorangegangenen Erkundung den Vermerk „kein Ergebnis“ erhalten, so ist der Einzug in die Provinz **kein** Besetzen. Stattdessen muss Krieg als Art des Einzugs gewählt werden.

Das Besetzen läuft in zwei Schritten ab:

- 1) In der 3. Phase der Zeit:
Der Spieler schickt dem SL in der 3. Phase der Zeit die Einzugserklärung. Diese muss zusätzlich noch folgende Angaben enthalten, sofern diese noch nicht festgelegt sind:
 - den Standort des HZ
 - den Namen des HZ
 - sonstige Namen für das GF

Zusätzlich zu der üblichen Angabe, welche Figuren in das GF einziehen sollen, muss aus der Einzugserklärung noch hervorgehen, in welcher Form die Besetzungsverluste gezahlt werden sollen. Diese Verluste entstehen immer im zu besetzenden GF und müssen von den Truppen, die in das GF einziehen, getragen werden. Sie können nicht an einer anderen Stelle im Reich abgezogen werden.

Verluste durch die Urbevölkerung können auch in Form von Geräten, Kriegern oder Tieren gezahlt werden. Eventuell verbleibende RE-Überhänge werden dabei aber nicht gutgeschrieben.

- 2) In der 1. Phase der nächsten Zeit:
Die Besetzung ist im Protokoll als Bewegung einzutragen. Die Verluste sind in grüner Farbe kenntlich zu machen und das neu besetzte GF ist rot zu schraffieren (in der nächsten Zeit wird dieses GF wieder normal behandelt). Es muss mindestens ein Krieger hier stehen.
In der Potentialliste sind die Verluste, die durch das Besetzen entstanden sind, einzutragen.

Das Nichteinhalten der Besetzungsregel (z.B. Unterlassen der Besetzungsmeldung) führt dazu, dass eine Besetzung nicht anerkannt wird. Das GF wird also weiterhin als unbesetzt geführt.

15.3.1 Gleichzeitiges Besetzen durch mehrere Herrscher

Wurden in einem bisher leeren, unbesetzten GF Späher eines anderen Herrschers entdeckt und ziehen beide Herrscher gleichzeitig in das GF ein, so wird das GF automatisch geteilt und den beiden Herrschern Mitteilung darüber gemacht. Das HZ wird keinem der Herrscher zugesprochen, aber alle besetzenden Herrscher haben die vollen Verluste durch die Urbevölkerung zu tragen. Die Herrscher müssen sich selbst über das weitere Vorgehen einigen. Erst wenn sie sich geeinigt haben, welcher Herrscher das GF oder das HZ bekommt, dann kann über das HZ verfügt werden. Liegen beide Besetzenden miteinander im Krieg, so bekämpfen sich die Heere.

Stehen keine Truppen der Kontrahenten mehr im geteilten GF und es ist keine Klärung erfolgt, wird es wieder „Urbevölkerung“!

15.3.2 Gleichzeitiges Besetzen und Kriegsspiel

Soll von einem GF aus gleichzeitig ein Besetzen und ein Krieg gegen ein benachbartes GF geführt werden, so gilt folgendes:

- Das Besetzen wird zuerst durchgeführt. Dazu werden sofort die Figuren in das zu besetzende GF gezogen, die laut Handlungsanweisung die Besetzung durchführen sollen. Im Ausgangs-GF fehlen diese Figuren für den Krieg. Nach dem Besetzen muss sich in der kommenden 1. Phase einer Zeit 1 Krieger in dem GF befinden.
- Es wird kein gemeinsamer Kriegsschauplatz gebildet. Das neu besetzte GF nimmt nicht am Kriegsspiel teil.
- Der Kampf wird zwischen den Herrschern nach den Regeln des Kriegsspieles ausgetragen.

Diese Regelung gilt auch, wenn ein Herrscher von einem GF aus besetzt, das Ziel eines Angriffes wird.

15.4 Der Krieg

Unter Krieg versteht man das Einziehen von Truppen in ein GF eines fremden Reiches, ohne die Erlaubnis des Besitzers. Es ist dabei egal, ob sich in dem betroffenen GF Figuren aufhalten oder nicht. Krieg ist auch der Einmarsch in ein GF, das bei der vorangegangenen Erkundung nur teilweise erkundet werden konnte, weil z.B. nur die Geographie angegeben wurde oder man den Spähvermerk „kein Ergebnis“ erhielt. Hat man bei der Erkundung als Besitzer „Marodeure“ mitgeteilt bekommen, so handelt es sich bei dem Einzug ebenfalls um Krieg.

Der Krieg läuft in drei Schritten ab:

- 1) In der 3. Phase der Zeit:
Der Spieler gibt seine Einzugsklärung ab. In dieser muss zusätzlich noch das im Ziel-GF liegende HZ und dessen KF-Position angegeben werden. Weiterhin kann der Spieler noch einen Namen für das HZ sowie sonstige Namen für das GF angeben, sofern er die bestehenden Namen ändern möchte. Diese Namensänderungen kommen allerdings nur dann zum Tragen, wenn er in der 4. Phase das in der Provinz befindliche HZ in seinen Besitz bringen konnte, oder, falls in der Provinz kein HZ existiert, er als Sieger aus der Schlacht hervorgegangen ist.
Zusätzlich muss der Spieler noch eine Kampfanzweisung anfertigen (siehe hierzu „16 Das Kriegsspiel“).
- 2) In der 4. Phase der Zeit:
Der Spielleiter trägt die Schlacht nach den ARMAGEDDON-Regeln aus und teilt den Beteiligten der Schlacht das Ergebnis mit.
- 3) In der 1. Phase der nächsten Zeit:
Der Spieler fertigt ein Kampfprotokoll (siehe „16 Das Kriegsspiel“) an und vermerkt die Gewinne und Verluste der Schlacht in seiner Liste.

15.4.1 Geteilte GF

- **Erkundung:** In geteilten Großfeldern wird jeder Teil so behandelt als wäre er eine eigenständige Provinz. Bei Erkundungen müssen entsprechend viele EE aufgewendet werden, um die Geographie des gesamten GF zu erfahren.
- **Teilung:** Grundsätzlich gilt die vom SL angegebene geographische Teilung nach Besetzen oder Kampf. Sind allerdings Meere oder Ströme die Grenze, gilt analog zu den Armageddon-Regeln, dass den Strom beide Anrainer befahren können, genau wie beim Meer das Ufer (eine KF-Reihe!). Dies heißt aber auch: Herrscher, deren Rüstgut Wasserfahrzeuge sind, und die im betroffenen GF ein HZ haben, können entsprechend der möglichen Raumeinheiten und in Verbindung mit der Rüstregel Schiffe und Flöße aufstellen.

16 Das Kriegsspiel

Hat man in seiner Handlungsanweisung Krieg als Form des Einzuges in eine Provinz gewählt, so müssen weitere Vorbereitungen für das in der 4. Phase stattfindende Kriegsspiel getroffen werden.

16.1 Die Kampfanweisung

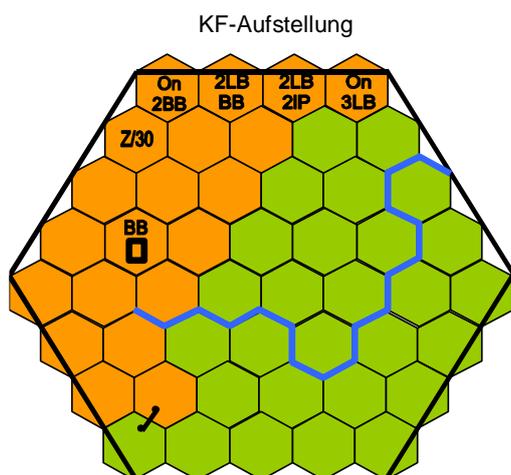
Der Spieler, der den Krieg erklärt, schickt in der 3. Phase das ausgefüllte Formblatt für Kampfanweisungen an den SL. Dieses Formblatt muss enthalten:

- Die Koordinaten des GF's, von dem aus angegriffen wird.
- Die Koordinaten aller GF, die von diesem GF aus angegriffen werden sollen.
- Alle eigenen Figuren, Bauwerke, HZ und RE im GF, von dem aus, ein Angriff vorgetragen wird.
- Alle bekannten gegnerischen Figuren, Bauwerke, HZ und RE, getrennt aufgeführt für die jeweiligen Ziel-GF.
- Eine KF-Karte des GF, von dem aus angegriffen wird, mit HZ, allen Bauwerken und Besonderheiten
- Eine KF-weise Aufstellung aller eigenen Figuren und RE. Hierbei sollte man auf die zur Verfügung stehenden REH der einzelnen Geländearten und den Raumbedarf der aufzustellenden Figuren achten, um Überbesetzungen zu vermeiden. Weiterhin sollte man aufpassen, dass keine Figuren in Geländearten aufgestellt werden, in denen sie sich nicht aufhalten dürfen. Falsch platzierte Figuren werden noch vor Beginn der Schlacht entfernt und sind verloren!
- Angabe der Ziele und des taktischen Vorgehens (dabei kann man standardisierte Befehle benutzen).

Die Kampfanweisung kann entfallen, wenn sich in dem anzugreifenden GF keine gegnerischen Truppen aufhalten. In diesem Falle reicht es aus, einen entsprechenden Vermerk in der Handlungsanweisung zu machen.

KRIEGSERKLÄRUNG ZU GR: 100.3 HERRSCHER: Brunhilde (LB) EBENE: Eldrien

(Aufstellung mit Gelände und Gebäuden; ggf. Skizze zum KSP rückseitig)



Auflistung	eigene Figuren	fremde Figuren	fremde Figuren
Angriff	von GF <u>U-15</u>	auf GF <u>T-15</u>	auf GF _____
Krieger:	7LB, 4BB, Z/30	10S, 5B	
Tiere:	2IP		
Gerät:	2On		
Sonstiges:	● / 17 mit Tu	● / 7	
Herrscher:		Hagen	

Kampfanweisung:

Die Truppen sollen nach T-15 einrücken und die dortige Stadt in Besitz nehmen. Die On und die Besatzungen bleiben vorerst in U-15 und nehmen die feindlichen S unter Beschuss. Bei Bedarf sollen sie nachrücken.

16.1.1 Der Verteidiger

In der Regel wird der Verteidiger nicht von einem bevorstehenden Angriff unterrichtet. Eine Benachrichtigung erfolgt nur bei äußerst wichtigen Kämpfen. Man kann aber dennoch für GF, die mit großer Sicherheit Ziel eines Angriffes werden, eine KF-Aufstellung mit einer Verteidigungsanweisung anfertigen. Bei unvorbereiteten Angriffen stehen die Truppen des Verteidigers immer in und um das Handelszentrum.

16.2 Der Kampf

Kämpfe finden in der 4. Phase statt und werden vom SL nach den Armageddon-Regeln ausgetragen. Die am Kampf beteiligten Herrscher erhalten einen Kampfbericht, der den Verlauf und das Ergebnis des Kampfes schildert.

In 1 GR werden max. 12 KR gekämpft. Ist der Kampf dann noch nicht entschieden, wird er bis zur nächsten GR eingestellt. In der folgenden GR kann jeder Spieler aus den umliegenden GF Truppen auf den KSP nachziehen (beachte: Bewegungsregeln). Der Kampf wird nur fortgesetzt, wenn erneut erkundet wurde und eine neue Kampfanweisung erstellt wird.

16.2.1 Der Kampfschauplatz (KSP)

Krieg ist immer auf den KSP beschränkt. Er setzt sich aus den folgenden GF zusammen:

- den GF des Angreifers (= die GF aus denen der Krieg erklärt wurde und von denen die Erkundung in der 1. Phase ausging)
- den GF des Verteidigers (= die GF, die angegriffen werden und die in der 1. Phase erkundet wurden.
- GF, in die erlaubt eingezogen wird, die auf dem KSP liegen oder angrenzen (inklusive Ausgangs-GF)

Nebeneinander liegende KSP werden zu einem KSP zusammengefasst, wenn sie mindestens eine gemeinsame überwindbare Kante haben. Gebirge, Meere oder Ströme trennen KSP, falls keine Schiffe oder Pässe vorhanden sind.

16.2.2 Die Figuren auf dem KSP

Der Kampf wird nur mit Krieger und Gerät ausgespielt, die gerade auf dem KSP sind. Figurenverschieben aus Nachbar-GF, die nicht zum KSP gehören, ist nicht möglich.

Erstrecken sich zusammenhängende Befestigungsanlagen über mehrere GF und gehört nur ein Teil der Gesamtanlage zum KSP, so wird dieser Teil separat behandelt. Nur der auf dem KSP liegende Festungsteil kann angegriffen, erobert und verteidigt werden. Eine Festung gilt als belagert, wenn die Voraussetzungen dafür auf dem KSP gegeben sind.

16.2.3 Die KF-Bewegung

Auf dem KSP werden die Figuren entsprechend den Armageddon-Regeln KF-weise bewegt. Das Gelände beschränkt dabei die Bewegungsmöglichkeiten der Figuren und die Einsatzmöglichkeiten von Bogen und Onager. So erhöhen sich z.B. die Würfelzahlen bei Aufwärtsschüssen, Krieger auf einem höheren Niveau haben im Nahkampf 1 GP, Krieger sind im Wald gegen Bogen um 1 gedeckt, ein Nahkampf über einen Fluss hinweg oder über mehr als eine Höhenstufe ist nicht möglich.

Der Aufenthalt in Tief-, Hoch-, Bergland und Wald ist unproblematisch. Anders ist es in der Wüste, der Eiswüste, dem Sumpf und den Mangroven. Hier können die Krieger verdursten, erfrieren oder versinken. Letzteres gilt auch für Geräte.

Ob die Figuren davon betroffen sind, wird mit 3W6 ausgewürfelt. Wird dabei mindestens 6 erreicht, so besteht für das entsprechende KF keine Gefahr. Wird weniger als 6 gewürfelt, so müssen Krieger auf dem KF ums Überleben würfeln. Wurde beim Versinken die nötige Mindestzahl nicht erreicht, so ist alles Gerät auf dem KF automatisch zerstört.

Abweichend von den ARMAGEDDON-Regeln können Krieger immer einen Niveauunterschied von 1 überwinden. Geräte benötigen hierfür jedoch nach wie vor einen Aufgang.

Neben ständig vorhandenen Aufgängen, die der Spieler bei seiner Erkundung mitgeteilt bekommt, gibt es die Möglichkeit, einen solchen Aufgang nur für die Dauer des Kampfes zu schaffen.

Um festzustellen, ob ein Aufgang vorhanden ist, wird einmal pro KR für das entsprechende KF mit 3W6 gewürfelt. Wird mindestens eine 12 erreicht so ist ein Aufgang gefunden. Dieser bleibt für den Rest des Kampfes bekannt, d.h. es muss nicht erneut für das Vorhandensein eines Aufganges gewürfelt werden.

16.2.4 Austragen des Kampfes

Die bei Ragnarök verwendeten Kampfregeln weichen teilweise von den Armageddon-Regeln ab.

Es werden nur die Armageddon-Regeln berücksichtigt, die für die auf dem KSP tatsächlich anwesenden Figuren gelten.

Eine Schlacht wird grundsätzlich in Form einer Vielzahl von Zweikämpfen ausgekämpft. Jeder Kämpfer würfelt einmal mit 3W6 und zählt zu den erreichten Augen seine Gutpunkte (GP) hinzu oder zieht sie ab.

Um einen gegnerischen Krieger zu töten muss man Mindestens 12 mit 3W6 erreichen und nach Aufrechnung der GP eine höhere Gesamtzahl als der Gegner erreicht haben. Getötete werden vom Spielfeld genommen.

Jede Figur kann in jeder KR nur einmal angreifen, aber beliebig oft angegriffen werden und sich dann jedes Mal verteidigen. Es gibt zudem noch zwei spezielle Formen des Nahkampfes:

Gutpunkte im Nahkampf		Gutpunkte im Fernkampf	
Beschreibung	GP	Beschreibung	GP
Krieger ist C-Krieger	6	Schütze ist C-Krieger	2
Krieger ist B-Krieger	3	Schütze ist B-Krieger	1
Krieger befindet sich im Angriff	2	Schütze ist beritten	-1
Krieger reitet sP	2	Ziel ist gedeckt	-1
Krieger reitet lP	1	Ziel ist B-Krieger	-1
Krieger steht auf höherem Niveau	1	Ziel ist C-Krieger	-2

- **die Unterstützung:** hierbei greifen 2 Figuren gleichzeitig eine Einzelfigur des Gegners an (z.B. einen C-Krieger). Die GP beider Angreifer werden zusammengezählt und es wird ein einziger Angriffswurf für beide ausgeführt. Der Unterstützende darf hinterher also nicht mehr kämpfen. Jede Figur kann immer nur von einer gleichstarken oder einer schwächeren Figur unterstützt werden, nicht jedoch von einer stärkeren. Wird der Zweikampf verloren, so stirbt immer die unterstützte Figur, nicht die, die zur Hilfe kam.
- **die Phalanx:** dazu müssen 4 Krieger gleicher Bewaffnung und Klasse (Kern- oder Hilfstruppen) auf einem KF zusammengezogen werden. Diese 4 Krieger bewegen sich dann nur noch gemeinsam. Die Phalanx ist langsamer als normale Krieger. Dafür kämpft sie gegen die drei Frontseiten ihres KF mit jedem ihrer Krieger mit 3 GP und ermöglicht den in den Armageddon-Regeln beschriebenen Wuchtschlag. Eine Phalanx kann jedoch nicht in Gelände angreifen, das sie nicht betreten könnte. Eine Phalanx ist mit Bogen von vorn nicht zu bekämpfen, von der Rückseite her kann sie dagegen normal bekämpft werden. Muss ein Phalangenkrieger ums Überleben würfeln, benötigt er immer 1 mehr, also mindestens 11 mit 3W6.

16.2.5 Pech

Den Verteidigern von Gebäuden steht als Abwehrwaffe das Pech zur Verfügung. Es kann von der obersten Plattform aus auf jedes KF unmittelbar unter dem Turm bzw. Bergfried gegossen werden, sofern sich auf dem KF kein Wald oder Wasser befindet.

Pech kann pro KR immer nur einmal von einer Plattform aus gegossen werden. Der Pechguss ist eine Handlung und muss von einem Krieger ausgeführt werden.

Auf dem betroffenen KF müssen Krieger und Tiere sofort ums Überleben würfeln. Bt und Sk bieten dabei in ihrem Inneren Schutz. Gerät kann ebenfalls durch einen Pechguss beschädigt oder zerstört werden.

16.2.6 Das Hungern

Der Angreifer kann, wenn er kein Gerät hat, zur Unterstützung eines Angriffes, eine Burg auch aushungern. Dazu muss er seine Truppen so um die Festung gruppieren, dass er einem Ausfall sofort in seinem nächsten Zug im Nahkampf gegenüber treten kann. Nach der Anzahl der KF, die von der Größe der Burg abhängig sind, beginnt das Hungern in der Festung, solange die Tore geschlossen sind. Alle Tiere und Krieger in der Festung müssen dann jede KR mit steigenden Würfelzahlen versuchen, dem Hunger zu entkommen (mit 6 beginnend).

16.2.7 Das Plündern und Schleifen (Verwüsten)

Wurde ein HZ erobert, so kann es geplündert werden, sobald mindestens 1 Krieger 1 KR lang auf dem HZ-Feld steht. Beim nächsten Rüsttermin kann aus geplünderten HZ nicht gerüstet werden. Für das Verwüsten gelten die Armageddon-Regeln. **Plündern kann man RE oder einmalig das Rüstgut des Gegners.**

Wurde in der Kampfanweisung „Schleifen“ angegeben, so wird das HZ in den Zustand „HZ möglich“ gebracht und muss mit den entsprechenden Besetzungsverlusten neu gegründet werden. Schleifen dauert für 4 Krieger 3 KR, bzw. 8 Krieger 2 KR und entsprechendes.

Ein geschliffenes HZ kann, muss aber nicht neu gegründet werden.

16.2.8 Flucht

Flucht ist das Verlassen des KSP vor Beendigung der Schlacht (vor Ablauf der 12. Kampfrunde = KR) durch Figuren eines der Kämpfenden. Fluchtvoraussetzungen sind:

- mind. 10 KR gekämpft oder
- mind. 50% eines Heeres vernichtet und
- der Spieler hat in der Kampfanweisung ausdrücklich die Fluchtmöglichkeit eingeräumt oder
- ein Heer wird unerwartet ohne eigene Gegenangriffe oder ohne Verteidigungsaufstellung angegriffen; in diesem Fall ist eine Flucht möglich, wenn nur Punkt 1 oder 2 erfüllt ist.

Flüchten können nur Menschen und Tiere, wobei nicht mehr Tiere mitgenommen werden können als auch Menschen vorhanden sind. Gerät und RE, sowie zurückgelassene Tiere verbleiben auf dem KSP als Beute des Siegers. Artefakte bleiben am Mann und verlassen mit den Flüchtenden den KSP. Die Flüchtenden können den KSP nur in solche GF verlassen, die an den KSP anschließen und die dem Herrscher der Fliehenden gehören. Findet die Flucht auf dem Wasser oder im Niemandsland statt, dann flüchten die Truppen in das GF aus dem sie gekommen sind. Es können nur bemannte Wasserfahrzeuge und deren Inhalt mitgenommen werden.

16.2.9 Folgen des Kampfes

Sind auf einem KSP alle Truppen eines Spielers (Partei) vor Beendigung der 12. KR vernichtet, gilt der ganze KSP als erobert. Der Sieger kann im Protokoll der nächsten Zeit seine Resttruppen beliebig in den GF des ehemaligen KSP verteilen. Im Krieg werden die Figuren KF-weise bewegt; die dabei zurückgelegten Entfernungen (es können auf dem KSP GF-Grenzen überschritten werden) werden nicht mehr als Bewegung im Protokoll aufgeführt, sondern die nach dem Krieg mitgeteilten Truppenstandorte einfach übernommen. Wird vom SL eine KF-weise Aufstellung bzw. GF-Verteilung der verbleibenden Truppen angegeben, so sind diese bindend. Die Truppen können gemäß den Bewegungsregeln in der 1. Phase der nächsten Zeit bewegt werden. Vom SL festgelegte Grenzen auf einem KSP gelten als neue GF-Grenzen.

16.2.10 Landgewinne

Siegt ein Spieler auf einem zusammenhängenden KSP und kann er alle GF noch während der KR besetzen, d.h. es wurden weniger als 12 KR gekämpft und der Spieler kann seine Resttruppen frei verteilen, dann kann der Zuwachs an GF für das Reich des Spielers größer als 3 GF sein. Ist eine Verteilung der Truppen vom SL angegeben, so können diese möglicherweise in der nächsten Zeit nicht im GF-Zug bewegt werden, z.B. wenn sie eingeschlossen sind. Es ist also auch kein Rückzug aus dem ehemaligen KSP möglich. Nachschub kann in die zum alten KSP gehörenden Gebiete gezogen werden.

16.2.11 Das Kampfprotokoll

Die Ergebnisse des Kampfes sind im Protokoll und in der Liste der nächsten Zeit einzutragen. Dabei wird der KSP mit grüner Farbe umrandet. Diesen Teil des Protokolls nennt man Kampfprotokoll. Es werden eingetragen:

- Verluste: in grüner Farbe mit einem „-“ davor
- Gewinne: in roter Farbe mit einem „+“ davor
- übrige Truppen: in der normalen blau/schwarzen Farbe

Dabei ist zu beachten, dass bei den übrigen Truppen die Verluste bereits abgezogen, die Gewinne aber noch nicht hinzugezählt sind. Blaue Figuren zusammen mit den roten Figuren ergeben also die neue GF-Besatzung.



17 Die Armee

Krieger stellen bei Ragnarök die wichtigsten Figuren dar. Mit ihnen führt man Kriege, verteidigt sein Reich, erkundet neue Provinzen und bewegt Tiere und Gerät von einem GF in eine anderes. Kurz, Krieger eignen sich praktisch für alle Aufgaben, die während des Spiels anfallen.

17.1 Kriegerklassen

Abweichend von den in den Armageddon-Regeln beschriebenen Kriegerklassen gibt es auf Kalevala drei Klassen von Kriegern, die sich nach Kampfstärke (= Ausbildung und Bewaffnung) und Kosten (Anschaffung und Unterhalt) unterscheiden:

- Klasse A:** Truppen mit einfacher Bewaffnung, keine Rüstung, Holz- oder Lederschild, Miliz- oder Volksheer, Barbaren (ARMAGEDDON M)
- Klasse B:** Truppen mit Helm, Schild, Lederrüstung, einigermaßen geübt im Umgang mit Waffen, stehende Heere, Wehrpflichtige (ARMAGEDDON R)
- Klasse C:** Truppen mit hochwertigen Platten- oder Kettenrüstungen, gute Bewaffnung, sehr gut geübt, Gardisten, Berufskrieger (ARMAGEDDON H)

17.2 Truppenklassen

Jede Armee kann aus zwei Arten von Truppen bestehen, den Kerntruppen und den Hilfstruppen.

- 1) **Kerntruppen:**
Als Kerntruppen muss der Spieler sich für eine der Klassen A - C entscheiden. Er muss zudem festlegen, welche Bewaffnung seine Nahkämpfer haben (A, L, S). Der Anteil der Fernkämpfer an den Kerntruppen ist dem Spieler überlassen.
- 2) **Hilfstruppen:**
Die Stärke der Hilfstruppen darf 25% (abgerundet) der tatsächlichen Kerntruppenzahl nicht übersteigen. Die Ausrüstung und Bewaffnung der Hilfstruppen kann A-, B-, oder C-Krieger mit der Bewaffnung Axt, Lanze, Schwert oder Bogen sein. Es dürfen jedoch keine Krieger vom selben Typ wie die Kerntruppen als Hilfstruppen geführt werden. Hat man also beispielsweise AB-Krieger als Kerntruppen, so darf man keine AB-Krieger als Hilfstruppen führen.
Sonderfiguren, wie z.B. Zentauren, Vögel etc., können nicht als Hilfstruppen aufgestellt werden.

17.3 Waffengattungen

In jeder Truppenklasse gibt es zwei Waffengattungen, Nahkämpfer und Fernkämpfer.

- 1) **Nahkämpfer:**
Bewaffnung: Axt = A, Lanze = L, Schwert = S
Jeder Spieler darf nur eine dieser Waffenarten auswählen und muss sie angeben.
Es gilt die Regel: A-L-S-A: - Axt 1 GP besser als Lanze usw. Keule, Kampfhammer oder Untote unterliegen dieser Regelung nicht. Die GP-Regelung kommt also nicht zum Tragen.
- 2) **Fernkämpfer:**
Bewaffnung: Bogen, Schleuder, Blasrohr, Armbrust, die spieltechnisch alle gleich behandelt werden und nur für die Kulturbeschreibung von Bedeutung sind. Im Protokoll ist stets B zu verwenden.

17.3.1 Reiterei

Jeder Spieler kann sich eine Reiterei aufstellen. Dabei kann er innerhalb seiner Armee alle zur Verfügung stehenden Reittiere verwenden (sei es aus eigener Rüstung, Handel oder Eroberung). Zur Verfügung stehen: leichte Pferde, schwere Pferde, Elmutz und Quadrigen. Eventuelle andere Tiere: Kamele, Sandechsen, Laufvögel, Büffel, Elefanten, Mammute etc. Alle werden wie eines der oben angegebenen Tiere behandelt und nur in der Kulturbeschreibung gesondert beschrieben.

17.4 Eigenschaften und Fähigkeiten

Krieger, gleich welcher Klasse oder Bewaffnung, können sich mit Ausnahme von Wasser und Gebirge in jedem Gelände aufhalten. Sie nehmen 1 REH ein und bewegen sich im GF-Zug mit der Geschwindigkeit von 1 GF/GR. Im KF-Zug besitzen sie dagegen eine Geschwindigkeit von 2 KF/KR.

Ein Krieger kann bis zu 10 RE transportieren. Er kann jedes Gerät bedienen und jedes Tier reiten.

Mit Ausnahme des Agenten, sind Krieger die einzigen Figuren, die erkunden können.

Im Nah- bzw. im Fernkampf haben die einzelnen Typen von Krieger je nach Bewaffnung und Klasse eine unterschiedliche Anzahl von Gutpunkten:

Gutpunkte nach Kriegerklassen				
	Kategorie	A	B	C
Nahkämpfer	GP Kriegerklasse	0	3	6
	Angriffs-GP	2	2	2
	GP gegen Fernkampf	0	1	2
Fernkämpfer	GP im Fernkampf	0	1	2
	GP im Nahkampf	0	1	2
	Angriffs-GP	0	0	0

Berittene Figuren erhalten entsprechend den ARMAGEDDON-Regeln zusätzliche Gutpunkte.

Bei den Nahkämpfern gibt es keine Unterschiede zur bisherigen Regelung. Alle ARMAGEDDON-Regeln können problemlos analog angewandt werden. Die GP einer Nahkampffigur gegen Fernkämpfer entsprechen dem Schutz ihrer Rüstung, d.h. die erforderlichen Mindestwürfelzahlen erhöhen sich für den Angreifer.

Die GP Nah-/Fernkampf der Fernkämpfer beziehen sich auf die Verteidigungs-GP der Figur bei einem entsprechenden Angriff. Sie stellen also ebenfalls den Schutzfaktor der Rüstung dar.

Die Angriffs-GP eines Fernkämpfers wirken nur, wenn dieser auch wirklich Fernkampf durchführt. Im Nahkampf sind alle Fernkämpfer - wie bisher auch - mit einem Messer bewaffnet und haben keine zusätzlichen Angriffs-GP.

17.5 Gesamtarmeestärke

Die maximale Armeestärke eines Reiches richtet sich nach dem vom Spieler gewählten Kerntruppentyp und ist grundsätzlich abhängig von der wirtschaftlichen Leistungsfähigkeit des Reiches. Hilfstruppen und Kerntruppen zusammen ergeben die Heeresstärke eines Reiches. Der Unterhalt ist für die jeweiligen Truppen gesondert zu entrichten. Das Truppenmaximum ist in der Unterhaltskostenliste festgelegt.

17.6 Unterhalt

In jeder 1. Phase muss der Spieler Unterhalt für seine Krieger bezahlen. Die Kosten richten sich nach Art und Größe seiner Armee und stellen Ausgaben für Sold, Unterbringung, Verpflegung und Ausrüstung dar. Unterhalt muss immer für alle Krieger gezahlt werden, die man **zum Ende** der 1. Phase besitzt. Insbesondere müssen also auch neu gerüstete Krieger besoldet werden.

17.6.1 Unterhaltskosten für Kerntruppen

Unterhaltskosten für Kerntruppen					
Kostengruppe	Klasse / Kriegerzahl				Kosten
	A	B	C	D	
0	1 - 60	1 - 45	1 - 30	1 - 15	0 RE
1	61 - 80	46 - 60	31 - 40	16 - 20	8 RE
2	81 - 100	61 - 75	41 - 50	21 - 25	18 RE
3	101 - 120	76 - 90	51 - 60	26 - 30	34 RE
4	121 - 140	91 - 105	61 - 70	31 - 35	61 RE
5	141 - 160	106 - 120	71 - 80	36 - 40	108 RE
6	161 - 180	121 - 135	81 - 90	41 - 44	140 RE

Kerntruppen in Kolonien müssen **in den Kolonien** wie Hilfstruppen besoldet werden. Diese Zahlungen können von der Gesamtunterhaltszahlung im Kernreich abgezogen werden.

Wenn die Gesamtzahl der Kerntruppen eines Reiches in der Kostengruppe 0 liegt, muss auch für die Kerntruppen in den Kolonien kein Unterhalt gezahlt werden.

Flotten, die im GF-Zug das Reich oder eine andere Flotte mit RE nicht erreichen können, müssen den Unterhalt für die mitgeführten Krieger und Tiere analog der Kolonieregel vor Ort bezahlen.

Beispiele:

- 1) Brunhilde besitzt 61 B-Krieger und eine Kolonie. In der Kolonie halten sich 15, im Kernreich die restlichen 46 Krieger auf. Für die Krieger in der Kolonie muss sie in der Kolonie 4 RE Unterhalt (4x Hilfstruppen B) zahlen. Für die Krieger im Kernreich müssen noch $18 - 4 = 14$ RE Unterhalt gezahlt werden.
- 2) Brunhilde besitzt 31 C-Krieger und 3 Kolonien. In jeder Kolonie halten sich 7, im Hauptreich die übrigen 10 C-Krieger auf. In jeder Kolonie müssen somit 4 RE Unterhalt (4x Hilfstruppen C) entrichtet werden. Dies sind zusammen 12 RE. Eine Zahlung im Kernreich ist daher hinfällig.

Es tritt also eine Situation ein, in der auf Grund der besonderen Situation für 31 C-Krieger mehr als 8 RE Unterhalt gezahlt werden müssen. Ein RE-Vorrat sollte also besser immer vorhanden sein, denn gerade in Kriegszeiten, kann eine solche Situation relativ leicht eintreten. Die Truppen, die nicht bezahlt werden können, verlassen das Heer und sind dann für immer verloren.

Hätte Brunhilde insgesamt nur 30 C-Krieger (keine Unterhaltskosten), so müsste sie auch keinen Unterhalt für die Krieger in den Kolonien bezahlen.

17.6.2 Unterhaltskosten für Hilfstruppen

Klasse A: je angefangene 8 Hilfstruppen 1 RE

Klasse B: je angefangene 4 Hilfstruppen 1 RE

Klasse C: je angefangene 2 Hilfstruppen 1 RE

Eine Freigrenze gibt es nicht:

Hilfstruppen sind immer zu bezahlen.

Beispiel: Brunhilde führt 5L, 4B, 2AB und 3SC als Hilfstruppen. Der Unterhalt errechnet sich

$$\begin{array}{rcl}
 \text{folgendermaßen: } 5 \text{ L, } 4 \text{ B} = 9 \text{ A-Krieger} & = & 2 \text{ RE} \\
 & & 2 \text{ AB} = 2 \text{ B-Krieger} = 1 \text{ RE} \\
 & & 3 \text{ SC} = 3 \text{ C-Krieger} = 2 \text{ RE} \\
 & & \hline
 & & 5 \text{ RE}
 \end{array}$$

Brunhilde muss also insgesamt 5 RE Unterhalt für ihre Hilfstruppen bezahlen.

18 Der König (Ego-Figur)

Diese Figur stellt die Inkarnation des Spielers selbst auf der Spielwelt dar und soll dazu beitragen, dem Fantasycharakter des Spiels mehr Ausdruck zu verleihen. Mit besonderen Fähigkeiten, aber auch Schwächen ausgestattet, bringt sie verstärkt Rollenspielelemente in das Spiel ein.

Wenn sie im Kampf fällt oder sonst wie getötet wird bzw. zu Schaden kommt, hat dieses entscheidende Folgen für das Volk. Andererseits ist sie besser mit Gutpunkten ausgestattet als normale Figuren und gibt Untertanen durch ihre Ausstrahlung (die aber sehr abhängig von ihren Erfahrungen und ihrem Handeln ist!) zusätzliche Kraft. Sie kann krank werden und hat auch häufig eine Schwachstelle, die sie in gewissen Situationen völlig hilflos macht. In der Regel kennt sie (oder besser der sie führende Spieler) diese Schwäche nicht. Mit seiner Ego-Figur wird das Spielrisiko für den Spieler größer. Er bekommt mit ihr zwar mehr Einfluss und Stärke dazu, wird aber auf der anderen Seite mit einer empfindlichen Schwäche versehen. Im Besonderen können so auch „alte“ Spieler wieder etwas mehr Abenteuer verspüren.

Es bleibt jedem Spieler überlassen, ob und wann er sich eine Ego-Figur erschafft. Es sollte sich jedoch jeder von vornherein darüber im Klaren sein, dass der Spieler mit dem Erschaffen der Ego-Figur nicht einfach nur irgendeine Figur mit zusätzlichen Fähigkeiten erwirbt. Er erwirbt vor allen Dingen die Verantwortung, diese Figur auch in der Spielwelt präsent zu machen. Sei es durch besondere Handlungen oder durch Geschichten für den Boten. Eine Ego-Figur ist also immer mit einem Mehraufwand verbunden!

18.1 Erschaffen des Königs

Um eine Ego-Figur zu erschaffen, gibt der Spieler die äußere Beschreibung für diese Figur an (er ist es schließlich selbst). Der SL fügt Schwächen, Leiden, Gebrechen oder verborgene Gelüste hinzu (wer kennt sich selbst schließlich schon so genau). Diese erfährt der Spieler erst bei Aktionen. Er muss also Vorkehrungen treffen, sonst könnte er eines Tages eine unliebsame Überraschung erleben.

18.2 Tod des Königs

Stirbt die Ego-Figur, so verliert der Spieler alle Kolonien, die er zu diesem Zeitpunkt besitzt. Weiterhin wird für jede Provinz des Stammreiches überprüft, ob sie dem Reich treu bleibt oder sich von ihm lossagt. Der Tod kann also mit erheblichen Gebietsverlusten verbunden sein. Man sollte daher entsprechend vorsichtig mit ihr umgehen. Nötigt das Volk den König zum Rücktritt (z.B. der Unterhalt wurde nicht bezahlt oder der Spieler will den Herrschernamen wechseln), so rebellieren immer 10% der Armee und das Palastfeld!

18.3 Kosten

Mit Erschaffen der Ego-Figur muss in der politischen Hauptstadt eines Reiches **ein Palast** mit Hofstaat etc. eingerichtet werden. Dieses Gebilde kostet mindestens **30 RE oder 45% der Rüstung** einer Zeit, falls das mehr als 30 RE sind (z.B. haben Nomaden einen kleineren Hofstaat als ein großes Reich – viele Stadthalter hat etc.). Der König kostet dann ab jeder folgenden **Rüstzeit** entweder **10 RE** aus der Staatskasse **oder 10 OEH**, die dem Gott abgezogen werden (Gott gibt etwas von seiner Macht an den König ab.). Wird in **OEH** bezahlt, werden ihm diese zur Hälfte als **Machtpunkte**, von denen er **max. 100** speichern kann, gutgeschrieben.

18.4 Eroberung des Palastes

Wird ein Palast erobert, gibt es zwei Möglichkeiten: (die gewünschte muss natürlich in der Kriegserklärung!)

- 1) Der imaginäre Hofstaat ist gefangen gesetzt und man könnte Lösegeld fordern. Der Palast bleibt erhalten.
- 2) Der imaginäre Hofstaat wird ermordet und das prächtige Gebäude geplündert, was 20 RE bringt. Der Palast ist danach nur noch ein Turm.

- 3) Ist der Palast verloren, braucht der König zusätzlich je GR 5 Machtpunkte, bis ein neuer gebaut ist oder er wird solange als normaler C-Krieger behandelt.

18.5 Machtpunkte

Machtpunkte verleihen dem König je nach Darstellung als Krieger-, Agenten- oder Priesterkönig Vorteile.

Als **Krieger**: je 10 Machtpunkte 1 GP im Nahkampf oder schneller Heilen in Phase 1;

Als **Agent**: je 10 Machtpunkte 1 Erfahrungspunkt und ein um 5 % höheres Entdeckungsrisiko fremder getarnter Figuren bzw. fremder EE in der Hauptstadt und den sechs umliegenden Provinzen;

Als **Priester**: sie können Gold, Tiere und Menschen 2:1 in ZEH umwandeln, wenn sie mindestens 50 Machtpunkte haben, und sie können den Gott für 15 ZEH ab 3W10 rufen, wenn sie 100 Machtpunkte haben.

18.6 Protokolldarstellung

Der **König** wird im Protokoll und Liste mit **Kr (Ag oder Pr)Kö/4/0** geführt. **4**, weil er **vier Leben** hat und **0**, solange er keine **Machtpunkte** hat.

18.7 Eigenschaften und Fähigkeiten

Als Kö/4/0 hat er 9/4 Gutpunkte wie ein D-Krieger, als Kö/3/0 wie ein C-Krieger, als Kö/2/0 wie ein B-Krieger und als Kö/1/0 wie ein A-Krieger. Bei Verletzungen **heilt** ein König je GR um **ein Leben** in der folgenden 1. Phase. Er **tötet** selbst ab **3W10** und braucht nur **3W8 zum Überleben**. Sein **Zauberfaktor** ist immer **4**. Bei Angriffen gegen seine Person, sterben erst alle anderen Personen auf dem KF, weil sie ihm Ihr Wasser oder ihre Kleidung geben oder weil sie sich opfern und sich dazwischen / auf ihn werfen, wenn seine Person gefährdet ist. Generell gilt, dass alle Krieger auf dem gleichen und den sechs umliegenden KF zwei zusätzliche GP haben. Sie sterben schließlich für ihren König, was besonderen Mut und Aufopferung verlangt.

Bedingt durch den großen Arbeitsaufwand für den SL sind weitere Sonderregeln nicht möglich. Es liegt nun am Spieler selbst, mit Hilfe von Fantasy und Ausschmückungen im Briefverkehr und Boten, seiner Ego-Figur eine entsprechende Bedeutung zukommen zu lassen.



19 Der Zauberer - Z

Der Zauberer ist eine der wichtigsten Figuren überhaupt. Seine magischen Kräfte entscheiden oft über den Ausgang einer Schlacht und auch ein zahlenmäßig weit unterlegener Heerführer kann mit Zauberunterstützung einem Überlegenen trotzen.

19.1 Kosten

Ein Zauberer kann nicht gerüstet werden. Er kostet keinen Unterhalt.

19.2 Protokolldarstellung

Im Protokoll wird der Zauberer mit einem Z vermerkt. Hinter der Figur gibt man getrennt durch ein „/“ noch die gespeicherten ZEH an.

Beispiel: Z/55

19.3 Eigenschaften und Fähigkeiten

19.3.1 Aufenthalt und Bewegung

Ein Zauberer nimmt 0 REH ein. Er kann sich im GF-Zug 4 GF/GR (auch ohne Einzugserlaubnis durch fremde Gebiete).

Im KF-Zug beträgt seine Geschwindigkeit 4 KF/KR.

Er kann sich auf jedem Gelände, einschließlich Gebirge und Wasser, aufhalten. Im KF-Zug kann ein Zauberer allerdings keine Meere ohne Schiffe überwinden. Im GF-Zug dagegen kann er eine Wasserfläche auch ohne Schiffe überqueren, wenn er in einer GR das gegenüberliegende Ufer erreichen kann.

Ein Zauberer kann bis zu 10 RE transportieren und magische Gegenstände in beliebiger Anzahl mit sich führen. Tiere und Gerät kann er dagegen weder transportieren noch benutzen.

Ein Zauberer kann ohne Krieger weder erkunden noch besetzen.

Ist der Zauberer auf einem KSP anwesend, so kann kein gegnerischer Zauberer die Gebäude dieses Herrschers auf **diesem** KSP betreten, solange das **gesamte** Gebäude nicht **völlig** frei von Kriegeren dieses Herrschers ist. Insbesondere können also gegnerische Zauberer keine Truppen auf fremde Türme oder Bergfriede versetzen, solange sich noch gegnerische Krieger in oder auf dem Gebäude befinden.

19.3.2 Zaubern

Jeder Zauberer kann, sofern er sich auf einem KSP befindet, pro KR einen Zauberspruch anwenden. Dieser Zauber wirkt kleinfeldweise und kann über beliebig viele zusammenhängende KF ausgedehnt werden.

Jeder Zauberspruch verbraucht dabei eine gewisse Anzahl an Zaubereinheiten (ZEH), die sich nach der Art und Größe des Zaubers bemessen. Die Grundkosten hierfür sind der Liste der Zaubersprüche zu entnehmen.

Diese Grundkosten müssen noch mit verschiedenen Faktoren für die bezauberten Figuren multipliziert werden und ergeben dann die Gesamtkosten für den Zauberspruch.

Zauberfaktoren	
Faktor	bezauberte Figur
1	A-Krieger, IP, QIP, Le, Se, Fluss, Tor, Fabelwesen
2	B-Krieger, sP, QsP, QuW, Wi, On, FS, Pr, Phalangenkrieger
3	C-Krieger, El, Mm, Sk, Bt, K, Ag, sterblicher Zauberer
4	D-Krieger, DD, NZ , LS, SS, Ego-Figur, sterblicher Mr/He

Zaubersprüche	
Spruch	Kosten
Schwächen	1 ZEH pro Figur
Stärken	1 ZEH pro Figur
Unsichtbar machen	3 ZEH pro Figur
Lähmen	4 ZEH pro Figur
Versteinern	4 ZEH pro Figur
Versetzen	4 ZEH pro Figur
Tiere bewegen	8 ZEH pro Figur
Fabelwesen bewegen	15 ZEH pro KF für Reiter der Finsternis
	20 ZEH pro KF für Riese, Sirene
	25 ZEH pro KF für Drachen, Seeschlange
Geschwindigkeit verdoppeln	1 ZEH pro Figur
Lokaler Wind	5 ZEH pro Schiff
Fluss austrocknen	5 ZEH für einen Fluss
Fluss überschwemmen	5 ZEH für einen Fluss
Tore bewegen	5 ZEH für ein Mauer-Tor
	10 ZEH für ein Turm-Tor
	15 ZEH für ein Bf-Tor
	5 ZEH zusätzlich mehr, wenn es sich um ein Außentor einer Burg mit mindestens 3 KF Umfang handelt.
Schutzzauber	2 ZEH pro Figur

Jeder Zauberer beginnt mit 30 ZEH und kann maximal 100 ZEH speichern.

Neue ZEH kann ein Zauberer auf zweierlei Arten bekommen:

- Würfelt ein Krieger auf einem KSP einen Pasch (jedoch nicht 6-6-6), so werden seinem Zauberer 30 ZEH gutgeschrieben. 10 dieser 30 ZEH müssen sofort für einen Zauber ausgegeben werden. Ist der Zauberer nicht auf dem KSP anwesend, so verfallen diese 10 ZEH und der Zauberer erhält nur 20 ZEH gutgeschrieben.
- In der 3. Phase einer Großrunde führt der Spielleiter für jeden Zauberer einen so genannten Zauberwurf durch. Fällt dabei ein Pasch, so werden dem Zauberer 30 ZEH gutgeschrieben. Hierdurch haben auch Spieler, die nicht in Kämpfe verwickelt sind, die Möglichkeit an ZEH zu gelangen.

19.3.3 Zauberduell und Entkräftungsversuch

Sind zwei gegnerische Z auf einem KSP, dann können sie sich gegenseitig zu einem Zauberduell fordern oder versuchen, Zaubersprüche des Gegners zu entkräften und so unwirksam zu machen.

Bei einem Zauberduell wird, beginnend mit dem Geforderten, immer abwechselnd gewürfelt und es muss mit jedem Wurf der Wurf des Gegners übertroffen werden. Würfelt einer der beiden Zauberer weniger als sein Gegner, so hat er das Zauberduell verloren. Er kann dann für 3 GR nicht mehr zaubern und verbleibt als Sterblicher auf dem KSP.

Ein Gott kann ebenfalls zum Zauberduell gefordert werden. Er erhält dabei pro OEH-Stufe einen GP.

Magische Artefakte des Duellgegners können in den Besitz des Siegers übergehen, wenn dieser bei 3W6 mindestens 12 erreicht. Götter können sie allerdings nicht mit ins Archeron nehmen. Die Artefakte verbleiben am KSP.

Bei einem Entkräftungsversuch würfelt zunächst der Zauberer, der einen Zauberspruch wirken will.

Der gegnerische Zauber muss dann versuchen, mit seinem Würfelwurf die gleiche Augenzahl oder eine Zahl, die um 1 größer oder kleiner ist, zu würfeln. Ist er erfolgreich, so ist der Zauberspruch des Gegners unwirksam. Der gegnerische Zauberer muss aber in diesem Falle dennoch die für den Zauberspruch nötigen ZEH zahlen.

Der Entkräftungsversuch kostet, unabhängig davon, ob er wirksam ist oder nicht, jeweils 1 ZEH pro angefangene 10 ZEH, die der gegnerische Zauberer für seinen Zauberspruch aufwendet.

Ein Zauberer kann keine Priestersprüche entkräften.

19.3.4 Der Tod eines Zauberers

Ein Zauberer kann in der Regel nur dann getötet werden, wenn er zuvor ein Zauberduell verloren hat und so vom gegnerischen Zauberer zum Sterblichen erklärt wurde. Als Sterblicher nimmt er 1 REH ein und ist den Gefahren, wie z.B. Onagerbeschuss, Pechguss und Verhungern wie ein normaler Krieger ausgesetzt. Er überlebt allerdings schon ab einer 7.

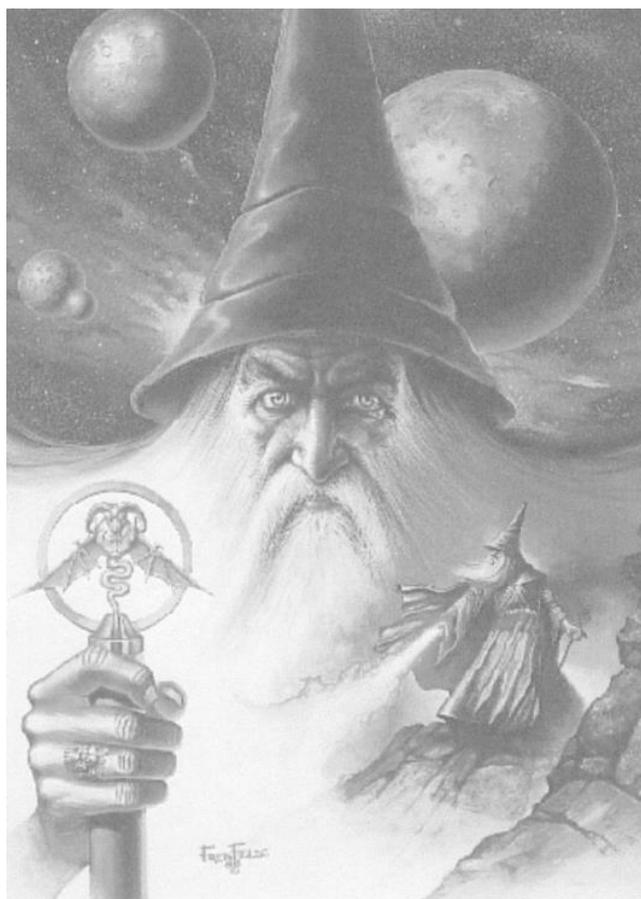
Im Nahkampf kann er nur dann getötet werden, wenn genau (!) eine 17 fällt.

Für die Zeit seiner Sterblichkeit kann der Zauberer nicht zaubern. Doch auch als Sterblicher erhält er für jeden Zauberwurf ZEH. Allerdings verfallen hier grundsätzlich 10 der 30 ZEH. Selbst dann, wenn er auf dem entsprechenden KSP anwesend ist.

Auch ein sterblicher Zauberer verhindert, dass gegnerische Zauberer Gebäude dieses Spielers auf dem KSP betreten können.

Wird der Zauberer getötet, so nimmt ein Zauberlehrling (-gehilfe) die Stellung seines Vorgängers in der Hauptstadt oder, wenn keine Hauptstadt vorhanden, im höchstwertigen HZ des Stammreichs bzw. bei Nomaden/Piraten im Haupttheer ein. Dieser beginnt nun als Z/0/1, d.h. er besitzt 0 ZEH und beherrscht den ersten Spruch aus der Liste der Zaubersprüche. Mit jedem Zauberwurf erhält der Zauberlehrling 20 ZEH und erlernt einen weiteren Zauberspruch. Die Liste der Zaubersprüche gibt dabei die Reihenfolge vor, in der die Sprüche gelernt werden.

Ist ein Zauberlehrling auf einem KSP und es fällt ein Zauberwurf, so verfallen immer 10 der 30 ZEH. Er kann in diesem Falle aber trotzdem sofort einen Spruch wirken, wenn er in der betreffenden KR noch nicht gezaubert hat.



20 Der Priesterkult

Der Priesterkult soll dazu dienen, den Göttern mehr Gewicht im Bewusstsein ihrer Völker zu geben. Zu diesem Zweck muss ein Tempel gebaut werden, der von Priestern bewacht und bewohnt wird.

Die Priester übernehmen auch die Verteidigung des Tempels. Ihre Aufgabe ist es die Verbindung zwischen Menschen und Göttern aufrecht zu erhalten und die Gedanken und Wünsche der Götter zu vermitteln. Diese Dienste lassen sie sich natürlich durch Opfergaben bezahlen.

20.1 Der Tempel

Der Tempel entspricht einem reich verzierten Turm, der einen Aufenthalt nur im Innern zulässt. Wegen seiner prachtvollen Ausführung kostet ein Tempelturm 30 RE. Der Umbau bestehender Türme kostet 20 RE. Ein Tempelturm kann man in jedem, **außer Wasser-GF**, errichten. Es gelten hier dieselben Regeln wie für das Errichten normaler Türme. Zusätzlich ist es noch möglich einen Tempelturm im Wasser zu errichten. Er kostet dann aber 40 RE und darf nicht weiter als 3 KF von der Küste entfernt stehen.

Ein Spieler darf in seinem Reich beliebig viele Tempelanlagen errichten. Eine solche Tempelanlage darf auch mehr als einen Tempelturm umfassen.

Ein Tempelturm muss ständig von einem Priester bewacht werden, der für die Instandhaltung des Turmes sorgt und den Tempelschatz bewacht. Stirbt der letzte Priester in dem GF, das den Tempel enthält, so ist der Tempel entweiht und wird in Zukunft als normaler Turm weitergeführt, wenn in der nächsten 1. Phase kein neuer Priester im GF gerüstet wird oder der Tempel von einem anderen Priester im GF-Zug nicht erreicht werden kann.

Ein Tempel wird ebenfalls entweiht, wenn ein Ungläubiger, sprich eine verfeindete Figur, den Tempel betritt, alle Verteidiger getötet sind und der Tempelschatz geplündert ist. Sollte der TS „0“ sein, reicht die bloße Ansage „Plündern“. Befreundete Figuren dürfen ihn zur Verteidigung betreten.

Zerstörung des Tempelturms: Nach dem 5. Onagertreffer oder gleichwertigen Einwirkungen fällt die erste Mauer und mit jedem weiteren die nächste. Beim 10. Treffer gilt der Tempel als zerstört mit allen Konsequenzen!

20.1.1 Der Tempelschatz

Der Tempelschatz wird im Tempelturm aufbewahrt und ergibt sich aus RE-Spenden, die der Spieler in jeder GR in beliebiger Höhe entrichten kann.

Aus diesem Tempelschatz muss der Unterhalt für alle Priester des Reiches bezahlt werden. Zusätzlich können die RE aber auch in ZEH umgewandelt werden und auf einen Priester, der sich in dem GF des Tempelturmes aufhält, transferiert werden.

Eine weitere Möglichkeit, den Tempelschatz zu nutzen besteht in der Befragung des Orakels.

Hierzu kann der Spieler in der 1. Phase einer Zeit an den Tempel eine Frage stellen, die vom Spielleiter in Form eines Orakelspruchs beantwortet wird. Die Frage muss auf einem Sonderblatt eingereicht werden.

Für das Stellen der Frage muss der Spieler eine gewisse Menge an RE aus seinem Tempelschatz opfern und den Verlust in Protokoll und Liste der gleichen Zeit entsprechend vermerken. Reichte das Opfer als Gebühr für die Antwort aus, so wird die Frage beantwortet. War das Opfer zu gering, so wird die Frage nicht oder nur teilweise beantwortet.

Die Höhe des Tempelschatzes muss in Protokoll und Liste eingetragen sein, und zwar mit einem TS, hinter dem in Klammern die Höhe des Tempelschatzes vermerkt ist.

Beispiel:

TS (30 RE)

Der Tempelschatz kann von fremden Spielern geplündert werden. Hier gelten analoge Regeln wie für das Plündern von HZ.

20.2 Der Priester - Pr

Der Priesterkult dient meist der Verehrung und der Vermittlung zwischen Einwohnern und ihrem Reichsgott. Neben dieser Art von Priesterkult vermögen auch noch andere freie und gesinnungsbildende Kulte bestehen.

20.2.1 Kosten

Ein Priester kostet in der Anschaffung 5 RE. Er beginnt das Spiel immer mit 0 ZEH.

Im Unterhalt kostet der Priester je Großrunde 1 RE, der aus dem Tempelschatz eines Tempels bezahlt werden muss.

20.2.2 Protokolldarstellung

Im Protokoll wird der Priester als Pr geführt. Hinter der Figur gibt man getrennt durch ein „/“ noch die von diesem Priester gespeicherten ZEH an.

Beispiel:

Pr/23

20.2.3 Eigenschaften und Fähigkeiten

Ein Priester nimmt 1 REH ein und kann sich mit Ausnahme von Wasser und Gebirge in jedem Gelände aufhalten. Im GF-Zug beträgt seine Geschwindigkeit 1 GF/GR, im KF-Zug bewegt er sich mit 2 KF/KR.

Er kann bis zu 10 RE transportieren und magische Gegenstände in beliebiger Anzahl mit sich führen. Der Priester kann reiten aber kein Gerät bedienen. Im Kampf greift er wie ein A-Krieger (2 GP) an, verteidigt sich aber wie ein C-Krieger (6 GP).

Ein Priester kann ohne Krieger weder erkunden noch besetzen.

Ein Priester kann wie ein Zauberer maximal 100 ZEH speichern. Er erhält diese Zaubereinheiten jedoch nicht durch Zaubersprüche, sondern muss dazu zu einem Tempel pilgern. Dort erhält er für jeweils 2 RE, die dem Gott aus dem Tempelschatz als Opfer dargebracht werden, 1 ZEH.

Ähnlich wie der Zauberer besitzt auch der Priester magische Fähigkeiten. Im Gegensatz zum Zauberer kann er seine magischen Sprüche aber nur auf das KF, auf dem er selbst steht, und auf die direkt benachbarten KF wirken. Ein weiterer Unterschied besteht darin, dass der Priester, sofern nicht anders angegeben, seine Sprüche nicht auf ein ganzes KF wirken muss, sondern sich aussuchen kann, welche Figuren von dem Spruch betroffen sein sollen. Er kann dabei seinen Spruch gleichzeitig auf alle Felder in seinem Zauberradius wirken.

Ansonsten gelten für das Zaubern die gleichen Regeln wie für den Zauberer (siehe „19 Der Zauberer - Z“).

Auch ein Priester kann wie ein Zauberer versuchen, Zaubersprüche zu entkräften. Dabei gelten die gleichen Regeln wie für den Zauberer, sofern es sich um den Zauberspruch eines anderen Priesters handelt.

Ist der Zauberspruch von einem Zauberer ausgesprochen worden, so kann der Priester den Spruch nur dann entkräften, wenn er selbst von den Auswirkungen dieses Spruches betroffen wäre. Ist ein solcher Entkräftungsversuch erfolgreich, so ist der Zauberspruch nur für den entkräftenden Priester unwirksam. Für alle anderen Figuren wirkt sich der Zauberspruch normal aus.

Ein Priester verringert für alle befreundeten Figuren innerhalb seines Zauberradius den Würfelwurf um 2 Punkte, wenn diese gegen die Auswirkungen eines Götterboten ums Überleben würfeln müssen.

Ein Priester ist nicht in der Lage Ikosaeder zu öffnen. Ebenso wenig kann er für Aufgaben verwendet werden, die den Einsatz von ZEH in irgendeiner Form verlangen. Hierzu muss man nach wie vor den Zauberer verwenden.

Stirbt ein Priester, fließt die Hälfte seiner ZEH als RE an den Tempelschatz zurück.

20.2.4 Beschreibung der Priestersprüche

Priestersprüche	
Spruch	Kosten
Segnen	2 ZEH
Furcht	2 ZEH
Brot und Wasser	5 ZEH pro Burg-KF
Gott rufen	Genauere Kosten je nach KR und Anzahl der Priester siehe unten

Segnen **2 ZEH**

Ab 10 mit 3W6 erhöht dieser Spruch für die Dauer einer KR alle Würfelwürfe der bezauberten Figur um 2 Punkte. Müssen gesegnete Krieger ums Überleben würfeln, so erhöht sich die zum Überleben nötige Mindestzahl um 2 Punkte.

Furcht **2 ZEH**

Ab 10 mit 3W6 senkt dieser Spruch für die Dauer einer KR alle Würfelwürfe der bezauberten Figur um 2 Punkte. Müssen Krieger, die von dem Spruch Furcht betroffen sind, ums Überleben würfeln, so ändert dieser Spruch ihren Würfelwurf nicht.

Brot und Wasser **5 ZEH pro Burg-KF**

Verlängert bei Belagerung einer Befestigungsanlage die Anzahl der Hungerfreirunden um 1. Hat das Hungern in der Festung bereits angefangen, so verringert dieser Spruch, die zum Überleben nötige Würfelzahl für alle Krieger in dieser KR um 1.

Um diesen Spruch anwenden zu können, muss sich der Priester in der Festung aufhalten.

Der Spruch kann immer nur auf eine ganze Festung gewirkt werden. Dabei ist es egal, ob sich Teile der Festung außerhalb des Zauberradius des Priesters befinden.

Mehrere in der gleichen KR gewirkte Zauber dieser Art verhalten sich nicht kumulativ. Befinden sich also zwei Priester innerhalb der Festung und zaubern sie beide „Brot und Wasser“, so werden die Hungerfreirunden dennoch nur um 1 KR verlängert, bzw. die zum Überleben nötige Würfelzahl nur um 1 verringert. Der Spruch kann jedoch in aufeinander folgenden KR angewendet werden.

Gott rufen:

7+3+Stufe der gewünschten Fähigkeit ZEH für 1. KR für 1 Pr ab 11 mit 3W6

12+3+Stufe der gewünschten Fähigkeit ZEH für 1. KR für 2 Pr ab 10 mit 3

3+Stufe der gewünschten Fähigkeit ZEH für 2. KR für 1 oder 2 Pr ab 11 bzw. 10 mit 3W6

3+ Stufe der gewünschten Fähigkeit ZEH für 3. KR für 1 oder 2 Pr ab 11 bzw. 10 mit 3W6

Ab 11 mit 3W6 bei einem Priester oder 10 mit 3W6 bei zwei Priestern erscheint der Gott für eine KR auf dem KSP. Seine Aufenthaltszeit kann dann noch maximal 2x um eine KR verlängert werden. Die Verlängerung des Aufenthalts um eine weitere KR erfordert erneut 11 mit 3W6 für 1 Priester oder 10 mit 3W6 für 2 Priester und kostet für 1 oder 2 Priester nur noch 10 ZEH, da der Gott bereits anwesend ist und es nicht mehr der vollen Magie bedarf. Misslingt das Verlängern der Aufenthaltszeit, so kehrt der Gott sofort wieder auf die Götterebene zurück und kann für den Rest des Kampfes nicht mehr gerufen werden.

Besitzt der Gott einen regulären Aufenthalt auf der Menschenebene, so kann er für die Dauer dieses Aufenthaltes nicht gerufen werden. Darf sich ein Gott also 3 KR auf der Menschenebene aufhalten, so kann er in den ersten 3 KR nicht gerufen werden.

Hält der Gott sich durch einen regulären Aufenthalt auf dem KSP auf, so kann seine Aufenthaltsdauer nach obigen Regeln ebenfalls um maximal 2 KR verlängert werden, sofern seine Gesamtaufenthaltszeit auf der Menschenebene dadurch nicht mehr als 6 KR beträgt.

Scheitert das Rufen des Gottes, werden nur die Kosten für das Rufen (7 oder 12) fällig, nicht die für den gewünschten Einsatz. Fällt beim Überprüfen des Erfolges eines Priesterspruches ein Pasch, so wird dieser als normaler Würfelwurf behandelt und hat keine weiteren Auswirkungen.

Tempel anderer Kulte

Alle Arten von Tempeln anderer Kulte unterscheiden sich von herkömmlichen Tempeln nur unwesentlich, durch das Ziel der Verehrung und somit der Art ihrer Priester, wie in Art und Form ihrer Ausschmückung.

In der Potentialliste werden Tempel anderer Kulte derart nicht von herkömmlichen Tempeln unterschieden. In allen anderen Dokumenten wird ein zusätzliches Symbol für die Art des Tempels anderer Kulte angefügt.

Als Beispiel: TtD für einen Tempel des Drachenkults

Priester anderer Kulte

Alle Arten von Priestern anderer Kulte unterscheiden sich von herkömmlichen Priestern durch ihre Zauber.

In der Potentialliste werden Priester anderer Kulte derart nicht von herkömmlichen Priestern unterschieden. In allen anderen Dokumenten wird ein zusätzliches Symbol für die Art des Priesters anderer Kulte angefügt.

Als Beispiel: PrD für einen Priester des Drachenkults

Priester-Könige anderer Kulte

Alle Arten von Priester-Königen anderer Kulte unterscheiden sich von herkömmlichen Priester-Königen nur durch ihre Zusatzfähigkeit bei 100 Machtpunkten und verfügen zudem über die Priester-Zauber ihres Kultes.

In allen Dokumenten wird ein zusätzliches Symbol für die Art des Priester-Königs anderer Kulte angefügt.

Als Beispiel: PrKöD für einen Priester-König des Drachenkults

21 Der Kaufmann - K

Der Kaufmann ist die erste zivile Figur auf Kalevala und bietet eine Möglichkeit, mit anderen Reichen Handel zu treiben und Tiere und Gerät ohne großen Aufwand selbst über weite Entfernungen zu transportieren. Die Figur „K“ steht dabei für Kaufmann, Händler, Karawanserei, deren Assistenten, Trägern, Sklaven und ähnliches.

Kosten

Der Kaufmann kostet in der Rüstung 5 RE und ist soldfrei. Jedes Reich kann max. 20 Stück haben. Im Protokoll wird der Kaufmann mit einem „K“ notiert.

Eigenschaften und Fähigkeiten

Der Kaufmann nimmt 1 REH ein und kann sich mit Ausnahme von Gebirge und Wasser auf jedem Gelände aufhalten. Im GF-Zug beträgt seine Geschwindigkeit 2 GF/GR, im KF-Zug bewegt er sich mit 2 KF/KR. Er kann reiten und Wasserfahrzeuge lenken (nicht Rammen!), **aber keine Geräte bedienen.**

Im Kampf verteidigt sich der Kaufmann wie ein Krieger der Klasse C (= 6 GP), greift dann selbst wie ein A-Krieger an. Er kann nicht für einen eigenen Angriff außerhalb seines GF eingesetzt werden. Erst wenn er angegriffen wurde, kann er sich wehren.

Ein Kaufmann kann weder erkunden noch besetzen. Befindet er sich in einem Angriffsheer, bleibt er im Ausgangs-GF zurück bzw. auf den Schiffen. Ausnahme, wenn sein Schiff sinkt, kann er sich an Land retten

Der Kaufmann kann ohne KW 100 RE transportieren. Er kann aber auch eine Karawane in eigenen Gebieten zusammenstellen, in der Geräte, Tiere, Krieger, andere Gegenstände sowie eine unbegrenzte Anzahl an RE transportiert werden können, ohne die herkömmlichen Erkundungseinheiten für die Bewegung in fremden Reichen aufwenden oder die zum Transport nötigen TEH mit Tieren und Kriegern abdecken zu müssen.

Die Karawane – KW

Jeder Spieler kann maximal 2 Karawanen zusammenstellen und führen. Möchte man eine weitere Karawane bilden, so muss zuerst eine andere Karawane aufgelöst werden. Man sollte sich also gut überlegen, wie man seinen Handel organisiert. **Sie dient ausschließlich dem friedlichen Handel und darf nicht für kriegerische Handlungen missbraucht werden.**

Das Volumen einer Karawane ist begrenzt. Eine Karawane bietet 24 REH Platz für Krieger, Tiere und Geräte, die nur REH einnehmen (Le, Wi, On und alle Tiere). Von Geräten, die ein KF groß sind, kann eine Karawane maximal sechs Exemplare transportieren. Sk, Bt und Qu-Wagen müssen dabei nicht leer sein, sondern können gemäß den Regeln auch mit Kriegern oder Tieren vollgestellt werden.

Zusätzlich bietet die Karawane noch 4 REH Platz für den oder die Händler, deren Ausrüstung (z.B. Reittiere) oder deren Begleiter (z.B. Krieger). Wenn das Volumen einer einzigen Karawane für ein geplantes Geschäft nicht ausreicht, dann muss man mit einem weiteren Kaufmann eine weitere Karawane zusammenstellen.

Karawanen, die Seefahrzeuge benutzen oder transportieren, können einen Umfang von max. 4 Schiffen oder Doppelflößen besitzen und deren Raumangebot nutzen. Für jedes Schiff oder Doppelfloß muss jedoch 1 Krieger **oder K** als Schiffsmannschaft mitgeführt werden. Diese Schiffsbesatzungen sind dann Teil der Karawane. Zu beachten ist, dass auf Kalevala LS nur 6 REH Platz bieten und sich auf ihnen keine Bt, Sk oder QuW aufhalten können.

Krieger und Tiere in einer Karawane müssen bis zur Übergabe oder bis zum Verlust besoldet werden. Die Besoldung kann vor Ort oder aus dem Kernreich erfolgen. Krieger in einer Karawane können nur dann aktiv werden, wenn sie angegriffen werden.

Wenn der letzte Kaufmann einer Karawane stirbt, dann verlieren Waren, Ausrüstung und Begleitung den Status einer Karawane und werden wie Krieger und Material in einem fremden Reich behandelt. Unter Umständen könnte es daher ratsam sein, nicht nur einem einzigen Kaufmann eine Karawane zu überantworten, sondern mehrere Kauflaute eine Karawane führen zu lassen.

Es ist ausdrücklich nicht gestattet einen eigenen K zu töten oder zu entfernen, um die KW aufzulösen und damit eine kriegerische Aktion bewusst herbeizuführen.

21.1 Karawanen- / Expedition-Bildung (1. Phase)

KW	aus GF	Inhalt Karawane	Rest-Inhalt der Provinz	Bemerkung (vom SL)
1	2V-13	K, 4On	2LB, 2IP	
2				
Exp	aus GF	Inhalt Expedition	Rest-Inhalt der Provinz	Bemerkung (vom SL)
1				
2				

21.1.1 Die Geschwindigkeit von Karawanen

In der Regel besitzen Karawanen die Geschwindigkeit von 2 GF/GR. Werden jedoch **ausschließlich** Tiere oder bespannte Quadrigen transportiert und sind auch der Kaufmann und seine Begleiter beritten, dann kann sich die Karawane mit 3 GF/GR bewegen.

Karawanen, die Seefahrzeuge benutzen oder transportieren, besitzen die Geschwindigkeit des langsamsten der verwendeten Seefahrzeuge. Auf Strömen verringert sich die Geschwindigkeit bei Bewegung entgegen der Stromrichtung um 1 GF/GR und erhöht sich um 1 GF/GR bei Bewegung in Stromrichtung. Sollte dem Spieler die jeweilige Stromrichtung nicht bekannt sein, kann er sie beim SL erfahren.

21.1.2 Die Bewegung der Karawane

Die Bewegung von Karawanen im eigenen Reich ist normal und findet in der ersten Phase einer Zeit im Protokoll statt. Soll sich eine Karawane in ein anderes Reich hinein, in einem fremden Reich oder aus einem fremden Reich heraus bewegen, findet die Bewegung in der 3. Phase einer Zeit statt. Die Karawane darf sich dann in der 1. Phase nicht bewegt haben. Durch evtl. KSP bewegt sie sich KF-weise.

In einer Zeit dürfen sich in einem GF eines Reiches nur maximal 2 fremde Karawanen aufhalten.

Der Spieler teilt dem SL in der dritten Phase an Hand des Hilfsblattes für die Bewegung von Karawanen den Standort, den Inhalt, dessen KF-weisen Aufbau und die gewünschte Bewegung mit.

2. Zugfolge (3. Phase) max. 2 Karawanen

KW	Inhalt Karawane	zieht von GF	nach GF	Ergebnis (vom SL)
1	K, 4On	2Y-14	2X-13	

Der SL prüft, ob und wie weit die Bewegung möglich ist. Das Ergebnis erhält der Spieler in der vierten Phase der Zeit. Gleichzeitig wird der Spieler informiert, dessen Reich durchzogen wird. Dieser erhält dabei allerdings keine Auskunft über Inhalt oder Umfang der Karawane; für ihn besitzt sie ein Volumen von 28 REH.

Vor gewissen Hindernissen endet die gewünschte Bewegung von Karawanen. Als solche Hindernisse zählen Küsten, Ströme, Gebirgsketten und unüberwindbare Höhenstufen von zwei Niveauunterschieden. Ebenso Bauten oder Treppen, die Durchgänge, Pässe oder Straßen versperren.

Eine Karawane kann aber durch für sie unwegsames Gelände ziehen, solange sie sich nicht nach der Bewegung in ihm aufhält; dieses gilt für Sümpfe, Mangroven und unter Umständen auch Wälder.

Wenn eine Karawane von einem solchen Hindernis aufgehalten wird, erhält der Spieler vom SL Nachricht, auf welches Hindernis die Karawane stieß, wie sein grober Verlauf ist und, falls das GF nicht die gesamte Karawane aufnehmen kann, wie viele KF's der Karawane noch einziehen konnten. Dieses gilt insbesondere für die Bewegung auf Straßen oder Strömen, da hier sicherlich nicht jedes GF eine ganze Karawane aufnehmen kann. Für die nächste Bewegung ist in einem solchen Fall die Spitze der Karawane

ausschlaggebend. Um so etwas zu vermeiden, kann die Karawane, wenn Krieger dabei sind, in der 1. Phase auch EE's einsetzen.

Eine Karawane bewegt sich demnach entweder gemäß ihrer Geschwindigkeit frei, oder sie folgt dem Verlauf von Strömen

Das Betreten oder Verlassen von Seefahrzeugen kosten einer Karawane einen ganzen Zug.

21.1.3 Die Übergabe von Waren

Die Übergabe erfolgt im gleichen GF oder bei direkten Nachbarn von GF zu GF. Um einen Teil oder alle Waren dem Empfänger zu übergeben, macht der Spieler einen entsprechenden Vermerk auf dem Hilfsblatt. Man kann die Übergabe auch von Bedingungen abhängig machen; ob man z.B. auch den Gegenwert der Ware am Übergabeort erhält. Dafür gibt der Empfänger entsprechende Anweisungen; wenn nicht, dann kommt es nicht zur Übergabe.

Voraussetzung für die Übergabe ist in jedem Fall die Anwesenheit mindestens einer Figur des Empfängers. An die Urbevölkerung können keine Güter übergeben werden.

Die Übergabe von RE kann nur von einem Kaufmann zu einem anderen Kaufmann **oder** von einem Kaufmann zu einem Agenten erfolgen.

Die Übergabe von Gerät kann auch von einem Kaufmann zu Kriegerern und umgekehrt erfolgen, sofern die Krieger genügend TEH für das zu übergebende/übernehmende Gerät bereitstellen.

Abtritterklärung / Schenkung

Urkundlich für den Abgeber

In GR 100 wird im Reichs-GF 2X-12 vom Herrscher Brunhilde
folgendes Eigentum: 4 On im Gesamtwert von (max. 60) 8 RE
dem Herrscher Gunther

abgetreten / geschenkt.

Bemerkungen: nur gegen Erhalt von 2 Sk

Unterschrift Brunhilde geprüft (SL):

21.1.4 Die Übergabe von Großfeldern (GF)

Eine Übergabe von Provinzen muss grundsätzlich vorher mit dem SL abgesprochen werden. Nach dessen Genehmigung muss der Übergabe-Anweisung (s.o.) eine KF-Karte des betroffenen GF's beigelegt werden und sichergestellt sein, dass der Empfänger in der folgenden 1. Phase einer GR auch mit mind. einem Krieger/Kaufmann einziehen kann. Wenn dies nicht erfolgt, verfällt das HZ (zu HZ mgl) und das GF wird von der Urbevölkerung in Besitz genommen!

Zum Zeitpunkt der GF-Übergabe muss eine vom SL schon vorher abgezeichnete schriftliche Genehmigung beigelegt werden.

Eine übergebene Provinz entspricht einem Lehen, auf das das ursprüngliche Reich immer Anspruch erheben kann, wenn einmal der Herrscher wechselt. GF werden daher nur zeitlich begrenzt übergeben (max. 10 GR). So ein Vertrag kann dann ohne Neuantrag beim SL um jeweils weitere 10 GR verlängert werden. Marodiert ein Reich, fordern eventuelle Marodeure die Provinz zurück. Der Inhaber hat aber genügend Zeit seinen Abzug zum Beispiel mittels einer Karawane vorzubereiten.

Die verschiedenen Möglichkeiten gegen Karawanen vorzugehen

Ist ein Spieler nicht gewillt, eine Karawane durch sein Reich ziehen zu lassen, so besitzt er mehrere Möglichkeiten der Vorgehensweise:

- Mit einer EE kann man die Karawane erkunden und erfährt, was sie transportiert, jedoch ohne genaue Zahlenangaben und ohne ihr genaues REH-Volumen. Man kann eine Karawane von deren Aufenthalts-GF oder auch von den umliegenden GF's aus erkunden.
- Man kann einen Agenten in die Karawane schicken und ihn erkunden lassen. So erhält man alle genauen Angaben über die Karawane, sofern der Agent bei seiner Ausspähung nicht entdeckt wird.
- Man kann Durchgänge und Pässe zubauen und der Karawane keine Genehmigung zum Durchzug erteilen. Ebenso kann man auf Straßen in dieser Weise Sperren errichten. Man kann auf Strömen mit Seefahrzeugen eine Sperre errichten. Auf diese Weise wird die Karawane aufgehalten und man gewinnt Zeit, um die Angelegenheit auf diplomatischem Wege zu lösen.
- Nach der Erkundung in der ersten Phase mit einer EE kann man unter Aufwendung einer weiteren EE die Karawane in der dritten Phase angreifen. Bei einem Angriff erhält man alle Angaben über eine Karawane.
- Nach der Erkundung in der ersten Phase kann man einen Agenten in der dritten Phase eine Aktion unternehmen lassen (z.B. Mord an den Kaufleuten).
- Man kann in der dritten Phase einer Zeit Truppen im Aufenthalts-GF der Karawane oder deren umliegenden GF's die Anweisung geben, das oder die GF's für die Karawane zu sperren. Hierbei kommt es zu keinem Kampf.

Zusammenfassend besitzt man also die Möglichkeit den Inhalt zu überprüfen, gezielt mit Agenten vorgehen, der Karawane den Weg zu versperren oder sie anzugreifen.

Wird eine Karawane angegriffen, - und nur dann! – werden Krieger in einer Karawane aktiv.

Sollte die Karawane den Angriff überstehen, kann der Spieler in der nächsten Zeit entscheiden, ob und wie viele Krieger er wieder in die Karawane aufnimmt. Die anderen Krieger könnten gemäß den üblichen Regeln für Truppen aus dem gewonnenen GF heraus aktiv werden, während sich die Karawane z.B. wieder auf den Weg macht.

Gewinnt eine Karawane durch einen Angriff eine Provinz, kann aus ihr gerüstet, gehandelt oder erkundet werden, wenn mindestens ein Krieger die Karawane verlässt und die Provinz in Besitz nimmt.

Stirbt der Kaufmann bei einem Angriff und ist kein weiterer in der Karawane anwesend, verliert die Karawane ihren Status und wird sofort wie Krieger und Material in einem fremden Reich behandelt. Das bedeutet, dass die Krieger für die Weiterbewegung erkunden müssen und sie für den Transport der Waren die erforderlichen TEH aufbringen müssen. Die Krieger können dann auch aktiv werden und z.B. angreifen.

21.1.5 Karawanen auf Kampfschauplätzen

Kommt eine Karawane auf einen Kampfschauplatz, so wird sie aufgestellt und führt ihre Bewegung KF-weise durch. Die am Kampf beteiligten Parteien wissen von der Karawane oder haben sie erkundet. Sie können die Karawane ignorieren oder auch angreifen, wodurch dann mögliche Krieger in der Karawane aktiv werden. Für die Karawane ist das Ausführen ihrer Bewegung in jedem Fall Hauptziel.

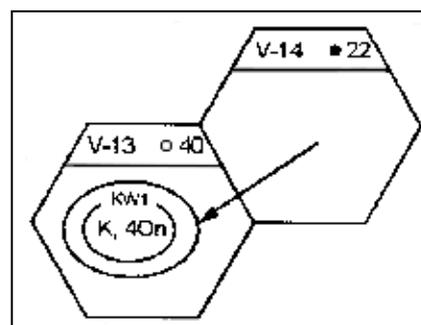
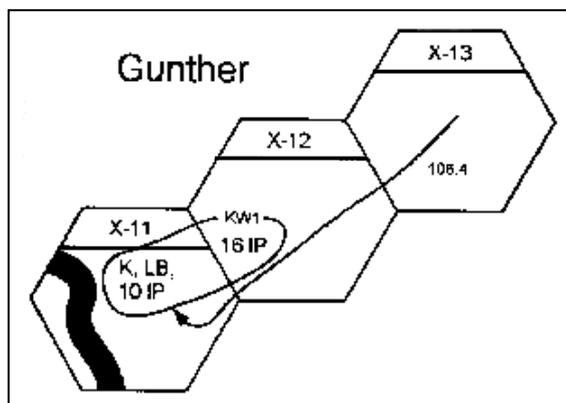
21.1.6 Auflösung einer Karawane

Eine Karawane, die Krieger enthält, kann nur in einem eigenen GF aufgelöst werden. Werden also Krieger transportiert und sollen später aktiv werden, so muss der Spieler dafür sorgen, dass er das Ziel-GF durch Abtretung/Schenkung erhält und die entsprechende Erklärung bei Ankunft der Karawane beim SL schriftlich vorliegt. Eine KW, die nur Kaufmänner, Geräte, Gegenstände, Tiere oder RE beinhaltet, kann mit einer vorliegenden Einzugserlaubnis des GF-Besitzers auch im fremden GF aufgelöst werden. Gleichzeitig muss eine Kurzmitteilung über den Inhalt an das betroffene Reich gerichtet werden. (siehe dazu auch Einzugserlaubnis)

Eine weitere Möglichkeit der Auflösung wäre der Selbstmord des Kaufmanns. **Dann gilt die gesamte KW allerdings als verloren.**

21.1.7 Darstellung im Protokoll

Bei der Bewegung im eigenen Reich wird eine Karawane normal in der 1. Phase einer Zeit geführt, nur dass ihr vollständiger Inhalt umkreist wird, möglichst in einer anderen, sonst nicht benutzten Farbe, z.B. blau statt schwarz.



Karawanen, die sich außerhalb des eigenen Reiches befinden, werden auf den freien Flächen des Protokolls eingetragen oder zur besseren Übersicht auf einem gesonderten Blatt. Es wird das Ergebnis der letzten Bewegung dargestellt, insbesondere, wie sich die Karawane unter Umständen auf mehrere GF's verteilt. Weiterhin sollte man den Namen des Herrschers, dessen Reich man durchzieht, angeben, falls er einem bekannt ist.

21.2 Die Expedition – EX

Bei der Expedition handelt es sich um eine Sonderform der Karawane. Im Gegensatz zur Karawane dient sie allerdings nicht zum Transport von Kriegern, Tieren oder Gerät, sondern zum Auffinden und Erforschen von Phänomenen außerhalb des eigenen Reiches. Ihr Einsatz ist für besondere Aufgaben, wie beispielsweise das Auffinden von Artefakten, vorbehalten, und sie kann **ausdrücklich nicht für andere Zwecke** benutzt werden. **Der Herrscher muss sein Vorhaben bei Al Khofra anmelden, damit eine Expedition nicht als reine Spähmaßnahme in fremden Reichen missbraucht wird.**

Für Expeditionen gelten im Wesentlichen die gleichen Regeln wie für Karawanen. Auf dem Abschnitt zur Karawanenbildung wird sie allerdings unter EX eingetragen und bei der Bewegung ist sie mit EX statt KW zu bezeichnen.

Im Gegensatz zur Karawane muss bei einer Expedition der Unterhalt für mitgeführte Krieger und Tiere direkt aus der Expedition bezahlt werden. Das heißt, dass die Expedition einen entsprechenden Vorrat an RE mitführen muss.

Die Krieger einer Expedition werden dabei wie Hilfstruppen besoldet (siehe „17 Die Armee“). Für Tiere gelten die normalen Sätze (siehe „25 Tiere“). Zusätzlich muss für die Krieger und Tiere auch weiterhin der normale Unterhalt im Kernreich gezahlt werden. Schließlich müssen die Kasernen und Stallungen auch unterhalten werden, während die Krieger bzw. die Tiere abwesend sind.

Soll die Expedition in dem GF, in dem sie sich gerade aufhält, eine Aktion, wie Suche, Erkundung der Umgebung, Befragung der Bevölkerung etc., durchführen, so muss hierzu in der 3. Phase eine entsprechende Handlungsanweisung in zweifacher Ausfertigung gegeben und natürlich eine EE aufgewendet werden.

Werden Aktionen in einem GF mit einem Handelszentrum oder einem GF, in dem der Besitzer Truppen stationiert hat ausgeführt, erfährt der Besitzer des GF davon.

22 Der Geheimdienst

Jedes Reich hat die Möglichkeit einen Geheimdienst aufzubauen. Der Geheimdienst besteht aus der Geheimdienstzentrale (GHZ), eventuellen Wächtern und den Agenten.

22.1 Die Geheimdienstzentrale – GHZ

Um überhaupt einen Geheimdienst führen zu können, ist zuerst die Einrichtung einer Geheimdienstzentrale nötig. Von dort aus werden alle Agenten und Wächter „eingesetzt“. Die Geheimdienstzentrale muss in einem Turm oder Bergfried untergebracht werden und kostet zusätzlich zu den Gebäudekosten 10 RE. Der Standort dieser Zentrale ist im Protokoll deutlich mit GHZ einzutragen!

In der Zentrale sind die Standorte aller Agenten und Wächter aufgezeichnet. Gelingt es einem anderen Herrscher, die Zentrale zu erobern oder einen Agenten dort einzuschleusen, so erfährt er sofort deren Positionen. In der kommenden 1. Phase muss eine neue GHZ gebaut werden, falls außerhalb noch Ag sind. Wenn nicht, gehen die Agenten ihren eigenen Weg und gelten als verloren.

22.2 Der Wächter

An wichtigen Stellen des Reiches können Wächter postiert werden (1 Wächter bewacht das GF, in dem er steht). Dabei handelt es sich um normale Krieger, die von der GHZ „beauftragt“ werden. Pro anwesenden Wächter verdoppelt sich das Entdeckungsrisiko gegnerischer Agenten oder erhöht sich um je 10% bei normalen Erkundungen. (ab 270.1)

Das Beauftragen eines Wächters kostet 1 RE/GR und kann wie Unterhalt irgendwo im Reichsgebiet abgezogen werden.

Im Protokoll wird ein Wächter-Krieger „ROT-gestrichelt“ umrandet. Zudem muss die Anzahl der Wächter samt Kosten in der Liste vermerkt werden!

22.3 Der Agent – Ag

Agenten sind Figuren mit besonderer Ausbildung. Mit ihnen kann man ausschließlich geheimdienstliche Tätigkeiten gemäß der Liste unten ausführen. So kann der Agent beispielsweise im fremden Reich gegnerisches Gerät zerstören, Figuren ermorden oder entführen und Briefe gegnerischer Spieler mitlesen, nicht aber ein GF erobern. Außerdem kann er zur Tarnung eingesetzt werden. Figuren, die über einem KF schweben (u.a. Zauberer, Magier, Herold, Halbgötter) können nicht getarnt werden. Ausnahme: Sterblicher Z und ähnliche sterbliche bzw. magische Figuren, welche ihre Gestalt gewandelt haben!

22.3.1 Kosten

Die Kosten für das Rüsten eines Agenten betragen 10 RE. Neugerüstete Agenten müssen stets in der GHZ aufgestellt werden. Für den Unterhalt müssen 2 RE pro GR aufgewendet werden. Befindet sich der Agent außerhalb des eigenen Reiches, so muss der Unterhalt im jeweiligen Aufenthalts-GF aus dem mitgeführten RE-Vorrat bezahlt werden. Tiere und etwaige Begleiter sind ebenfalls aus diesem RE-Vorrat zu bezahlen. Krieger werden dabei wie Hilfstruppen (siehe „17 Die Armee“) besoldet. Für Tiere gelten die normalen Sätze (siehe „25 Tiere“). Begleitende Krieger und Tiere werden, wie der Agent selbst, nicht in der normalen Unterhalts- bzw. Soldberechnung berücksichtigt.

22.3.2 Protokoll Darstellung

Alle Agenten eines Reiches sind zu nummerieren Ag1, Ag2, usw. und so in Protokoll und Liste einzutragen. Alles, was der Agent mit sich führt, ist mit ihm zusammen im Protokoll einzukreisen. Es darf aber nur maximal 1 KF, also günstigstenfalls 4 REH ausmachen. **Eingekreist gilt die Gruppe als getarnt und wird nicht erkundet.**

In der Liste muss jeder Agent zusätzlich mit E-R, EGP und dem gesamten Inhalt der Agentengruppe aufgeführt werden.

Eigenschaften und Fähigkeiten

Ein Agent nimmt 1 REH ein und kann sich mit Ausnahme von Wasser und Gebirge in jedem Gelände aufhalten. Im GF-Zug beträgt seine Geschwindigkeit 2 GF/GR, im KF-Zug bewegt er sich mit 2 KF/KR. Er kann bis zu 100 RE transportieren, jedes Tier reiten und alle Geräte bedienen.

Im Kampf hat der Agent Gutpunkte wie ein B-Krieger. Die A-L-S Regelung bzgl. Bewaffnung entfällt.

Ein Agent kann sich, ohne zu erkunden und ohne Erlaubnis des jeweiligen Herrschers, in fremden Reichsgebieten **getarnt** bewegen. Er hält sich dann dort aber immer unerlaubt auf, wenn der Besitzer des Reiches nicht informiert ist. Geographische Hindernisse wie Ströme, Küsten, Gebirgszüge oder Niveauunterschiede von mehr als einer Höhenstufe kann auch er nur mit den allgemein üblichen Mitteln überwinden. Ein Agent, der von einer Küste aus über Meer geschickt werden soll, ist also mit einem Wasserfahrzeug auszurüsten. Benutzt er ein FS, könnte er dieses tarnen, da es nur 1 KF groß ist.

Der Agent kann von Kriegern, Priestern, Kaufleuten, Mystiker, Tieren oder Gerät begleitet werden und Gegenstände und RE mit sich führen, solange diese nicht mehr als 1 KF Platz beanspruchen. Solange der Agent nicht entdeckt wird, bleibt auch die begleitende Gruppe unentdeckt. Sobald der Agent **stirbt**, wird sie dem Besitzer des GF gemeldet. Stirbt er, steht die Gruppe unerlaubt in fremdem Gebiet, kann aber nicht aktiv werden, ohne in der nächsten 1. Phase zu erkunden. Wird sie jedoch angegriffen, wird sie sofort aktiv. **Ein einfaches Enttarnen, um eine Provinz einem KSP anzuschließen, ist nicht möglich.**

Im eigenen Reich kann der Agent dazu benutzt werden, Krieger, Priester, Kaufleute, Mystiker, Tiere, Gerät oder Gegenstände und RE zu tarnen. Auch hier darf die zu tarnende Gruppe nicht mehr als 1 KF Platz beanspruchen. Wird das Aufenthalts-GF der getarnten Gruppe durch einen anderen Herrscher mit einer regulären Erkundungseinheit erkundet, so erhält dieser keine Informationen über deren Anwesenheit. Eine solche Gruppe kann nur durch die Erkundung eines anderen Agenten entdeckt werden (siehe unten). Das Tarnen ist keine Handlung und entspricht eher der Bewegung analog Tor öffnen. In einer KR ist nur tarnen oder enttarnen möglich.

22.3.3 Bewegung

Die Bewegung des Agenten wird in der 1. Phase im Protokoll angezeigt. Eine Erkundung des Ziel-GF's ist dabei nicht nötig.

Der Spielleiter führt die Bewegung dann in der 2. Phase aus und teilt dem Spieler mit, ob die Bewegung problemlos möglich war oder auf welche Hindernisse der Agent gestoßen ist und wo er sich nun befindet.

22.3.4 Das Entdeckungsrisiko – E-R

Hält sich ein Agent in einem fremden Reich auf, so besteht für ihn in jeder GR ein Entdeckungsrisiko von 10%. Solange er sich nur bewegt und sonst nicht aktiv wird, verändert sich dieses Risiko nicht. Sobald der Agent jedoch eine Handlung ausführt, erhöht sich sein Entdeckungsrisiko. Dieser Zuwachs ist von der Art der Handlung abhängig und kann der Liste der Handlungsmöglichkeiten entnommen werden. Mehrere in einer GR ausgeführte Handlungen verhalten sich dabei kumulativ.

Der Agent kann dieses Entdeckungsrisiko jedoch durch Erfahrung verringern. So mindert jeder Erfahrungsgutpunkt (EGP) sein Entdeckungsrisiko um 5%. Das Entdeckungsrisiko kann dabei aber niemals unter 5% (Restrisiko) sinken.

Beispiel:

Ein Agent hat 3 EGP und versucht einen Aufstand anzuzetteln. Aufgrund dieser Handlung steigt sein Entdeckungsrisiko in der darauffolgenden Zeit um 40% an, beträgt also 50%. Wegen der 3 EGP dürfen davon 15% abgezogen werden und es bleibt ein tatsächliches Entdeckungsrisiko von 35% übrig. Hätte er 10 EGP gehabt, so dürfte man zwar 50% abziehen, es bliebe aber dennoch ein Entdeckungsrisiko von 5%.

Zusätzlich ist das Entdeckungsrisiko noch vom Aufenthaltsort des Agenten abhängig.

Befindet er sich in einem leeren Fremd-GF, so halbiert sich sein Entdeckungsrisiko. Befindet er sich in einem Fremd-GF, in dem sich ein gegnerischer Agent oder Wächter aufhält, so verdoppelt sich dagegen sein

Entdeckungsrisiko für jeden anwesenden Agenten oder Wächter. In der Liste gibt der Spieler aber immer das normale Entdeckungsrisiko an.

Im eigenen Reich kann ein Agent nur durch gegnerische Agenten entdeckt werden. In diesem Falle beträgt sein Entdeckungsrisiko 5% plus etwaige Zuschläge aus vorangegangenen Aktionen.

Agenten können in eigenen Karawanen untertauchen und sich mit ihr bewegen. Dann besitzen sie kein Entdeckungsrisiko. Wollen sie aktiv werden, müssen sie die Karawane verlassen und unterliegen den jeweiligen Entdeckungsrisiken. Agenten können auch in fremden Karawanen untertauchen. Hier unterliegen sie einem ständigen Entdeckungsrisiko von 5%. Wird der Agent aktiv, ändert sich sein Entdeckungsrisiko entsprechend. In einer Karawane kann er nur vom Karawanenbesitzer entdeckt werden.

22.3.5 Erkunden

Ein Agent kann nur dann eine Agenten-Handlung ausführen, wenn er in der 1. Phase einer GR gespäht hat. Dazu darf jeder Agent eine Agenten-Erkundungseinheit (EE-Ag) pro GR verbrauchen, mit der er sein derzeitiges Aufenthalts-GF erkundet.

Diese EE-Ag kostet ihn 10 RE, welche vor dem Spähen (also in Phase 1 einer GR) in seinem Aufenthalts-GF zu entrichten sind. Es ist somit wichtig, dass ein Agent mit genügend RE ausgestattet wird, durch die dann das Spähen und die möglicherweise nachfolgenden Handlungen finanziert werden können.

Hat sich der Agent in der 1. Phase bewegt und war seine Bewegung aus irgendeinem Grund nicht möglich, so erhält der Spieler kein Erkundungsergebnis und kann in dieser Zeit keine Handlungen ausführen. Der Spieler darf sich in diesem Falle die 10 RE für die Erkundungseinheit wieder gutschreiben.

Durch die Anwendung einer EE-Ag erhöht sich das E-R des Agenten noch in derselben Zeit um 10%. In einer Agentengruppe getarnte Krieger können nicht erkunden!

Wird eine Ag bei seiner Erkundung entdeckt, gilt er und seine Agentengruppe als enttarnt und in Provinzen mit Handelszentren automatisch als gefangenengenommen. Dies wird dem Besitzer der Provinz mitgeteilt. Er entscheidet dann in Phase 3, ob er die Gruppe bekriegt oder mit dem Herrscher des Agenten eine diplomatische Lösung sucht. Der Unterhalt für die gefangene Agentengruppe kostet 2 RE/GR, die von den mitgeführten RE bezahlt werden müssen. Sind die RE verbraucht, verhungern alle Tiere und Figuren in der Gruppe. Mitgeführtes Gerät und Gegenstände gehen in den Besitz des Reiches über, in dem die Gruppe gefangen war. Unter Umständen kann dies lange dauern, oder dem Besitzer der Agentengruppe auch nur wenig Zeit lassen, seine Gruppe auszulösen. Die gefangene Gruppe wird beim Vorbesitzer unter Verluste eingetragen und vom neuen Besitzer in der Potentialliste unten als Sonstiges geführt.

22.3.6 Die Handlung

Eine Agenten-Handlung kann immer nur im derzeitigen Aufenthalts-GF des Agenten durchgeführt werden, nachdem dieses zunächst in der 1. Phase **vom Agenten** erkundet worden ist. Sie ist eine separate Aktion, die keinen KSP eröffnet und erfolgt immer vor Kampfbeginn.

In der 3. Phase teilt der Spieler dann mit Hilfe der Handlungsanweisung dem Spielleiter die durchzuführende Handlung mit. Es ist dabei auch möglich, mehrere Handlungen durchzuführen. Die möglichen Handlungen sind mit ihren Kosten, der Erhöhung des Entdeckungsrisikos in der folgenden GR und dem Zuwachs an Erfahrungspunkten in der Liste der Handlungsmöglichkeiten aufgelistet.

Die Kosten für die ausgeführten Handlungen muss der Agent in seinem Aufenthalts-GF aus seinem mitgeführten RE-Vorrat bezahlen. Der Verlust wird dann in der nächsten 1. Phase im Protokoll und in der Liste vermerkt.

22.3.7 Erfahrungspunkte – EGP

Die Erfahrungspunkte geben den Stand der im Einsatz erworbenen Fähigkeiten eines Agenten wieder und verringern sein Entdeckungsrisiko.

Erfahrungspunkte erhält der Agent immer nur für gelungene Einsätze. Ein Einsatz wird dabei als gelungen bezeichnet, wenn der Agent vor der Ausführung seiner Handlung nicht entdeckt wurde und er seine Handlung erfolgreich ausgeführt hat.

22.3.8 Kampf

Wird ein Agent in Phase ½ entdeckt gilt die Regel Erkunden 22.3.6. Wird ein Agent durch Auswirkungen auf einem KSP in Phase ¾ entdeckt, so kann er normal bekämpft werden. Solange er noch nicht entdeckt wurde, kann er nur während der Ausführung einer Handlung bekämpft werden, sofern diese eine Gegenwehr zulässt (z.B.: Mord oder Entführung). Agiert er aus einer Ag-Gruppe heraus, bleibt sie ebenfalls bei Gelingen der Aktion unentdeckt und kann umgekehrt bei Misslingen bekämpft werden.

Wird er durch Einflüsse wie Überbesetzung, Götterbote oder Onagerbeschuss betroffen, so muss er wie jeder andere Krieger ums Überleben würfeln und gilt samt seiner Begleitung als entdeckt.

Gelingt eine Ag-Handlung, bekommt der Betroffene z.B. nur die Mitteilung: Mord durch fremden Agenten.

Wird der Ag oder die Ag-Grp entdeckt, erfährt der Betroffene seine/ihre Herkunft.

Handhabung eines Agenten auf dem Kampfschauplatz

Die Agentengruppe wird beim normalen Spähen nicht mitgeteilt. **Der AG aber erkennt den Späher und teilt seinem Herrn mit, dass in seinem GF wahrscheinlich Truppen einziehen werden.** In der 3. Phase könnte der AG vor deren Einmarsch in sein Ausgangs-GF zurückkehren, wenn er einer Schlacht aus dem Wege gehen will.

Man geht bei einem AG von einer einmaligen Aktion aus, so dass er hierbei ums Entdecken würfeln muss. Danach ist ihm die Flucht, wenn diese ausdrücklich angewiesen wurde, möglich.

Versucht der AG durch seine Anwesenheit Gegenstände, Geräte oder Krieger zu verbergen, so handelt er jede KR und muss ums Entdecken bangen.

Greift ein AG mit seinen Gegenständen bzw. mit seiner Gruppe nicht in das Geschehen ein, so wird sie in der KF-Aufstellung nicht bekannt gegeben. Betroffen wird die Gruppe allerdings, wenn sie indirekt, z.B. durch On-Treffer, Götterbote, Trampeln oder Überbesetzung in die Kampfhandlungen verwickelt wird.

Auch könnte angewiesen werden, dass die AG-Gruppe erst ab einer bestimmten KR eingreift, bzw. solange sie **nicht entdeckt** wurde auch schon den KSP nach z.B. der 5. KR verlässt. (Nur, wenn der Rand des GF erreicht wurde.) Ein Entdeckungsrisiko besteht durch indirekte Kampfeinflüsse, Krieger, Priester, Kaufmann, nicht jedoch durch Späher.

Sollte der Gegner durch gewisse Umstände, z.B. dem Wirken einer Götterschwachstelle, die man nicht sieht, auf die Idee kommen, dass ein AG anwesend ist, so kann er ihn suchen, was eine Handlung darstellt und angewiesen werden muss. Das Suchen erhöht das Entdeckungsrisiko des AG um 10% je suchender Person im Aufenthalts-GF der suchenden Person, nicht auf dem gesamten KSP! Verlässt ein AG seine Gruppe, bzw. wird dieser entdeckt, so wird auch diese bekannt gegeben, was in bestimmten Situationen eine gute taktische Maßnahme sein kann.

Der AG muss, wie alle normalen Lebewesen auch, um Verhungern, Erfrieren oder Überleben würfeln, wenn es die Lage erfordert.

Wird eine Überbesetzung durch Krieger, Quadrigen oder Elefanten hervorgerufen, so entsteht sofort ein Handgemenge, in dem der AG der Angreifer ist. Dabei erhält er 2 Angriffs-Gutpunkte, da die Überraschung auf seiner Seite liegt.

Bei einem Mord, Aufstand und auch sonstigen Aufträgen, wird nur bekannt, dass ein AG gewirkt hat. Er bleibt unsichtbar und muss, um entdeckt zu werden, gesucht werden, wenn es dem Agenten nicht ausdrücklich anders angewiesen wurde. Vielleicht soll er ja auch sichtbar werden und mit erhobener Standarte in der Hand kämpfen.

Befindet sich die AG-Gruppe auf einem Wasserfahrzeug und dieses wird gerammt, entspricht dies ebenfalls einem indirekten Kampfeinfluss.

ACHTUNG:

- Ein Zauberer könnte nach einer Aktion das betroffene und alle umliegenden KF z.B. LÄHMEN. Der AG und seine Gruppe würden dadurch sichtbar werden.
- Hat der AG in der 1. Phase nicht gespäht, kann er lt. Regeln keine Aktion in der 3. Phase durchführen. Wenn er in einen Kampf eingreift, gilt er somit als entdeckt!

Handlungsmöglichkeiten eines Agenten				
Handlung	Kosten	Durchführung gelungen	Zuwachs an E-R	Zuwachs an EGP
Befragung der Bevölkerung	5 RE je Frage	wenn im GF HZ vorhanden	5%	---
Stehlen eines oder mehrerer Tiere	je A : 1 RE	ab 10 mit 3W6	5%	0,5
	B: 3 RE	ab 12 mit 3W6	10%	0,5
	C: 5 RE	ab 14 mit 3W6	15%	1,0
Sabotage	halber Rüstpreis	nach ARMAGEDDON-Selbstvernichtung	5%	0,5
Morde an Einzelpersonen	je A : 1 RE	nach ARMAGEDDON-Kampfbregeln + 2 GP	5%	0,5
	B: 2 RE		10%	0,5
	C: 4 RE		15%	0,5
	D: 7 RE		20%	1,0
	Sonder/Ego: 11 RE		25%	1,5
Entführungen von Einzelpersonen	je A : 1 RE	nach ARMAGEDDON-Kampfbregeln	5%	0,5
	B: 2 RE		10%	1,0
	C: 4 RE		20%	1,5
	D: 8 RE		35%	2,0
	Sonder/Ego: 11RE		55%	2,5
Briefe lesen (nur in der Hstd)	2 RE je Brief	immer	15%	1,0
Einschleichen in fremde Karawanen, Schiffe, Gebäude	1 RE je KF Fläche	ab 6 mit 3W6 dann Ag (-Gruppe) soldfrei! Bei Verlassen Rechnung an Besitzer	10%	1,0
Tor öffnen (Voraussetzung: Agent ist im Gebäude)	1 RE je KF Fläche	ab 8 mit 3W6	15%	1,0
Bestechen eines Kapitäns / Karawanseristen (Agent bestimmt dann die Bewegung)	10 RE + 1 RE je begleitende Kriegerfigur	ab x+1 auf 1W6 x = Anzahl betroffener KF	15%	1,5
Mieten eines Bergführers / Fischers (Überwindung von Geländehindernissen ohne Pass / Schiff)	2 RE je überwundenem KF	immer	30%	0,5
Diebstahl von RE und Gegenständen (bzw. Geräten)	10 RE	ab y+1 auf 1W6 y = Anzahl der Gegenstände (RE-Summe = 1 Gegenstand)	20%	1,5
Aufstand anzetteln (ist für alle im GF anwesenden Krieger durchzuführen)	je A : 1 RE B: 2 RE C: 4 RE D: 8 RE	ab 9 mit 3W6 ab 11 mit 3W6 ab 13 mit 3W6 ab 15 mit 3W6	40%	2,0

23 Der Sklave – SI

Der Spieler muss für jede kriegerische Aktion (Kriegsspiel in der 3. Phase einer Zeit) entscheiden, ob er Gefangene (= Sklaven) machen will oder nicht. Wenn keine Angabe auf der Kriegserklärung erfolgt, so läuft es wie bisher. Nur wenn er notiert „SKLAVEN“ hat er die Möglichkeit gegnerische Truppen gefangen zu nehmen.

Er verzichtet dabei grundsätzlich auf seine Angriffs-GP!!!

Gewinnt er den Zweikampf, so ist der Gegner nicht tot, sondern versklavt.

Beim „Versklaven“ treten allerdings Verluste beim Gegner auf. Sie liegen zwischen 10 und 60% und werden mit 1W6 bestimmt. Man bekommt demnach maximal 90%, min. aber 40% der geschlagenen gegnerischen Truppen als Sklaven.

Beim Plündern gegnerischer HZ können bei der Anweisung „SKLAVEN“ weder Krieger noch Gerät gerüstet werden, sondern nur Sklaven!

Hierbei kostet ein Sklave 1 RE. Man kann also z.B. aus einer geplünderten Stadt 4 Sklaven ziehen. Die HZ müssen erobert sein, ein einfaches Besetzen der Urbevölkerung ist nicht ausreichend.

SI können auch aus der eigenen Bevölkerung gezogen werden, (nur in HZ zur Rüstzeit in Höhe des HZ-Wertes oder von der Volksrüstung), was aber ziemlich teuer ist. Sie kosten entsprechend der Kerntuppe. Es gibt keine A-, B- oder C-SI; einmal versklavt sind sie alle gleich. Für C-Herrscher lohnt es sich eher auf SI-Jagd zu gehen, während A-Herrscher wohl besser aus dem eigenen Volk pressen. Aber letztlich bleibt das jedem selbst überlassen und ist schließlich auch noch abhängig von den jeweiligen Umständen (z.B.: A-Herrscher können ja auch ihre C-Hilfstruppen dazu einsetzen oder C-Herrscher können versuchen, SI käuflich zu erwerben).

SI können nicht in Krieger umgewandelt werden (oder durch Zahlung von RE zu Kriegern aufgewertet werden). Die einzige Möglichkeit, dass aus SI wieder Krieger werden, ergibt sich beim SI-Aufstand bzw. bei der Befreiung durch einen dritten Herrscher.

SI müssen nicht besoldet werden. Sie bedürfen allerdings einer „angemessenen“ Bewachung durch Krieger (SI-Aufstand!).

Aus jeweils 6 SI welche sich in einem GF befinden, kann jede GR genau 1 RE gezogen werden. In diesen GF können die von SI produzierten RE, zusätzlich zu den 12 erlaubten, in Gerät oder Bauten umgewandelt werden. (Leistungssteigerung durch zusätzliche Arbeitskraft!)

23.1 Sklavenaufstand

SI sind befreit, wenn die Bewachung nicht mehr gewährleistet ist. 1 Krieger (A, B, C spielt keine Rolle) bewacht maximal 6 SI.

Beispiel:

In einem GF sind 24 SI und 4 AB. Falls 1 AB stirbt, so sind **sofort** 6 SI frei.

Der Befreier kann die SI laufen lassen oder ab 10 (3W6) wieder versklaven. Da sie ziemlich schwach sind nach ihrer Gefangenschaft bedarf es keiner 12 mehr.

Ist kein Befreier da, so laufen sie einfach weg und mischen sich unter die Zivilbevölkerung. Einen Befreier können SI ohne Angriffs-GP als A-Krieger unterstützen (mit Messer wie Bogen nur im Nahkampf). Die Hilfe wird mit 3W6 > 10 überprüft.

24 Götter

24.1 Der Gott

Jeder Spieler kann sich für seine Kultur einen Gott erschaffen. Hierzu muss er zunächst dem Spielleiter eine Götterbeschreibung zusenden.

Die Götterbeschreibung muss folgendes enthalten:

- Die Merkmale und Wirkung der Götterwaffen
- Die Beschreibung des vom Gott beherrschten Elementargeistes
- Die Schwachstelle des Gottes (Aussehen und KF-/GF-Angabe)

24.1.1 Die Gesinnung des Gottes

Ein Gott ist keiner Gesinnung zugeordnet.
Götter können sich immer bekämpfen.

24.1.2 Die Fähigkeiten des Gottes

Die Fähigkeiten sind mit denen eines Zauberers vergleichbar. Als Grundfähigkeit steht jedem Gott die Beherrschung eines Elementargeistes und einer Götterwaffe zur Verfügung. Alle Grundfähigkeiten der Götter wirken gleich, ganz egal, wie sie vom Spieler beschrieben werden. Der Spieler muss also keine Regeln schicken, sondern es genügt eine Beschreibung der Erscheinungsform.

Elementargeister und Götterwaffe wirken ähnlich dem Treffer eines Onagers auf einem KF. Im Gegensatz zum Onagertreffer ist aber immer das **gesamte** KF betroffen. Das heißt, dass insbesondere in Gebäuden **alle** Figuren ums Überleben würfeln müssen.

Weitere Fähigkeiten erlangt der Gott mit der Zunahme seines OEH-Standes. Die erste zusätzliche Fähigkeit erhält der Gott beim Erreichen von 200 OEH, die nächsten dann im Abstand von jeweils 150 OEH bis einschließlich 800 OEH, dann erfolgt die Neuzuteilung alle 200 OEH-Abstände, bis einschließlich 2000 OEH, dann in 500 OEH-Abständen.

Der Spieler kann sich die neuen Fähigkeiten aus der Liste der zusätzlichen Fähigkeiten aussuchen. Dabei darf er keine Fähigkeit wählen, die aus einer, seinem jeweiligen OEH-Stand überschreitenden Rubrik, stammt. Der aktuelle OEH-Stand einer GR wird jeweils in der 2. Phase einer Zeit auf dem Erkundungsbogen vom Spielleiter bekannt gegeben.

24.1.3 Die Opfereinheiten – OEH

OEH werden vom Spielleiter für die Aktivitäten des Spielers vergeben. Briefe und Gerüchte werden ebenso bewertet, wie besondere Ideen oder Spielzüge. Die Anwerbung eines neuen Spielers wird mit 50 OEH belohnt.

Die Kapazität eines Gottes zum Speichern der OEH ist unbegrenzt. Seine Grundausstattung beträgt 150 OEH.

24.1.4 Die Schwachstelle

Jeder Gott hat eine Schwachstelle in Form eines magischen Gegenstandes, aus dem er seine Kraft und seine Fähigkeiten schöpft. Dieser Gegenstand kann vom Spieler an jeder beliebigen Stelle der Welt (nicht jedoch im ARCHERON) versteckt werden. Der Gott selbst kann die Schwachstelle aber nicht bewegen oder mitführen.

Der jeweilige Aufenthaltsort des Gegenstandes muss im Protokoll der entsprechenden Zeit deutlich mit einem ☠ in Rot gekennzeichnet sein.

Verliert der Spieler den Gegenstand an einen anderen Spieler oder Gott, so verliert sein Gott automatisch 50% seiner OEH und damit auch die entsprechende Anzahl hochwertiger Fähigkeiten. Auch eine Rückeroberung macht diesen Verlust nicht mehr gut. Derjenige Spieler, der einen solchen Gegenstand erobert, erhält für seinen Gott eine Aufstockung des OEH-Standes um eine Stufe. Durch die religiöse Bedeutung der Schwachstelle des Gottes kämpfen eigene Krieger auf dem gleichen und den 6 umliegenden KF mit 2 zusätzlichen GP.

Ein Gott, der seine Schwachstelle verloren hat, muss innerhalb von 3 Zeiten eine neue Schwachstelle schaffen. Mit der Eroberung verliert die alte Schwachstelle ihre Bedeutung.

24.2 Die Götterebene – Das Archeron

Die Götterebene besteht nicht aus GF normalen Aussehens. Geländemerkmale oder ähnliches gibt es hier nicht. Die GF sind lediglich mit einer Aura versehen, die der Gesinnung des besitzenden Gottes entspricht.

Die Götterebene befindet sich in einem Zustand der Instabilität. Die GF verändern ständig ihre Position zueinander. Es gibt daher kein allgemeingültiges Koordinatensystem, sondern nur eine Nummer für das GF. Eine Karte der Götterebene anfertigen zu wollen, wäre sinnlos.

24.2.1 Das Herrschaftsgebiet eines Gottes

Der Gott beginnt das Spiel auf seinem Göttersitz. Der Göttersitz ist der Stammsitz des Gottes. Von hier kann er nicht vertrieben werden, hierher kehrt er zurück, wenn er einen Kampf verloren hat. Dies bedeutet: Ein Göttersitz kann nicht erobert werden.

Der Gott erweitert seinen Herrschaftsbereich, indem er andere GF besetzt und mit seiner Aura versieht.

Um eine Aura zu errichten, muss der Spieler in der 1. Phase einer Zeit auf seinem Erkundungsbogen den Versuch einer Aurenbildung vermerken. Hierzu gibt er, getrennt durch einen „/“, hinter dem Standort seines Gottes an, den wievielten Versuch er für dieses Götter-GF unternimmt, um eine Aura zu errichten (z.B. 87/1 oder 351/3).

Der Spielleiter würfelt dann mit 3W6, um festzustellen, ob der Versuch erfolgreich war. Beim ersten Versuch muss mindestens eine 13 erreicht werden, beim zweiten nur noch 12, dann 11 usw. Wird die Mindestzahl erreicht, so gilt das GF als in Besitz genommen und mit der Aura versehen.

War der Versuch nicht erfolgreich, so kann man in der nächsten Zeit einen neuen Versuch unternehmen. Man darf sich dann aber nicht bewegt haben (Ausnahme: Man wird auf einem anderen Auren-GF angegriffen). Verlässt man das GF, bevor eine Aura errichtet wurde, so verfallen alle bisher unternommenen Versuche und man muss bei einem späteren Einzug wieder mit dem 1. Versuch beginnen.

Eine andere Möglichkeit, ein GF mit der Aura seines Gottes zu versehen, ist die Eroberungen eines Auren-GF's eines anderen Gottes.

24.2.2 Auswirkung der Aura

Das Errichten der Aura ermöglicht es dem Gott, jedes Eindringen eines fremden Gottes zu spüren und führt dazu, dass er automatisch auf dem betreffenden GF erscheint um den Eindringling abzuwehren. Auf seinen Auren-GF hat der Gott zudem einen zusätzlichen GP.

24.3 Bewegung und Erkundung

Die Bewegung des Gottes auf der Götterebene wird immer in der 1. Phase einer Zeit angezeigt. Hierzu wird der neue Standort (also der nach der Bewegung erreichte) in Form der GF-Nummer in das dafür vorgesehene Sechseck des Erkundungsblattes eingetragen.

Um in ein Götter-GF einziehen zu können, muss dieses in der 1. Phase der **vorhergehenden** Zeit erkundet worden sein, und es darf sich dort weder ein anderer Gott noch die Aura eines anderen Gottes befunden haben.

Das Einziehen in das GF eines anderen Gottes erfolgt in der 3. Phase und wird auf dem entsprechenden Abschnitt der Handlungsanweisung angezeigt. Hierzu muss das Ziel-GF zunächst in der 1. Phase der **gleichen** Zeit erkundet worden sein.

In der 4. Phase trägt der Spielleiter dann einen Zweikampf zwischen dem „Eindringling“ und dem Besitzer des GF aus und teilt den Beteiligten das Ergebnis mit.

In der nächsten 1. Phase notieren dann sowohl Angreifer als auch Verteidiger auf ihrem Erkundungsblatt die aus dem Kampf resultierende Bewegung. Der Sieger notiert also die Nummer des GF's, auf dem der Kampf stattgefunden hat, der Verlierer die Nummer seines Göttersitzes.

War ein Gott in mehrere Kämpfe verwickelt so ist in jedem Falle der letzte Kampf für die zu notierende Bewegung der 1. Phase ausschlaggebend.

Für die Erkundung auf der Götterebene stehen jedem Gott pro Zeit 2 Erkundungseinheiten zur Verfügung. Diese Erkundungseinheiten zählen sowohl für die Erkundung als auch für die Bewegung. Erkundet man also in einer Zeit 2 GF, so kann man sich weder in der 3. Phase der gleichen Zeit noch in der 1. Phase der nächsten Zeit bewegen.

Die Erkundung wird zusammen mit einer eventuellen Bewegung in der 1. Phase auf dem Erkundungsblatt angezeigt und erfolgt immer von dem auf dem Erkundungsblatt notierten Standort des Gottes aus. Es können also immer nur solche GF erkundet werden, die sich in direkter Nachbarschaft zu dem GF befinden, auf dem sich der Gott gerade aufhält.

24.4 Der Kampf auf der Götterebene

Hat der Spieler in der 1. Phase einer Zeit lediglich eine seiner zwei Götter-EE benutzt und dabei einen Gott oder eine Aura anderer Götter erspäht, so kann sein Gott zum Kampf antreten.

Hierzu teilt der Spieler in der 3. Phase mit Hilfe der Handlungsanweisung dem Spielleiter den Einzug in das entsprechende Götter-GF mit und gibt mit „Ja“ oder „Nein“ an, ob dort bereits eine Aura besteht.

4. Götterebene:

Der Gott: Gernoth Gö-Nr.: 32 Standort: 400 OEH/Stufe: 357/2
 - betritt das Götter-GF: 412 des Gottes: Enlas-du Aura: (Ja)
 - taucht auf dem GF/KSP _____ der Menschenebene für KR auf und setzt folgende Fähigkeiten gegen den Herrscher _____ ein:
 1) _____ 2) _____
 3) _____ 4) _____
 5) _____ 6) _____

Der Kampf wird dann in der 4. Phase der Zeit ausgespielt.

24.4.1 Ablauf des Kampfes

Für beide Götter wird je einmal mit 3W6 gewürfelt. Zu den erreichten Augenzahlen werden die GP des Gottes addiert. Die höhere Gesamtzahl siegt.

GP hat ein Gott für:

- je 1 GP für jede überschrittene OEH-Stufe und
- als Verteidiger einen GP, wenn der Kampf auf seinem Auren-GF ausgetragen wird.
- 2 GP auf dem Göttersitz (Schutzgrad addieren!)

Als Berechnungsgrundlage gilt der in der 2. Phase der Zeit mitgeteilten OEH-Stand.

24.4.2 Folgen des Kampfes

Der Verlierer muss das GF sofort räumen und auf seinen Göttersitz zurückkehren. Er verliert eine eventuell bestehende Aura und darf in der folgenden Zeit nicht erkunden.

Zusätzlich büßt der Verlierer noch einen Teil seiner OEH ein. Die Differenz zwischen den Gesamtzahlen des Kampfresultates gibt hierbei seinen prozentualen Verlust an OEH an.

Der Gewinner dagegen erhält das GF und eine eventuell bestehende Aura. Weiterhin erhält er noch die Hälfte der OEH, die sein Gegner durch den Kampf verloren hat und darf zudem in der 3. Phase der nächsten Zeit eine gewisse Anzahl von KR (max. 6) auf der Menschenebene auftauchen.

24.4.3 Kampf auf mehreren Ebenen oder gegen mehrere Gegner

Ein Gott kann nur einmal pro GR einen anderen Gott angreifen. Er kann sich jedoch beliebig oft verteidigen. Die Abwehrkämpfe werden aber vor einem eventuell eigenen Angriffskampf durchgeführt.

Ein Gott kann zudem in der 4. Phase einer Zeit sowohl auf der Götter- als auch auf der Menschenebene angreifen. Der Kampf auf der Götterebene wird zuerst durchgeführt.

24.5 Der Kampf auf der Menschenebene

Hat man einen Kampf auf der Götterebene gewonnen, so darf der Gott in der 3. Phase der auf den Kampf folgenden Zeit auf der Menschenebene erscheinen und in dortige Kämpfe eingreifen.

Die Aufenthaltsdauer wird dabei zufällig bestimmt und beträgt maximal 6 KR. Bei mehreren Siegen auf der Götterebene werden die Aufenthaltszeiten auf der Menschenebene addiert. Kommen dabei mehr als 12 KR zusammen, so verfallen die überzähligen.

Den Ort, an dem der Gott auftauchen soll bestimmt der Spieler. Er fertigt hierzu in der 3. Phase eine Kampfanweisung für den Aufenthalt auf der Menschenebene an. Diese muss enthalten:

- Name und Götternummer des Gottes
- Standort des Gottes
- OEH-Stand und erreichte Stufe
- genaue Angabe des Auftauchortes. Es kann nur 1 KSP angegeben werden. Ein Gott kann dabei aber einen KSP auch selbst eröffnen.
- Genaue Angaben, welche Götterfähigkeiten der Gott in welcher Reihenfolge einsetzt. Mit Ausnahme der Grundfähigkeit kann dabei jede Fähigkeit nur einmal gewählt werden.
- Beabsichtigt man in der gleichen Zeit den Priesterspruch „Gott rufen“ (siehe „20 Der Priesterkult“) einzusetzen, so sollte man darauf achten, dass man auch für diesen zusätzlichen Aufenthalt Fähigkeiten angibt.
- Name des Herrschers, den der Gott unterstützt.

4. Götterebene:

Der Gott: Gernoth Gö-Nr.: 32 Standort: 412 OEH/Stufe: 357/2

- betritt das Götter-GF: _____ des Gottes: _____ Aura: (_____)

- taucht auf dem GF/KSP 2T-15 der Menschenebene für 4 KR auf und setzt folgende Fähigkeiten gegen den Herrscher Hagen ein:

- | | |
|--------------------------|--------------------------|
| 1) <u>Grundfähigkeit</u> | 2) <u>Lähmen</u> |
| 3) <u>Stärken</u> | 4) <u>Grundfähigkeit</u> |
| 5) _____ | 6) _____ |

24.5.1 Kampf

Der Gott taucht in der 1 KR auf dem angegebenen KSP auf. Ist der Herrscher, gegen den der Gott seine Fähigkeiten einsetzen soll, weder mit Figuren noch mit Bauwerken auf dem KSP vertreten und befindet sich kein Gott anderer Gesinnung auf dem KSP, so kehrt der Gott ohne irgendwelche Handlungen vorzunehmen sofort wieder auf die Götterebene zurück.

Ist der genannte Herrscher auf dem KSP anwesend, so setzt der Gott seine Fähigkeiten in der angegebenen Reihenfolge ein. Der Gott kann dabei pro KR immer nur eine seiner Fähigkeiten anwenden.

Statt eine Fähigkeit einzusetzen, kann ein Gott auch einen am KSP anwesenden gegnerischen Zauberer zum Zauberduell fordern. Das Zauberduell wird dabei nach den üblichen Regeln ausgetragen. Der Gott erhält jedoch zusätzlich zu seinem Würfelwurf noch Gutpunkte entsprechend seiner Fähigkeitsstufe.

Verliert der Gott das Zauberduell, so muss er sofort auf die Götterebene zurückkehren. Verliert der Zauberer, so hat dies für ihn die gleichen Auswirkungen als hätte er ein Zauberduell gegen einen anderen Zauberer verloren (siehe hierzu „19 Der Zauberer - Z“).

Treffen 2 oder mehr Götter gleicher oder unterschiedlicher Gesinnung auf einem KSP aufeinander und greifen sie auf gegnerischen Seiten in den Kampf ein, so bekämpfen sie sich zuerst selbst. Bei mehreren Göttern wird im Losverfahren ermittelt, wer gegen wen kämpft. Die Kämpfe werden dabei wie auf der Götterebene ausgetragen, mit dem Unterschied, dass es keine Aura gibt. Der Verlierer muss sofort ins Archeron zurückkehren. Geht ein Kampf unentschieden aus, dürfen beide Götter auf dem KSP bleiben.

Der Verlierer in einem Kampf auf der Menschenebene verliert OEH wie im Archeron, darf aber in der folgenden 1. Phase spähen, so ihm das aus der Vorgabe des Archeron möglich ist.

24.5.2 Aufenthalt und Bewegung

Ein Gott bewegt sich auf der Menschenebene mit 4 KF/KR. Er nimmt 0 REH ein und kann sich auf jedem Gelände (einschließlich Gebirge und Wasser) aufhalten.

24.6 Tod eines Gottes

Ein Gott stirbt, wenn der letzte seiner Anhänger auf der Menschenebene stirbt.

24.7 Walhalla

In Walhalla halten sich die Toten der Menschen auf. Findet ein Gott Walhalla, so kann er diese Toten nach Maßgabe des Spielleiters auferwecken und wiedereinsetzen.

Götterfähigkeiten	
Jeweils eine ist bei Erreichen der Stufe festzulegen. Es können aber auch niedrigere Stufen gewählt werden	
Benötigter OEH-Stand	Fähigkeiten
200	Stärken (1 KF)
	Schwächen (1 KF)
	Errichten von Schutz Grad 1 auf eigenen Gö-Feldern (1 GP)
350	Lähmen (1 KF)
	Versteinern (1 KF)
	Versetzen von Kriegern und Tieren eines KF
500	fremde Tiere bewegen (El, QIP, IP usw.) (1 KF bzw. Einheit)
	fremde Geräte bewegen/bedienen (On, LS, Bt usw.) (1 KF bzw. Einheit)
	Fluss (Graben) schlagen (maximal 12 KF-Kanten, nur für diesen Kampf)
650	Erweitern der Grundfähigkeit auf 3 zusammenhängende KF
	Beseitigen von Schutz Grad 1
	Errichten von Schutz Grad 2 auf eigenen Gö-Feldern (2 GP)
800	Verdoppeln der Geschwindigkeit eines Heeres in der GF-Bewegung der nächsten Phase
	Erkennen und beseitigen von Schutz Grad 2
1000	Errichten eines passiven Zauberschutzes um 3 KF – unbetretbar, unbekämpfbar für 3 KR
	Mauern einstürzen lassen (auch □ -, ▣ -, ▤- Mauern) (1 KF), nicht Tempel
1200	Errichten von Schutz Grad 3 auf eigenen Gö-Feldern (3 GP)
	Versetzen eines nichtmagischen Gegenstandes oder einer Figur ¹ auf ein beliebiges GF der gleichen Ebene (ohne Gott)
1400	Erkennen eines beliebigen GF
	Verdoppelung der Aufenthaltszeit
	Ändern der Beschaffenheit von 3 KF für 3 KR
1600	Schaffen von Pässen für 1 GR
	Rufen eines ARMAGEDDON-Fabelwesens für 2 KR
	Herstellung einer magischen Waffe (+ 2 GP)
1800	Lenkung eines gegnerischen Heeres für 1 KR
	Duplizieren von Dingen und Wesen (max. 1 Heer) für 1 KR
	Erkennen und Beseitigen von Schutz Grad 3
2000	Erdbeben (wirkt 1 KR auf alle KF von 1GF wie Onager, Gerät + Bauwerke zuerst)
	Materialisierung des Gottes an beliebiger Stelle der Welt
	Erschaffen eines passiven Zauberschutzes über 1 GF (max. 3 KR)
2500	Verstärkung von Mauern (1 KF/KR permanent), so dass On +2 benötigen
	Ausweitung der Grundfähigkeit auf 10 zusammenhängende KF

¹Für (nicht sterbliche) Zauberer, Magier & vergleichbare Figuren, u. a. auch auf Ego-Figuren, wird geprüft, ob sie widerstehen können (ab 10 bei 3W6).

25 Tiere

Tiere dienen dem Transport von Menschen und Geräten. Sie können sich in der Regel überall dort aufhalten, wo sich auch Krieger aufhalten können (für El/Mm gilt das nur teilweise, ebenso können Tiere selbstverständlich nicht auf die Plattform eines Turmes). Durch den Einsatz von Tieren kann die Beweglichkeit einer Truppe erhöht werden.

25.1 Das Pferd – IP (Kamel)

Das IP kann sich in allen Geländearten wie ein Mensch aufhalten. Reiter bewegen sich max. 4 KF/KR. Das IP benötigt 1 REH und hat eine TEH. Reiter erhalten im Kampf einen zusätzlichen GP. Bogen sind von bewegten IP schwerer einzusetzen (-1 GP). IP können nicht zum Ziehen von Quadrigawagen benutzt werden. **Auch im GF-Zug müssen sie über Bergland geführt werden.**

25.2 Das schwere Pferd – sP (Sandeckse, Büffel, Laufvogel)

Es gilt das gleiche wie für das IP. Allerdings ist das sP gepanzert, vergleichbar mit einem Ritterpferd des Mittelalters (die Sandeckse hat einen Schuppenpanzer, der Büffel eine dicke Haut). Dadurch ist das Tier schwerer zu töten (2 GP). Reiter von schweren Pferden erhalten im Kampf zwei zusätzliche Gutpunkte. sP können nicht zum Ziehen von Quadrigawagen benutzt werden. **Auch im GF-Zug müssen sie über Bergland geführt werden.**

25.3 Das Quadrigapferd – QIP, QsP

Quadrigapferde können nicht geritten werden. Das QIP trampelt mit 4 GP, das QsP mit 6 GP. Ziehen die Quadrigapferde eine Quadriga, so werden sie im Protokoll hinter dem QuW notiert. Zur Unterscheidung von leichten und schweren Zugtieren werden QIP getrennt durch ein „/“ hinter dem QuW notiert, während QsP in Klammern geschrieben werden. Die Zugtiere einer Quadriga müssen immer von einer Klasse sein. Das Mischen von leichten und schweren Quadrigapferden ist nicht gestattet.

25.4 Der Elefant – El; das Mammut – Mm

El und Mm können sich auf Tiefland und Hochland aufhalten. Der El kann sich zudem noch in der Wüste, das Mm in der Eiswüste aufhalten. Sie haben 2 TEH (d.h. es können 2 Reiter auf El/Mm) und nehmen 2 REH Platz ein. Die max. Geschwindigkeit beträgt 3 KF/KR. Reiter sind gegen Bogen um 1 gedeckt, Nahkampf kann gegen sie nicht geführt werden. El/Mm haben 6 GP. Wenn sie angegriffen werden. Sie können in bereits volle Felder eindringen und dort Überbesetzung hervorrufen. Man nennt dies Trampeln. Es wird dann solange gewürfelt, bis die Überbesetzung beseitigt ist, d.h. entweder das Tier oder so viele Krieger oder Geräte beseitigt sind, dass die normale Höchstbesetzung des KF nicht mehr überschritten wird. El/Mm eignen sich auch zum Transport von Geräten und können gegen die Tore von Befestigungen wie ein Widder eingesetzt werden.

Im GF-Zug ist es ihnen möglich über Bergland „geführt“ zu werden (1 GF/GR). Bei jedem Tier muss dann in der 1. Phase mit überprüft werden, ob es z.B. abgestürzt oder erfroren ist (3W6 < 10).

Überlebende sind in einem eventuell folgenden KF-Zug (z.B. Krieg in 3. Phase) nicht einsetzbar. Sie stehen dann im BL tatenlos herum, Krieger können aber darauf sitzen. Im Gegensatz zu ARMA können sie töten, wenn sie im Nahkampf angegriffen werden und mindestens 1 Reiter darauf sitzt. Sie selbst können im Nahkampf nicht angreifen. (s. Trampeln)

25.5 Unterhalt

In jeder 1. Phase muss der Spieler Unterhalt für seine Tiere bezahlen. Die Kosten hierfür richten sich nach Art und Anzahl der Tiere und stellen Ausgaben für Stallungen, Futter und Ausrüstung dar.

Unterhalt muss immer für alle Tiere gezahlt werden, die man **zum Ende** der 1. Phase besitzt. Insbesondere muss also auch für neu gerüstete Tiere Unterhalt bezahlt werden.

Für die Berechnung der Unterhaltskosten werden die einzelnen Tiere in unterschiedliche Klassen eingeteilt. Die Kosten werden dann separat für jede Klasse berechnet. Dabei werden immer mehrere Tierarten der gleichen Klasse zusammengefasst.

Die Gesamtunterhaltskosten für alle Tiere ergeben sich aus der Summe der Unterhaltskosten der einzelnen Klassen.

Klasse A (IP, sP, QIP, QsP)	:	für jeweils angefangene 8 Tiere	1 RE
Klasse B (El, Mm)	:	für jeweils angefangene 4 Tiere	1 RE
Klasse C (DD)	:	für jeweils angefangene 2 Tiere	1 RE

Für Nomaden/Invasoren ohne HZ sind Tiere der Klasse A bis zu einer Obergrenze von 120, Tiere der Klasse B bis zu einer Obergrenze von 90 und Tiere der Klasse C bis zu einer Obergrenze von 60 Tieren kostenfrei.

Beispiel:

Brunhilde besitzt 25 IP, 6 sP, 3 El, 1 Mm und 3 DD. Die Unterhaltskosten errechnen sich dann folgendermaßen:

25 IP, 6 sP	=	31 Tiere der Klasse A	=	4 RE
3 El, 1 Mm	=	4 Tiere der Klasse B	=	1 RE
3 DD	=	3 Tiere der Klasse C	=	<u>2 RE</u>
				7 RE

Brunhilde muss also insgesamt 7 RE an Unterhalt für ihre Tiere bezahlen.

26 Geräte

26.1 Das Langschiff – LS

LS sind 2 KF groß und haben Platz für 6 REH. Sie sind die schnellsten Wasserfahrzeuge und vom Wind unabhängig. Sie können rammen, gehen aber immer mit unter.

Auf einem Langschiff dürfen sich weder Belagerungstürme noch Schildkröten oder Quadrigawagen aufhalten.

Krieger auf LS sind gegen Bogenwirkung um 1 gedeckt. In der Seeschlacht wird sowohl mit Bogen und Onagern Fernkampf von Schiff zu Schiff, als auch Nahkampf beim Entern durchgeführt. Nahkampf ist möglich, wenn sich 2 Schiffe mit ihren Breitseiten mit mindestens 2 Seitenlinien gegenüberliegen.

26.2 Das Segelschiff – SS

Sie sind ebenfalls 2 KF groß und haben Platz für 8 REH. Segeln sie mit dem Wind, sind sie schneller als LS, gegen den Wind langsamer. Ein SS kann andere Schiffe rammen, ohne automatisch mit unterzugehen (Gilt nicht bei Flößen).

Auf einem Segelschiff können auch Belagerungstürme, Schildkröten und Quadrigen transportiert werden. Die Quw müssen zum Transport jedoch abgespannt werden. Le und Bt werden liegend transportiert. Auf KF, auf denen Sk oder Bt transportiert werden, ist von beiden Seiten aus, kein Übersteigen oder Nahkampf möglich. Im Inneren des liegenden Bt können sich nur Krieger, kein Gerät oder Tiere, aufhalten.

Krieger auf SS sind gegen Bogenwirkung um 1 gedeckt. In der Seeschlacht wird sowohl mit Bogen und Onagern Fernkampf von Schiff zu Schiff, als auch Nahkampf beim Entern durchgeführt. Nahkampf ist möglich, wenn sich 2 Schiffe mit ihren Breitseiten gegenüberliegen.

Der Wind wird ausgewürfelt und kann sich in einem Kampf mehrmals sowohl in der Richtung als auch in der Stärke ändern.

26.3 Das Floß – FS

Sie haben die Größe eines KF und können 4 REH aufnehmen. Krieger und Geräte auf ihm sind nicht gegen Bogen geschützt. Das Floß ist (statistisch gesehen) das langsamste Wasserfahrzeug in den KF-Zügen. Wird es gerammt, so geht das rammende Schiff immer mit unter. Ein Floß selbst kann jedoch nicht rammen.

Auf einem Floß dürfen sich weder Belagerungstürme noch Schildkröten oder Quadrigawagen aufhalten.

26.4 Der Quadrigawagen – QuW

Beim QuW handelt es sich um einen Kampfwagen, der bis zu 3 Krieger transportieren kann und von 1 – 4 leichten oder schweren Quadrigapferden gezogen wird. Dabei stehen die Zugtiere auf dem KF vor dem Wagen. Die max. Geschwindigkeit eines QuW beträgt 4 KF/KR. Sie kann nur mit 3 oder 4 Zugtieren erreicht werden. Der QuW kann nur im Tiefland, Hochland oder in der Wüste eingesetzt werden. Die Quadriga kann trampeln. Zudem kann der Wagen andere Krieger überrollen. Krieger auf dem Wagen sind gegen Bogen um 1 gedeckt, Nahkampf ist nur direkt nach hinten möglich. Ist die Quadriga in Fahrt, kann nur noch mit Reiterei gegen die Wagenbesatzung gekämpft werden.

Im Protokoll wird die Quadriga als QuW notiert. Hinter der Quadriga wird noch die Anzahl der Zugtiere geschrieben. Dabei werden leichte Quadrigapferde getrennt durch ein „/“ hinter dem QuW geschrieben und schwere Quadrigapferde in Klammern hinter dem QuW notiert.

Eine Quadriga kann entweder immer nur von schweren oder von leichten Quadrigapferden gezogen werden. Ein Mischen von leichten und schweren Quadrigapferden ist nicht gestattet.

Auch im GF-Zug in Sumpf, Wald und Gebirge nur abgespannt und gezogen möglich!

26.5 Der Onager – On

Ein Onager kann sich mit Ausnahme von Wasser und Gebirge in jedem Gelände aufhalten. Er verbraucht 1 REH und 2 TEH. Der Onager ist eine Schleuderwaffe, die sowohl gegen andere Geräte und Befestigungen als auch gegen Krieger eingesetzt werden kann. Seine Wirkung gegen Geräte und Mauern ist bei einem Treffer verheerend. Gegen Krieger und Tiere nicht so groß. Ein Onager trifft nicht übermäßig gut, ist aber billig und kann deshalb in großer Anzahl eingesetzt werden.

26.6 Die Leiter – Lt

Die Leiter braucht 1 REH und zwei TEH, kann also auch im Wald oder Bergland eingesetzt werden. Sie ist ein einfaches Gerät zum Erstürmen von Mauern und Türmen. Die Leiter wird an die Mauer gelehnt und kann dann von einem Krieger erklettert werden, der dann gegen die Krieger auf der Plattform Nahkampf führen kann. An jede Sechseckseite eines Turmes können bei entsprechendem Gelände maximal 2 Leitern gelehnt werden. Die Leiter kann umgeworfen werden.

26.7 Das Seil – Se

Ähnlich wie die Leiter kann auch das Seil zum Erstürmen von Gebäuden eingesetzt werden. Hierzu muss das Seil zunächst mit Hilfe eines Wurfankers geworfen werden. Ab 11 mit 3W6 hat sich der Wurfanker in den Zinnen des Gebäudes verfangen und das Seil kann nun von einem Krieger erklommen werden, der dann gegen die Krieger auf der Plattform Nahkampf führen kann. Das Werfen gehört zur Bewegung und entspricht einem Schritt.

Für das Erklimmen eines Bergfrieds (siehe „27.3 Der Bergfried – Bf“) bedarf es zwei Seile, die miteinander verknotet werden; das Verknoten stellt eine Handlung dar. Ein dreistöckiger Bergfried (siehe „27.4 Der dreistöckige Bergfried – BF“) kann von außen auch mit Seilen nicht erklommen werden.

Das Seil braucht keine REH und kann daher im Gegensatz zur Leiter auch auf Tieren oder QuW transportiert werden. Zum Transport wird 1 TEH benötigt.

Da man zum Werfen des Seiles Platz benötigt, wird das Seil beim Erklimmen von Gebäuden behandelt, als hätte es 1 REH. An jeder Sechseckseite des Turmes können also bei entsprechendem Gelände maximal 2 Seile eingesetzt werden. Ein Seil kann durchgeschnitten werden.

26.8 Der Belagerungsturm – Bt

Der Belagerungsturm braucht 1 REH und 3 TEH, kann sich also nur auf Gelände aufhalten, die 4 REH Platz bieten, ist dort jedoch sehr effektiv. In seinem Inneren haben 3 Krieger Platz, auf seiner Plattform nochmals zwei. Er wird an Türme heran geschoben und ermöglicht dann den Nahkampf von Plattform zu Plattform. Ein Belagerungsturm eignet sich auch als „Bogenstellung“ in offener Feldschlacht, da er einerseits Deckung, andererseits 5 Figuren Platz bietet. **Im GF-Zug in Sumpf, Wald und Bergland 3W10, ob Bruch!**

26.9 Der Widder – Wi

Der Widder braucht nur 1 REH und 2 TEH, kann deshalb auch im Wald und Bergland eingesetzt werden. Es handelt sich um einen einfachen Ramm balken, der seiner Bedienungsmannschaft keinen Schutz gewährt. Er kann nur gegen Tore eingesetzt werden.

26.10 Die Schildkröte – Sk

Die Schildkröte nimmt 1 REH ein, braucht 3 TEH und kann sich deshalb nur in Gebieten aufhalten, die 4 REH Platz bieten. Eine Schildkröte ist eine überdachte und an den Seiten geschützte Maschine mit einem Ramm balken im Innern, der unter dem Schutz des Daches gegen Tore und Mauern (auch Außenmauern von Türmen und Bergfriedern) eingesetzt wird. **Im GF-Zug in Sumpf, Wald und Bergland 3W10, ob Bruch!**

27 Bauwerke

27.1 Die Mauer – Ma

Hierbei handelt es sich um eine einfache Befestigung, die immer nur eine KF-Kante schützt. Die Ma hat eine Schießscharte oder ein Tor und kann unter Umständen überklettert werden, ohne dass Gerät eingesetzt werden muss. Die Ma bildet ein Nahkampfhindernis.

27.2 Der Turm – Tu

Der Turm ist 1 KF groß und eine Höhenstufe hoch. Er hat eine Plattform, die mit Zinnen bewehrt ist. In einem Turm haben 4 REH Platz, ebenso auf der Plattform. Dies ist unabhängig vom Gelände auf dem der Turm steht. In jeder Seitenwand des Turmes befindet sich eine Schießscharte oder ein Tor. Nur durch diese Öffnung ist ein Kampf möglich. Nahkampf kann nur durch das geöffnete Tor geführt werden. Schießscharten und Tore können geöffnet werden. Krieger im Turm sind gegen Bogenbeschuss von außen um 1 gedeckt. Ebenso die Krieger auf der Plattform hinter den Zinnen. Gegen die Krieger auf der Plattform kann nur von Leitern, Seilen, Belagerungstürmen, anderen Türmen oder vom Inneren des Turmes aus Nahkampf geführt werden. Mehrere Türme können zu größeren Befestigungsanlagen zusammengebaut werden.

27.2.1 Die Grundfeste

Soll ein Turm oder Bergfried in unwegsamem Gelände (Gelände, das weniger als 4 REH Platz bietet) errichtet werden so muss zunächst ein Fundament, die Grundfeste, errichtet werden.

27.3 Der Bergfried – Bf

Es gelten alle Regeln wie für den Turm. Der Bf ist jedoch 2 Höhenstufen hoch und bietet deshalb in seinem Innern und auf der Plattform Platz für 12 REH. Ein Bf kann mit Leitern und Belagerungstürmen nicht mehr erstürmt werden. Er muss entweder mit Onagern, Schildkröten, 2 Seile oder über das Tor angegriffen werden. **Er darf Gebirge nicht überragen! (es gibt ganz wenige Ausnahmen!).**

27.4 Der dreistöckige Bergfried – BF

Es gelten alle Regeln wie für den Turm. Der BF ist Jedoch 3 Stockwerke hoch und bietet somit Platz für 16 REH. Wie der Bf kann auch er nur mit Onagern, Schildkröten oder über das Tor angegriffen werden. **Er darf Gebirge nicht überragen (es gibt nur eine Ausnahme!).**

27.5 Die Flussbrücke – Br

Die Flussbrücke erleichtert den Übergang über einen Fluss und hat 0 REH. Über sie können Krieger, Tiere und Geräte auch im KF-Zug Flüsse gezogen werden. Sie sind im GF-Zug nicht von Belang und kosten 4 RE.

27.6 Die Strombrücke – BR

Eine Strombrücke ermöglicht das Überqueren von Strömen ohne Schiffe. Sie bietet 4 REH Platz und kostet 10 RE. Eine Strombrücke kann auch über eine Schlucht hinweg errichtet werden. 1.On-Treffer Geländer weg, noch 100% nutzbar; 2.Treffer nur noch Le/Se/Wi/IP/sP und Krieger; 3.Treffer nur noch Krieger; 4.Treffer unpassierbar; 5.Treffer zerstört.

27.7 Abriss

Der Abriss von Bauwerken kostet die Hälfte des Rüstwertes.

28 Tabellen

Abkürzungen			
Kürzel	Bedeutung	Kürzel	Bedeutung
Arma	Armageddon	Rag	Ragnarök
EE	Erkundungseinheit	RE	Rüsteinheit
GF	Großfeld	REH	Raumeinheit
GR	Großrunde	SL	Spielleiter
KF	Kleinfeld	TEH	Transporteinheit
KR	Kampfgrunde	ZEH	Zaubereinheit
OEH	Opfereinheit		

Handelszentren					
Zeichen	Abkürzung	HZ	RE	Rüstung in Stadteinheiten	Besetzungsver- luste
		kein HZ	0	0	0 RE
×	F	Festung	0	0	2 RE
○	Mkt	Markt	2	0,5	4 RE
●	Std	Stadt	4	1	6 RE
●	Phstd	Provinzhauptstadt	8	2	8 RE
⊙	Hstd	Hauptstadt	16	4	10 RE

Zaubersprüche		Kosten
Spruch		
Schwächen	1 ZEH pro Figur	
Stärken	1 ZEH pro Figur	
Unsichtbar machen	3 ZEH pro Figur	
Lähmen	4 ZEH pro Figur	
Versteinern	4 ZEH pro Figur	
Versetzen	4 ZEH pro Figur	
Tiere bewegen	8 ZEH pro Figur	
Fabelwesen bewegen	15 ZEH pro KF für Reiter der Finsternis 20 ZEH pro KF für Riese, Sirene 25 ZEH pro KF für Drachen, Seeschlange	
Geschwindigkeit verdoppeln	1 ZEH pro Figur	
Lokaler Wind	5 ZEH pro Schiff	
Fluss austrocknen	5 ZEH für einen Fluss	
Fluss überschwemmen	5 ZEH für einen Fluss	
Tore bewegen	5 ZEH für ein Mauer-Tor 10 ZEH für ein Turm-Tor 15 ZEH für ein Bf-Tor 5 ZEH zusätzlich mehr, wenn es sich um ein Außentor einer Burg mit mindestens 3 KF Umfang handelt.	
Schutzzauber	2 ZEH pro Figur	

Zauberfaktoren	
Faktor	bezauberte Figur
1	A-Krieger, IP, QIP, Le, Se, Fluss, Tor, Fabelwesen
2	B-Krieger, sP, QsP, QuW, Wi, On, FS, Pr, Phalangenkrieger
3	C-Krieger, El, Mm, Sk, Bt, K, Ag, sterblicher Zauberer
4	D-Krieger, DD, NZ, LS, SS, Ego-Figur, sterblicher Mr/H e

Unterhaltskosten für Kerntuppen					
Kostengrupp e	Klasse / Kriegerzahl				Kosten
	A	B	C	D	
0	1 – 60	1 – 45	1 – 30	1 – 15	0 RE
1	61 – 80	46 – 60	31 – 40	16 – 20	8 RE
2	81 – 100	61 – 75	41 – 50	21 – 25	18 RE
3	101 – 120	76 – 90	51 – 60	26 – 30	34 RE
4	121 – 140	91 – 105	61 – 70	31 – 35	61 RE
5	141 – 160	106 – 120	71 – 80	36 – 40	108 RE
6	161 – 180	121 – 135	81 – 90	41 – 44	140 RE

Menschen		
Symbol	Bedeutung	Kosten
A	A – Krieger	2 RE
Ag	Agent	10 RE
B	B – Krieger	4 RE
C	C – Krieger	7 RE
K	Kaufmann	5 RE
Pr	Priester	5 RE
RD	Riese	10 RE
Z	Zauberer	---

Tiere		
Symbol	Bedeutung	Kosten
El	Elmut	5 RE
DD	Drache	11 RE
IP	leichtes Pferd	1 RE
sP	schweres Pferd	2 RE
QIP	leichtes Quadrigapferd	1 RE
QsP	schweres Quadrigapferd	2 RE

Bauwerke			
Symbol	Bedeutung	Kosten	
	Fundament*	2 RE	
-	Ma	Mauer	1 RE
~	Br	Flussbrücke (für Straßen)	4 RE
⊥	BR	Strombrücke	10 RE
□	Tu	Turm	10 RE
▣	Bf	Bergfried	20 RE
▣	BF	dreistöckiger Bergfried	30 RE
▲	Tt	Tempelturm	30 RE

* Das Fundament wird in unwegsamem Gelände benötigt. Überall da also, wo keine 4 REH zur Verfügung stehen.

Geräte		
Symbol	Bedeutung	Kosten
Bt	Belagerungsturm	4 RE
FS	Floß	3 RE
LS	Langschiff	6 RE
Le	Leiter	1 RE
On	Onager	2 RE
QuW	Quadrigawagen	3 RE
Sk	Schildkröte	4 RE
SS	Segelschiff	6 RE
Se	Seil	1 RE
Wi	Widder	2 RE

Priestersprüche	
Spruch	Kosten
Segnen	2 ZEH
Furcht	2 ZEH
Brot und Wasser	5 ZEH pro Festungs-KF
Gott rufen	15 ZEH für 1. KR für 1 Pr 25 ZEH für 1. KR für 2 Pr 10 ZEH für 2. KR für 1 oder 2 Pr 10 ZEH für 3. KR für 1 oder 2 Pr

Kosten für den Ebenenwechsel	
Art der Figur	Kosten
Für jeweils angefangene 20 A-Krieger	5 RE*
Für jeweils angefangene 15 B-Krieger	5 RE*
Für jeweils angefangene 10 C-Krieger	5 RE*
pauschal für alle Tiere	5 RE*
pauschal für alle Geräte	5 RE*
pauschal für alle Seefahrzeuge	5 RE*

* oder Mann/Tiere/Gerät im Wert von 5RE

Geländearten			
Farbe & Symbol	Gelände	Niveau	REH
weiß	Wasser	0	4*
grün	Tiefland	1	4
grün mit blauem Punkt	Tieflandwald	1	3
gelb	Tieflandwüste	1	4
grünes #	Sumpf	1	2
grünes # mit blauem Punkt	Mangroven / Dschungel	1	2
braun	Hochland	2	4
braun mit blauem Punkt	Hochlandwald	2	3
gelb mit braunem Punkt	Hochlandwüste	2	4
rot	Bergland	3	3
rot mit blauem Punkt	Berglandwald	3	2
gelb mit rotem Punkt	Berglandwüste	3	3
schwarz	Gebirge	4	0

* nur per Schiff

Baukosten für Kanäle	
Geländeart des KF	Kosten pro KF
Tiefland	2 RE
Tiefland – Wald	3 RE
Tiefland / Meergrenze oder Tiefland – Sumpf	4 RE
Tiefland – Wüste oder Tiefland – Mangrove	5 RE
Hochland	6 RE
Hochland – Wald	9 RE
Tiefland – Eiswüste oder Hochland – Sumpf	12 RE
Hochland – Wüste oder Hochland – Mangrove	15 RE

Gutpunkte nach Kriegerklassen				
	Kategorie	A	B	C
Nahkämpfer	GP Kriegerklasse	0	3	6
	Angriffs-GP	2	2	2
	GP gegen Fernkampf	0	1	2
Fernkämpfer	GP im Fernkampf	0	1	2
	GP im Nahkampf	0	1	2
	Angriffs-GP	0	0	0

Transporteinheiten	
Figur	TEH
Krieger	10 RE
Priester	10 RE
Mystiker	10 RE
Zauberer	10 RE
Kaufmann	100 RE
Agent	100 RE
Sonderfiguren	variabel gemäß ihren Regeln

Gutpunkte im Nahkampf	
Beschreibung	GP
Krieger ist C-Krieger	6
Krieger ist B-Krieger	3
Krieger befindet sich im Angriff	2
Krieger reitet sP	2
Krieger reitet lP	1
Krieger steht auf höherem Niveau	1

Gutpunkte im Fernkampf	
Beschreibung	GP
Schütze ist C-Krieger	2
Schütze ist B-Krieger	1
Schütze ist beritten	-1
Ziel ist gedeckt	-1
Ziel ist B-Krieger	-1
Ziel ist C-Krieger	-2

Bewegungsweiten	
Figur	Bewegungsweite
Fußtruppe	2 GF/GR
Fußtruppe + Gerät	1 GF/GR
Reitertruppe	3 GF/GR
Reiter + Gerät	2 GF/GR
Zauberer	4 GF/GR
Flöße	3 GF/GR
Segelschiffe	4 GF/GR
Langschiffe	5 GF/GR

A

A-Krieger, 17-1
Abkürzungen, 2-2
Abriss, 9-2, 27-1
Agent, 22-1
 Aufenthalt, 22-2
 Bewegung, 22-2
 Entdeckungsrisiko, 22-2
 Erfahrungsgutpunkte, 22-3
 Erkundung, 22-3
 Handlung, 22-3
 Handlungsmöglichkeiten, 22-5
 Kampf, 22-2, 22-3
 Kosten, 22-1
 Protokolldarstellung, 22-1
 Tarnung, 22-2
 Unterhalt, 22-1
Altar, 3-2
ARCHERON, 3-1
Archeron, 24-2
Aufgang, 16-2
Aura
 Eroberung, 24-4
 Errichten, 24-2

B

B-Krieger, 17-1
Belagerung, 16-2, 16-4
Belagerungsturm, 26-2
Bergfried
 dreistöckiger, 27-1
 einfacher, 27-1
Besetzen, 15-2
Besetzungsverlust, 12-2, 15-2
Bewaffnung, 9-2
Bewegung, 7-1
 aktiv, passiv, 9-3
 auf See, 9-3
 gemischte Heere, 9-3
 im GF-Zug, 9-3
 im KF-Zug, 16-2
 über unbetretbares Gelände, 9-3
Bote, 2-1
Brief, 2-1
Brücke, 27-1
BUCH DER MACHT, 3-3
Büffel, 25-1

C

C-Krieger, 17-1
Chaoslords, 3-2

D

Drachen, 3-3
Drachenstraße, 13-3
Durchgang, 11-2

E

Ebenenwechsel, 14-1
Ego-Figur, 18-1
 Schwachstelle, 18-1
 Tod, 18-1
Einzug, erlaubter, 15-2

Einzugserklärung, 15-1
Einzugserlaubnis, 2-2, 15-2
Eldrien, 3-1
Elefant, 25-1
EMPIRE, 1-2
Entkräften, 19-3, 20-2
Erfahrungsgutpunkte, 22-3
Erfrieren, 16-2
Erkunden, 7-1, 12-1
 Entdeckungsrisiko, 12-1
Erkundungsblatt, 7-1, 12-2, 24-3
Erkundungseinheit, 12-1
Erkundungsergebnis, 12-2
Erkundungsrichtung, 12-3
Expedition, 13-3, 21-5
Eymel, 3-3

F

Feldherren des Lichts, 3-3
Feuersäule, 3-2
Finsternis, 24-1
Floß, 26-1
Flucht, 16-4
Fluss, 12-3
Flussbrücke, 13-1, 27-1
fremde Truppen, 8-1, 9-4

G

Geheimdienst
 Geheimdienstzentrale, 22-1
 Wächter, 22-1
Gelände, 12-2
Geographie, 12-2
Gesamtarmeestärke, 17-2
Gesinnung, 24-1
GF-Karte, 2-1
Gleichgewicht, 24-1
GODKILL, 3-3
Götter
 Archeron, 24-2
 Aufenthalt, 20-3, 24-4
 Aura, 24-2, 24-4
 Bewegung, 24-3, 24-5
 Elementargeist, 24-1
 Erkundung, 24-3
 Fähigkeiten, 24-1
 Göttersitz, 24-2
 Götterwaffe, 24-1
 Herrschaftsgebiet, 24-2
 Kampf, 24-3, 24-4, 24-5
 Opfereinheiten, 24-1
 Schwachstelle, 24-2
 Tod, 24-5
 Walhalla, 24-5
 Zauberduell, 19-3, 24-5
Götterbote, 20-2
Götterebene, 24-2
Göttersitz, 24-2
Göttlicher Schutz 8.4.3
Großfeld, 6-1
Großrunde, 5-1
Grundfeste, 27-1
Gutpunkt, 16-3, 17-2

H

Handelszentrum, 9-1, 12-3
Handlungsanweisung, 2-2, 7-1, 15-1,
 21-5, 22-3, 24-3
Handlungsreihenfolge, 5-1
Hauptstadt, 8-1
 Verlust, 8-1
HEDRAGOR, 3-2
Herrscherbrief, 2-1
Herrschername, 4-1
Hilfstruppen, 17-1
 Unterhalt, 17-3
Hungern, 16-4, 20-3

I

Invasor, 4-1
 Besetzen, 4-2
 Rüstung, 4-1
 Zusatzrüstung, 4-1

K

KALEVALA, 1-2
Kamel, 25-1
Kampfanweisung, 16-1
Kampfbericht, 16-2
Kampfprotokoll, 16-5
Kampfschauplatz, 16-2
Kanal, 13-1
Karawane, 21-1
 Auflösung, 21-4
 Bewegung, 21-2
 Geschwindigkeit, 21-2
 Kampf, 21-4
 Protokolldarstellung, 21-5
 Tod des Kaufmanns, 21-2
 Unterhalt 21-1
 Volumen, 21-1
 Warenübergabe, 21-3
Karte, 2-1
Kaufmann, 21-1
 Aufenthalt, 21-1
 Bewegung, 21-1
 Kampf, 21-1
 Kosten, 21-1
 Protokolldarstellung, 21-1
Kerntruppen, 17-1
 Unterhalt, 8-2, 17-3
KF-Karte, 2-1, 12-2
Kleinfeld, 6-1
Kleinfeldaufstellung, 16-1
Kolonie, 8-1, 8-2
 Besoldung von Kerntruppen, 8-2
 Rüstung, 8-2
Koordinaten-System, 6-1
Kosten, 1-1
Krieg, 15-3, 16-1
Krieger
 Aufenthalt, 17-2
 Bewaffnung, 9-2, 17-1
 Bewegung, 17-2
 Klasse, 9-1, 17-1
 Unterhalt, 17-3
Kultur, 4-1

L

Langschiff, 26-1
Laufvogel, 25-1
Leiter, 26-2
Licht, 24-1
LIMBUS, 3-1, 3-2
Liste, 10-1

M

Mammut, 25-1
MANDAR, 3-3
Marodeure, 8.4.1
Maßeinheiten, 2-2
Mauer, 27-1
Meistermagier, 3-3
Mystiker, 14-3

N

NOAGARDH, 3-2
Nomade, 4-1

O

Oase, 12-3
Onager, 26-1
 Unterwelt, 7-1
Opfereinheiten, 2-1, 24-1
Orakel, 20-1

P

Pass, 13-2
Pech, 16-3
Pferd
 leichtes, 25-1
 schweres, 25-1
Phalanx, 16-3
Phase, 5-1
Pirat, 4-1
Plündern, 16-4, 20-1
Portal, 14-2
Priester, 20-2
 Aufenthalt, 20-2
 Bewegung, 20-2
 Entkräften, 20-2
 Götterbote, 20-2
 Kampf, 20-2
 Kosten, 20-2
 Protokolldarstellung, 20-2
 Unterhalt, 20-2
 Zauberduell, 20-2
 zaubern, 20-2
 Zaubersprüche, 20-3
 ZEH, 20-2
Protokoll, 9-1
 Abkürzungen, 9-2
 Bauwerke, 9-4
 Erkundung, 9-4
 Farben, 9-1
 fremde Truppen, 9-4
 geteilte GF, 9-4
 Kampfprotokoll, 9-4
 Lage von HZ, 9-4
 neu besetzte Provinz, 9-4
 Reichsgrenze, 9-4

Symbole, 9-1

Q

Quadrigapferde, 25-1
Quadrigawagen, 26-1

R

Rag-Bote, 2-1
Raumeinheit, 12-2
Reich, 8-1
 auf verschiedenen Ebenen, 8-1, 8-2
 fremde Truppen, 8-1
Reiterei, 17-2
Reparatur, 11-2
Restrisiko, 22-2
ROGARDEH, 3-2
Ruinen, 3-3, 13-3
Rüsteinheit, 11-1
Rüsttermin, 11-1
Rüstung, 11-1
 Aufstellen, 11-1
 Umwandeln, 11-1

S

SAI, 3-3
SANDAR, 3-3
Sandechse, 25-1
Scheinherrscher, 2-1
Schildkröte, 26-2
Schleifen, 16-4
Schlucht, 11-2
Schriftrolle, 3-3
Seeweg, 8-1
Segelschiff, 26-1
Seil, 26-2
Sklaven
 Aufstand, 23-1
Sold, 17-3
Sphäre, 3-1
Spielfläche, 6-1
Splitterebene, 14
Stadteinheit, 11-1
Stammreich, 8-1
Strom, 12-3
Strombrücke, 8-1, 9-3, 11-2, 13-1, 27-1
Stygia, 3-1

T

TANDAR, 3-3
Tempel, 20-1
Tempelschatz, 20-1
Tiere
 Unterhalt, 25-2
Tor, 11-2
Turm, 27-1

U

Umwandeln, 11-1
Unabhängige Gebiete, 8-4
Unterhalt, 17-3, 20-2, 21-5, 22-1, 25-2
Unterstützung, 16-3
Unterwelt, 3
Urbevölkerung, 8.4.2, 12-2, 15-3

V

Verdursten, 16-2
Verkehrswege, 13-1
Versinken, 16-2
Verteidigungsanweisung, 16-1
Verwüsten, 16-4
Volksrüstung, 8-2, 11-1

W

WABE, 3-3
Wächter, 22-1
Waffen, 9-2, 17-1
Walhalla, 24-5
WANEN, 3-2
Wasser-GF, 8-1
 Besitz, 8-1
Widder, 26-2

Z

Zauberduell, 19-3, 20-2
Zauberer, 19-1
 Aufenthalt, 19-1
 Bewegung, 19-1
 Entkräften, 19-3
 Kosten, 19-1
 Protokolldarstellung, 19-1
 Sterblich, 19-3
 Tod, 19-3
 zaubern, 19-1
 ZEH, 19-1, 19-2
Zauberfaktor, 19-1, 19-2
Zauberlehrling, 19-3
Zaubersprüche, 19-2
Zeitrechnung, 2-2
Zusatzrüstung, 4-1
Zweikampf, 16-3