

1. Auflage September 2001
30 Exemplare, Version 1.00

Vorwort

Dies ist das Modul „Strategie & Taktik“ der Spielregel von Welt der Waben auf der Welt Myra. Es bietet in vielen Bereichen Möglichkeiten, die man nutzen kann, aber nicht unbedingt nutzen muß. Das Strategiemodul enthält die Baukästen für Bauwerke und Einheiten (wobei letzteres die alte Eliteregeln beinhaltet), ein größeres Set an Standardbefehlen, Spionagebefehle, Ablauf von Kämpfen und andere Ergänzungen zu einzelnen Punkten des Basismoduls.

Im Gegensatz zum Basismodul verstehen sich alle Regeln dieses Moduls als optional, d.h. der Spielleiter entscheidet nach Absprache mit seinen Spielern, welche Abschnitte eingesetzt werden.

für die Freunde Myras

Thomas Willemsen, Spielleiter von Corigani

Übersicht über die Welt-der-Waben-Spielregelmodule:

Bezeichnung	Status	Inhalt
Basismodul	erhältlich	Einführung, Spielzugerstellung, Grundlagen des Regelsystems
Strategie und Taktik	erhältlich	Einheiten- und Bauwerkskonstruktion, Spionage, Kämpfe.
Myra: Kultur und Geschichte	In Planung	Geschichte der Welt Myra, Aspekte von Kulturen, Kultur erfinden, Wissen und Fortschritt, Religionen
Geistige Disziplinen	in Entwicklung	Magie und ähnliches
Handel	in Planung	Fortgeschrittene Ökonomie, Versorgung und Handel
Charaktere	in Planung	Charaktertypen und ihre Eigenschaften

Welt der Waben – ein Fantasy-Briefspiel
Strategiemodul, Version September 2001
Copyright © Verein der Freunde Myras VFM e.v. 1999
Herausgeber: Verein der Freunde Myras VFM e.V., Tübingen
Redaktion: Werner Arend & Thomas Willemsen
Gestaltung und Druck: Thomas Golser

Einleitung: „Welt der Waben“ als Strategiespiel

Dieses Erweiterungsmodul erweitert die „Welt der Waben“-Basisregel um diverse Kapitel: Spieler können sowohl Ansiedlungen als auch Einheiten nach Belieben zusammenbauen, es gibt ein paar neue Befehle und Befehlserweiterungen und Spionage als Möglichkeit der Informationsbeschaffung. Darüber hinaus ermöglicht es Spielern ein detaillierteres Verständnis der Mechanismen, nach denen Bewegungen und Kämpfe ausgewertet werden. Insgesamt erfaßt dieses Modul im wesentlichen die konventionelle militärische Strategie. Andere Aspekte einer Fantasy-Welt, die die Strategie beeinflussen, werden in anderen Erweiterungsmodulen behandelt und hier nur wie folgt berücksichtigt.

Wie man diese Regel benutzt

Dies ist ein Erweiterungsmodul und nur zusammen mit der Welt-der-Waben-Basisregel sinnvoll zu benutzen. Deshalb bilden die Regeln in diesem Modul kein eigenständiges System, sondern bauen auf den Grundregeln auf. Es ist möglich, nur einen Teil der Regeln dieses Erweiterungsmoduls zu benutzen oder alle, je nach Präferenz des Spielleiters oder der Spieler. Auf Segmenten, auf denen bestimmte Erweiterungsregeln (noch) nicht gelten, können Spieler, die sie gern einsetzen würden, ihren Spielleiter darum bitten, sie einzuführen.

Strategie und Ökonomie

Durch die Möglichkeit, sowohl Ansiedlungen als auch Einheiten nach Belieben zusammenzubauen, hilft dieses Modul dem Spieler, seine Ressourcen so effektiv wie möglich einzusetzen. Nicht berücksichtigt hingegen wird, wie der Handel zwischen Reichen das Spiel beeinflusst - obwohl Handel sowohl ein Grund für Konflikte als auch ein Mittel zur Durchsetzung eigener Interessen ist. Spieler, die sich für dieses Thema interessieren, seien auf das Erweiterungsmodul „Handel“ verwiesen.

Strategie und Taktik

Die taktische Ebene eines Kampfes unterhalb der Ebene von Einheiten, Strukturen von Bauwerken und Kleinfeldern wird von der „Welt der Waben“-Spielregel nicht simuliert. Das liegt daran, daß um taktische Entscheidungen in dieser Größenordnung simulieren zu können, Details über die Umgebung und die beteiligten Einheiten bekannt sein müssen, die die Spielregel ignoriert, so etwa Geländedetails innerhalb eines Kleinfelds oder das Wetter. Das bedeutet aber nicht, daß man nicht mit diesen Details arbeiten kann. Optionale Kleinstfeldkarten und Sonderbefehle ermöglichen die detaillierte Steuerung eines Kampfes, sind aber eine Sonderleistung eines Spielleiters und nicht Regelstandard, und wie ein Spielleiter sie eingehen läßt, bleibt ihm überlassen.

Strategie und Kultur

Gute Strategiespieler nutzen natürlich jeden Vorteil, den sie können. Information über Kulturdetails des Gegners ist dabei ein häufiger Faktor. Aber genauso wie Kultur allein nur sehr begrenzt spieltechnische Vorteile bringen kann, sollte sie auch nur sehr begrenzt Nachteile bringen. Anderenfalls würden Spieler aufhören, Kultur zu schreiben, weil der Nachbar sie allzusehr zu seinem taktischen Vorteil einsetzen kann. Deshalb neigen Spielleiter dazu, Kulturdetails zugunsten dessen auszulegen, der sie erschaffen hat. Ein solches Verhalten ist ausdrücklich im Sinne des Spiels. Kulturspieler sollten sich aber bewußt sein, daß der Spielleiter sie deshalb nicht vor dummen Entscheidungen schützt.

Strategie, Magie und Religion

Magie ist in manchen Gebieten der Welt ein wesentlicher direkter Machtfaktor, und Religionen beeinflussen, was ihre Gläubigen denken, und tragen deshalb ebenso zum Erfolg oder Mißerfolg in Konflikten bei wie die meisten anderen Faktoren. Beide Themen werden in ihren jeweiligen Erweiterungsmodulen ausführlich behandelt und hier nicht weiter berücksichtigt.

Inhaltsverzeichnis

<u>Vorwort</u>	3	<u>Kapitel 5 Neue Befehle</u>	21
<u>Einleitung: „Welt der Waben“ als Strategiespiel</u>	4	5.1 Kampfbefehle	21
<u>Inhaltsverzeichnis</u>	5	5.2 Arbeitsbefehle	24
<u>Kapitel 1 Geographie</u>	6	5.3 Geheimdienstaktivitäten	25
1.1 Erläuterungen zum Gelände	5	<u>Kapitel 6 Kampf für Fortgeschrittene</u>	28
1.2 Provinzen	7	6.1 Sichtungen und Begegnungen	28
1.3 Sonstiges	8	6.2 Kämpfe zwischen Heeren	29
<u>Kapitel 2 Neues zu Einnahmen und Ausgaben</u>	9	6.3 Gutpunkte	32
2.1 Weitere Einnahmequellen und Ausgabensenken	9	6.4 Kämpfe um Bauwerke	33
<u>Kapitel 3 Ansiedlungen nach Maß</u>	10	6.5 Moral	33
3.1 Allgemeine Ergänzungen	9	<u>Kapitel 7 Anhänge</u>	
3.2 Strukturen für Ansiedlungen	10	7.1 Vereinfachte Bewegung	34
3.3 Abriß und Wiederverwendung	12		
3.4 Zerfall	12		
3.5 Gestaffelte Wälle	12		
<u>Kapitel 4 Einheiten nach Maß</u>	14		
4.1 Allgemeine Ergänzungen	14		
4.2 Rüststufen und Ausbildung	15		
4.3 Eigenschaften von Einheiten	17		
4.4 Ergänzendes zum Thema Bewegung	20		

Welt der Waben

Ein Fantasy-Briefspiel

Strategie

Kapitel 1 Geographie

1.1 Erläuterungen zum Gelände

Kleinfelder sind nicht homogen:

Wenn ein Kleinfeld in einer Geländeart gekennzeichnet ist, bedeutet das, daß auf dem Kleinfeld diese Geländeart **vorherrscht**, nicht, daß das Kleinfeld zu 100% aus der angegebenen Geländeart besteht. D.h. je nach Geländevielfalt innerhalb des Kleinfelds kann es zu einem großen Teil aus anderen Geländearten als der angegebenen bestehen. Die Geländeaufteilung innerhalb des Kleinfelds ist zwar in der Regel nur von kultureller Bedeutung, kann aber für militärische Operationen interessant werden, insbesondere dann, wenn der Spielleiter Kleinstfelder erlaubt.

Meerengen sind etwa ein Ausdruck dieses Prinzips. Auch wenn zwei Land-Kleinfelder, die durch ein Wasser-Kleinfeld getrennt sind, nach der Regel eigentlich ungefähr 80-100km voneinander entfernt sind, kann es sein, daß durch die Geländeverteilung innerhalb des Wasser-Kleinfelds eine Meerenge entsteht, die bereits durch Fernkampfeinheiten auf jeder Seite effektiv gesperrt werden kann. An welchen Stellen innerhalb seines Sichtbereichs das der Fall ist, teilt der Spielleiter dem Spieler auf Anfrage mit.

Kleinstfelder – eine taktische Option:

Weil Kleinfelder nicht homogen ist, kann die Geländeverteilung innerhalb einzelner Kleinfelder eine Bedeutung erlangen. Der Spielleiter kann den Spielern erlauben, einzelne Kleinfelder weiter in 48 Kleinstfelder zu unterteilen. Die Unterteilung folgt dann demselben System wie Großfeld/Kleinfeld-Unterteilung (um 90° verschoben).

Die Einteilung in Kleinstfelder kann benutzt werden, um Beschreibungen zu ergänzen, aber auch, um das Gelände so zu gestalten, daß es für die eigenen militärischen Operationen besser geeignet ist. Der Spielleiter muß das in seinen Auswertungen nicht berücksichtigen, wird es aber im Regelfall tun. Kleinstfeldkarten müssen vom Spielleiter genehmigt werden, wenn sie spieltechnische Auswirkungen haben sollen. Kleinstfeldkarten dürfen nicht

Bewegungsschritte unmöglich machen, die nach der Spielregel erlaubt sind – wenn es etwa nach der Regel möglich ist, durch ein Tieflandfeld hindurch auf ein weiteres zu ziehen, darf die Kleinstfeldkarte nicht so gestaltet werden, daß das unmöglich wird.

Der Spielleiter kann das Ausmaß, in dem diese Regel verwendet wird, bestimmen, und kann auch selbst einzelne Kleinfelder unterteilen – falls das Kleinfeld einem Spieler gehört, jedoch nur in Absprache mit diesem.

Karten von Gebieten im freien Format, die der Spieler zeichnet, sind ausdrücklich erwünscht, sind aber Kultur und haben eine spieltechnische Wirkung nur nach Ermessen des Spielleiters.

Abweichungen von der Regel:

Die Angaben zu Verlustursachen in der Basisregel sind der Normalfall. Das heißt nicht, daß es nicht auch Gebiete geben kann, die anders aussehen. Es ist z.B. ein Sumpfgebiet in kalten Regionen vorstellbar, in dem weniger Krieger versinken, in dem es aber Monster gibt. Die genauen Eigenschaften eines Gebiets können von dem Spieler, dem es gehört, beschrieben und im Rahmen von Sonderbefehlen für die eigene Taktik ausgenutzt werden, die Verlustquote bleibt jedoch immer gleich.

Immunität gegen geländebedingte Verluste:

Einheiten können gegen geländebedingte Verluste immunisiert werden. Details siehe im Einheitenbaukasten in Kapitel 4.

Gebirge:

Gebirge (Höhenstufe 4) gilt unabhängig vom Geländetyp mindestens als schweres Gelände. Gebirge kann einen weiteren schwierigen Geländetyp haben. In diesem Fall erleiden durchziehende Einheiten Verluste sowohl für die Höhenstufe 4 als auch für den Geländetyp, und die Gesamtschwierigkeit ist die des Geländetyps.

Tiefsee:

Tiefe Wasser sind nicht still.... Myranische Tiefsee ist nicht einfach tiefes Wasser, sondern die Bezeichnung für Meergebiete, die von Monstern vielfältiger Art verseucht sind. Viele davon sind sehr schwierig zu bekämpfen. Stürme und Strudel, die nicht immer natürliche Ursachen haben, sind ein weiteres Risiko. Deshalb ist Tiefsee mit großem Abstand die gefährlichste Geländeart, die man auf der Karte findet. Verlustquoten von 100% sind eher die Regel als die Ausnahme.

Einheiten gegen Tiefseeverluste zu immunisieren, ist schwierig und extrem teuer. Da Tiefsee viele verschiedene Risiken birgt, muß eine Einheit eine relative Immunität gegen jedes dieser Risiken erhalten, um einigermaßen sicher durch Tiefsee fahren zu können. Und selbst dann noch haben Monster einen eigenen Willen, und wenn sie angreifen, gibt es meistens Verluste. Für alle praktischen Belange kann eine komplette Immunisierung gegen Tiefseeverluste als unmöglich bezeichnet werden.

Atolle:

In den Weiten des Meeres gibt es nicht nur Inseln mit mehr oder weniger großen Landmassen, d.h. mit mindestens 5.000 km² Fläche, sondern auch kleinere Inseln. Diese werden **Atolle** genannt. Es gibt sie nicht überall, aber wo es sie gibt, können sie für den Spielverlauf wichtig werden.

Wegen ihrer geringen Größe bieten Atolle keinen Lebensraum für Einwohner auf Dauer. Deshalb bringen dort gebaute Ansiedlungen keine Einnahmen, sondern verursachen nur Unterhaltskosten durch den Antransport von Lebensmitteln etc.. Für alle Baumaßnahmen gelten Atolle als entlegenes Gelände, es sei denn, sie liegen direkt an der eigenen Küste.

Atolle bieten vielfältige Möglichkeiten: Magier mögen ein lange gesuchtes Artefakt finden, Piraten ihre Schätze verstecken, und sich selbst für kurze Zeit, Herrscher können dorthin glücklose Putschisten verbannen oder erfolgreiche Putschisten die glücklosen Herrscher, usw. usw.

Atolle werden nicht automatisch gesichtet, sondern nur bei genauerer Untersuchung der durchfahrenen Wasser-Kleinfelder oder durch großes Glück. Sie werden dann durch ein oder mehrere kleine schwarze Punkte innerhalb des KF gekennzeichnet. Auf einem KF können sich mehrere Atolle befinden.

1.2 Provinzen

Aufteilung eines Reiches in Provinzen:

Ein Spieler kann sein Reich in Provinzen aufteilen. Diese Aufteilung sollte eher kulturellen und geographischen Grenzen als strategischen Überlegungen folgen und muß vom Spielleiter genehmigt werden. Ist das Reich einmal in Provinzen aufgeteilt, können Einheiten mit der Eigenschaft „Heimatverteidigung“ (zu Eigenschaften → **4.3**) ausgestattet werden. Solche Einheiten werden **Provinzeinheiten** genannt.

Provinzeinheiten haben Angriffsstärke +2 innerhalb der eigenen Provinz. Existieren Provinzeinheiten, werden alle anderen **Reichseinheiten** genannt.

Die Kernprovinz:

Der historische Kern eines Reiches wird als Kernprovinz bezeichnet. Für neu entstehende Reiche ist die Kernprovinz das Gebiet um die Hauptstadt. Ist für ein länger existierendes Reich kein historischer Kern zu rekonstruieren, kann die Kernprovinz vom Spieler in Absprache mit dem Spielleiter neu festgelegt werden.

Enthält die Kernprovinz eines Reiches überwiegend schwieriges Gelände, sind alle Einheiten des Reiches in Geländetypen, die in der Kernprovinz vorkommen, von geländebedingten Verlusten befreit.

Besteht die Kernprovinz überwiegend aus *einem* Typ schwierigen Geländes, gilt dieser Geländetyp für das gesamte Reich als Heimatgelände. Heimatgelände gilt für alle Belange der Spielregel als nicht schwierig, und für die Ermittlung der maximalen Ansiedlungsbevölkerung nach Abschnitt 4.2 der Basisregel zählt Bevölkerung in Heimatgelände mehrfach: doppelt für schweres und dreifach für extremes Gelände.

Seeprovinzen:

Es können Seeprovinzen eingerichtet werden, in denen Flotten mit der Fähigkeit Heimatverteidigung (siehe Kapitel 4.3) eingesetzt werden können. Seeprovinzen sind nicht weiter als 2 KF von der eigenen Küste entfernt und müssen durch einen Heimathafen einer Landprovinz zugeordnet werden.

Beispiel: Das Reich Isyrial hat eine Inselprovinz mit Namen Erinal. Provinzhauptstadt ist die Hafenstadt Guru. Der Spieler von Isyrial beschließt um die Insel einen 2-KF-Gürtel als Seeprovinz mit dem Heimathafen Erinal festzulegen. Von nun an kann er dort Flotten mit der Fähigkeit Heimatverteidigung rüsten und stationieren.

1.3 Sonstiges

Erstellung und Aktualisierung der Karte:

Im Regelfall gehört die Erstellung und Aktualisierung der Karte zu den Aufgaben des Spielleiters. Abhängig von der Präferenz des Spielleiters und der Auswertungsart des Segments (Hand oder Computer) sind verschiedene Arten der Kartenerstellung und -aktualisierung üblich – farbig oder schwarzweiß, mit Symbolen oder Abkürzungen oder einfach als Listen. Der Spieler ist aufgefordert, für die Koordination der eigenen Aktivitäten eine Kopie nach seinen eigenen Vorstellungen zu führen. In jedem Fall enthält die Karte alle Geländemerkmale mit spieltechnischer Bedeutung, d.h. Geländearten, Flüsse, Quellen und Küstenlinien, sowie Bauwerke und Reichszugehörigkeiten, soweit diese im Sichtbereich von Einheiten des eigenen Reiches liegen. Nicht enthalten sind Standorte und Eigenschaften von Einheiten sowie kulturelle Details.

Kapitel 2 Neues zu Einnahmen und Ausgaben

2.1 Weitere Einnahmequellen und Ausgaben senken

Steuern und Unterhalt für Ansiedlungen:

Der Baukasten für Ansiedlungen ermöglicht die individuelle Gestaltung einer Ansiedlung. Das bedeutet, daß die Nettoeinnahmen für Ansiedlungen, wenn der Baukasten eingeführt ist, nicht mehr fest sind, sondern für jede Ansiedlung getrennt berechnet werden müssen. Dazu dient die folgende Formel:

$$\text{Nettoeinnahmen} = 1.500 * \text{Bevölkerung} / 10.000 - \text{Gesamtbaukosten} / 50$$

Oder für den, der es lieber in Worten ausgedrückt sieht: Die Bruttoeinnahmen einer Ansiedlung betragen 1.500 GS pro volle 10.000 Einwohner. Davon abgezogen wird 100 pro Bauwertpunkt in normalem Gelände, 200 pro Bauwertpunkt in schwerem Gelände und 300 pro Bauwertpunkt in extremem Gelände.

Abweichende Steuersätze:

Herrscher können die Steuern in ihrem Reichsgebiet erhöhen, haben dann jedoch mit deutlichen Unmutsäußerungen der Bevölkerung zu rechnen. Es braucht an dieser Stelle nur sehr wenig, damit ein spontaner Aufstand losbricht. Mit etwas Vorsicht und Verstand kann man aber auf diese Weise für erhebliche Mehreinnahmen sorgen (siehe 6.5).

Plünderungen:

Landeinheiten können Kleinfelder ausplündern, um zusätzliche Einnahmen zu erhalten. Details zur Plünderung von Gebiet siehe **Kapitel 5**.

Kapitel 3 Ansiedlungen nach Maß

3.1 Allgemeine Ergänzungen

Diese Regel ermöglicht es, Ansiedlungen aus einer Reihe verschiedenartiger Strukturen individuell zusammenzusetzen. Die folgenden Absätze ergänzen bzw. ändern die Regel im Basismodul entsprechend.

Änderungen beim Ablauf der Bauarbeiten:

Ist diese Regel in Kraft, kann der Spieler in jedem Spielzug neu festlegen, welche Strukturen im aktuellen Spielzug gebaut werden sollen. Der Spieler muß mindestens die Bauarbeiten im aktuellen Spielzug sofort bezahlen. Es empfiehlt sich jedoch, die Bauarbeiten bis zum nächsten Einnahmetermin zu bezahlen, weil im Regelfall in der Zwischenzeit keine Einnahmen anfallen. Kann der Spieler die Bauarbeiten nicht bezahlen, wird der Weiterbau unterbrochen. Das hat keine weiteren negativen Auswirkungen.

Wachstum von Ansiedlungen:

Diese Regel ermöglicht es, mit einer Ansiedlung klein anzufangen und sie im Laufe der Zeit zu einer einflußreichen Großstadt, Festungen, Tempelanlage oder anderem auszubauen. Dabei können im Rahmen der Regeln der folgenden Absätze die dem Spieler wichtigen Strukturen zuerst gebaut werden, so daß er die Dinge, die er dringend benötigt, seien es nun Verteidigungsanlagen oder zusätzliche Einnahmen aus Stadtbevölkerung, schneller bekommt.

Änderungen bei den Bezeichnungen:

Die Bezeichnung **Burg (BRG)** führt nunmehr jede kleine Ansiedlung bis 10.000 Einwohnern mit starken Befestigungen und überwiegend militärischem Charakter, eine **Stadt (STD)** ist jede Ansiedlung mit 10.001-50.000 Bevölkerung und weniger militärischem Charakter, und eine **Festung (FST)** verbindet beides. Ansiedlungen jeglicher Art mit mehr als 50.000 Bevölkerung heißen **Metropolen (MET)**. Unbefestigte Bauwerke, die im wesentlichen der Stationierung von Militär dienen, heißen **Garnisonen (GAR)**. Ein **Tempel (TMP)** ist ein Bauwerk von religiöser Signifikanz und hat i.d.R. weder Verteidigungsanlagen noch eine nennenswerte Zivilbevölkerung.

Standardtypen:

Ansiedlungen unterhalb des Maximums von 100.000 Einwohnern können eine beliebig große Bevölkerung haben und eine sehr unterschiedliche Anzahl und Art von Strukturen aufweisen. Die Standardtypen aus der Basisregel sind jedoch sehr weit verbreitet und sollen der besseren Übersicht wegen an dieser Stelle noch einmal aufgeführt werden.

Tabelle 3.1-1: Standardtypen von Ansiedlungen

Bauwerk	BW	Kosten	Bev.	Rüs.	Mil.	Stv.	Bef.	Lab.	Tmp.	Einnahmen netto
Garnison	6	30.000	-	-	5	1	-	-	-	-600
Burg	12	60.000	10.000	10.000	5	3	2	-	-	+300
Stadt	24	120.000	50.000	50.000	5	7	-	-	2	+5.100
Festung	36	180.000	50.000	50.000	10	7	7	-	2	+3.900
Metropole	48	240.000	100.000	100.000	10	12	-	2	4	+10.200

Die Spalten nach den Baukosten geben die vorhandenen Strukturen an: **Einwohner (Bev.)**, **Rüstkapazität (Rüs.)** pro Halbjahr, **Stationierungsgrenzen (Mil.)**, die Stärke der **Stadtverteidigung (Stv.)** - d.h. die Anzahl der Gutpunkte, die Einheiten erhalten, wenn sie sich aus einem Bauwerk dieses Typs verteidigen -, die Stärke der **Befestigungen (Bef.)**, um Belagerungen zu widerstehen und eventuell vorhandene **Tempel (Tmp.)** zum Reich passender Gottheiten und **Labore (Lab.)** eines zum Reich passenden Typs. Details über die einzelnen Strukturen siehe unten.

Berechnung der Einnahmen:

Wie die Einnahmen von individuell zusammengestellten Ansiedlungen berechnet werden, steht in **2.1**.

Verlegung der Hauptstadt:

Die Verlegung einer Hauptstadt ist möglich und kostet kein Gold, dauert jedoch ein Jahr, währenddessen weder der alte noch der neue Regierungssitz die Vorteile einer Hauptstadt haben. Sofern die Bevölkerung der alten Hauptstadt durch das Entfernen des Hauptstadt-Status für ihre Lage zu hoch sein sollte, vermindert sich die Bevölkerung und alle anderen von ihr abhängigen Parameter um einen Punkt pro Mond, bis die kleineren Maximalwerte erreicht sind.

3.2 Strukturen für Ansiedlungen

Verfügbare Strukturen für Ansiedlungen:

Ansiedlungen setzen sich aus einer Anzahl verschiedenartiger Strukturen zusammen. Die folgende **Tabelle 3.2-1** listet die verfügbaren Strukturen. Die Strukturen in der Tabelle sind in der angegebenen Größe für je einen Punkt Bauwert erhältlich. Größere Strukturen kosten entsprechend mehr. Ein späterer Ausbau kleiner Strukturen ist möglich.

Beispiel: eine Standard-Stadt würde sich aus den Komponenten in der Tabelle wie folgt zusammensetzen: Bevölkerung: 5 Einheiten (für 50.000 Einwohner); Rüstkapazität: 5 Einheiten (für 50.000 GS pro Einnahmetermin); Kasernen: 5 Einheiten (für 10 Mindestgrößen); Stadtverteidigung: 7 Einheiten (für 7 GP in der Verteidigung und 4 im Angriff); Tempelanlagen: 2 Einheiten. Oder ganz kurz: Bev. 50.000, Rüs. 50.000, Mil 5, Stv. 7/4, Tmp 2.

Tabelle 3.2-1: Verfügbare Strukturen für Ansiedlungen

Struktur	Abk.	Wirkung pro BWP, kurz beschrieben (Details siehe unten)
Bevölkerung	Bev	10.000 Einwohner und 1.500 GS Steuern pro Halbjahr
Rüstkapazität	Rüs	10.000 GS Rüstkapazität pro Halbjahr
Kasernen	Mil	2 Mindestgrößen Stationierungskapazität
Stadtverteidigung	Stv	1 Gutpunkt für verteidigende Einheiten in diesem Bauwerk
Befestigungen	Bef	Widerstand gegen Belagerungen, 2 GP Schutz vor Fernkampf
Laborkomplex	Lab	Verbesserte Forschung (entweder magisch oder alchemistisch)
Tempelanlagen	Tmp	Erhöhte Macht von Priestern

Aufbau von Ansiedlungen - Beschreibung einzelner Strukturen:

Bevölkerung: die Basis einer erfolgreichen Ansiedlung. Natürlich baut das Reich nicht die Häuser der Bewohner, sondern stellt öffentliche Anlagen, ein Straßensystem und andere Elemente zur Verfügung, die Bevölkerung zum Zuzug motiviert. Strukturen für 10.000 Einwohner kosten einen Bauwertpunkt und bringen Einnahmen von 1.500 GS pro Einnahmetermin. Darin enthalten sind Grundelemente des Handels und Hafenanlagen bei Ansiedlungen

an der Küste oder an Flüssen in Höhenstufe 1 oder weniger. Maximalwert: 5. Ausnahme: in Küstengebieten der Höhenstufe 1 oder an schiffbaren Flüssen ist der Maximalwert 10.

Kasernen: hierunter fallen alle Gebäude, die der Stationierung von Einheiten dienen. Kasernen für die dauerhafte Unterbringung von 2000 Fußsoldaten oder einer entsprechend kleineren Anzahl Elemente mit größerem Transportvolumen kosten einen Bauwertpunkt. Maximalwert: keiner.

Rüstkapazität: Anlagen der militärischen Infrastruktur, die die Rekrutierung von (nicht nur militärischen) Einheiten ermöglichen. Dabei handelt es sich nicht zwangsläufig nur um Gebäude, sondern um Ausgaben für Verwaltung, Werbung usw.. Anlagen für eine Rüstkapazität von 10.000 GS pro Einnahmetermin kosten einen Bauwertpunkt. Maximalwert: Bauwert für die Bevölkerung.

Stadtverteidigung: Strukturen, die einen Gutpunkt für in der Ansiedlung befindliche Heere geben, wenn sie sich aus dem Bauwerk heraus verteidigen, kosten einen Bauwertpunkt. Gutpunkte für einen Angriff aus der Ansiedlung betragen 2/3 der Verteidigungs-GP. Eine Ansiedlung mit Stadtverteidigung, aber ohne Befestigungen kann auch ohne Belagerungseinheiten erobert werden. Maximalwert: keiner.

Befestigungen (Voraussetzung: Stadtverteidigung): Fortgeschrittene Befestigungsanlagen ermöglichen der Ansiedlung eine wesentlich verbesserte Verteidigung. Diese Befestigungen geben der Ansiedlung das Attribut „befestigt“, was bedeutet, daß diese Ansiedlung nur mit Belagerungseinheiten oder in einem (schwierigen) Sturmangriff zu erobern ist. Befestigungen, die Belagerungseinheiten der Stärke 2500 einen Mond standhalten können, kosten einen Bauwertpunkt. Auch haben Heere in befestigten Ansiedlungen einen Schutz vor Fernkampf, sie erhalten bei Angriffen zwei Gutpunkte. Maximalwert: Bauwert für Stadtverteidigung.

Laborkomplex: dabei handelt es sich um einen Gebäudekomplex oder ganzen Stadtteil, der der Forschung dient. Die Labore in einer Standardmetropole dienen der magischen Forschung. Für welche Art der Forschung Labore möglich sind und wie sie genau wirken, steht in den jeweiligen Erweiterungsmodulen.

Tempelanlagen: verstärken die Präsenz von Gottheiten und damit die Macht anwesender Priester. Tempelanlagen für die Bedürfnisse eines Oberpriesters von einem Grad der Meisterschaft kosten einen Bauwertpunkt. Ab einem Bauwert von 5 dehnt sich die Wirkung auf die umgebenden Kleinfelder aus. Maximalwert: keiner, aber ab einer Größe von 25 verstärkt sich die Wirkung in der Regel nicht mehr, nur noch das Prestige. Details zur Wirkung von Tempeln stehen im Erweiterungsmodul „Religion“.

Neue Strukturen:

Spieler können versuchen, neuartige Strukturen für ihre Ansiedlungen zu entwickeln. Details finden sich im Erweiterungsmodul „Kultur“.

Maximalgrößen für Strukturen:

Die Maximalwerte für Strukturen können von anderen Faktoren als diesen Regeln beeinflusst sein. Details dazu im Erweiterungsmodul „Kultur“.

3.3 Abriß und Wiederverwendung

Abriß:

Bauwerkstrukturen können im Kampf zerstört werden, dies ist unter 6.4 geregelt. Sie können aber einfach abgerissen werden, was analog zur Bauregel geschieht. Der erste Bauwertpunkte kann von der örtlichen Bevölkerung abgerissen werden, wobei auch die Regeln für entlegenen oder gering bevölkerten Gelände gelten.

Natürlich darf die Bevölkerung nicht gerade mit Bauen beschäftigt sein, es ist also nur Bauen oder Abreißen möglich, solange keine zusätzlichen Arbeiter eingesetzt werden.

Eine arbeitsfähige Einheit der Stärke 1000, kann einen Bauwertpunkt pro Monat abreißen, mit Ausnahme von Befestigungen, die 2500 Arbeitsstärken benötigen.

Wiederverwendung:

Für je 2 von Arbeitseinheiten abgerissene BWP und je 4 während eines Kampfes zerstörte BWP können Ressourcen im Wert von 1 BWP wiederverwendet werden. D.h. dieser BWP kostet kein Gold, sondern nur die Zeit und eventuell Arbeiter, vorausgesetzt, der Bau findet am selben Ort statt.

Transport:

Transporteinheiten der Stärke 5000 transportieren Ressourcen im Wert von einem BWP. Das bedeutet 5000 Lasttiere der Transportkapazität 100 kg, oder entsprechend 100 Schiffe mit der Transportkapazität 5t.

3.4 Zerfall

Ein Bauwerk, für das keinen Unterhalt bezahlt wird, verliert 10% seiner Bauwertpunkte pro Jahr. Darüber hinaus können Strukturen sofort ihre Wirkung verlieren bis wieder Unterhalt bezahlt wird. Die Ausmaße dessen bleiben dem jeweiligen Spielleiter überlassen.

Zerfallene Bauwertpunkte können nicht nach 3.3 wiederverwendet werden.

3.5 Gestaffelte Wälle

Wälle können nun mehrfach an einer KF-Seite gebaut werden, also mit 5, 10 15 etc. Bauwertpunkten. Sind 20% eines Walls durch angreifende Belagerungsgeräte zerstört, bedeutet das eine Bresche im Wall, der daraufhin seine Wirkung verliert.

Kapitel 4 Einheiten nach Maß

4.1 Allgemeine Ergänzungen

Einheitenbezeichnungen, neu definiert:

Eine **Kampfeinheit** ist jede Einheit mit einer Angriffsstärke. Ein **Arbeitseinheit** ist jede Einheit mit einer Arbeitsstärke. Eine **Belagerungseinheit** ist jede Einheit mit der Eigenschaft „Belagerung“. Eine **Transporteinheit** ist jede Einheit mit einer Transportkapazität. Einheiten können in mehrere dieser Kategorien fallen.

Berittene Einheiten:

Die Regel für Reiter aus dem Basismodul gilt im Kontext dieser Erweiterungsregel für alle berittenen Landeinheiten: die Mindestgröße ist auf die Hälfte reduziert. Die Bewegungspunkte sind verdoppelt gegenüber Kriegern, und die Einheit erhält einen Gutpunkt zusätzlich im Kampf. Berittene nehmen als Transportlast und bei der Stationierung den doppelten Raum ein und zählen auch doppelt gegen die Höchstzahl, die durch einen Heerführer geführt werden kann. Sie haben außerdem erhöhte Verluste in Höhenstufe 4.

Heerführer:

Heere mit zuwenig Heerführern agieren nur mit der Anzahl, für die die Heerführer ausreichen. Überschüssige Krieger, Schiffe etc. können als taktische Reserve dienen. Ein Heerführer kann so, wie er ist, Einheiten jeder Rüststufe führen. Nur wenn er allein zieht, hat er die Bewegungspunkte für Charaktere. Heerführer können für die entsprechenden Rüststufen eine zusätzliche Spezialistenausbildung erhalten.

Da mit dem Heerführer die gesamte Kommandohierarchie einer Einheit simuliert wird, hat das Töten der Person des eigentlichen Heerführers nicht zur Folge, daß sich die Einheit auflöst. Den Heerführer zu töten, führt in der Regel zur vorübergehenden Schwächung der Einheit und zu Verlusten bei der Moral. Aber es ist nicht möglich, eine Einheit durch ein Attentat auf den Heerführer kampfunfähig zu machen.

Alternative Bewegungsmodi:

Einheiten, die fliegen oder tauchen? Gibt es, aber der Aufwand, sie zu bekommen, wenn man sie nicht bereits hat, kann erheblich sein. Gold und Zeit allein reicht meist nicht. Gute Kultur ist eine Möglichkeit, eine aufwendige Suche auf diversen Segmenten eine andere.

Spione:

Als neue Standardeinheit wird der Spion eingeführt. Spione sind Charaktere und können Befehle der Befehlsklasse G ausführen. Details in **5.3**. Spione erhalten in der Regel keinen Sichtbereich, weil sie nicht dazu geeignet sind, großflächige Gebiete zu kartographieren. Spione erhalten Sichtungen von Einheiten in dem Kleinfeld, in dem sie operieren.

4.2 Rüststufen und Ausbildung

Die Rüststufe:

Die Rüststufe ist ein Maß für den allgemeinen Ausbildungsgrad eines Einheitentyps. Grundeinheiten haben Rüststufe 1, kosten 5 GS zu Land, 100 GS zur See und 1000 GS für Charaktere und haben eine Eigenschaft nach **Tabelle 4.2-1**. Höhere Rüststufen machen die Einheiten stärker, beweglicher oder vielfältiger einsetzbar, erhöhen die Kosten und den Zeitaufwand für die Aufstellung aber beträchtlich. Rüststufen sind nach oben offen – theoretisch kann eine Einheit eine beliebig hohe Rüststufe erreichen. Dem stehen jedoch die erheblichen Kosten im Wege. Einheiten mit Rüststufen über 1 werden traditionell auch als „Eliteeinheiten“ bezeichnet¹.

Eigenschaften von Einheiten:

Die Fähigkeiten einer Einheit werden durch ihre Eigenschaften beschrieben. Jede neu gerüstete Einheit hat genau eine Eigenschaft. Weitere Eigenschaften verbessern die Einheiten und sind durch Ausbildung verfügbar. Jede Eigenschaft kostet ein oder mehrere Rüststufen. Welche Eigenschaft eine neu gerüstete Einheit hat, kann der Spieler aus der folgenden **Tabelle 4.2-1** auswählen. Eigenschaften sind in **4.3** beschrieben.

Tabelle 4.2-1: Basiswerte für Einheiten der Rüststufe 1

Einheitenklasse	Kosten	Sofort verfügbare Eigenschaft	Beweg.-punkte
Landeinheit	5 GS	entweder Angriff (Nahkampf) 1, Angriff (Fernkampf) 1, Arbeitsstärke 1, Belagerung 1, Heimatverteidigung oder Transport zu Land 1 (100 kg)	15
Seeinheit	100 GS	entweder Angriff (Nahkampf) 1, Angriff (Fernkampf) 1 oder Transport zur See 1 (5t)	30
Charakter	1000 GS	eine Spezialistenausbildung nach dem Erweiterungsmodul „Charaktere“. In diesem Modul verfügbare Ausbildungsgänge für Spezialisten sind „Spion“ und „Heerführer“.	40

Normale Rüstung und Soforrüstung:

Wenn diese Regel in Kraft ist, können nur Einheiten der Rüststufe 1 gerüstet werden. Alle weiteren Rüststufen erhalten Einheiten durch eine Ausbildung. Die Ausbildung kostet Zeit und Geld.

Die Rüstkapazität einer Ansiedlung begrenzt nur die Kosten für die Rüstung wie im vorigen Absatz definiert. Das Reich kann in jeder Ansiedlung und zu jeder Zeit einen beliebigen Goldbetrag für die Ausbildung seiner Einheiten ausgeben.

Eine Ausnahme von dieser Regel ist die **Soforrüstung**. Bei der Soforrüstung wird angegeben, welche Rüststufe und welche Eigenschaften die neu gerüsteten Rüstgüter haben sollen, und sie sind mit den angegebenen Eigenschaften sofort verfügbar. In diesem Fall wird die Summe der Kosten für Rüstung und Ausbildung sofort fällig, und der **Gesamtbetrag** zählt gegen die Rüstkapazität der Ansiedlung. Wer die Kostenstruktur analysiert, wird schnell feststellen, daß Soforrüstung sich in der Regel nicht lohnt, um schnell Kampfstärke zu bekommen. Sie kann sinnvoll sein, um Verluste zu ersetzen oder wenn die Stationierungskapazität einer Ansiedlung begrenzt ist.

¹ Die Bezeichnung ist kulturell nicht angemessen – ein Standardkrieger ist das Äquivalent eines Rekruten mit Keule, ein Krieger mit Kampfstärke 2 ein halbwegs ordentlich im Schwertkampf ausgebildeter Soldat. Die Bezeichnung „Elite“ ist eigentlich erst ab Rüststufen von 4 (5 für Schiffe) gerechtfertigt, wird hier aber aus historischen Gründen erwähnt.

Die Ausbildung:

Die Verbesserung von Einheiten erfolgt durch Ausbildung. Ausbildung erhöht die Rüststufe einer Einheit und kostet Zeit und Geld. Der Gesamtaufwand an Zeit und Gold für Einheiten bestimmter Rüststufen ist der folgenden **Tabelle 4.2-1** zu entnehmen. Für die Ausbildung ist der Differenzbetrag zwischen der alten und der neuen Rüststufe einer Einheit zu bezahlen, sowohl die Zeit als auch das Gold. So kostet die Ausbildung einer Grundeinheit von Rüststufe 1 auf Rüststufe 4 $(50-5)=45$ GS pro Element und dauert $(9-0)=9$ Monde. Die Ausbildung muß an einem geeigneten Ort stattfinden. In den meisten Fällen ist das eine Ansiedlung. Für exotische Eigenschaften können besondere Geländearten oder Orte nötig werden.

Spielleiter-Option:

Der Spielleiter kann bestimmen, daß alle Ausbildungszeiten auf volle halbe Jahre abgerundet werden. Damit wären Einheiten der Rüststufen 1 und 2 sofort verfügbar. In diesem Fall zählt der Anteil einer Einheit, der auf die ersten beiden Rüststufen fällt, voll gegen die Rüstkapazität einer Ansiedlung (siehe „Normale Rüstung und Soforrüstung“ oben).

Tabelle 4.2-1: Rüststufen und ihre Kosten:

Rüststufe	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Ausbildungszeit	0	3	6	9	12	15	18	21	24	27
Kosten Land	5	15	30	50	75	105	140	180	225	275
Kosten See	100	300	600	1000	1.500	2.100	2.800	3.600	4.500	5.500
Kosten Charakter	1.000	3.000	6.000	10.000	15.000	21.000	28.000	36.000	45.000	55.000
Faktor	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55

Ein Beispiel:

Ein Reich will Kriegsschiffe rüsten, die dreimal so stark sind wie normale Schiffe und auch erheblich schneller. Der Herrscher will 100 Schiffe der Rüststufe 6 ausbilden. Davon sollen zwei Rüststufen die Kampfstärke verbessern und 3 Rüststufen die Geschwindigkeit erhöhen (wie das genau wirkt, steht in **4.3**). Die 100 Schiffe werden aufgestellt als Rüststufe 1 und kosten 10.000 GS nach der Tabelle. Ein Schiff der Rüststufe 6 kostet 2.100 GS, also muß das Reich für seine neue Flotte 200.000 GS Ausbildungskosten bezahlen, hat dann aber Schiffe, die sich ihre Kämpfe fast beliebig aussuchen können, weil sie viel schneller sind als sind als normale Schiffe, und scheinbar überlegenen Feinden eine böse Überraschung bereiten können.

Unterhaltskosten:

Die Unterhaltskosten erhöhen sich durch die Ausbildung nicht. Für den Unterhalt einer Einheit sind 40% der Aufstellungskosten für die Rüststufe 1 pro Jahr zu bezahlen. D.h. ein Heer von 2000 irgendwie gearteten Kämpfern (oder Arbeitern) zu Land kostet immer 2000 GS Unterhalt pro Halbjahr.

Spielleiter-Option:

Der Spielleiter kann bestimmen, daß für den Unterhalt von Einheiten mit besonders hohen Rüststufen oder mit exotischen Eigenschaften besondere Ressourcen benötigt werden. Diese zu finden, ist dann Aufgabe des Spielers. Besondere Ressourcen regelt das Erweiterungsmodul „Handel“.

Der Spielleiter kann auch bestimmen, daß die Unterhaltskosten sich für jeweils 3 volle Rüststufen nach der ersten um 100% erhöht.

Kultureller Exkurs: Ausbildung und Ausbau

„Ausbildung“ ist ein spieltechnischer Begriff und kann ebenso für den Bau technisch fortgeschrittener Systeme stehen – beispielsweise können größere Schiffe nicht auf der Basis von kleinen „ausgebildet“ werden, sondern müssen von vornherein anders angelegt sein. Der Einfachheit halber wird zwischen echter Ausbildung und Ausbau von Einheiten nicht unterschieden.

Wann Eliteeinheiten sinnvoll sind:

Aus der Kostentabelle ist schnell ersichtlich, daß es nicht sinnvoll ist, Einheiten mit hohen Rüststufen als Kanonenfutter zu rüsten oder wenn man schnell mal eben Kampfstärke braucht. Der Einsatz von Eliteeinheiten ist nur dann sinnvoll, wenn diese ihre Stärken ausspielen können. Die Flotte aus dem Beispiel oben eignet sich sehr gut für „Hit and Run“-Angriffe auf unterlegene Feindeinheiten oder für in der Größenordnung begrenzte, aber risikoreiche Operationen, in denen Geschwindigkeit gefragt ist, nicht aber beispielsweise für die Verteidigung einer Hafenstadt gegen eine Flotte gleicher Kampfstärke. Für einen solchen Fall wäre das Geld besser in die Eigenschaften „Fernkampf“ und „Verteidigung“ gegangen.

Immer sinnvoll ist erhöhte Kampfstärke bei in Ansiedlungen stationierten Einheiten – wenn man das Geld hat. Diese bewegen sich sowieso nicht, haben also Zeit für ihre Ausbildung, und die Stationierungskapazität von Ansiedlungen ist begrenzt. Mit Eliteeinheiten kann man mehr Kampfstärken für die Verteidigung von Ansiedlungen einsetzen.

Allgemein lohnt sich der Einsatz von Eliteeinheiten, wenn man durch taktisches Geschick und geeignete Wahl der Eigenschaften die Verluste klein halten kann. Überlebt eine Eliteeinheit und gewinnt sie vielleicht noch einige Gutpunkte durch Kampferfahrung (siehe 6.2), kann sie mit der Zeit zum Alptraum der Feinde werden. Um Verluste klein zu halten, lohnt es sich manchmal, einer Eliteeinheit eine Standardeinheit als „Kanonenfutter“ mitzugeben. Das kann natürlich Schwierigkeiten mit der Kampfmoral zur Folge haben.

Unterschiede zwischen den Segmenten:

Es sei darauf hingewiesen, daß die Rüststufen, die Reiche üblicherweise zu rüsten pflegen, je nach Segment und Reich verschieden sind. Information über solche Präferenzen kann für neue Reiche überlebenswichtig sein.

4.3 Eigenschaften von Einheiten

Dieser Abschnitt beschreibt einige der verfügbaren Eigenschaften für Einheiten. Die Liste ist keineswegs vollständig. Spieler können neue Eigenschaften ersinnen und versuchen, diese zu entwickeln.

Wer Einheiten mit zusätzlichen Eigenschaften rüstet, erschafft effektiv neue Einheitentypen für das eigene Reich. Die Kosten für diese Einheiten werden nach den Regeln in 4.2 berechnet. Jede zusätzliche Eigenschaft kostet eine oder mehrere Rüststufen nach der Liste unten. Einheiten mit höheren Rüststufen müssen in einer Ansiedlung ausgebildet werden und zählen für diese Zeit als dort stationiert (siehe Stationierungsgrenzen in Kap.3)). Die Ausbildungszeit richtet sich ebenfalls nach der Rüststufe.

Verfügbarkeit von Eigenschaften für Einheiten:

Die meisten der hier beschriebenen Eigenschaften sind für normale Reiche verfügbar. Je nachdem, wie und in welche Richtung ein Reich entwickelt ist, kann das im Einzelfall jedoch anders sein. Details im Erweiterungsmodul „Kultur“.

Liste der Eigenschaften:

Im folgenden sind alle für ein normal entwickeltes Reich verfügbaren Eigenschaften beschrieben. Manche Eigenschaften sind in verschiedenen Stufen verfügbar, das ist dann durch ein (1..n) in der Beschreibung angegeben. Höhere Stufen bedeuten höhere Effektivität: eine Einheit mit Angriffsstärke 3 kämpft etwa dreimal so gut wie mit Angriffsstärke 1, eine Einheit mit Arbeitsstärke 2 arbeitet doppelt so effektiv wie mit Arbeitsstärke 1, und eine Einheit mit Transport 5 transportiert fünfmal so viel wie mit Transport 1. Soweit nicht anders angegeben, kostet jede Stufe einer Fähigkeit eine Rüststufe.

Angriff (Nahkampf) (1..n): Die Basisfähigkeit für Militär jeder Art. Angriffsstärke 1 zu Land entspricht einem Rekruten. Angriffsstärke 1 zur See entspricht einem leichtbewaffneten Handelsschiff. In den seltenen Fällen, wenn Landeinheiten direkt Schiffe bekämpfen, entspricht ein Schiff mit Nahkampf 1 zur See einer Nahkampfstärke zu Land von 50. Höhere Stärken bedeuten linear erhöhte Kampfkraft. Die Angriffsstärke hat – über die Tatsache hinaus, daß am Ende jeder Kampfrunde weniger Feinde übrigbleiben, die Schaden anrichten können – keinen Einfluß auf Verluste im Kampf. Siehe dazu die Eigenschaft „Verteidigung“.

Angriff (Fernkampf) (1..n): Diese Eigenschaft ermöglicht es einer Einheit, Feinden Verluste zuzufügen, ohne daß sie diesen nahekommt. Wenn eine angegriffene feindliche Einheit nicht ebenfalls Fernkampffähigkeiten besitzt, hat die angreifende Einheit weniger Verluste im folgenden Nahkampf, weil ein Teil der feindlichen Einheit bereits vor dem Nahkampf ausgeschaltet ist. Fernkampf ist ebenfalls sinnvoll beim Bekämpfen von feindlichen Einheiten hinter Wällen u.dgl.. Die Stufe gibt die Kampfstärke an. Die Kampfstärken entsprechen denen unter Angriff (Nahkampf). Bekämpfen Schiffe Einheiten an Land entspricht ein Schiff zwanzig Kriegern.

Arbeiterstärke (1..n): Arbeitsfähigkeit wird zum Bau von Bauwerken, bei der Reparatur beschädigter Befestigungen, zum Abbauen von Minen und für manches andere gebraucht. Höhere Stärken bedeuten, daß weniger Arbeiter gebraucht werden oder die Vorhandenen mit ihrer Arbeit schneller fertig werden.

Belagerung (1..n): Diese Eigenschaft befähigt Einheiten, Befestigungen und Wälle von außen zu beschädigen, um eine Eroberung zu erleichtern. Stehen noch Befestigungen oder Wälle, sind angreifende Heere u.U. stark behindert (→ 6.4) Höhere Stärken bedeuten, daß weniger Belagerer pro Bauwertpunkt der Festungsmauer gebraucht werden oder die Vorhandenen eine Mauer schneller zerstören.

Transport zu Land (1..n): Jede Rüststufe Transportkapazität zu Land ermöglicht den Transport von 100kg pro Einzelelement der Einheit. Das entspricht einem Fußsoldaten oder Gold oder anderem Edelmetall (je nach Währung) im Wert von 100 GS.

Transport zur See (1..n): Jede Rüststufe Transportkapazität zur See ermöglicht den Transport von 5t pro Schiff. Das entspricht 50 Fußsoldaten, 25 Berittenen oder Gold oder anderem Edelmetall (je nach Währung) im Wert von 5.000 GS.

Beritten (nur für Landeinheiten) Dies fügt der Einheit Reittiere oder etwas Vergleichbares hinzu. Die Eigenschaft „Beritten“ verdoppelt die Bewegungspunkte (nach (!) Anrechnung aller sonstigen Bewegungsboni, siehe 4.4) und halbiert die Mindestgröße, verdoppelt aber den nötigen Transportraum, etwa auf Schiffen, und den Platzbedarf in Kasernen. Berittene Einheiten haben erhöhte Verluste in Höhenstufe 4 und einen Gutpunkt zusätzlich im Kampf (siehe 6.2).

Geschwindigkeit zu Land (1..n): Für jede Stufe dieser Eigenschaft erhält die Landeinheit 5 zusätzliche Bewegungspunkte. Erhöhte Geschwindigkeit kann mehrere Rüststufen kosten. Siehe Tabelle unten.

Geschwindigkeit zur See (1..n): Für Jede Stufe dieser Eigenschaft erhält die Flotte 10 zusätzliche Bewegungspunkte. Erhöhte Geschwindigkeit kann mehrere Rüststufen kosten, entsprechend der folgenden Tabelle:

Zusätzl. Bewegungspunkte Land	5 (Stufe 1)	10 (Stufe 2)	15 (Stufe 3)	20 (Stufe 4)	n*5 (Stufe n)
Zusätzl. Bewegungspunkte See	10 (Stufe 1)	20 (Stufe 2)	30 (Stufe 3)	40 (Stufe 4)	n*10 (Stufe n)
kostet so viele Rüststufen	1	3	6	10	1+2+...+n

Verteidigung (1..n): vermindert die Verluste im Kampf. Diese Eigenschaft ist insbesondere für Einheiten interessant, die bereits höhere Rüststufen haben und bei denen der Ersatz der Verluste mehr kosten würde als die zusätzliche Rüststufe.

Geländeimmunität: diese Eigenschaft befreit von geländebedingten Verlusten in einem Geländetyp oder von Verlusten bei Flußübergängen. Immunität gegen einen Geländetyp bedeutet, daß die Einheit im entsprechenden Geländetyp aller Höhenstufen keine Verluste erleidet. Immunität gegen extremes Gelände (Sumpf, Vulkan) und Sturm- und Strudelfestigkeit kostet immer eine komplette Rüststufe. Immunität gegen anderes Schwieriges Gelände und gegen Verluste bei Flußübergängen kann zu jeder anderen Eigenschaft nach der ersten kostenlos hinzugefügt werden (siehe dazu „**automatische Eigenschaften**“ unten). Berittene Einheiten können nicht gegen die zusätzlichen Verluste in Höhenstufe 4 immunisiert werden.

Zu beachten bei Tiefsee: Sturm- und Strudelfestigkeit bedeutet Immunität gegen die geländebedingten Verluste der Tiefsee - das reicht jedoch für eine komplette Tiefseeimmunität nicht annähernd aus (siehe auch *Monsterimmunität*).

Monsterimmunität: Macht eine Einheit besonders fähig im Kampf gegen Monster eines definierten Typs (d.h. multiple Monsterimmunitäten kosten auch mehrfach Gold und Ausbildungszeit). Manche Monsterarten haben besondere Eigenschaften, die nur mit dieser Monsterimmunität effektiv neutralisiert werden können. Monsterimmunität bedeutet nicht, daß die Monsterart gegen die immunisierte Einheit gar nichts mehr ausrichten kann. Der Kampf ist nur in gewissem Sinn ausgeglichener, weil besondere Vorteile relativiert werden. Monsterimmunität kann in Einzelfällen mehr als eine Rüststufe kosten und ist nicht gegen alle Monsterarten überhaupt möglich. Eine Monsterimmunität kann erst dann gerüstet werden, wenn eine Begegnung mit der entsprechenden Monsterart stattgefunden hat und es Überlebende gibt.

Zu beachten bei Tiefsee: komplette Tiefseeimmunität bedeutet Immunität gegen jede Monstergattung der Tiefsee – und es gibt viele – sowie gegen Stürme und Strudel (siehe *Geländeimmunität*)– eine teure Angelegenheit, die aus ökonomische Erwägungen selten sinnvoll sein dürfte.

Marineinfanterie: diese Eigenschaft gibt einen besonderen Bonus im Enterkampf. Marineinfanteristen haben im Enterkampf zwischen Schiffen Angriffsstärke +3.

Heimatverteidigung: diese Eigenschaft macht eine Einheit zur Provinzeinheit. Wenn das Reich in Provinzen aufgeteilt wurde, haben Provinzeinheiten innerhalb der Provinz, in der sie diese Eigenschaft erhalten haben, einen Kampfstärkebonus von +2. Eine Einheit kann mehrere Rüststufen in „Heimatverteidigung“ haben, je eine für eine Provinz, aber nur eine pro Provinz. Zu Provinzen siehe auch **1.2**. Die Eigenschaft Heimatverteidigung kann in eine Stufe Angriff (Nahkampf) umgewandelt werden und umgekehrt, Reichsheere können also Provinzheere werden und Provinzheere zu Reichsheeren konvertieren. Der Vorgang dauert 6 Monate in denen beide Fähigkeiten nicht verfügbar sind. Auch können so Provinzheere von ihrer ursprünglichen Provinz in die andere wechseln

Automatische (kostenlose) Eigenschaften:

Unter bestimmten Bedingungen haben Einheiten bestimmte Eigenschaften automatisch und kostenlos, sofern der Spieler das wünscht:

Einheiten, die in Kleinfeldern eines bestimmten Typs schwierigen Geländes gerüstet werden, haben automatisch Geländeimmunität gegen diesen Geländetyp. Berittene Einheiten können nicht gegen die zusätzlichen Verluste in Höhenstufe 4 immunisiert werden.

Pro Rüststufe über 1 kann einer Einheit die Immunität gegen einen Typ Schwierigen Geländes (ausgenommen extremes Gelände wie Sumpf, Vulkan und Tiefsee) oder gegen das Überqueren von Flüssen kostenlos zusätzlich und ohne Mehrkosten verliehen werden, sofern dieser Geländetyp bzw. ein Fluß im eigenen Reich vorkommt.

4.4 Ergänzendes zum Thema Bewegung

Bewegungspunkte:

Jede gerüstete Stufe der Eigenschaft „Geschwindigkeit“ gibt einer Landeinheit 5, einer Flotte 10 Bewegungspunkte zusätzlich. Die Eigenschaft „Beritten“ verdoppelt die Bewegungspunkte einer Landeinheit. Diese (und nur diese) Verdoppelung erfolgt nach Anwendung aller anderen Boni aus diesem Abschnitt.

Abbildung auf Tage:

Im wesentlichen ist die Information, an welchem Tag eines Monats eine Einheit wo ist, für Spielleiter wichtig, damit sie bestimmen können, ob eine Sichtung oder Begegnung stattfindet. Für die Interessierten: die folgende Formel gibt an, wieviele Tage für eine Einheit mit N Gesamt-BP vergangen sind, wenn sie X BP bereits verbraucht hat:

$$\text{Vergangene Tage} = X * 30 / N$$

Einflüsse durch Kämpfe:

Ein Kampf dauert vier Tage, also für eine Einheit mit N Bewegungspunkten $4 * N / 30$ Bewegungspunkte (Standardkrieger 2, Reiter und Flotten 4). Daraus ergibt sich, daß während eines Monats bis zu vier Kampfunden stattfinden können. Hat eine Einheit alle Bewegungspunkte verbraucht, kann sie im selben Mond nicht mehr (weiter-)kämpfen.

Überschreiten des Sichtbereichs:

Einheiten können über den Rand ihres Sichtbereichs hinaus „ins Weiße“ ziehen. Dabei können jedoch zum Teil erhebliche zusätzliche Verluste anfallen.

Spielleiter-Option:

Der Spielleiter kann bestimmen, daß das „ins-Weiße-ziehen“ auf seinem Segment generell nicht erlaubt ist.

Zur Bewegung von Einheiten auf dem/im Wasser:

Die Angaben für Flotten gelten entsprechend für alle Einheiten, deren primärer Bewegungsmodus das Schwimmen bzw. Tauchen ist. Die Anzahl der Bewegungspunkte kann aber je nach Einheitentyp unterschiedlich sein.

Kapitel 5 Neue Befehle

In diesem Kapitel werden einige neue Befehle eingeführt. Der besseren Übersicht wegen sind die Befehle des Basismoduls noch einmal aufgeführt, so daß Spieler an dieser Stelle eine Gesamtübersicht der möglichen Standardbefehle finden. Des weiteren enthält dieses Kapitel erklärende Absätze, die dem Spieler Auskunft geben über das genaue Verhalten von Befehlen.

5.1 Kampfbefehle

Wie Kampfbefehle wirken:

Die Hauptbefehle der Klasse K bestimmen, wie sich Einheiten bei einer **Begegnung** mit fremden Einheiten verhalten. Eine Begegnung findet statt, wenn zwei oder mehr Einheiten auf einem Kleinfeld aufeinandertreffen. Das Abfangen von Einheiten – also das Reagieren auf **Sichtungen** – ist über Befehlserweiterungen möglich.

Für Kampfbefehle gibt es zwei Gruppen von Befehlserweiterungen: **Gebietsbefehle** wirken auf stationäre Ziele, sie lassen die Einheit etwas mit dem Gebiet tun, durch das sie ziehen (Erobern, Plündern, Durchsuchen, Belagern); **Abfangbefehle** wirken auf Sichtungen, sie lassen die Einheit fremde Einheiten, die sie auf benachbarten Kleinfeldern sehen, verfolgen und abfangen. Ein Befehl kann maximal eine Befehlserweiterung pro Mond erhalten. Die **Tabellen 5.1-1 bis 5.1-3** listen die Befehle der Klasse K in der Reihenfolge absteigender Aggressivität, die Gebietsbefehle und die Abfangbefehle. Was genau passiert, wenn zwei Einheiten mit unterschiedlichen Befehlen aufeinandertreffen, steht in **6.2**.

Beispiele zur Zusammenstellung von Kampfbefehlen:

- ◆ Ein entlegenes Inselreich will verhindern, daß Kunde von seiner Lage nach draußen dringt. Die Flotten des Reiches, die in mittlerem Abstand von der Küste fahren, sollen alle fremden Einheiten angreifen und möglichst keine Überlebenden entkommen lassen. Der Herrscher gibt seinen Flotten den KN-Befehl (angreifen, um zu vernichten) mit der Befehlserweiterung F (verfolgen), die dafür sorgt, daß, sofern die Geschwindigkeit der Angreifer ausreicht, auch sich zurückziehende Einheiten noch erwischt werden. Der Befehl lautet KNF.
- ◆ Es ist kurz vor dem Einnahmetermin. Ein Reich will schnell vor dem Eintreiben der Steuern möglichst viele ertragreiche Tieflandfelder von seinem Nachbarn erobern. Dabei sollen Kämpfe vermieden werden, da seine Militärmacht gerade keine Verluste verkraften kann. Der Herrscher schickt eine Reihe kleiner Reiterheere in das Gebiet seines Nachbarn, denen er den KI-Befehl (Ignorieren fremder Einheiten) mit der Befehlserweiterung E (Erobern) gibt. Die Reiter dringen in das Nachbarreich ein und erobern, was sie können. Bei Begegnungen mit feindlichen Einheiten, ziehen sie sich zurück. Der Befehl lautet KIE.

Bündnisse: „feindliche“ und „fremde“ Einheiten:

Der Spieler kann bestimmen, daß Befehle gegen Einheiten bestimmter Reiche (etwa von Verbündeten) nicht gelten sollen.

Im folgenden wird jede Einheit eines Reiches, mit dem der Spieler nicht verbündet ist, unabhängig von ihren Intentionen als **feindliche** Einheit bezeichnet. Wenn in einer Befehlsbeschreibung von feindlichen Einheiten die Rede ist, wirkt der Befehl nicht auf Verbündete. Ist nur von **fremden** Einheiten die Rede, wirkt der Befehl bei allen Begegnungen.

Eine Einheit entgegen anderswo im Spielzug erwähnter Bündnisse anzugreifen, ist ein Sonderbefehl. Einheiten verbündeter Reiche haben, sofern nicht durch einen Sonderbefehl anders geregelt, innerhalb des Gebiets eines Bündnispartners KV-Befehl und außerhalb KI-Befehl gegeneinander.

Rückzug von Einheiten:

Eine sich zurückziehende Einheit (egal ob durch Befehl oder nach einem verlorenen Kampf) zieht sich immer auf das letzte Kleinfeld ihres Zugs zurück. Ist dieses durch eine feindliche Einheit versperrt oder nicht mehr zu ermitteln, zieht sie sich auf ein zufälliges Feld zurück. Sind alle möglichen Felder versperrt, kann sich die Einheit nicht zurückziehen und wird sich gegebenenfalls ergeben. Der Rückzug auf eine eigene Flotte in einem benachbarten Kleinfeld ist möglich, wenn die Flotte dort *wartet* (Vorbeifahren reicht nicht).

Geschwindigkeiten: Jäger und Gejagte:

Schnellere Einheiten haben größere Chancen, ausweichende Feindeinheiten abzufangen (siehe **Tabelle 5.1-3**), oder verfolgenden Feindeinheiten zu entkommen.

Tabelle 5.1-1: Kampfbefehle in absteigender Aggressivität

Befehl	Abk.	Eine Einheit mit diesem Befehl...
Vernichten	KN	...greift eine feindliche Einheit an mit dem Ziel der Vernichtung. Sofern der Feind sich nicht zurückzieht, kämpft sie weiter, bis entweder die Feindeinheit oder sie selbst vernichtet ist. Zieht die Feindeinheit sich zurück und die angreifende Einheit hat einen Abfangbefehl, wird der Kampf wiederaufgenommen, sobald die Feindeinheit wieder erreicht ist.
Angreifen	KA	...greift eine feindliche Einheit an mit dem Ziel der Vertreibung. Wenn ein Kampf stattfindet und die Einheit verliert, zieht sie sich zurück.
Taktischer Angriff	KT	...greift eine feindliche Einheit an, sofern sie schwächer erscheint als sie selbst. Anderenfalls zieht sie sich zurück. . Wenn ein Kampf stattfindet und die Einheit verliert, zieht sie sich ebenfalls zurück.
Stellung Halten	KH	...greift fremde Einheiten nicht selbst an, aber verteidigt sich selbst und die eigene Position. Wird sie angegriffen, hält die Einheit die Stellung bis zum letzten Mann. Durchziehende feindliche Einheiten werden auf dem Standort-Kleinfeld aufgehalten.
Verteidigen	KV	...greift fremde Einheiten nicht selbst an, aber verteidigt sich selbst und die eigene Position. Wird sie angegriffen und verliert, zieht sie sich zurück. Durchziehende feindliche Einheiten werden auf dem Standort-Kleinfeld aufgehalten.
Ignorieren	KI	...versucht, ihre Bewegung möglichst unbeeinflusst von Begegnungen mit fremden Einheiten zu machen. Wird sie angegriffen, zieht die Einheit sich zurück. Jeder aggressivere Befehl hält Einheiten mit KI-Befehl auf.
Verstecken	KX	...versucht, eine Entdeckung durch fremde Einheiten zu vermeiden. Wird sie entdeckt und angegriffen, zieht die Einheit sich zurück. Verstecken verdoppelt den Zeitbedarf für jeden Bewegungsschritt. Ob eine sich versteckende Einheit entdeckt wird, hängt u.a. von ihrer Größe und dem durchzogenen Geländetyp ab.
Rückzug	KR	...zieht sich vor jeder Begegnung zurück.

Tabelle 5.1-2: Gebietsbefehle (Befehlserweiterungen)

Aktion	Abk. Beschreibung
Durchsuchen	S Alle durchzogenen Kleinfelder werden nach fremden Einheiten oder vom Spieler anzugebenden Objekten durchsucht. Werden feindliche Einheiten gefunden, hängt, was weiter passiert, vom Hauptbefehl ab. Durchsuchen verdoppelt den Zeitbedarf für jeden Bewegungsschritt. Minen können nur von arbeitsfähigen Einheiten gefunden werden. Geht mit: allen Hauptbefehlen.
Erobern (nur Kampfeinheiten über Mindestgröße)	E Jedes durchzogene Kleinfeld wird erobert. Erobern ist nur möglich, wenn sich keine feindlichen Einheiten und keine Einheiten des Besitzers des Kleinfelds dort befinden. Ist diese Bedingung nach einem Kampf erfüllt, kann das Kleinfeld noch im selben Zug erobert werden! Erobern kostet keine zusätzliche Zeit. Geht mit: allen außer KX.
Plündern (nur Kampfeinheiten)	P1, P2, P3 Jedes durchzogene Kleinfeld wird ausgeplündert. Plündern resultiert in zusätzlichen Einnahmen, und mindert die Steuereinnahmen des Besitzers. Es gibt beim Plündern eines Kleinfelds drei Intensitätsstufen: die Einfache Plünderung (Stufe 1), die Gründliche Plünderung (Stufe 2) und Plündern und Brandschatzen (Stufe 3). Stufe 1 und 2 unterscheiden sich durch den Ertrag, bei Stufe 3 wird nicht nur alles geraubt, was brauchbar ist, sondern auch alles zerstört, was man nicht mitnehmen kann. Eine Kampfeinheit der Stärke 1000 plündert ein Kleinfeld in 30 Tagen <i>einfach</i> . Höhere Stufen brauchen mehr Zeit und/oder Stärke. Eine plündernde Einheit verläßt das Kleinfeld nicht, bevor sie zu Ende geplündert hat. Geht mit: allen außer KX
Belagern (nur Belagerungseinheiten)	B, B1-6 Beschädigt bzw. zerstört ein Bauwerk im Ziel-Kleinfeld. Die Einheit zieht unter Anwendung des Hauptbefehls ins Ziel-Kleinfeld. Ist sie dort angekommen, beginnt sie mit der Zerstörung von Strukturen. Ist keine Ziffer angegeben, greift sie eine Ansiedlung an, ist eine Ziffer von 1-6 angegeben, wird ein Bauwerk an der entsprechenden Kleinfeldseite angegriffen. Dabei werden im Falle einer Ansiedlung zuerst Befestigungen, dann die Stadtverteidigung und dann andere Strukturen angegriffen, im Fall einer Kleinfeldseite zuerst gegen den eigenen Standort gerichtete Wälle. Von dieser Reihenfolge abzuweichen, ist ein Sonderbefehl. Wird die Einheit auf ihrem Weg unvermutet von einem besetzten Wall aufgehalten, greift sie diesen an anstatt des ursprünglichen Ziels. Schiffe mit Fernkampf- und Belagerungsfähigkeit benutzen B1-6, um Wälle und Ansiedlungen an Küsten anzugreifen. Siehe auch 6.4 Kämpfe um Bauwerke Geht mit: allen Hauptbefehlen.

Tabelle 5.1-3: Abfangbefehle (Befehlserweiterungen)

Aktion	Abk. Beschreibung
Verfolgen	F Verfolgt feindliche Einheiten. Sobald eine feindliche Einheit im Sichtbereich dieser Einheit auftaucht, ändert sie ihren nächsten Bewegungsschritt, sofern nötig, um der gesichteten Einheit zu folgen. Was dann passiert, hängt vom (Haupt-)Befehl ab. Die verfolgte Einheit wird so lange weiterverfolgt, bis die Bewegungspunkte aufgebraucht sind oder die verfolgte Einheit sich nicht mehr im Sichtbereich befindet. Landeinheiten mit dieser Befehlserweiterung folgen feindlichen Einheiten auch in fremdes Reichsgebiet. Geht mit: allen Hauptbefehlen außer KR.

Bewachen	W	<p>Bewacht durchzogene Kleinfelder und den Sichtbereich von einem Kleinfeld Radius darum herum. Sobald eine feindliche Einheit in diesem Bereich auftaucht, ändert die bewachende Einheit ihren nächsten Bewegungsschritt, sofern nötig, um der gesichteten Einheit zu folgen. Was dann passiert, hängt vom (Haupt-)Befehl ab.</p> <p>Die Einheit folgt der feindlichen Einheit maximal ein Kleinfeld weit. Hat sie ihren Befehl ausgeführt und sind noch Bewegungspunkte übrig, zieht sie sich in das Kleinfeld zurück, von dem aus sie die feindliche Einheit gesichtet hatte. Sind dann immer noch Bewegungspunkte übrig, folgt sie weiter dem Weg, der im Zugbefehl angegeben ist.</p> <p>Landeinheiten mit dieser Befehlserweiterung folgen feindlichen Einheiten nicht in fremdes Reichsgebiet.</p> <p>Geht mit: allen Hauptbefehlen außer KR.</p>
-----------------	---	--

5.2 Arbeitsbefehle

Diese Befehle bestimmen, was arbeitsfähige Einheiten tun. Befehle der Befehlsklasse A können allen Einheiten mit mindestens Arbeiterstärke 1 gegeben werden.

Arbeitsfähige Einheiten im Kampf:

Manche arbeitsfähigen Einheiten können auch kämpfen (siehe **4.3**). Wie eine arbeitende Einheit sich im Falle eines Angriffs verhält, bestimmt eine Befehlserweiterung. Ist *keine* angegeben, zieht sie sich vor eventuellen Angriffen zurück. Eine arbeitende Einheit kann nie selbst angreifen. Es *ist* möglich, einer nicht kampffähigen Arbeitseinheit eine Befehlserweiterung zu geben, die sie veranlaßt, etwa die Stellung zu halten. Dann verteidigen die Arbeiter sich, so gut sie können, mit Hämmern, Zangen und Fäusten.

Tabelle 5.2-1: Arbeitsbefehle

Befehl	Abk.	Beschreibung
Bauen	AB	Baut an einem spezifizierten Bauwerk am eigenen Standort. Ist ein Bewegungsbefehl angegeben und sind bei Ankunft am Ziel noch mehr als 30 Tage übrig, baut die Einheit dort. Arbeitseinheiten in einer belagerten Ansiedlung reparieren mit diesem Befehl (auch während der Belagerung) die Befestigungen.
Minenarbeit	AM	Einheiten mit diesem Befehl bauen eine existierende Mine im Zielkleinfeld ab. Details im Erweiterungsmodul „Handel“.
Durchsuchen	AS	Durchsucht die durchzogenen Kleinfelder nach schwer erkennbaren Objekten wie etwa Minen oder feindlichen Einheiten. Nur arbeitsfähige Einheiten mit diesem Befehl können Minen finden.

Alle Befehlserweiterungen in **Tabelle 5.2-2** können mit allen Arbeitsbefehlen kombiniert werden.

Tabelle 5.2-2: Befehlsenerweiterungen für Arbeitsbefehle

Befehl	Abk.	Beschreibung
Stellung Halten	H	Führt den Arbeitsbefehl aus, solange kein Angriff erfolgt. Im Falle eines Angriffs verteidigt die Einheit den eigenen Standort bis zum letzten Mann.
Verteidigen	V	Führt den Arbeitsbefehl aus, solange kein Angriff erfolgt. Im Falle eines Angriffs verteidigt die Einheit den eigenen Standort, zieht sich aber nach einem verlorenen Kampf zurück.
Ignorieren	I	Versucht mit allen Mitteln den Arbeitsauftrag auszuführen. Verluste durch Angreifer werden ignoriert.
Rückzug	R	Führt den Arbeitsbefehl aus, solange kein Angriff erfolgt. Im Falle eines Angriffs zieht die Einheit sich zurück. Falls das Herkunfts-Kleinfeld nicht mehr zu ermitteln ist, zieht die Einheit sich in ein zufällig bestimmtes Kleinfeld zurück

5.3 Geheimdienstaktivitäten

Die Befehle der Klasse G (siehe **Tabelle 5.3-2**) bilden das Spionagesystem. Sie können Spionen und anderen Einzelcharakteren und Spezialisten mit Spionageausbildung gegeben werden.

Kultur kann einen wesentlichen Einfluß auf Spionage haben! Der Spielleiter kann bestimmen, daß für ausgehende und schwierige Operationen geeignete Kulturberichte Voraussetzung sind.

Befehlsenerweiterungen für die Befehlsklasse G:

1-5: Risikofaktor: Der Risikofaktor gibt an, welches Risiko der Spion einzugehen bereit ist, um seinen Auftrag zu erfüllen. Hohe Risikofaktoren erhöhen die Erfolgswahrscheinlichkeit, aber auch die Chance, daß der Spion auffliegt. Wird kein Risikofaktor angegeben, wird 3 angenommen.

Die Begriffe „Gebiet“ und „Ziel“:

Gebiet im Sinne dieses Abschnitts ist z. B. eine Ansiedlung, ein Kleinfeld oder eine Kleinfeldergruppe, die der Spieler festlegt und über die sich die entsprechende Spionageaktivität erstreckt. Das **Ziel** einer Aktion umfaßt ein Gebiet oder eine Personengruppe (z. B. Einheit), die der Spieler festlegt und über die sich die entsprechende Spionageaktivität erstreckt.

Infiltration:

Infiltration bedeutet, daß der Spion unauffällig eine Position nahe seines Ziels erreicht. Jeder Spion hat einen **Infiltrationsgrad (IG)**, beginnend mit 1, der angibt, wie weit er dabei vorgedrungen ist. Der **Infiltrieren**-Befehl (siehe unten) erhöht den Infiltrationsgrad. Unterschiedliche Ziele erfordern unterschiedliche Infiltrationsgrade, bevor eine Chance auf einen Erfolg einer anderen Aktion besteht. Wird ein Spion entdeckt, wird der Infiltrations-

Spielleiter-Optionen:

Der Spielleiter kann bestimmen, daß Spionage auf seinem Segment ausschließlich durch Kultur und Sonderbefehle funktioniert – in diesem Fall ist dieser Abschnitt zu ignorieren. Der Spielleiter kann die Anzahl gleichzeitig aktiver Geheimdienstbefehle begrenzen, um das Spiel auswertbar zu halten.

Der Spielleiter kann bestimmen, daß für aufwendige Aktivitäten erhöhte Rüststufen für Spione nötig sind.

grad auf 0 gesetzt. Die Infiltrationsgrade für häufige Ziele gibt **Tabelle 5.3-1**. Die Werte können je nach Kultur abweichen.

Anmerkung: Die Tabelle ist richtig! Kleine Ansiedlungen sind schwieriger zu infiltrieren als große.

Tabelle 5.3-1: Mindest-Infiltrationsgrade (IG) nach Zieltyp

Zieltyp	Mindest-IG
Offenes Gelände	1
Ansiedlung bis 10.000 Einwohner	20
Ansiedlung von 10.001 bis 50.000 Einwohner	15
Ansiedlung ab 50.001 Einwohner	10
<i>die folgenden Werte werden addiert, falls die Bedingung zutrifft</i>	
Provinzhauptort	+5
Heer	+5
Heerführer oder anderer Spezialist (Spion ausgenommen)	+10
Hauptstadt	+10
Residenz einer Ansiedlung	+10
Nähe eines Fürsten	+20
Spion	+20

Zu beachten: Es wird immer nur eine Spezialistenausbildung angerechnet. Für einen Heerführer, der gleichzeitig Spion ist, wird also 20 addiert, nicht 30. Entsprechendes gilt für „Hauptstadt“ und „Provinzhauptort“.

Beispiel: Um in die Nähe eines Reichsherrschers in seinem Palast in seiner Hauptstadt-Metropole vorzudringen, wird demnach gebraucht: 10 (Metropole) + 10 (Hauptstadt) + 10 (Residenz) + 20 (Umgebung des Fürsten) = 50. Ist der Herrscher mit einem Heer unterwegs, fallen „Hauptstadt“, „Metropole“ und „Residenz“ weg, aber „Umgebung eines Fürsten“ trifft immer noch zu, und „Heer“ und „Offenes Gelände“ kommen hinzu. Das Ergebnis ist 26. Zu beachten: der Mindestgrad gibt eine Chance – das heißt nicht, daß sie groß sein muß!

Tabelle 5.3-2: Liste der Geheimdienstaktivitäten

Aktion	Abk.	Beschreibung
Zielschutz	GZ	Der Schutz wichtiger Ziele, etwa des Herrschers, vor Aktivitäten feindlicher Spione. Dies schützt nicht nur vor Attentaten, sondern auch vor anderen schädlichen Aktivitäten (siehe etwa „Rufmord“).
Gegenspionage	GG	Die Entdeckung feindlicher Spione im Zielgebiet, entweder als Spionageabwehr im eigenen Reich oder um Behinderungen durch die feindliche Spionageabwehr in einem Gebiet, in dem eigene Spionageaktivitäten geplant sind, zu entdecken.
Infiltrieren	GI	Dies ist der Basisbefehl für Spione. Wenn Spione keinen anderen Befehl bekommen, infiltrieren sie automatisch. Die meisten Aktionen setzen für eine einigermaßen vernünftige Erfolgswahrscheinlichkeit eine vorherige Infiltration voraus. Erfolgreiche Infiltration feindlicher Strukturen erhöht die Erfolgswahrscheinlichkeit risikoreicher Aktionen und reduziert die Entdeckungswahrscheinlichkeit. Die Geduldigen werden belohnt! Erfolgreiche Infiltration macht es auch leichter, mit weiteren Spionen dasselbe Ziel zu infiltrieren. Erfolgreiche Infiltration erhöht den Infiltrationsgrad in 30 Tagen um den Risikofaktor.
Ortsspionage/ Gebiets- spionage	GO	Dies bedeutet das Auskundschaften eines als Ziel definierten Gebietes. Je nach Größe des Zielgebiets werden Vermögen, Truppenstärken, Kulturaspekte oder kartographiertes Gebiet eines Reiches, Angaben über Bauwerke, dort stationierte Truppen und detaillierte Kultur eines Gebiets, Befestigungen und deren Eigenschaften und die Anwesenheit wichtiger Personen etc. bekannt. Ergebnisse und die Dauer der Erkun-

		dungen hängen von der Größe des Gebiets und der Anzahl Spione ab. Im Falle eines Angriffs durch das spionierende Reich kann ein ausspionierter Rüstort einen Teil seiner Gutpunkte verlieren.
Verhör	GV	Befragung, evtl. unter Folter, von feindlichen Spionen, die durch die Gegenspionage entdeckt und durch „Diebstahl“ entführt wurden, oder auch von entführten Charakteren.
Hofspionage	GH	Versucht, die Pläne des Herrschers und die Verhältnisse an seinem Hof einschließlich eventueller Feind- oder Freundschaften zu erkunden, etwa als Vorbereitung für Attentate.
Propaganda	GP	Beeinflusst den BükAz (siehe 6.5 Moral).
Attentat	GA	Ermordung wichtiger Charaktere oder der Funktionsträger der Gegenspionage.
Sabotage	GS	Beschädigung oder Zerstörung des Ziels, etwa von Bauwerken oder Einheiten mit besonders unangenehmen Eigenschaften.
Einheiten- spionage	GE	Auskundschaften der detaillierten Fähigkeiten einer Einheit und ihrer Kommandostrukturen.
Lesen von Botschaften	GL	Die Spione lesen Botschaften mit, die im Ziel auftauchen, leiten sie aber normal weiter.
Botschaften abfangen	GB	Die Spione fangen Botschaften ab, die im Ziel auftauchen. Diese Botschaften erreichen ihren Empfänger nicht mehr.
Rufmord	GR	Schädigt den Ruf eines Einzelcharakters, z. B. „zufälliges Ausleeren eines Mülleimers über den Kopf aus einem Fenster“. Der Rufmord-Begleittext, der vom Spieler zu erstellen ist, erscheint nach erfolgreichem Rufmord im allgemeinen Segmentsüberblick.
Diebstahl	GD	Diebstahl wichtiger Gegenstände / die Entführung von Personen
Unterschieben	GU	Das Abliefern und Plazieren von Dingen bzw. Personen an interessanten Zielen, z. B. einer Hure im Schlafzimmer des Herrschers (oder eines Dolches auf seinem Kopfkissen). Hierunter fällt auch das Installieren von Fallen.

Kapitel 6 Kampf für Fortgeschrittene

6.1 Sichtungen und Begegnungen

Sichtungen:

Eine Einheit erhält keine Kenntnis von einem entfernten Kleinfeld, wenn zwischen ihm und dem entfernten Kleinfeld ein weiteres liegt, das höher liegt als beide angrenzenden Kleinfelder.

Bestimmte Geländetypen und der Verstecken-Befehl können Sichtungen mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit verhindern.

Spione und Sichtbereich:

Spione erhalten in der Regel keinen Sichtbereich, weil sie nicht dazu geeignet sind, großflächige Gebiete zu kartographieren. Spione erhalten Sichtungen von Einheiten in dem Kleinfeld, in dem sie operieren.

<h4><u>Spilleiter-Option:</u></h4>

Der Spielleiter kann bestimmen, daß Spione Sichtbereich erhalten.

Abfangen von Einheiten:

Einheiten, die als Befehlsweiterung einen Abfangbefehl (siehe **Tabelle 5.1-3**) erhalten haben, können gesichtete Einheiten abfangen, indem sie das Kleinfeld betreten, auf dem die fremde Einheit gesehen wurde. Erreicht die abfangende Einheit das Zielfeld, während die gesehene Einheit noch dort ist, kommt es zu einer **Begegnung**.

Aufhalten von Einheiten:

Werden Einheiten durch eine Begegnung aufhalten und findet kein Kampf statt, treten die beteiligten Einheiten in Verhandlungen. Verhandelnde Einheiten bleiben so lange am Ort der Begegnung, bis sie neue Befehle erhalten.

Rückzug vor dem Kampf:

Einheiten ziehen sich immer auf das letzte Kleinfeld des Zuges zurück -- ist dieses durch eine feindliche Einheit versperrt oder nicht mehr zu ermitteln, auf ein zufälliges Feld. Sind alle möglichen Felder versperrt, kann sich die Einheit nicht zurückziehen und wird sich gegebenenfalls ergeben. Der Rückzug auf eine eigene Flotte in einem benachbarten Kleinfeld ist möglich, wenn die Flotte dort *wartet* (Vorbeifahren reicht nicht).

Charaktere im Kampf:

Wenn Charaktere Heerführer sind, gelten sie als Bestandteil eines Heeres und geben u.U. Gutpunkte (siehe **6.2**). Andere Charaktere, die gegeneinander kämpfen, werden vom Spielleiter gesondert ausgewertet, wobei ihre besonderen Fähigkeiten berücksichtigt werden.

Ergebnisse von Begegnungen zusammengefaßt:

In **Tabelle 6.1-1** sind die möglichen Ergebnisse von Begegnungen zusammengefaßt. Weitere Details in den nächsten Abschnitten dieses Kapitels.

Tabelle 6.1-1: Ergebnisse von Begegnungen nach Befehlen geordnet

Einh. A	Einheit B	Ergebnis
KN	KN, KH	Kampf bis zur völligen Vernichtung
KN	KA, KV	Kampf. Falls A gewinnt, Rückzug B, sonst Kampf bis zur völligen Vernichtung
KN	KT	Wenn A überlegen erscheint, Rückzug B (A zieht weiter). Sonst wie KN ⇔ KA.
KN	KI, KR, KX ²	Rückzug von B (A zieht weiter).
KA	KA, KV	Kampf. Rückzug des Verlierers.
KA	KH	Kampf. Falls A verliert, Rückzug A , sonst Kampf bis zur völligen Vernichtung
KA	KT	Wenn A überlegen erscheint, Rückzug B (A zieht weiter). Sonst wie KA ⇔ KA.
KA	KI, KR, KX	Rückzug von B (A zieht weiter).
KT	KT	Wenn A (für B) überlegen erscheint, Rückzug B (A zieht weiter), und umgekehrt. Sehen beide sich selbst als überlegen, wie KA ⇔ KA.
KT	KV	Wenn A unterlegen erscheint, Rückzug A (B zieht weiter). Sonst wie KA ⇔ KV
KT	KI, KX	Wenn A unterlegen erscheint, Rückzug A (B zieht weiter). Sonst Rückzug B (A zieht weiter)
KT	KR	Rückzug B (A zieht weiter).
KH	KH, KV, KI, KX	A und B bleiben stehen. Kein Kampf.
KH	KR	Rückzug B (A zieht weiter).
KV	KV, KI, KX	A und B bleiben stehen. Kein Kampf.
KV	KR	Rückzug B (A zieht weiter)
KI	KI, KX	Beide Einheiten ziehen aneinander vorbei. Kein Kampf.
KI	KR	Rückzug B (A zieht weiter)
KX	KX	Beide Einheiten ziehen aneinander vorbei. Kein Kampf.
KR	KR	Rückzug beider Seiten.

6.2 Kämpfe zwischen Heeren

Die Kampfstärke:

Im Kampf wird jede Einheit mit ihrer **Kampfstärke** (Größe * Kampfstärke des Einheitentyps) berücksichtigt. Für kampffähige Standardeinheiten ist die Kampfstärke ihres Typs 1. Ein Heer aus 2000 Kriegeren der Kampfstärke 1 hat also eine Stärke von 2000, bevor Gutpunkte angerechnet werden. Die effektive **Kampfkraft** eines Heeres errechnet sich aus der Stärke, den Gutpunkten nach **Tabelle 6.3-1** und eventuellen besonderen Umständen wie besonders effektiven Sonderbefehlen, unbekanntem Gefahren etc..

Dauer von Kämpfen:

Ein Kampf kann aus mehreren Kampfrunden pro Spielzug bestehen, die nacheinander vom Spielleiter ausgewertet werden. Bestimmte Befehle veranlassen die Einheiten, entweder nach einer Kampfrunde aufzuhören oder

² Einheiten mit KX-Befehl verhalten sich natürlich nur dann nach dieser Tabelle, wenn sie entdeckt werden. Werden sie nicht entdeckt, ziehen sie in jedem Fall einfach weiter.

weiterzukämpfen, solange es geht. Für eine Liste der Standardbefehle und ihre Bedeutung siehe **Kapitel 5**. Für eine Kampfrunde werden vier Tage im Sinne der Bewegungsregel gerechnet.

Fernkampf:

Sind an einem Kampf Fernkampfeinheiten beteiligt, ist die erste Runde jedes Kampfes eine Fernkampfrunde. In einer Fernkampfrunde können nur Fernkampfeinheiten angreifen. Alle anderen Kampfrunden sind Nahkampfrunden. In Nahkampfrunden können nur Nahkampfeinheiten angreifen. Fernkampfeinheiten sind alle Einheiten mit mindestens einer Rüststufe in der Eigenschaft Angriff(Fernkampf), Nahkampfeinheiten alle Einheiten mit mindestens einer Rüststufe in der Eigenschaft Angriff(Nahkampf), oder mit der Eigenschaft Heimatverteidigung. Einheiten mit Rüststufen in beiden Eigenschaften sind sowohl Nah- als auch Fernkampfeinheiten.

Rückzug nach verlorenem Kampf:

Einheiten, die nicht mit KN- oder KH-Befehl ziehen, ziehen sich nach einem verlorenen Kampf zurück. Der Rückzug unterliegt denselben Regeln wie der Rückzug vor dem Kampf (siehe oben). Ein Rückzug aufgrund eines verlorenen Kampfes findet frühestens nach der ersten Nahkampfrunde statt. Bei der Bestimmung von Gewinnern und Verlierern nach der ersten Nahkampfrunde zählen die Verluste aus der Fernkampfrunde mit.

Besonderheiten beim Kampf zwischen Flotten:

Nahkämpfe zwischen Flotten bestehen in der Regel aus Enterversuchen etc.. Dabei kämpfen geladene Kampfeinheiten mit.

Kampfeinnahmen:

Kampfeinnahmen können eine erhebliche Einnahmequelle sein. Schon manches Reich, insbesondere wenn es viel schwieriges Gelände hat, hat sich mit Plünderungen und gewonnenen Kämpfen saniert.

Gezielte Angriffe:

Häufig sind auf einer Seite mehrere Einheiten an einem Kampf beteiligt. Sofern eine angreifende Einheit die Feindeinheiten genau identifizieren kann, kann sie durch einen Sonderbefehl eine bestimmte feindliche Einheit gezielt angreifen. Der Sonderbefehl kann auch allgemeine Eigenschaften angeben wie „Schiffe mit Fernkampffähigkeit“ oder „Reiter“. Wird kein solcher Sonderbefehl angegeben, wird die gesamte Streitmacht angegriffen, und die entstehenden Verluste werden aufgeteilt. Greift eine Einheit gezielt an, kann sie gegen Angriffe anderer Einheiten als der als Angriffsziel angegebenen in diesem Mond nicht zurückschlagen. Spione sind hilfreich bei der Identifizierung besonders gefährlicher Feindeinheiten.

Wird eine gezielt angegriffene Einheit vernichtet, bevor der Mond zu Ende ist, werden in den verbleibenden Kampfrunden automatisch die anderen feindlichen Einheiten bekämpft.

Fern- und Nahkampfeinheiten als Teil einer Streitmacht:

Wird eine Fernkampfeinheit von einer Nahkampfeinheit begleitet, kann sich die Fernkampfeinheit nach der Fernkampfrunde aus dem Kampf heraushalten. Fernkampfeinheiten ohne Nahkampffähigkeit tun das automatisch, andere durch Sonderbefehl. Einheiten, die in solchen Situationen gezielt Fernkampfeinheiten angreifen wollen, können das durch einen gezielten Angriff (siehe oben) tun, erleiden dann aber Verluste durch die Nahkampfeinheit, ohne gegen diese zurückschlagen zu können – unter Umständen mehrere Kampfrunden lang.

Hit-and-Run-Angriffe mit Fernkampfeinheiten:

Eine Fernkampfeinheit kann versuchen, sich nach der Fernkampfrunde zurückzuziehen. Reichen die Bewegungspunkte, die die Einheit in einer **Kampfrunde (!)** ausgibt (siehe 4.4), aus, um sich in ein benachbartes Kleinfeld zurückzuziehen, kann sich die Fernkampfeinheit zurückziehen und nimmt an diesem Kampf nicht mehr teil. Ein solcher Rückzug ist ein Sonderbefehl.

Verluste durch Kämpfe bei unterschiedlichen Rüststufen:

Nehmen auf einer Seite Einheiten unterschiedlicher Rüststufen am Kampf teil, haben Einheiten mit höheren Rüststufen einen kleineren Anteil an den Kampfverlusten als Einheiten mit niedrigeren Rüststufen.

Mehrere Kämpfe in einem Mond:

Ein Kampf besteht aus mehreren Kampfrunden innerhalb eines Kleinfelds. Eine Einheit kann im Laufe ihres Zugs an mehreren Kämpfen (d.h. an Kämpfen in unterschiedlichen Kleinfeldern) teilnehmen. Nehmen Fernkampfeinheiten an mehreren Kämpfen pro Mond teil, ist die erste Runde jedes Kampfes eine Fernkampfrunde.

Der Verteidigungswert:

Jede Einheit hat einen Verteidigungswert. Verteidigungswerte können durch Rüststufen erhöht werden. Eine Einheit mit erhöhtem Verteidigungswert fügt feindlichen Einheiten genausoviel Schaden zu wie eine Einheit mit niedrigem Verteidigungswert, erleidet aber selbst weniger Verluste durch Angriffe. Hohe Verteidigungswerte sind besonders sinnvoll beim Kampf gegen Fernkampfeinheiten.

Später ankommende Einheiten:

Einheiten können in einem Kleinfeld ankommen, in dem bereits ein Kampf stattfindet. Je nach Befehl greifen sie in den Kampf ein oder nicht. Später ankommende Einheiten können entweder auf einer Seite in den Kampf eingreifen oder beide Seiten angreifen – je nach Bündnis und Befehl. Fernkampfeinheiten, die in einem Kleinfeld ankommen, in dem bereits eine Nahkampfrunde stattfindet, haben keine Fernkampfrunde, es sei denn, sie wollen beide Seiten angreifen. Greift eine Fernkampfeinheit in einem solchen Fall beide Seiten an, ist ihre erste Kampfrunde für sie eine Fernkampfrunde, für die feindlichen Einheiten aber eine Nahkampfrunde, während der sie zwar einander, nicht aber die neu angekommene Fernkampfeinheit angreifen können.

Ist an dem bereits stattfindenden Kampf eine Fernkampfeinheit beteiligt, und hält diese sich gemäß der Regelung oben aus den Nahkampfrunden heraus, hat sie gegenüber neu ankommenden Einheiten eine weitere Fernkampfrunde, neu ankommende Fernkampfeinheiten haben aber ebenso eine Fernkampfrunde gegen sie selbst.

Kämpfe mit mehr als zwei Parteien:

Eine Partei ist ein Reich oder eine Gruppe verbündeter Reiche. Kämpfe mit mehr als zwei Parteien entstehen, wenn Einheiten von mehr als zwei Parteien auf einem Kleinfeld eintreffen, keine der Parteien mit einer anderen verbündet ist und nach der Auswertung der Begegnung auch kampfwillige Einheiten von mindestens drei Parteien übrigbleiben. In solchen Fällen greifen die Einheiten jeder Partei alle feindlichen Parteien zusammen an, und die Verluste werden auf alle feindlichen Einheiten aller Parteien verteilt. Ein gezielter Angriff (Sonderbefehl, siehe oben) kann die eigenen Einheiten zu einer anderen Verhaltensweise veranlassen.

6.3 Gutpunkte

Gutpunkte (GP) erhält ein Heer durch Rüstorte und Befestigungen, Anwesenheit von oder Führung durch wichtige Charaktere (REP oder NSC gleichermaßen), durch einen hohen BükAz (siehe 6.5), durch begleitende Magier oder andere Faktoren. Jeder Gutpunkt erhöht die Kampfkraft eines Heeres um 20% der Stärke. Der besseren Übersicht wegen an dieser Stelle noch einmal die Gutpunktabelle aus der Basisregel:

Tabelle 6.3-1: Gutpunkte und ihre Ursachen

Anzahl GP	Ursache
+1	eine Höhenstufe hinab
+1	aus einem Wald heraus
+1	wenn die Einheit (mehrheitlich) in der Geländeart gerüstet wurde, in der der Kampf stattfindet.
+1	Als Verteidiger aus einer Ansiedlung für jeden Bauwertpunkt Stadtverteidigung der Ansiedlung
+1 ³	Als Angreifer aus einer Ansiedlung für je 1,5 Bauwertpunkte Stadtverteidigung der Ansiedlung
+1	Falls beritten.
+1	Für einen einer Ansiedlung zugeordneten Charakter beim Heer, für je 10 volle Bauwertpunkte der Ansiedlung (nur 1 Charakter pro Ansiedlung).
+2	Als Angreifer aus der Hauptstadt heraus, zusätzlich zu den GP durch Stadtverteidigung
+2	Als Verteidiger über einen Fluß oder Wall
+2	für jeden Punkt Befestigung gegen Fernkampfangriffe
+3	als Verteidiger aus der Hauptstadt heraus, zusätzlich zu den GP durch Stadtverteidigung
+2 ⁴	für eine REP beim Heer, +1 GP pro Jahr Spielerfahrung
+3	für eine REP als Heerführer, +1 GP pro Jahr Spielerfahrung

Charaktere und Gutpunkte:

Weil Ansiedlungen dort herrschenden Charakteren Gutpunkte geben können, erscheint es sinnvoll, eine Charakterliste zu führen, damit man eine Übersicht über ihre Standorte und Gutpunkte hat. Gutpunkte gibt es für sie nur, wenn sie kulturell definiert sind. Für jede Ansiedlung kann nur eine Person (REP oder NSC) angegeben werden.

Gutpunkte sind kumulativ:

Ein REP, der gleichzeitig eine Ansiedlung mit Bauwert 10+ führt, erhält sowohl die GP aus seinem REP-Status als auch die aus der Führung der Ansiedlung. Ein bespielter Herrscher, der ein Heer anführt und gleichzeitig Stadtherr der Hauptstadt-Metropole ist, erhält nach fünf Jahren Spielerfahrung 3 (REP als Heerführer) +5 (Spielerfahrung) +4 (Stadtherr einer Metropole mit 48 BWP) = 12 GP!! Also, Ihr Herrscher, verkriecht Euch nicht in Euren Festungen!

Wann gibt es Spielerfahrungs-Gutpunkte:

Eine REP erhält – siehe Tabelle – pro Jahr einen Gutpunkt hinzu – aber nur, wenn sie keine anderweitige Verbesserung erhalten hat – etwa einen Grad der Magie oder eine Spezialistenausbildung.

³ Diese Gutpunkte gelten natürlich nur, wenn für den Angriff das Ansiedlungs-Kleinfeld nicht verlassen wird.

⁴ Gutpunkte für REP-Status gibt es nur einmal. D.h. wenn eine REP Herrscher und Heerführer ist, gibt sie nur den +3 REP-Bonus, und nicht den +2-Bonus zusätzlich.

6.4 Kämpfe um Bauwerke

Angriff auf Bauwerke:

Schiffe mit Fernkampffähigkeit können an Flüssen oder an einer Küste gelegene Ansiedlungen von der Seite aus, an der sie einen Hafen haben, sowie Wälle an der Küste oder an Flüssen direkt angreifen. Dabei werden sie 1:20 in Krieger umgerechnet.

Belagerung von Wällen und befestigten Ansiedlungen:

Belagerungseinheiten können nicht kämpfen, während sie Befestigungsanlagen zerstören. Man sollte daher stets daran denken, diese Einheiten durch ausreichend große andere Heere vor Ausfällen aus der belagerten Ansiedlung zu schützen (kampffähige Belagerungseinheiten können sich zwar im Falle eines Angriffs effektiv verteidigen, aber nicht gleichzeitig Befestigungen zerstören).

Wenn ein Bauwerk von See aus angreifbar ist (siehe oben), können Schiffe mit Fernkampf- und Belagerungsfähigkeit dieses Bauwerk von See aus zerstören, und sind dabei von dort aus nur von Fernkampfeinheiten angreifbar. Dabei werden sie mit 1:50 in Belagerungsstärken umgerechnet.

Verteidigung von Wällen:

Ein Heer kann nicht mehrere gleichzeitig angegriffene Wälle, die vom gleichen Kleinfeld ausgehen, verteidigen, ohne sich aufzuteilen. Ein Heer kann sich maximal in eine Anzahl kleinerer Heere aufteilen, die der Gesamtanzahl Heerführer beim Heer entspricht. Welcher der vom gleichen Kleinfeld ausgehenden Wälle gerade besetzt ist, muß nicht angegeben werden. Bei Angriff auf einen Wall verteidigt das Heer im Kleinfeld dahinter automatisch dort, wo es gebraucht wird. Bei Angriff auf mehrere Wälle erfolgt die Aufteilung automatisch (sofern die Anzahl Heerführer das erlaubt), es sei denn, ein Sonderbefehl gibt etwas anderes an.

Sind 20% eines Walls durch Belagerungseinheiten zerstört, gilt dies als eine Bresche im Wall, er verliert seine Wirkung bis zu einer Reparatur.

Zerstörung von Bauwerken:

Die Größe eines Bauwerks und damit der Gesamtaufwand, der zu seiner Zerstörung betrieben werden muß, wird durch die **Summe seiner Bauwertpunkte** ausgedrückt (siehe Kapitel 8 Bauwerke). Unterschiedliche Einheiten sind in unterschiedlichem Maß fähig, die Strukturen von Bauwerken zu zerstören.

Befestigungen können nur von **belagerungsfähigen Einheiten** zerstört werden. Eine Einheit der Belagerungsstärke 2500 zerstört einen Bauwertpunkt einer Festungsmauer pro Mond. Besitzt eine Ansiedlung Befestigungen, können die Stadtverteidigung und andere Strukturen erst dann gezielt angegriffen werden, wenn die Befestigungen komplett zerstört sind, alle Verteidiger durch einen Sturmangriff getötet worden sind oder die (übriggebliebenen) Verteidiger sich ergeben haben.

Stadtverteidigungs-Strukturen können von **belagerungsfähigen Einheiten** und von **Arbeitseinheiten** zerstört werden. Eine belagerungsfähige bzw. Arbeitseinheit der Stärke 1000 zerstört einen Bauwertpunkt pro Mond. Eine Arbeitseinheit kann nur zerstören, wenn keine feindlichen Kampfeinheiten mehr im Kleinfeld stehen.

Andere Strukturen innerhalb der Ansiedlung können von **belagerungsfähigen Einheiten**, **Arbeitseinheiten** und **Kampfeinheiten** zerstört werden. Eine belagerungsfähige bzw. Arbeitseinheit der Stärke 1000 oder eine Kampfeinheit der Stärke 2500 zerstört einen Bauwertpunkt pro Mond. Eine Kampfeinheit kann, während sie zerstört, nicht am Kampf gegen feindliche Einheiten teilnehmen. Eine belagerungsfähige Einheit kann (andere Strukturen als Befestigungen und Stadtverteidigung) nur zerstören, wenn entweder keine feindlichen Kampfeinheiten mehr

im Kleinfeld stehen oder die Einheit über einen Fernangriff verfügt. Eine Arbeitseinheit kann nur zerstören, wenn keine feindlichen Kampfseinheiten mehr im Kleinfeld stehen.

Reparatur von beschädigten Bauwerken:

Schäden, die Belagerungen an einem Bauwerk angerichtet haben, können repariert werden – auch schon während der Belagerung. Zum Zweck der Reparatur wird der von einer Belagerung angerichtete Schaden in Bauwertpunkten gemessen. Die Reparatur von Strukturen kann von Einwohnern und/oder Arbeitseinheiten vorgenommen werden. 10.000 Einwohner bzw. Arbeitseinheiten der Stärke 5.000 reparieren einen Bauwertpunkt pro Mond. Die Reparatur eines Bauwertpunktes kostet 5.000 GS. Im Falle einer Belagerung muß dieses Gold in der Ansiedlung lagern oder dorthin gebracht werden. Zusätzliches Gold kann von anderen Einheiten in die Ansiedlung gebracht werden – diese müssen jedoch zuerst gegen die Belagerer kämpfen, und gehen dabei das Risiko ein, das Gold an diese zu verlieren. Schiffe können beliebig Gold (und Einheiten) in Küstenbauwerke hineinbringen, solange keine feindlichen Flotten auf den angrenzenden Wasser-Kleinfeldern stehen.

6.5 Moral

Der Bürgerkriegs-Anzeiger (BükAz)

Der Bürgerkriegsanzeiger, kurz BükAz, ist der Wert, der die durchschnittliche Zufriedenheit eines Volkes mit seiner Regierung ausdrückt. Die Skala geht von -100 bis +100 und wird zu Spielbeginn auf Null gesetzt. Einfluß auf den BükAz haben fehlerhafte oder verspätete Spielzüge ebenso wie gute Kulturberichte, Zeichnungen und Geschichten, gewonnene und verlorene Schlachten ebenso wie Friedensverträge oder gegen die bisherige Kultur bzw. eine Volksgruppe darin gerichtete Aktivitäten. Die beiden Haupthebel zur Veränderung des BükAz sind Propaganda und Intrige - das eine von Herrscherseite, das andere etwa von künftigen Putschisten oder Spionen fremder Reiche.

Innere Unruhen:

Wird der BükAz negativ, kann es zu Unruhen kommen. Ab einem Bükaz von -75 kann der Spielleiter einen Nichtspieler-Charakter (NSC) des Reiches mit einem dem Spieler unbekanntem REP besetzen, die der Regierung des Reiches feindlich gesinnt sein kann. Bei einem Stand von -100 bricht automatisch ein Bürgerkrieg aus, bei dem ein gewisser Prozentsatz der Heere und eventuell auch die Herrschaft der Regierung verloren gehen.

Einfluß auf Einheiten:

Der BükAz hat Auswirkungen auf die Moral der Einheiten - pro 25 Punkte im Plus gibt es einen Gutpunkt, also maximal vier Gutpunkte, für je 25 Punkte im Minus wird ein Gutpunkt von eventuell vorhandenen abgezogen. Es gibt keine „negativen Gutpunkte“. Bei einem Wert von -50 oder weniger geben begleitende Charaktere nur noch die Hälfte ihrer Gutpunkte, ab einem Wert von -75 gar keine mehr. Der genaue Katalog, wofür es Plus- und Minuspunkte gibt, liegt dem Spielleiter vor und kann von diesem veröffentlicht werden. Der Spielleiter teilt dem Spieler den aktuellen BükAz mit jeder Auswertung mit, muß dies aber nicht unbedingt in Form des genauen Werts tun, sondern kann ungefähre Angaben machen, etwa „gut“ oder „schlecht“.

Volksmoral und Heeresmoral:

Manche Reiche, in denen es kulturell erforderlich ist, haben einen geteilten BükAz, jeweils getrennt für die Volks- und Heeresmoral.

Kapitel 7 Anhänge

7.1 Vereinfachte Bewegungsregel

Bewegung nach dem Reichweiten-System

Da die in der Basisregel vorgestellte Bewegungsregel (BM 5.3) wenig Akzeptanz fand, wird hier für Spieler, die es wünschen und Spielleiter, die es zulassen, eine Alternative geboten.

Reichweiten

Landeinheiten können sich 2 KF pro Mond bewegen, berittene Einheiten 4 KF. Wird der ganze Zug auf einer Straße zurückgelegt, erhöht sich die Reichweite um 1 KF.

Seeeinheiten und Charaktere können sich um 6 KF pro Mond bewegen.

Für Erkundungseinheiten erhöht sich die Reichweite um 2 KF

Für Reiter reduziert sich die Reichweite in Höhenstufe 3 um 1 KF, im Sumpf und in HS 4 ziehen sie nur wie unberittene Einheiten

.

Ziehen

Für jedes zurückgelegtes KF wird von der Reichweite eins abgezogen. Jede überquerte Höhenstufe (also auch Flüsse) zählen als zusätzliche KF.

Bewegen sich Flotten flußaufwärts, zählt jede KF-Seite als zwei.

Ein- und Ausladen kostet einer Flotte 3 KF, in Häfen nur 2 KF. Dies kann sich erhöhen, wenn die Flotte auf die Einheit warten muß.

Preis für Mitglieder des VFM e.V. € 1.05
Preis für Nicht-Mitglieder des VFM e.V. € 2.65



