

JORLÚNDS KRIEGER

REGELWERK

Version 4.1.41

20. April 2007

© by Jonathan Kirchner 2001-2007

Inhaltsverzeichnis	6	[Magie]	28
1 Grundlegendes	2	7 Spionage	28
1.1 Das Wesen des Spiels	2	7.1 Spionageauftrag	28
1.2 Warnungen	3	7.2 Auftragsarten	29
1.3 Spielablauf	4	8 [Erforschung]	30
1.3.1 Zugabgabe	4	9 Diplomatie	30
1.3.2 Auswertung	4	10 Befehle und Auswertung	31
2 Die Welt Jorlgard	6	10.1 Allgemeine Syntaxvorgaben	31
2.1 Über Jorlgard	6	10.2 Liste der Befehle	32
2.2 Die Völker	6	10.3 Die Befehle	32
2.2.1 Grundeigenschaften	7	10.4 Beispiel für einen Befehlsblock	42
2.3 Die Landschaft	9	10.5 Auswertungsreihenfolge	42
2.3.1 Die Karte	9		
2.4 Kalender	10		
3 Wirtschaft	11		
3.1 Gebiete	11		
3.2 Bevölkerung und Produktion	11		
3.2.1 Wachstum und Wanderungen	12		
3.2.2 Flexibilitäts-Limit	12		
3.3 Siedlungsstruktur	12		
3.4 Der Staatsschatz	13		
4 Einheiten / Militär	14		
4.1 Einheitenarten	14		
4.2 Landeinheiten	14		
4.3 Schiffe	15		
4.4 Gebäude	16		
4.5 Versorgung	17		
4.6 Bewegung	17		
4.6.1 Landbewegung	17		
4.6.2 Binden/Blocken	18		
4.6.3 Seebewegung	19		
5 Kampf	20		
5.1 Kampfaufstellung	20		
5.2 Kampfablauf	20		
5.2.1 Gesamtkampfkraft	21		
5.2.2 Treffer und Verluste	22		
5.2.3 Flucht	23		
5.3 Seekampf	24		
5.3.1 Gesamtkampfkraft auf See	24		
5.3.2 Treffer und Verluste auf See	24		
5.3.3 Flucht auf See	25		
5.4 Gebietsverlust	25		
5.5 Erobern von Gebieten	25		
5.6 Plündern	26		

Vorbemerkungen

Das Regelwerk ist mit einem klassischen Kapitelsystem aufgebaut.

Die Grundform ist in \LaTeX verfaßt, von wo aus sie einfach ins pdf- und html-Format exportiert werden kann.

In der **pdf-Version** ist das Inhaltsverzeichnis in der Lesezeichen/Bookmarks-Spalte integriert, so daß ein schnelles Ansteuern möglich ist. Zudem sind Referenzen im Text auf andere Kapitel oder Befehle verlinkt.

Zudem gibt es eine **html-Online-Version**, die allerdings noch einige Schwächen aufweist:

- In Kapitel 2.2.1 Grundeigenschaften fehlen unerklärlicherweise die Tabellen.
- Formeln werden als Bilddateien mit fester Schriftgröße eingebunden, was dazu führt, daß sie bei klein gewählter Schrift zu groß sind und umgekehrt.

Im Zweifelsfall also bitte an die pdf-Version halten.

Jedes Unterkapitel befindet sich hier auf einer eigenen Seite und kann über das Inhaltsverzeichnis oder Querverweise angesteuert werden.

Schrifttechnisch gibt es generell die folgenden Besonderheiten:

- Bemerkungen zu geplanten Regeln sind *kursiv* gehalten.
- Befehlsnamen sind `GROSS` und in `Verbatim` geschrieben, Befehlsparameter in `Verbatim`
- Beispiele sind in `Boxen` gefaßt.

JORLÚNDS KRIEGER (kurz: JK) ist eine Kreation von Jonathan Kirchner unter zeitweiliger Mitwirkung von Jan Koernicke, Tim Hartmann und gelegentlicher Mithilfe einiger Mitspieler.

Bemerkung zur Version 4.1:

Die Version 4.1. ist für das zweite Testspiel basierend auf \LaTeX . Die Subsubversion entspricht der Runde, in der sie erstellt wurde (dabei werden idR. Nummern übersprungen).

Als **Regelergänzung** sind die SpL-Rundbriefe ab der letzten Regelveröffentlichung zu betrachten.

Vieles ist noch nicht vollständig ausformuliert und vor allem nicht im Rollenspiel-Kontext ausgeschmückt.

Da sich noch vieles ändern kann bzw. noch vieles ergänzt wird, ist es **nicht** ratsam, sich die Regeln auszudrucken. Der Ausdruck wäre zu schnell veraltet.

Jonathan

1 Grundlegendes

1.1 Das Wesen des Spiels

JORLÚNDS KRIEGER ist ein strategisch-diplomatisches Fantasy-Spiel mit rollenspielerischen Aspekten. Die Spielkommunikation findet dabei auf dem Wege von Emails statt.

Die strategische Komponente wird in Form von militärischen Einheiten auf einer Fantasywelt wiedergegeben, Diplomatie wird zwischen den Reichen dieser Welt geführt und die Spieler selbst sollen sich

rollenspielerisch mit der Rolle eines Herrschers identifizieren, der ein Volk auf der Fantasywelt Jorlgard führt.

Der **Spielleiter** (SpL) oder Magister Ludi (ML) lenkt das Spiel mit Hilfe des Auswertungsprogramms, der Regeln und einiger anderer Mechanismen. Er nimmt die Züge entgegen (siehe 1.3.1 Zugabgabe) und sendet die Auswertungen (siehe 1.3.2 Auswertung) an die Spieler zurück. Der SpL hält sozusagen alle Fäden der Welt in der Hand und läßt die Spieler an einigen davon ziehen.

JORLÚNDS KRIEGER will regeltechnisch zwei Ansprüchen gerecht werden. Zum einen sollen die Regeln einfach, im Vergleich zu anderen Postspiele, gehalten werden. Das heißt, viele Aspekte werden generalisiert, um ein Spielen ohne ständiges Regelstudium, tagelangem Herumrechnen u.ä. zu ermöglichen. Zum anderen sollen die vorhandenen Aspekte der Regeln die Vorgänge auf der Fantasywelt so verbildlichen, daß man sich ohne großen Aufwand, ein umfangreiches Sinnbild vor das innere Auge rufen kann, das ein zeitweiliges 'Leben' in der Fantasywelt ermöglicht. Das Spielsystem soll also realistisch wirken, soweit man im Fantasybereich von 'realistisch' sprechen kann.

Leider widersprechen sich diese beiden Anspruchsgrundsätze ein wenig. Wenn man generalisiert, leidet das Vorstellungsvermögen und wenn ich die Regeln detaillierter ausbaue, werden sie auch komplizierter. Es gilt also die 'Goldene Mitte' zu finden, die von beiden Grundsätzen nicht zu sehr abweicht.

Ziel des Spieles:

Ziel dieses Spieles ist es vor allem, daß verschiedene Völker (vertreten durch die Spieler), die in einer Fantasy-Welt zusammenleben, miteinander in Verbindung treten zu lassen. Da das Spiel auf Konflikte ausgelegt ist, werden diese auch nicht ausbleiben. Allerdings gibt es kein Ziel in dem Sinne, daß eine bestimmte Felderzahl erobert oder eine bestimmte Aufgabe erfüllt werden muß. Vielmehr sollen die Spieler durch JORLÚNDS KRIEGER erfahren können, was es heißt, ein Volk zu lenken und dabei in geeigneter Weise mit den Nachbarn umzugehen, so daß es eine Weile besteht.

Natürlich hört das Spiel für denjenigen auf, der weder Einheiten noch Felder hat, aber ein wenig diplomatisches Geschick und das richtige Kalkül für das, was man in verschiedener Hinsicht machen kann, lassen es gar nicht erst soweit kommen.

1.2 Warnungen

Als Spieler sollte man auf jeden Fall mit den folgenden Tatsachen leben können!

Jorlúnd ist Gott!

JORLÚND ist der Herrscher dieser Welt und da der Spielleiter auch ein bißchen JORLÚND ist, ist er auch ein bißchen Gott. Das soll zum einen das gängige Rollenspielgesetz 'Der Spielleiter hat immer recht' untermauern und zum anderen verdeutlichen, daß die Entwicklung des Spiels gerne in Diskussion mit den Spielern stattfinden kann, aber bitte losgelöst von deren eigenen Völkern. Denn eine Entwicklung ohne einen Blick für das Ganze ist nur bedingt sinnvoll. Und letztendlich hat der Spielleiter auch immer das letzte Wort.

JORLÚNDS KRIEGER ist ein Spiel im Wandel!

Dies soll vor allem heißen, daß sich ständig bemüht wird, den beiden Anspruchsgrundsätzen gerecht zu werden und Ungleichgewichte im Spielsystem zu beseitigen. Es kommt daher unregelmäßig zu Regeländerungen. Dadurch sind die Regeln nicht immer auf dem aktuellsten Stand. Aktuelle Änderungen

werden aber in den Spielleiterrundbriefen bekannt gegeben. Und eine langfristige einseitige Strategie kann schnell mal durch eine Regeländerung zunichte gemacht werden. Man sollte daher nicht zu langfristig und vor allem nicht zu sehr in eine Richtung planen, sondern sich flexibel veränderten Gegebenheiten anpassen können.

JORLÚNDS KRIEGER ist regeltechnisch gesehen, kein vollständig offenes Spiel!

Einige Mechanismen des Spieles sind absichtlich nicht in den Regeln veröffentlicht worden, sondern meist nur 'schwammig' umschrieben, dh. es fehlen hier die genauen Zahlen.

Unter dem Gesichtspunkt, daß die Spieler 'nur' einen fast ganz normalen Herrscher spielen, der bei weitem nicht alle Aspekte der Welt vollständig einschätzen und berechnen kann, ist dies auch angemessen. Diese Regeln sind allerdings so angelegt, daß man über die Zeit dazu Erfahrung sammeln kann, um sie nach und nach, besser einzuschätzen. Dies sollte nicht als Schikane, sondern als spannendes und realitätsförderndes Spielelement gesehen werden!

1.3 Spielablauf

JORLÚNDS KRIEGER läuft in Runden ab. Eine Runde beginnt immer aus Sicht der Spieler mit dem Erhalt der Auswertung und endet mit dem Einsenden des Zuges mit den Befehlen. Die Befehle sind zwar für die nächste Runde, werden aber in der aktuellen Runde gegeben.

1.3.1 Zugabgabe

Für jede Runde gibt es einen **Zugabgabetermin** (ZAT). Dieser besteht aus Datum und Uhrzeit und wird mit der Auswertung bekannt gegeben. Züge, die bis dahin nicht angekommen sind, können nicht ausgewertet werden.

Es wird an einem Eingangsbestätigungssystem gearbeitet, damit man sicher sein kann, daß der geschickte Zug auch angekommen ist (schließlich verschwinden nicht nur bei der Dt. Post Briefe).

Die Befehle müssen nach den vorgegebenen syntaktischen Regeln (siehe 10.1 Allgemeine Syntaxvorgaben) erstellt werden.

Es gibt auch ein 10.4 Beispiel für einen Befehlsblock.

Hierfür ist ein Syntax-Check-Programm geplant, womit jeder seine Befehle überprüfen auf Schreibrichtigkeit überprüfen kann. Bis dahin übernimmt das noch die Spielleitung und zwar so, daß Tippfehler einfach verbessert werden und wenn in einem Befehl, Fehler im Befehlsaufbau stecken, wird der Befehl herausgenommen und es erscheint ein Hinweis in der Auswertung, daß der Befehl fehlerhaft war.

Die Befehle müssen vorerst direkt in den Testkörper einer Email kopiert werden. Der Betreff der Mail muß 'JK BEFEHLE' und die Zieladresse zug-AT-jorlund-PUNKT-de lauten (-AT- und -PUNKT- bitte durch @ und . ersetzen).

1.3.2 Auswertung

Die Auswertung wird vom Spielleiter und dem JK-Auswertungsprogramm vorgenommen. Die Spieler bekommen anschließend eine spezifische Auswertung (AW) per Email zugesandt.

Dabei handelt es sich um eine html-Datei mit Tabellen und Berichten, eine kleine png-Karte, eine cr-Datei, die von zahlreichen Tools eingelesen werden kann, um die Karte zusammen mit den Details darzustellen und optional die Zugvorlage für den nächsten Zug in einer txt-Datei.

Vorlieben in der Auswertung können mit dem Befehl `OPTION (38)` eingestellt werden.

Die Dateien werden in ein Zip-Paket gepackt und per Email-Anhang an die angegebene Adresse des Spielers verschickt.

Es ist zudem geplant, eine genaue Erklärung anhand einzelner Beispielauswertungsausschnitte zu schreiben. Da sich in nächster Zeit an dem Aufbau noch einiges ändern wird, muß erstmal jeder versuchen, da selbst durchzusteigen, bzw. bei Unklarheiten nachfragen.

Gerüchte gibt es beim Testspiel noch nicht und anstelle der Rundbriefe wird eine Mailingliste eingerichtet, um Fragen, Ankündigen etc. zu posten.

2 Die Welt Jorlgard

2.1 Über Jorlgard

JORLÚND ist der Gott, der JORLGARD geschaffen hat. Er schuf dabei vor allem Menschen (die gefielen ihm bei den anderen Göttern so), aber er versuchte sich auch an zahlreichen anderen intelligenten und weniger intelligenten Wesen wie Elben, Zwergen und Orcs.

Er setzte viele verschiedene Völker auf JORLGARD, verlor aber bald das Interesse an seinem Werk. Erst nach langer Zeit schaute er wieder einmal vorbei und sah, daß es nicht mehr gut war. Einige Völker waren sehr groß geworden, andere waren fast nicht mehr zu finden. JORLÚND korrigierte das und gab einigen der Völker Herrscher, die von nun an über das weitere Wohl Jorlgards wachen sollen - JORLÚNDS KRIEGER. Dann kehrte er seinem Werk aber wieder den Rücken und bedachte nicht, daß seine Krieger letztendlich auch nur seine Geschöpfe sind und sich von den anderen nur dadurch unterscheiden, daß sie edleren Geschlechtes entstammen.

Ansonsten ist JORLGARD vom üblichen Fantasyprinzip angehaucht, d.h. keine Kultur fortgeschrittener als Spätantike/Mittelalter (rein materialistisch technologisch gesehen!) und diese ergänzt durch Fantasywesen (Elben, Zwerge, Drachen, Orcs etc.) sowie Magie.

Die Geographie reicht von polaren Gletschern bis zur subäquatorialen Wüste, ist aber wissenschaftlich nicht unbedingt schlüssig, bzw. hat Kausalitäten, die sich ein irdischer Geograph nicht einmal erträumen würde.

2.2 Die Völker

Es gibt folgende übergreifende Volksarten¹:

Menschen, Elben, Zwerge, Hobbits, Echsen, Orcs und Schemen.

Jede dieser Volksarten hat bestimmte Schwächen und Stärken. Sei es, daß Zwerge der Kavallerie und der Schifffahrt etwas abgeneigt sind, dafür aber gute Nahkämpfer und Bergleute stellen oder die Hobbits, die als die besten Händler und Bauern bekannt sind.

[das wird natürlich noch etwas ausgeführt]

Dies heißt nicht, daß es keine anderen intelligenten Arten auf Jorlgard gibt. Aus regeltechnischen Gründen wurden jedoch diese 7 Repräsentanten ausgewählt, die aber durchaus auch ein andere Volksarten darstellen können.

Z.B. sind sich sich Zwerge und Trolle in ihren Stärke und Schwächen sehr ähnlich, daher wurden nur die Zwerge aufgenommen. Wer aber trotzdem Trolle spielen möchte, wählt daher Zwerge als Volksart und kennzeichnet im Volksnamen, daß es sich um Trolle handelt.

Äquivalent ist dies bei den anderen Volksarten möglich, z.B.: Gnome über Hobbits, Kentauren über Menschen, Wassermenschen über Echsen.

Auch ist mit der Volksart keine Aussage über die Gesinnung o.ä. des Volkes getroffen. Elben können also durchaus auch 'böse' sein. Dies liegt völlig in der Hand des Spielers.

¹um hier den Begriff 'Rasse' zu vermeiden

Was man sich unter den ersten 6 Volksrepräsentanten vorstellen kann, ist wohl einleuchtend. Die Schemen sind da eher ungewöhnlich. Daher hier ein kurzer Abschnitt, was man sich darunter vorstellen kann:

Schemen:

Sind halbphysische Wesen, die zwar optisch sichtbar sind, aber das Materielle an sich nur bedingt greifen können. Ihre Vorteile liegen daher auch in allen Bereichen, die wenig Materie beanspruchen und dort, wo viel physisches bewegt wird haben sie Schwierigkeiten.

Ob dies letztendlich Halbengel, Geisterwesen, Dämonen oder Schwarze Reiter sind, bleibt dann dem Spieler überlassen.

Zwei Völker gleicher Volksart sind jedoch nicht zwingend gleich, sondern können sehr verschieden sein, was ihre Stärken und Schwächen angeht. Ihr Profile sind zwar ähnlich, aber im Detail können sie sehr unterschiedlich ausgeprägt sein.

Genauer erfährt man im Abschnitt 2.2.1 Grundeigenschaften.

Zudem hat jedes Volk einen Namen und eine Abkürzung (meist 3 oder 4 Großbuchstaben). Der Herrscher des Volkes, also der Jorkrieger und dessen Reich tragen ebenfalls Namen.

Das Reich kann mit NAME REICH (38) umbenannt werden. Und schließlich kann man sein Volk mit BESCHREIBUNG VOLK (34) beschreiben. Die Namen und die Beschreibung eines fremden Volkes erfährt man, wenn man das Volk erstmalig trifft.

2.2.1 Grundeigenschaften

Um die einzelnen Völker unterscheiden zu können, gibt es 12 Grundeigenschaften, die verschiedene Bereiche des Lebens auf Jorgard abdecken und die jeweils die Werte 0, 1 und 2 annehmen können.

Jeweils 3 Grundeigenschaften sind in Blöcken zusammengefaßt.

Eigenschaft	Stufe0	Stufe1	Stufe2
Nahkampf	nur Mil	Fuss, alle Nah: -10% PE	Krie, alle Nah: weitere -5% PE
Reiterkampf	nur Späh	Reit, alle Reit: -10% PE	SReit, alle Reit: weitere -5% PE
Fernkampf	nur Bog	Arm (A) oder LgBo (B) alle Fern: -10% PE	SArm (A), alle Fern: weitere -5% PE (A) oder alle Fern: weitere -8% PE (B)
Schiffbau	nur Boo	Knor, Gal, alle Schi: -10% PE	Kogg, Tri, alle Schi: weitere -5% PE
Gebäudebau	nur Pal	Mau, alle Geb: -10% PE	Burg, alle Geb: weitere -5% PE
Siedlungsbau	nur bis KSta	GSta, Siedbau: -10% PE	Siedbau: weitere -5% PE
Landwirtschaft	-	PE in Eb: +8%	PE in Eb: weitere +4%
Forstwirtschaft	-	PE in Wa: +11%	PE in Eb: weitere +5%
Bergbau	-	PE in Ge/Ei: +16%	PE in Ho: +6%
Handel (vorläufig)	-	+50 PE pro Runde	+100 PE pro Runde
Spionage	-	Pool +10, SP+1, Reichw.+2	Pool +20, SP+2, Reichw.+4
Magie (vorläufig)	-	+50 PE pro Runde	+100 PE pro Runde

Die hier verwendeten Einheitenabkürzungen können bei 4.2 Landeinheiten, 4.3 Schiffe, 4.4 Gebäude und 3.3 Siedlungsstruktur nachgesehen werden.

Die Prozente beziehen sich bei den ersten 6 Eigenschaften auf die Kosten, sind also Ersparnisse. Bei den Wirtschaftseigenschaften auf die Einnahmen aus diesen Feldern.

Die Festlegung der Eigenschaftswerte wird mit Hilfe folgender Tabelle und den anschließenden Regeln vorgenommen:

Volk	EP	Nah	Reit	Fern	Schi	Geb	Sied	Land	Fors	Berg	Hand	Spio	Mag
Menschen	7												
Elben	8	max1		min1 B		max1	min1		min1	0	max1		min1
Zwerge	8	min1	max1	A	0	min1			max1	min1	min1		max1
Echsen	8			min1 A	min1	0		max1	min1	max1	max1	min1	
Hobbits	8	max1	0	min1		max1	min1	min1		max1	min1		
Orcs	8	min1	max1	B		min1	0		max1	min1	max1		min1
Schemen	8	0	min1	min1	min1	max1	max1	0	min1	max1	max1	min1	min1

EP = Eigenschaftspunkte, die am Anfang auf die einzelnen Eigenschaften verteilt werden können

min1 = auf diese Eigenschaft muß mindestens ein 1 EP verteilt werden

max1 = diese Eigenschaft kann höchstens Stufe 1 haben (auch später)

0 = auf diese Eigenschaft darf kein Punkt verteilt werden

A - Armbrüste, B - Bögen (Fernspezialisierung jeweils festgelegt)

Die Eigenschaftspunkte (EP) können nun nach folgenden Regeln verteilt werden:

- In jedem Block muß mindestens 1 Punkt und dürfen höchstens 3 Punkte verteilt werden.
- Die entsprechenden Vermerke in obiger Tabelle müssen eingehalten werden.
- Menschenvölker dürfen zu Beginn höchstens 2 Grundeigenschaften der Stufe 2 besitzen.

Wem das Verteilen zu anstrengend ist, werden für jede Volksart fertige Schemata angeboten:

Volk	Nah	Reit	Fern	Schi	Geb	Sied	Land	Fors	Berg	Hand	Spio	Mag
Feudal	1	1	0	0	1	0	2	0	0	2	0	0
Reiter	0	2	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0
Seefahrer	1	0	1	2	0	0	0	1	0	2	0	0
Elben	0	0	2 B	0	0	1	1	2	0	0	0	2
Zwerge	2	0	1 A	0	1	0	0	0	2	2	0	0
Echsen	1	0	1 A	2	0	1	0	1	0	0	1	1
Hobbits	0	0	2	1	0	1	2	0	0	2	0	0
Orcs	1	0	1 B	0	2	0	1	0	1	0	1	1
Schemen	0	2	1	2	0	0	0	1	0	0	1	1

Die ersten drei (Feudal, Reiter und Seefahrer) sind alles Menschenvölker.

Wenn nicht schon festgelegt, muß die Fernspezialisierung (A oder B) noch gewählt werden.

2.3 Die Landschaft

Es gibt folgende **Geländearten**:

Ebene, Wald, Hochland, Gebirge, Sumpf, Wüste, Eis und See

Abkürzungen: Eb, Wa, Ho, Ge, Su, Wü, Ei, Se

Wald, Gebirge, Sumpf und Eis gelten in verschiedener Hinsicht (zB. beim Kampf) als schwieriges Gelände.

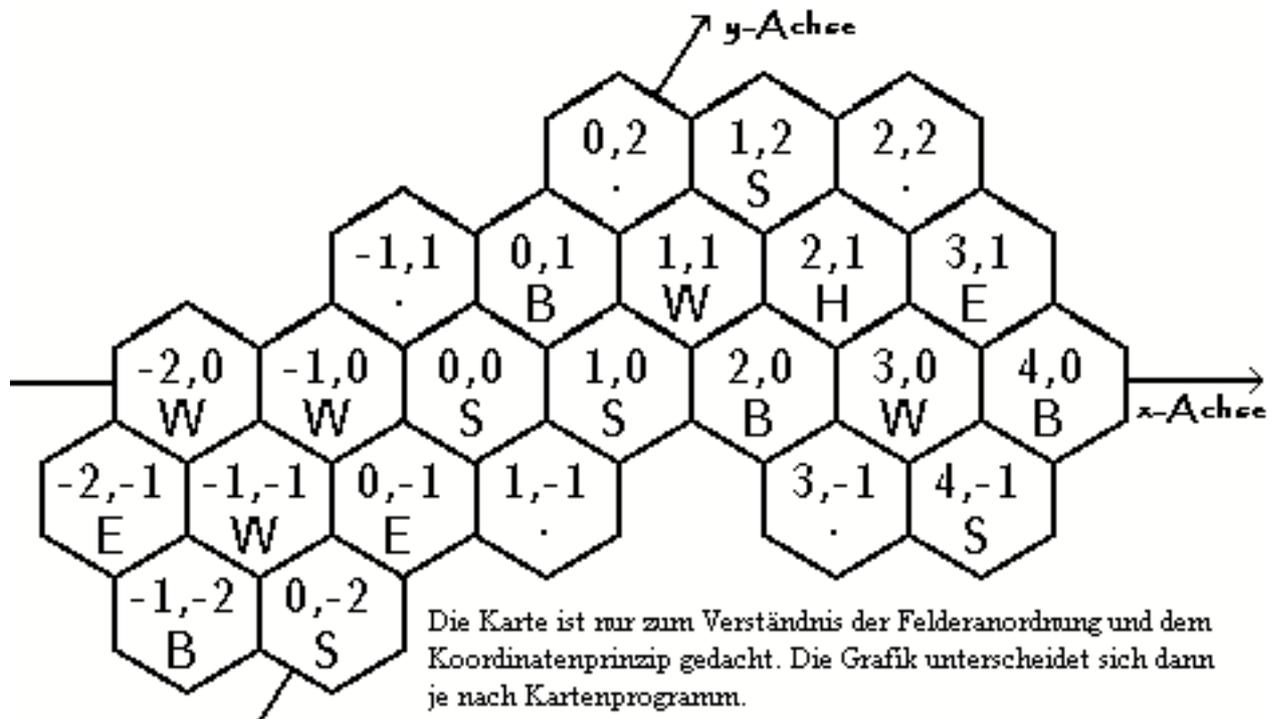
Ausschmückungen folgen.

2.3.1 Die Karte

Die einzelnen Felder werden auch als Gebiete bezeichnet.

Ein Gebiet hat immer genau eine Geländeart.

Die Gebiete werden auf Karten hexagonal dargestellt (wie Bienenwaben) und haben Koordinaten (x,y). Das Koordinatensystem muß man sich so vorstellen: die x-Achse ist wie gewohnt waagrecht, die y-Achse ist allerdings um 30° nach rechts geneigt, also leicht schräg und Quadrant 1 und 3 scheinen daher kleiner als Quadrant 2 und 4 (bzw. sind bei gleichen Festgrenzwerten nach außen hin verzerrt). Jedes Volk hat ein eigenes Ursprungsfeld (0,0), das irgendwo im eigenen Reich liegt.



2.4 Kalender

Es gibt auf Jorlgard 4 Jahreszeiten: Frühling, Sommer, Herbst und Winter, die zusammen immer ein Jahr umfassen.

Jede Jahreszeit entspricht einer Runde.

Abkürzend wird eine Runde auch mit {F,S,H,W} <Jahreszahl> gekennzeichnet, zB. F1470 für den Frühling des Jahres 1470 JZ (Jorlzeit).

Eine Runde wird daher auch als Quartal bezeichnet.

3 Wirtschaft

3.1 Gebiete

Die Gebiete sind die kleinsten wirtschaftlichen Einheiten. Sie entsprechen den Feldern auf der Hexkarte (siehe 2.3.1 Die Karte).

Gebiete haben

- einen Namen, der mittels `NAME GEBIET (38)` geändert werden kann.
- Eine Beschreibung, die mit `BESCHREIBUNG GEBIET (34)` gesetzt/-ändert werden kann.
- Koordinaten, um sie auf der Karte eindeutig einordnen zu können (siehe 2.3.1 Die Karte)
- eine Geländeart (siehe 2.3 Die Landschaft)
- wirtschaftliche Kennzahlen (BE, PE) (siehe 3.2 Bevölkerung und Produktion)
- eine Siedlungsstruktur (siehe 3.3 Siedlungsstruktur)
- einen Besitzer (ein Volk oder herrenlos (HERL)). Nur der Besitzer kann das Gebiet wirtschaftlich nutzen, d.h. PE abschöpfen, dort Einheiten, Schiffe und Gebäude bauen etc..

Ein herrenloses Gebiet kann von einem Volk mit Militär erobert werden. Nach einem erfolgreichen feindlichen Angriff, einer feindlichen Besetzung wird ein Gebiet herrenlos. Die freiwillige Aufgabe eines Gebietes ist mittels des Befehls `HERRENLOS (37)` möglich. Eine direkte Übertragung an ein anderes Volk ist jedoch nicht, mittels des Umwegs (`HERRENLOS (37)`, `EROBERN (35)`) aber dennoch möglich.

3.2 Bevölkerung und Produktion

Jedes Landgebiet hat eine bestimmte Menge an Bevölkerung, festgehalten in den **Bevölkerungseinheiten** (BE).

Diese geben nicht unbedingt eine bestimmte Zahl an Bewohnern an, sondern vielmehr, wie das Gebiet im Zusammenspiel mit der natürlichen Produktionsleistung wie Bodenfruchtbarkeit, Rohstoffe etc.

Dabei kann man aber grob 1 BE mit ein oder mehreren Hundert Bewohnern gleichsetzen, von denen aber nur ein Teil auch arbeitet oder sich zum Militärdienst eignet (+ Kinder, Frauen und Alte).

Die BE unterliegen einer natürlichen Schwankung.

Aus den BE ergeben sich die **Produktionseinheiten** (PE), die alle direkte Arbeitsleistungen (zB. Arbeitsdienste, Frohnarbeit, Sklaverei) und alle Steuerleistungen (zB. Rohstoffe, Produktionserzeugnisse und Geld) umfassen, die dem Besitzer des Gebietes zukommen.

Die PE gehen aus den BE hervor, wobei die Größe der Siedlungsstruktur und die Wirtschaftsgrundigenschaften hier positive Auswirkungen haben. (siehe auch 3.3 Siedlungsstruktur und 2.2.1 Grundeigenschaften)

Zu Beginn haben die einzelnen Geländearten folgende BE-Durchschnittswerte:

Eb: 60, Wa: 40, Ho: 40, Ge: 30, Su: 20, Wü: 10, Ei: 5

Dies kann aber von wenigen BE bis zum doppelten Wert schwanken (mit Tendenz zum Durchschnitt).

3.2.1 Wachstum und Wanderungen

Die Bevölkerung in JORLGARD unterliegt einigen Prozessen, die ihre Zahl in den einzelnen Gebieten etwas verändern. Zum einen vermehrt sie sich auf natürliche Weise und zum anderen wandern Teile von ihr in umliegende Gebiete, wenn dort scheinbar bessere Lebensbedingungen vorherrschen.

Das natürliche **Wachstum** liegt durchschnittlich bei knapp 1% pro Runde. Es kann allerdings im Einzelfall auch zu einem leichten Rückgang kommen.

Geplant ist, das Wachstum mit größerer Siedlungsstruktur höher anzusetzen.

Auf **Wanderung** begeben sich Teile der Bevölkerung, wenn Gebiete in unmittelbarer Umgebung attraktiver erscheinen. Auf die Attraktivität hat die Differenz der Siedlungsgröße positiven und stattgefundenen Kämpfe negativen Einfluß.

Wandernde BE erwirtschaften in der Runde keine PE. Die genaue Zahl etwaiger Ab- und Zuwanderer kann man in der Auswertung bei den Gebietsdetails nachlesen.

Plünderungen sorgen zusätzlich für Abwanderungen der Bevölkerung im betroffenen Gebiet. (siehe 5.6 Plündern)

3.2.2 Flexibilitäts-Limit

Nur ein Teil der Bevölkerung ist bereit, sich zum militärischen Dienst o.ä. anwerben zu lassen. Es wird nicht daran gezweifelt, daß die Jorkrieger Mittel und Wege kennen, die nicht willige Bevölkerung zu zwingen, aber diese kann sich bedingt entziehen, was Zeit und Mittel kostet.

Daher liegt die Obergrenze für das Rüsten von Einheiten jede Runde bei 10% der BE des Gebietes.

Flexibilitäts-Limit ist ein unschöner Begriff. Aber mir ist bisher noch kein besserer eingefallen. Wem also was schöneres einfällt, teile mir das bitte mit.

3.3 Siedlungsstruktur

Es gibt 5 Siedlungsstrukturen, wobei sich dies nicht auf eine Siedlung bezieht, sondern auf die Struktur insgesamt, also auch Verkehrssystem, grob die Infrastruktur.

Bei den Siedlungsgrößen 3 bis 5 ist natürlich eine Siedlung dominierend. Diese hat dann aber immer noch umliegende kleinere Siedlung, die in das System mit eingebunden sind.

Am Anfang sind in allen Landgebieten Gehöfte vorhanden. Größere Siedlungen müssen erst aufgebaut werden.

Die Siedlungsstruktur im allgemeinen wird mit 'Sied' abgekürzt.

Größe	Name	Abk	PE-Bonus	PE-Kosten	Bauzeit
1	Gehöfte	Geh	0	-	-
2	Dörfer	Dorf	+20%	20 + 30% BE	1 Runde
3	Handelszentrum	HZ	+50%	50 + 70% BE	2 Runden
4	Kleinstadt	KSta	+100%	100 + 150% BE	3 Runden
5	Großstadt	GSta	+200%	200 + 350% BE	4 Runden

Der PE-Bonus gibt die Erhöhung der BE wieder. Das heißt die PE entsprechen den BE plus dem Siedlungsbonus. Zusätzlich wirken sich evtl. noch die Grundeigenschaften des Besitzers des Feldes auf den letztendlichen PE-Wert aus.

Die PE-Kosten geben an, wieviel PE bezahlt werden müssen, um diese auf diese Siedlungsgröße auszubauen.

Diese Kosten setzen sich aus einem Festpreis und einem prozentual von den BE des Gebietes abhängigen Preis zusammen. Die aktuellen Kosten für die nächst größere Siedlung werden in der Auswertung bei den Gebietsdetails angezeigt.

Die Bauzeit für Siedlungen beträgt je nach Größe 1 bis 4 Runden. Erst dannach funktionieren sie und es kann mit dem Ausbau zur nächsten Stufe begonnen werden.

Der Siedlungsbau erfolgt mit dem Befehl SIEDBAU (40).

Eine KSta kann nur dann zur GSta ausgebaut werden, wenn man die Grundeigenschaft Siedlungsbau mind. auf Stufe 1 besitzt.

Beispiel: Ein Gebiet mit 60 BE hat eine Siedlungsstruktur der Größe 3 (HZ). Die PE sind daher 50% höher als die BE, also 90 PE.
 Sie soll nun zu KSta ausgebaut werden. Die Kosten betragen $100 + 90$ (150% von 60) = 190 PE. Die Bauzeit beträgt 3 Runden und dannach hat das Gebiet bei gleichbleibenden BE einen Ertrag von 120 PE.

Die Größe der Siedlung ist auch ausschlaggebend für das Rüsten besserer Einheiten, den Bau von größeren Schiffen und den Bau von Gebäuden. (siehe auch 4 Einheiten/Militär)

3.4 Der Staatsschatz

Jedes Volk verfügt über einen Staatsschatz. Dieser funktioniert global und ihm werden jede Runde alle PE der eigenen Gebieten hinzugefügt. Ihm werden aber auch alle Kosten, die durch Rüsten von Einheiten, Bauen von Schiffen, Gebäuden und Siedlungen, Versorgung etc. entstehen, abgezogen.

Der Staatsschatz kann in der Regel nur positive Werte annehmen. Wird bei einer PE-Ausgabe festgestellt, daß die PE im Staatsschatz nicht ausreichen, schlägt die Handlung der Ausgabe (z.B. der Bau eines Gebäudes) fehl.

Sind aber die Gesamtversorgungskosten höher als die Gebieteinnahmen und die Reserve reicht nicht aus, um die Differenz zu decken, kann der Staatsschatz auch in den negativen Bereich sinken. Dann können nur so lange keine anderweitigen Ausgaben mehr getätigt werden, wie der Staatsschatz negativ ist (das kommt aber nur dann vor, wenn man sehr viele Einheiten und sehr wenige Gebiete hat).

4 Einheiten / Militär

4.1 Einheitenarten

Mitunter werden alle militärischen Landeinheiten, Schiffe und Gebäude unter dem Überbegriff Einheiten (Einh) zusammengefaßt. Die Siedlungsstruktur zählt nicht zu den Einh und wird gesondert erfaßt.

Die Einh werden in 5 Arten eingeteilt:

Nahkampfeinheiten (NA), Reitereinheiten (RE), Fernkampfeinheiten (FE), Schiffe (SC) und Gebäude, denen noch zwischen Verteidigungsanlagen (VA) und Funktionsgebäuden (GE) (alle übrigen) unterschieden.

Die Einheitentypen haben klassifizierende Namen. Man kann sich darunter aber auch Abwandlungen vorstellen. Zum Beispiel kann ein Hobbitvolk Schleuderer statt Bogner haben, Reittiere können varrieren und Schiffe speziellen Typen zugeordnet werden.

Alle eigenen Einheitentypen kann man daher mit BESCHREIBUNG EINH (34) beschreiben. Andere Völker bekommen diese dann zu Gesicht, wenn sie Vertretern dieser Einheiten begegnen.

4.2 Landeinheiten

Mit Landeinheiten sind alle beweglichen Einh gemeint, die überwiegend in Landgebieten eingesetzt werden, also NA, RE und FE.

Einheitentyp	Abk	Art	KK	B	max PE	VK	Rüst-Bedingungen
Miliz	Mil	NA	1	1	25	2	Sied: 1
Fußtruppe	Fuss	NA	2	2	55	4	Sied: 3; Geb: Kase
Krieger	Krie	NA	4	2	105	8	Sied: 4; Geb: Kase, Waff
Späher	Späh	RE	2	4	75	4	Sied: 2
Leichte Reiterei	Reit	RE	3	4	100	6	Sied: 3; Geb: Stal
Schwere Reiterei	SReit	RE	5	4	150	10	Sied: 4; Geb: Stal, Waff
Herrscher	Herr	RE	8	4	-	16	einmalig
Bogner	Bog	FE	1	2	35	2	Sied: 2; [A od. B]
Leichte Armbruster	Arm	FE	2	2	65	4	Sied: 3; Geb: BoPl; [A]
Langbogner	LgBo	FE	3	2	95	6	Sied: 3; Geb: BoPl; [B]
Schwere Armbruster	SArm	FE	4	2	125	8	Sied: 4; Geb: BoPl, Waff; [A]

B = Bewegungsweite (siehe 4.6.1 Landbewegung)

KK = Kampfkraft (siehe 5 Kampf)

VK = Versorgungskosten (siehe 4.5 Versorgung)

Die max PE geben die Rechnungsgrundlage für die tatsächlichen Kosten. Wenn die passende Grundeigenschaft auf 0 liegt, ist der Preis von Mil, Späh oder Bog auch der tatsächliche. Ansonsten werden die entsprechenden Ersparnisse abgezogen (siehe 2.2.1 Grundeigenschaften). *Später kommen wahrscheinlich noch andere Faktoren hinzu.*

Den genauen aktuellen Preis kann man seiner Auswertung entnehmen.

Zusätzlich zu den PE-Kosten wird **pro gerüsteter Einh 1 BE** von dem Feld abgezogen, in dem sie gerüstet wird.

Innerhalb eines Gebietes ist die Anzahl der rüstbaren Einheiten durch das Flexibilitäts-Limit begrenzt (siehe 3.2.2 Flexibilitäts-Limit).

Wenn eine Einheit gerüstet werden soll, müssen ggf. auch weitere Bedingungen erfüllt werden. Dabei handelt es sich um Mindestsiedlungsgrößen und spezielle Gebäude, die im Gebiet vorhanden sein müssen.

Bei den Fernkampfeinheiten muß man sich, sobald man die Grundeigenschaft Fernkampf auf mindestens Stufe 1 hat, entscheiden, ob man sich auf Bogenkampf oder Armbrustkampf spezialisiert. B steht dabei für Bogen und A für Armbrust. Man kann dann nur die entsprechenden Einheiten rüsten.

Landeinheiten werden mit dem Befehl RÜST (39) gerüstet.

Mit AUFLÖSEN (32) können Einheiten wieder aufgelöst werden. Die Anzahl wird dabei den BE des Feldes zugeführt. *In Planung ist eine geringe PE-Rückführung, wenn die Einheiten in eigenen Gebieten aufgelöst werden.*

4.3 Schiffe

Mit Schiffen kann man die Gewässer Jorlgards befahren. Sie können Landeinheiten transportieren und auf Seefeldern Seekämpfe mit befeindeten Schiffen austragen.

Schiffseinheiten sind als eine Ansammlung mehrerer Einzelschiffe zu verstehen. Daher werden sie immer im Plural erwähnt.

Galeren und Triremen gelten im Kampf als Kriegsschiffe.

Name	Abk	KK	B	T	max PE	VK	Bedingungen
Boote	Boo	1	3	1	40	4	Sied: 2 (nicht in Ge,Ei ohne Haf)
Knorren	Knor	2	5	2	70	7	Sied: 3; Geb: Haf
Koggen	Kogg	3	4	4	110	10	Sied: 4; Geb: Haf, Werf
Galeeren	Gal	4	6	1	110	11	Sied: 3; Geb: Haf
Triremen	Tri	6	5	2	160	15	Sied: 4; Geb: Haf, Werf

KK = Kampfkraft (siehe 5.3 Seekampf)

B = Bewegungsweite (siehe 4.6.3 Seebewegung)

T = Transportpunkte

Die übrigen Angaben sind äquivalent zu den Landeinheiten.

Auch bei Schiffen gilt, daß nicht jedes Volk alle Schiffe bauen kann, bzw. Boo kann jedes Volk bauen, Knor und Gal kann man nur mit Schiffbau 1 und Kogg und Tri nur mit Schiffbau 2 bauen.

Außerdem können Schiffe nur in Gebieten gebaut werden, die an ein Seefeld angrenzen (also nur an der Küste).

Zusätzlich zu den PE-Kosten wird **pro Schiff 1 BE**, bei Tri sogar 2 BE von dem Gebiet abgezogen, in dem es gebaut wird. Dabei wird auch das Flexibilitäts-Limit beansprucht (siehe 3.2.2 Flexibilitäts-Limit).

Schiffe werden mit dem Befehl SCHIFFBAU (40) gebaut.

Mit VERSENKEN 41 kann man ein Schiff aufgeben. Dafür muß es aber an Land liegen.

Achtung! Da Schiffe bezüglich ihrer Ladung einzigartig sind, hat jedes Schiff einen Namen (max. 20 Zeichen). Dieser Name wird beim Bau vergeben und dient später in den Befehlen zur genauen Identifizierung des Schiffes. Mit NAME SCHIFF 38 kann der Name geändert werden. In der Runde muß das Schiff aber noch mit dem alten Namen angesprochen werden.

Schiffe können Landeinheiten transportieren. Die Zahl der Einh, die transportiert werden können entspricht den Transportpunkten (T). Ausnahme bilden berittene Einheiten (RE). Diese nehmen 2 T ein, können also nicht auf Boo und Gal transportiert werden.

Die Beladung von Schiffen (BELAD (33)) findet vor der Bewegung statt und das Schiff muß sich dafür auf einem Landfeld befinden (Beschränkungen dazu siehe unter 4.6.3 Seebewegung).

Soll eine befreundete Einheit verladen werden, muß dies im Befehl mit der entsprechenden Volksabkürzung vermerkt werden.

Alle Schiffe, die sich nach der Land-Bewegung an Land befinden, werden automatisch entladen. Einheiten, die mit einem Schiff transportiert wurden, können sich also nicht noch in der gleichen Runde an Land bewegen.

4.4 Gebäude

Bei Gebäuden wird zwischen Verteidigungsanlagen (VA) und Funktionsgebäuden (Geb) unterschieden.

Name	Abk	Funktion	max PE	VK	Bedingungen
Palisaden	Pal	+10% KK, +3% AW (max 4 Einh)	48	3	Sied: 2
Mauern	Mau	+20% KK, +6% AW (max 8 Einh)	120	6	Sied: 3, Geb: Pal
Burgen	Burg	+30% KK, +10% AW (max 12 Einh)	300	12	Sied: 3, Geb: Mau
Kaserne	Kase	für Fuss und Krie	100	3	Sied: 3
Stallungen	Stal	für Reit und SReit	120	3	Sied: 3
Bogenplatz	BoPl	für LgBo, Arm und SArm	100	3	Sied: 3
Waffenschmiede	Waff	für Krie, SReit und SArm	200	5	Sied: 4
Hafen	Haf	für Großschiffe (alle außer Boo)	100	2	Sied: 3
Werft	Werf	für Kogg und Tri	150	5	Sied: 4; Geb: Haf

Pal, Mau und Burg sind Verteidigungsanlagen (VA). Deren genaue Funktion ist im Kapitel 5.2.1 Gesamtkampfkraft nachzulesen.

Die übrigen Gebäude sind in erster Linie Bedingungen für das Rüsten bestimmter Einheiten - welche, ist hier unter Funktion vermerkt.

Einige Gebäude können nur gebaut werden, wenn man die nötige Grundeigenschaften erfüllt.

Beispielsweise bedingen Mau bzw. Burg Gebäudebau 1 bzw. 2. Die übrigen Gebäude die entsprechende Grundeigenschaft der folgenden: Nahkampf, Reiterkampf, Fernkampf und Schiffbau, wobei eine Waffenschmiede gebaut werden kann, wenn eine der Landkampfeigenschaften auf 2 ist und die Werft, wenn Schiffbau 2 vorhanden ist.

Größere Verteidigungsanlagen können nur gebaut werden, wenn eine jeweils kleinere bereits vorhanden ist. Diese wird dann durch die neue größere ersetzt. Um also eine Burg bauen zu können, muß erst eine Pal gebaut werden, die dann zur Mau ausgebaut werden muß und schließlich die Grundlage für die Burg darstellt.

Pro Runde und Gebiet kann nur ein Gebäude gebaut werden!

Gebäude können mit dem Befehl BAU (33) in eigenen Gebieten gebaut werden.

Mit ZERSTÖREN (41) kann man ein Gebäude abreißen. Mau und Burg können allerdings nicht in einer Runde zerstört werden, sondern werden erst zur Pal bzw. Mau.

4.5 Versorgung

Gleich nachdem die Einnahmen aus den Gebieten dem Staatsschatz zugeführt wurden, melden sich die Hauptleute und Kapitäne zu Wort, weil die Truppen, Schiffe und Gebäude versorgt werden müssen. Die Höhe der **Versorgungskosten** (VK) ermittelt sich aus der Summe der einzelnen VK der Einh, die aus den drei Tabellen ersichtlich wird.

Neu gerüstete Einh werden dabei immer erst in der nächsten Runde das erste mal versorgt.

4.6 Bewegung

Jede bewegliche Einheit (also keine Gebäude) kann bewegt werden und hat dafür eine **Bewegungsweite** (B).

4.6.1 Landbewegung

Generell gilt, daß sich eine Einh pro B-Punkt und Runde ein Feld weit bewegen kann. Also eine Einh mit B1 kommt z.B. in einer Runde ein Feld, eine Reiterei mit B3 hingegen bis zu 3 Felder weit.

Alle Reitereinheiten kommen in schwierigem Gelände jedoch langsamer voran. Dabei ist das Zielfeld maßgeblich.

Ein Waldfeld kostet es einer berittenen Einh 2 und Gebirge, Eis und Sumpf sogar 3 Bewegungspunkte. Sind nicht mehr genügend Punkte übrig, wird die Bewegung für die Runde abgebrochen.

Hat sich eine Reitereinheit (B4) beispielsweise bereits in einen Wald bewegt und soll von da aus noch in einen Sumpf reiten, ist dies in der selben Runde nicht mehr möglich. Eine Bewegung in einen Wald wäre hingegen noch möglich.

Da das Bewegen von Truppen in vielerlei Hinsicht aufwändiger ist, als deren bloße Stationierung, kostet dies auch PE.

Pro Einheit und Feld entstehen **Bewegungskosten** von 1 PE.

Landeinheiten werden mit dem Befehl MARSCH (37) oder EINZELMARSCH (34) bewegt (siehe auch 4.6.2 Binden/Blocken).

Seefelder können von Landeinheiten logischerweise nicht betreten werden. Sie können aber auf Schiffe verladen werden, welche sie dann über See fahren. (siehe 4.3 Schiffe und 4.6.3 Seebewegung)

4.6.2 Binden/Blocken

Damit Einheiten nicht ungehemmt ins Hinterland des Feindes einfallen können, obwohl die Grenze gut bewacht ist oder aber Einh in Anwesenheit einer feindlichen Übermacht einfach abziehen können, werden sie von feindlichen Einheiten aufgehalten. Damit aber nicht eine Miliz eine große Armee aufhalten kann, gibt es folgende Regelung des Bindens bzw. Blockens.

Einheiten die innerhalb eines MARSCH-Befehls erwähnt werden, ziehen nur dann weiter, wenn nach deren Abzug die eigene und verbündete gesKK nicht das 1,1-fache der feindlichen und neutralen gesKK unterschreitet. Können sie nicht marschieren, versuchen sie es zu einem späteren Zeitpunkt der Bewegung noch einmal.

Vorerst kostet jeder Block einen Punkt B.

Der Bewegungsbefehl EINZELMARSCH erzeugt das gleiche Ergebnis, als wenn jede Einheit in einen eigenen MARSCH-Befehl geschrieben worden wäre. Wird eine größere Armee also mit EINZELMARSCH bewegt, bleiben im Blockfall nur so viele Einheiten zurück wie nötig.

Es marschieren die Einh zuerst, deren Bewegungspunkte nach der Bewegung noch am höchsten wären (bei verschieden schnellen Einheiten innerhalb eines MARSCH-Befehls zählt die langsamste Einh). Sind die 'Rest-B' gleich, wird zufällig ausgewählt, wer zuerst marschiert.

Die Bewegung läuft Einheiten- und Feldweise ab und die Blockverhältnisse werden ständig aktualisiert. Es kann also passieren, daß die Verhältnisse schnell umschlagen.

Einh, die nur von neutralen Völkern geblockt werden, können in der ersten Bewegungsphase trotzdem marschieren.

Beispiel 1: In einem Berg befinden sich 6 Späh von Volk A, die mit EINZELMARSCH in eine benachbarte feindliche Ebene marschieren sollen. Dort stehen 7 Fuss von Volk B, die ihrerseits auf den Berg marschieren sollen. Die Späh haben nach der Bewegung noch 3 BP, die Fuss nur 1 BP. Daher ziehen die Späh zuerst und binden die Fuss in der Ebene.

Beispiel 2: Selbe Situation, nur sollen die Späh noch in eine weitere Ebene reiten. Sie werden in der ersten Ebene von 8 Fuss geblockt, deren gesKK 16 einen Blockwert von 18 ergibt. Die 6 Späh haben mit Reiterbonus eine gesKK von 18. Sie werden also vollständig geblockt und es kommt hier zum Kampf.

Beispiel 3: Situation wie in 2, nur zieht Volk A noch zusätzlich 3 Reit aus einem anderen Gebiet in die erste Ebene. Nun kommt A auf eine gesKK von 30. Nun können 4 Späh weiterreiten. Wären die Späh mit MARSCH bewegt worden, würden sie alle stehen bleiben.

Entscheidend ist insbesondere bei großen Armeen in Kriegsgebieten die richtige Kombination aus MARSCH und EINZELMARSCH zu finden. Zieht man beispielsweise eine große Armee aus einer Ebene nur mit einem MARSCH-Befehl in ein schwieriges Gelände, kann der Feind mit einer Späh die gesamte Armee aufhalten. Zieht man jedoch die gesamte Armee mit EINZELMARSCH kann das bei Feindbegegnungen ebenfalls unschöne Effekte erzeugen. Zum einen kann, wenn der Feind aus verschiedenen Richtungen und Entfernungen kommt, der zurückgelassene Armeeteil plötzlich unterlegen sein und zum anderen hat man keine Kontrolle über optimale Fern/Nah-Verhältnisse in seiner Armee.

Man sollte also entweder einen Teil mit MARSCH und einen Teil mit EINZELMARSCH bewegen und/oder in Fern-konforme MARSCH-Pakete aufteilen. Auch sind wohl gesetzte FLUCHT GEBIET nicht von Nachteil.

4.6.3 Seebewegung

Für die Schiffsbewegung gilt wie bei den Landeinheiten: Pro B kann ein Feld pro Runde befahren werden.

Weiterhin gilt:

- Seefelder können von allen Schiffen problemlos befahren werden.
- Landfelder können angesteuert werden, wenn:
 - das Feld einen (befreundeten) Hafen besitzt
 - das Feld eine Eb, Wa oder Wü ist
 - Gal und Knor können zusätzlich Hafenlose Ho und Su anfahren
 - Boo können zusätzlich in Ho, Su, Ge und Ei ohne Hafen anlanden
- Landfelder können nur von Seefeldern aus angesteuert werden. Von einem Landfeld aus kann also kein weiteres Landfeld direkt angesteuert werden.
- Fahren Schiffe an Land, wird die Küste vermerkt, an der das Schiff angelegt hat. Es kann dann nur in die selbe oder eine benachbarte Richtung wieder abgelegt werden.

- Folgerung: Ge und Ei können nur angesteuert werden, wenn sich dort ein Hafen befindet, mit dessen Besitzer der Schiffseigner befreundet sein muß.
 - Küstenbeispiel: Liegt ein Schiff an der Südostküste eines Landfeldes kann es nur nach Osten, Südosten oder Südwesten ablegen, gesetzt dem Fall, daß dort Seefelder sind.

Pro Einheit und Feld entstehen **Bewegungskosten** von 1 PE.

Schiffe werden mit dem Befehl KURS (37) bewegt.

Auch Schiffe können sich gegenseitig **binden/blocken**.

Der Block auf See ist weitestgehend identisch zum Landblock (siehe 4.6.2 Binden/Blocken) mit folgenden Ausnahmen:

- Schiffe können sich nur auf Se-Feldern blocken/bindern.
- Neutrale KK spielt keine Rolle.
- Die verbleibenden B spielen keine Rolle, sondern nur der Zufall.

5 Kampf

5.1 Kampfaufstellung

Kämpfe finden nach der Einheitenbewegung statt. Es ist also zunächst nicht ersichtlich, ob es in einem Gebiet zu einem Kampf kommt. Daher wird nach der Bewegung ermittelt, ob es zu einem Kampf kommt und wer auf welcher Seite kämpft.

Die Einheiten eines Volkes in einem Gebiet werden auch als Armee oder Partei bezeichnet.

In einem Gebiet kommt es zu einem Kampf, wenn sich dort verfeindete Einheiten aufhalten. Dafür genügt es, wenn ein Volk ein anderes anwesendes Volk zum Feind erklärt hat (siehe 9 Diplomatie). Weitere Völker stellen sich nach den folgenden Regeln auf eine der Seiten, eröffnen eine weitere Partei oder halten sich ganz raus:

- Wenn VolkA VolkB zum Feind erklärt hat, behandelt VolkB VolkA auch als Feind.
- Wenn VolkA gegen VolkB kämpft und VolkC mit VolkA befreundet ist (dafür müssen sich aber beide gegenseitig zum Freund erklärt haben), kämpft C mit A gegen B, solange C nicht B zum Freund erklärt hat. In letzterem Fall hält sich C aus dem Kampf heraus, solange sich nicht noch Feindschaften mit D oder weiteren Völkern aufturn.

Beispiel:

In einem Gebiet stehen Einheiten der Völker A, B, C, D und E, die sich wie folgt gesonnen sind:

	A	B	C	D	E
A	-	1	2	3	2
B	3	-	2	1	1
C	2	2	-	3	1
D	2	2	3	-	1
E	1	1	1	2	-

1 = neutral, 2 = Freund, 3 = Feind

B hat hier A zum Feind erklärt. Daher kämpfen A und B gegeneinander. A und C sind gegenseitig befreundet, C und B aber auch, so daß C sich aus dieser Auseinandersetzung heraushält. C ist aber mit D befreundet, so daß sie gesondert gegeneinander kämpfen, wobei A auf der Seite von C eingreift, da D auch zu seinen Feinden zählt. E hält sich völlig aus dem Kampf heraus, da die Freund-Erklärung zu D nur einseitig ist.

Bereinigt sieht die obige Tabelle dann also so aus:

	A	B	C	D	E
A	-	3	2	3	1
B	3	-	2	1	1
C	2	2	-	3	1
D	3	1	3	-	1
E	1	1	1	1	-

Derartige Überschreibungen der Freund-/Feindstati werden aber nur temporär für den jeweiligen Kampf getätigt.

5.2 Kampfablauf

Ein Kampf läuft in **Kampfrunden** (KR) ab.

Jede Kampfrunde unterliegt dem folgenden Ablauf:

- Ermittlung der Gesamtkampfkraft (GesKK) aller Armeen
- Feststellung von Fluchtabsichten
- Treffer ermitteln
- Verluste abziehen
- Flucht ausführen

Ein Kampf dauert so lange an, wie es noch eine Partei gibt, die noch einen Gegner auf dem Feld hat (d.h. der noch nicht alle Einheiten verloren hat oder geflohen ist).

5.2.1 Gesamtkampfkraft

Die Gesamtkampfkraft (gesKK) ist die Summe der Kampfkraft der einzelnen Einheiten einer Partei mit den folgenden Boni und Mali:

- **Fernkampfeinheiten** (FE) bekommen einen Bonus oder Malus auf ihre KK, der vom Verhältnis Nahkampfeinheiten (NA und RE) zu Ferneinheiten abhängt. Dabei wird ein Quotient aus der Summe der Ferneinheiten und der Nahkampfeinheiten gebildet, wobei ein Ergebnis von $> 1,5$ festgesetzt wird, wenn keine Nahkampfeinheiten vorhanden sind.

Sind weniger Fern als Nah in der Armee, bekommen die Fern einen Bonus von 50% auf ihre KK. Das gilt auch, wenn die Fern in einer VA stationiert ist.

Ist $Fern/Nah := \frac{AnzahlFerneinheiten}{AnzahlNahinheiten} > 1$, fällt der Bonus linear bis $Fern/Nah = 1,2$ auf 0 ab und wird von da ab ebenfalls linear negativ bis zu einem Minimum von -50%.

Die folgende Tabelle zeigt einige Zwischenwerte an:

Fern / Nah	Einfluß auf KK
0,0 bis 1,0 oder VA	+50%
1,1	+25%
1,2	0%
1,3	-17%
1,4	-33%
$\geq 1,5$	-50%

Beispiele:

- Eine Armee aus 2 Mil und 2 Bog in Eb und ohne VA hat eine gesKK von $5 = (1 + 1 + 1,5 + 1,5)$.
- Wenn nun aber eine Mil fällt, sinkt die gesKK schlagartig auf $2 = (1 + 0,5 + 0,5)$
- Die KK von Ferneinheiten ohne jede Nahunterstützung und VA wird halbiert.

Eine kleine Grafik dazu ist in Planung.

- Ist das Volk der Armee Besitzer des Kampf-Gebietes und handelt es sich dabei um ein schwieriges Gelände, bekommen alle Einheiten einen **Geländebonus**:
In Waldgebieten (Wa): +10% KK
In Sumpf-, Gebirgs- oder Eisgebiet (Su, Ge, Ei): +20% KK

- **Verteidigungsanlagen (VA)** sind keine eigenständigen Einheiten, sondern ermöglichen den Einheiten des Besitzers eine bessere Verteidigung.
Es gibt Palisaden (Pal), Mauern (Mau) und Burgen (Burg). Sie stellen kein einzelnes Gebäude dar, sondern vielmehr die Befestigung vorhandener Siedlungen.

Die gesKK des Besitzers wird prozentual und die Basis für die Abwehrwahrscheinlichkeit absolut (s.a. 5.2.2 Treffer und Verluste) für eine begrenzte Anzahl von Einheiten erhöht.

VA	KK-Bonus	AW-Bonus	max Einh
Pal	+10% KK	0,03	4
Mau	+20% KK	0,06	8
Burg	+30% KK	0,10	12

Dabei werden zuerst die Einh mit der höheren KK in den VA platziert. Bei KK-Gleichheit zuerst die Ferneinheiten.

- Jede **berittene Einheit (RE)** erhält in nicht schwierigem Gelände (also Eb, Ho, Wü) einen Bonus von +1 auf die KK. Dies geschieht aber erst nachdem alle anderen Boni berechnet wurden.

- Die gesKK wird einheitenweise berechnet und erst am Ende gerundet. Die einzelnen Einh behalten aber den ungerundeten modifizierter Wert, der noch zum tragen kommt.

Geplant ist, daß in der Fluchtrunde (siehe Flucht) außer dem schw. Geländebonus alle Boni wegfallen und dafür die Bewegungsweite für Boni sorgt.

5.2.2 Treffer und Verluste

Jede Armee, die nicht flüchtet, schlägt so oft zu wie die Höhe der gesKK ist.

Eine Armee mit gesKK 15 kann also z.B. 15 mal zuschlagen.

Ein Schlag ist zu 10% ein Treffer, der einer feindlichen Armee als **Verlustpunkt (VP)** angerechnet wird. Bei mehreren Feinden wird zufällig einer ausgewählt, wobei deren Armeestärke gewichtet wird.

Nachdem alle Parteien zugeschlagen haben, werden die Verlustpunkte wie folgt ausgewertet, wobei mit KK immer die modifizierte KK der Einh gemeint ist:

- Es wird zufällig eine Einheit ausgewählt.
Steht diese Einh in einer VA oder ist sie eine gut gedeckte FE ($Nah/Fern \leq 1$), besteht eine 60%ige Chance, daß eine neue Einh ausgewählt wird ohne das die VP vermindert werden.
Ist sie eine FE und $Fern/Nah > 1$, gibt es noch eine Chance von $60 - (Fern/Nah - 1) * 200 \%$, daß es zu einer Neuauswahl kommt. Ab $Fern/Nah=1,3$ kann dieser Vorteil also nicht mehr genossen werden. Dadurch wird gewährleistet, daß Einh außerhalb von VAs und Fronteinheiten gefährdeter sind.
- Die ausgewählte Einh hat eine Chance den Treffer abzuwehren. Die Abwehrwahrscheinlichkeit wird mit Hilfe folgender Formel berechnet:

Abwehrwahrscheinlichkeit = $AW = (1 - (1 - \beta - \delta)^{KK}) \cdot 100\%$

β = basis = 0,15 (kann variiert werden, z.B. durch VA, s. unten)

δ = diffbonus = $0,02 \cdot (VP - KK_{derEinh})$, wenn $KK > VP$

Bei einer Basis von 0,15 ohne diffbonus bedeutet das z.B.:

KK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	...	15	16	...
AW in %	15	27,75	38,59	47,8	55,63	62,29	67,94	72,75	76,84	80,31	...	91,26	92,57	...

Zwischenwerte sind natürlich möglich.

Die AW steigt also mit steigender KK immer langsamer an, erreicht aber auch mit höherer Basis nie 100 %.

In Verteidigungsanlagen wird die Basis noch erhöht. Pal: +0,03 Mau: +0,06 Burg: +0,10

- Wird der Treffer abgewehrt, verringern sich die VP um 1.
- Andernfalls stirbt die Einh und die VP werden um die KK der Einh verringert.

Beispiele:

- Eine Fuss im eigenen Su hat eine KK von 2,4 und wurde ausgewählt. Es sind noch 2 VP übrig. Sie hat nun eine Abwehrchance von $AW = (1 - (1 - 0,15 - 0,004)^{2,4}) \cdot 100 = 33,06\%$

Wehrt sie ab, ist nur noch 1 VP übrig, ansonsten stirbt die Fuss und die VP werden auf 0 gesetzt.

- Eine LgBo in Eb und Mau hat eine KK von 4,5. Sie wird mit 6 VP ausgewählt. Ihr Abwehrchance ist: $AW = (1 - (1 - 0,21)^{4,5}) \cdot 100 = 65,38\%$

Wehrt sie ab, sind noch 5 VP übrig, ansonsten stirbt sie und die VP werden auf 1,5 vermindert.

- Dies wird solange wiederholt, bis keine VP oder Einh mehr vorhanden sind.

5.2.3 Flucht

Eine Armee flüchtet bzw. zieht sich zurück, wenn die feindliche gesKK im Verhältnis zur eigenen gesKK einen festgelegten Wert unterschritten hat. Dabei werden auch die anderen Feinde der Feinde berücksichtigt.

Den Fluchtzeitpunkt legt jeder Herrscher selbst fest, indem er mit dem Befehl FLUCHT REICH (36) eine Prozentzahl definiert, die global gilt. Diese Zahl gibt an, unter welchem Verhältnis die eigenen Einheiten flüchten.

Zudem kann mit dem Befehl FLUCHT GEBIET (36) für eine Runde der allgemeine Fluchtwert in einem Gebiet überschrieben werden.

Bei einem Fluchtwert von n flüchten die eigenen Einheiten, wenn der Feind mehr als n% der eigenen gesKK hat.

Beispiel:

A hat gesKK 10 und einen Fluchtwert von 120, B hat gesKK 13. Die Armee von A flüchtet hier, da 13 mehr als 120% von 10 ist. Hätte B nur gesKK 12, käme es nicht zur Flucht.

Flüchtende Armeen können in der Kampfrunde, in der sie flüchten nicht mehr zuschlagen, aber getroffen werden, d.h. sie müssen VP einstecken.

Flüchtende Armeen ziehen geschlossen in ein zufälliges benachbartes Gebiet, wobei nach Status gewichtet wird: eigene: 16, befreundete: 8, herrenlose: 4, neutrale: 2, feindliche: 1. So flüchten die Einh mit hoher Wahrscheinlichkeit in ein eigenes Gebiet (wenn vorhanden), es besteht aber auch das (geringe) Risiko, daß sie in ein feindliches Gebiet abgedrängt werden.

Nur bei Flucht auf einer Ein-Felder-Insel lösen sich die Einh auf (werden zu BE).

Es ist geplant, daß auch eine Flucht mit an der Küste liegenden Schiffen möglich ist.

5.3 Seekampf

Kämpfe auf See laufen weitestgehend wie an Land ab, mit folgenden Unterschieden:

5.3.1 Gesamtkampfkraft auf See

Die gesKK auf See (seeKK) unterliegt nur folgenden Regeln:

- Gal und Tri sind Kriegsschiffe.
- Die seeKK (gesKK auf See) eines Volkes in einem Seefeld berechnet sich aus der Summe der KK der eig Schiffe.
- Die KK eines Schiffes setzt sich zusammen aus der eigenen und der KK der geladenen Einh (welche auch fremden Völkern angehören können).
- Auf Nicht-Kriegsschiffen wird die KK der geladenen Einh halbiert.
- Weiter Boni (wie Reit- oder Fernbonus) gibt es auf See nicht.

5.3.2 Treffer und Verluste auf See

- Der Seekampf läuft auch in **Kampfrunden** ab (max. 5).
- Pro Punkt seeKK wird zu TW% ein **Treffer** gelandet. (die TW (Trefferwahrscheinlichkeit) liegt zunächst bei 10, später evtl. wieder 15)
- Die Treffer werden zufällig **auf die Feinde verteilt** (gewichtet nach seeKK) und werden bei diesen zu Verlustpunkten (VP).
- Die **VP werden abgearbeitet**:
 - Solange noch VP vorhanden sind, wird zufällig ein Schiff ausgewählt.
 - Sind auf dem Schiff keine Einh geladen wird das Schiff getroffen:
 - * Ein Schiff wehrt mit der bekannten Abwehrformel (s. 5.2.2 Landkampf) mit Basis 0,25 ab.
 - * Gelingt die Abwehr, werden die VP um 1 verringert.
 - * Ansonsten sinkt das Schiff und die VP werden um die KK des Schiffes verringert.

- Ansonsten wird eine der geladenen Einh getroffen, die Landkampfidentisch mit Basis 0,15 abwehren kann (auf Nichtkriegsschiffen mit halber KK)
 - * Gelingt die Abwehr, werden die VP um 1 verringert.
 - * Mißlingt die Abwehr stirbt die Einh und die VP verringern sich um ihre KK (bei Nichtkriegsschiffen halbiert).

In Planung:

- *Geringe Chance, daß auch beladene Schiffe sinken (durch Rammen etc.). Noch geladene Einh können sich dann evtl. am Kampfrundenende auf frei T in der Flotte retten.*
- *Schiffe können statt versenkt zu werden auch gekapert werden.*

5.3.3 Flucht auf See

Die Flucht auf See verläuft zunächst wie die Landflucht (5.2.3):

Bei Erreichen der Fluchtschwelle kann das entsprechende Volk in der KR keine Treffer mehr austeilen, aber nochmal VP einstecken. Die verbliebenen Schiffe flüchten geschlossen in ein zufälliges benachbartes Seegebiet.

Auch auf Seefeldern kann mittels FLUCHT GEBIET (36) ein von der Reichsflucht abweichender Wert gesetzt werden. Steht das Gebiet nicht in der Zugvorlage, man erwartet dort aber einen Kampf, kann man es händisch ergänzen:

GEBIET -10 9
FLUCHT GEBIET 10

5.4 Gebietsverlust

Nach der Kampfphase werden alle Gebiete herrenlos, die von feindlichen Armeen besetzt sind.

Dabei muß die gesKK (inklusive Boni/Mali) aller zum Besitzer befeindeten Armeen mindestens 5% der BE des Gebietes aufweisen und mindestens doppelt so hoch sein wie die gesKK aller anwesenden Besitzzereinheiten und dessen Freunde.

Die Gebiete sind dann zunächst herrenlos und können ab der Folgerunde erobert werden (siehe 5.5 Erobern von Gebieten).

Beispiel:

Im Gebiet von Volk A hat dieses eine gesKK von 2, sowie ein befreundetes Volk B mit gesKK 1. Die BE betragen 38 (5%: 2). Das befeindete Volk C ist mit gesKK 5 vertreten. Damit bleibt das Gebiet im Besitz von Volk A. Eine gesKK 1 von Volk D (ebefalls befeindet) würde aber schon für die Herrenlosigkeit genügen.

5.5 Erobern von Gebieten

Um ein Gebiet erobern, muß dieses herrenlos sein. Gibt es noch einen Besitzer, muß zunächst mittels Militär die Herrenlosigkeit erzwungen werden (siehe 5.4 Gebietsverlust) oder der Besitzer muß das Gebiet aufgeben (HERRENLOS (37)).

Da sich die Bevölkerung nicht ohne überzeugende Argumente einem Herrscher unterwirft, bedarf es zum Erobern einer Militärpräsenz. Deren notwendige Größe ist abhängig von der Bevölkerungsgröße und muß auch eine ganze Runde lang überzeugen.

Die gesKK (inklusive Boni/Mali) der Erobererarmee muß mindestens ein Zehntel der BE des Gebietes betragen und zwar sowohl vor der Einheitenbewegung, als auch danach.

Also: $gesKK \geq \frac{BE}{10}$ (es wird mathematisch gerundet)

Dabei ist es irrelevant, ob es sich um die selben Einheiten handelt. Man kann also vorhandene Einheiten abziehen und dafür andere nachziehen.

Beispiel: In einem Gebiet mit 55 BE hat ein Volk 2Mil, 2 Fuss einer gesKK von 6, also gerade ausreichend für eine Eroberung. Die 2 Mil marschieren in der selben Runde noch weiter. Dafür rückt 1 Bog aus einer anderen Richtung nach. Wenn nichts anderweitig schief geht (z.B. Kämpfe), ist das Gebiet also erobert (nach der Bewegung: 2 Fuss, 1 Bog, also gesKK=6).

Versuchen mehrere Völker ein Gebiet zu erobern, erobert dasjenige Volk das Gebiet, das doppelt soviel gesKK aufweisen kann, wie alle anderen Eroberer. Kann diese Bedingung kein Volk erfüllen, bleibt das Gebiet herrenlos.

Findet im betreffenden Gebiet in der selben Runde ein Kampf statt, der länger als eine Kampfrunde andauert, schlagen dort ebenso alle Eroberungen fehl.

Will man in der selben Runde erobern und plündern, muß man im Eroberungsbefehl festlegen wie viel KK man für die Eroberung bereitstellt. Die restliche KK plündert dann.

Eine Gebietseroberung kann mit EROBERN (35) befohlen werden.

5.6 Plündern

Durch Plünderung kann man kurzfristig zusätzliche PE aus einem Gebiet herausholen, schadet dabei aber durch Tötung und Vertreibung der Bevölkerung. Zum Plündern braucht man militärische Einheiten und das Gebiet muß ein eigenes oder herrenlos sein und es darf kein Kampf stattgefunden haben, der länger als eine Kampfrunde gedauert hat.

Pro KK, die vor und nach der Bewegungs- und Kampfphase im Gebiet sind, können 5 BE geplündert werden. Plündern mehrere Völker in einem Gebiet mit mehr $KK * 5$ als BE vorhanden, werden die BE gewichtet nach gesKK aufgeteilt.

Aus jeder geplünderten BE werden $(2W10 - Mali)/10$ PE gepreßt.

Mali: Wa -1, Su/Ge/Ei -2, Pal -1, Mau -2, Burg -3 (VA gilt nicht in eigenen Gebieten und nur die stärkste) Werte < 0 , werden auf 0 erhöht

Die Werte werden aufaddiert, um den Sied-Bonus erhöht (Dorf: +20%, HZ: +50%, KSta: +100%, GSta: +200%) und am Ende gerundet.

Jede geplünderte BE stirbt zu 10% oder flieht zu 30% in ein umliegendes Gebiet, soweit das möglich ist. Die Wahrscheinlichkeit für eines von beiden Ereignissen wird durch obige Mali verringert. Geflohene BE erwirtschaften in der Runde keine PE.

Wird innerhalb eines Jahres ein Gebiet erneut geplündert, fallen die 'Erträge' geringer aus. Der Schaden (Tod und Flucht) bleibt aber gleich. Je zeitlich näher die letzte Plünderung liegt, desto exponentiell geringer sind die Erträge, wobei der Zeitpunkt nur bekannt ist, wenn man selbst geplündert hat.

Will man innerhalb einer Runde plündern und erobern, muß man im Eroberungsbefehl den KK-Anteil für die Eroberung bestimmen. Die restliche verfügbare KK wird dann zum Plündern eingesetzt.

Geplündert wird mit dem Befehl PLÜNDERN (39).

Beispiel: Ein Armee mit gesKK 4 steht in einem herrenlosen Ge (23 BE, HZ, Mau) und bekommt einen Plünderungsbefehl. Angenommen, es gab keinen störenden Kampf.

Es werden nun 20 BE geplündert, wovon jede $(2W10-4) / 10$ PE einbringt, im Schnitt also 0,7 PE, was in der Summe 14 PE entspricht, die durch das HZ zu endgültigen 21 PE werden.

Jede der 20 BE stirbt dabei zu 8% oder flieht zu 28 %.

Erobern würde hier wahrscheinlich mehr bringen, da die BE durch Gelände und VA gut geschützt sind. Aber manchmal spielen auch andere Faktoren eine Rolle.

6 [Magie]

7 Spionage

Jedes Reich verfügt über eine Reihe von Spiongruppen, deren Anzahl im Reichsspionpool angezeigt wird. Zu Beginn sind dies 10, mit der Grundeigenschaft 1 bei Spio 20 und mit 2 bei Spio 30. Mit der Zeit kommen auch weitere neue Spione in den Pool.

Ein Teil dieser Pool-Spione (durchschnittlich 50%) verteilt sich jede Runde auf die eigenen Gebiete, wobei solche mit größeren Sied und bereits weniger vorhandenen Spionen bevorzugt werden. Dort bleiben sie so lange, bis sie einen Auftrag erhalten.

Die Zahl der Spione in den Feldern und im Pool kann in der Auswertung nachgesehen werden.

Diese Spione können nun in den Gebieten beauftragt werden, Informationen über fremde Gebiete zu beschaffen oder in eigenen Gebieten zu versuchen fremde Spione zu behindern.

Bei Erfolg oder Mißerfolg ohne Aufgriff wandern die Spione in den Spionpool zurück, um sich von da aus neu auf die Felder zu verteilen.

7.1 Spionageauftrag

Die Spione bekommen einen **Auftrag**, ein **Budget** und ein **Ziel**, welches über Richtungen definiert wird. Spionageaufträge sind einmalig. Will man jede Runde die gleiche Information, muß man auch jede Runde den Befehl neu geben, ggf. aber aus einem anderen Feld heraus, wenn im selben keine Spione mehr vorhanden sind.

Damit ist der max. Radius für die Spionageaktivität eingeschränkt.

Die **Reichweite** der Spione ist auf 2 Felder beschränkt (mit Geig Spio 1: 4 Felder, Spio 2: 6 Felder). Darunter dürfen sich pro Punkt Geig Schiffe ein Seefeld + ein weiteres befinden.

Jedes Gebiet hat eine **Antispionage** (AS). Dabei hat ein Gebiet einen Grundwert, der negativ von der Sied abhängt: $Grund - AS = (6 - Sied) \cdot 0,3$

Zudem kann man mittels Antispionen die AS erhöhen (s. Aufträge).

Die Spione selbst haben **Spionpunkte** (SP), welche von der Auftragsart, dem Budget und der Grundeigenschaft Spionage abhängen.

Das **Budget** muß mindestens 10 PE betragen, wofür man einen SP bekommt. Jeder weiterer SP kostet kumulativ sein Vielfaches von 10 PE mehr, also der zweite 20, der dritte 30 PE usw.. 2 SP kosten also 30 PE, 3 SP 60 PE usw.. Es werden aber keine PE verschenkt, sondern anteilig in Bruchteile von SP verwandelt.

Zudem bekommt man mit GEig Spio1 +1SP und mit Spio2 +2 SP.

Außerdem kostet jedes Feld Entfernung 1 PE Bewegungskosten.

Der **Erfolg** eines Auftrages wird wie folgt ermittelt:

$(1 - (1 - \beta)^{SP}) \cdot 100$ bildet die Erfolgsgrenze, β (Basis) = 0,3 (für AS identisch)

Darauf werden 2 W100-Würfe für SP und AS gemacht.

Die Differenz aus beiden beeinflusst nun prozentual negativ die basis des 2. Wurfs.

Beispiel: SP=2, AS=3;
 1.Wurf ergibt bei SP 34 $\Rightarrow (1 - (1 - 0,3)^2) \cdot 100 = 51 - 34 = 17 \Rightarrow$ die Basis β des 2.AS-Wurfs wird um 17% verringert, ist also 0,249
 1.Wurf ergibt bei AS 87 $\Rightarrow (1 - (1 - 0,3)^3) \cdot 100 = 66 - 87 = -21 \Rightarrow$ die Basis β des 2.SP-Wurfs wird um 21% erhöht, ist also 0,363

Die beiden 2.Würfe entscheiden nun endgültig über den Erfolg (die Formel bleibt gleich, nur die basis ist modifiziert):

Nun gibt es 4 Fälle:

- SP gelingt und AS mißlingt: Auftraggeber erhält Infos.
- SP gelingt und AS gelingt: Auftraggeber erhält Infos, Opfer erfährt aber davon.
- SP mißlingt und AS mißlingt: keine Informationen, kein Verdacht.
- SP mißlingt und AS gelingt: keine Informationen, Opfer erfährt davon (evtl. auch Art, Herkunft) und Spione werden evtl. gefaßt
 Wann genau das 'evtl.' eintritt hängt von den Differenzen der 2.Würfe ab und wird ggf. nochmal ausgewürfelt. Denkbar sind auch verschiedene Kombinationen, also nicht chronologisch.

Der letzte Punkt ist noch in der Ausarbeitung. Momentan werden die feindlichen Spione einfach nur gekillt.

Beispiel: Ergebnisse von oben:
 SP: $(1 - (1 - 0,363)^2) \cdot 100 = 59$
 AS: $(1 - (1 - 0,249)^3) \cdot 100 = 58$
 Die Chancen stehen für beide also ungefähr gleich, zu 59% bekommt der Auftraggeber seine Informationen und zu 58% erfährt das Opfer davon.

Wurden die Spione aufgegriffen, sind sie tot, ansonsten kehren sie in die Heimat resp. den Reichsspionepool zurück.

Hatten die Spione keinen Erfolg, konnten also keine Informationen beschaffen, muß nur die Hälfte des Budgets gezahlt werden.

Spionage kann man mit dem Befehl SPIONAGE (40) befehlen.

7.2 Auftragsarten

Zunächst gibt es nur 3 Auftragsarten:

- k : Kartieren - Das Zielfeld und alle Umfelder werden kartiert, d.h. sie kommen in die Karte bzw. die "Gesehenkategorie". Das können auch Seefelder sein. (+ 1SP)
- e : Einheiten - Das Zielfeld wird angezeigt, als wenn es ein eigenes wäre. Man sieht also alle fremde Einh, Schi, Geb, BE und Sied (- 1SP)
- a : Antispionage - Die Antispionage des Feldes wird um die SP erhöht.

Geplant ist die Trennung von e in eine reine Militärspionage und eine reine Wirtschaftsspionage.

8 [Erforschung]

9 Diplomatie

Die Diplomatie ist ein wesentlicher Bestandteil des Spieles.

Von bekannte Völkern (s. unten) ist auch die Emailadresse bekannt. Auf diesem Wege kann dann diplomatischer Schriftverkehr geführt werden.

Einzige Regeln sind dabei:

- JORLÚNDS KRIEGER ist ein Spiel. Geschehnisse im Spiel sollten also nicht auf das reale Leben übertragen werden. Zwar werden sich der ein oder andere Spieler kennen und sich aus diesem Grund verbünden. Das ist allzu naheliegend aber Eure Feinde auf JORLGARD sind auch Menschen in unserer realen Gesellschaft. Das sollte immer berücksichtigt werden.
- JORLÚNDS KRIEGER ist auch ein Rollenspiel. Die diplomatischen Schreiben sollten daher im rollenspielerischen Stil verfaßt werden, allein um die Welt lebendig zu machen.

Spieltechnisch hilft der **diplomatische Status** aufeinander einzugehen.

Es gibt 4 diplomatische Stati: 'unbekannt', 'neutral', 'befreundet' und 'befeindet'.

Unbekannt sind alle Völker, die man noch nicht 'zu Gesicht' bekommen hat, neutral sind zunächst alle bekannten und befreundet oder befeindet ist ein bekanntes Volk, wenn es zu dem erklärt wurde. Die Stati sind dabei immer einseitig festgelegt, d.h. wenn VolkA VolkB zum Freund erklärt, heißt das noch lange nicht, daß VolkB auch VolkA zum Freund erklärt hat. Stattdessen kann VolkB sogar VolkA zum Feind erklären.

Neue Völker lernt man kennen, wenn man sie erstmalig trifft. Das kann heißen, daß man die Gebiete des fremden Volkes mit eigenen Einh in einem Nachbarfeld erspäht, Einh/Schiffe des fremden Volkes das eigene Reich betreten oder eigene Einh/Schiffe auf fremde Einh/Schiffe treffen (wo auch immer).

Alle bekannten Völker werden in der Auswertung in einer Volkstabelle mit Volksart, Volks-, Reichs- und Herrschernamen sowie Emailadresse aufgeführt. Ist das Volk nicht mehr auf Jorlgard existent, wird es auch aus der Volkstabelle entfernt.

Der weiterführende diplomatische Status kann mit den Befehlen FREUND (36), FEIND (35) und NEUTRAL (38) verändert werden.

Explizite Folgen hat der diplomatische Status, wenn sich Einh zweier Völker in einem Feld befinden:

- Sobald eines der beiden Völker, den anderen zum Feind erklärt hat, kämpfen die Einh gegeneinander.
- Solange keines der beiden Völker den anderen zum Feind erklärt hat, bleiben sie friedlich nebeneinander und blocken sich nur ggf. (siehe 4.6.2 Binden/Blocken), werden sich aber auch nicht gegen einen dritten Volk unterstützen, solange nicht
- sich beide Völker als Freund erklärt haben, oder beide mit dem dritten Volk befeindet sind.

Zudem kann in anderen Bereichen eine Freundschaft notwendig sein (z.B. bei fremder Hafenbenutzung oder Flucht).

10 Befehle und Auswertung

10.1 Allgemeine Syntaxvorgaben

Der Befehlsblock eines Volkes wird mit dem Befehl BEFEHLE (33) eingeleitet und schließt mit dem Befehl ENDE (35) ab. Dazwischen reihen sich die einzelnen Befehle zeilenweise und sortiert nach Gebieten auf.

Ein Befehl besteht immer aus dem Befehlsnamen und gegebenenfalls aus ein oder mehreren Parametern. Die Parameter können z.B. Namen, Koordinaten, Abkürzungen, Richtungen, eine Anzahl oder ähnliches sein. Die einzelnen Parameter werden durch Leerzeichen von einander getrennt.

Der Befehlsname muß nur in den ersten 3 Buchstaben übereinstimmen, um erkannt zu werden. BEFEHLE und ENDE müssen jedoch genau so geschrieben werden, wobei Kleinschreibung möglich ist.

Pro Zeile darf nur ein Befehl geschrieben werden.

Groß- und Kleinschreibung sind nur innerhalb von Namen relevant. Umlaute können auch als 'ae', 'oe', 'ue' und 'ß' als 'ss' geschrieben werden.

Ist bei den Parametern von <Einheiten> die Rede, können an dieser Stelle mehrere Einheitentypen verwendet werden. Die Anzahl wird mit Leerzeichen abgetrennt vorangestellt. Handelt es sich nur um eine Einh, kann die Anzahl auch weggelassen werden.

```
MARSCH 2 Fuss 3 Bog Mil NO NW
BELAD "Meine Koggen" Reit 2 Krie
```

Namen, die aus mehreren Worten bestehen, müssen entweder mit Tilden (~) verbunden werden oder in Anführungszeichen gesetzt werden.

```
Beispielname~bestehend~aus~vielen~Worten
"Es geht aber auch so"
```

Bei sehr langen Zeilen, z.B. bei Beschreibungen, sollte die Zeile kontrolliert umgebrochen werden, da das es sonst das Mailprogramm tut, was zu abgeschnittenen Befehlen führt. Die macht man, in dem man an das Ende der oberen Zeile ein Backslash '\ ' setzt und in der nächsten Zeile weiterschreibt.

```
BESCHREIBUNG GEBIET "Die goldenen Wiesen von Pourad wurden \
nur allzu oft von Orcs beschmutzt. Doch die Reiter der\
  Sevárind waren stets zur Stelle und haben sie wi\
eder vertrieben."
```

Kommentare, also nicht befehlsrelevante Bemerkungen werden immer mit einem Semikolon ';' eingeleitet, was dann für die restliche Zeile gilt. Ein längerer Kommentar muß also in jeder Zeile neu mit einem ';' begonnen werden. Diese Art von Kommentaren wird vom JK-Programm ignoriert.

```
RÜST 2 Mil ; hier werden 2 Mil gerüstet
;und hier machen wir auch noch einen blöden Kommentar
```

Außerdem kann man noch persistente Kommentare machen, also solche, die in der nächsten Woche wieder in der Zugvorlage stehen. Diese müssen mit zwei Schrägstrichen und einem Leerzeichen '// ' eingeleitet werden. Weg bekommt man die Kommentare ganz einfach, in dem man sie beim nächsten

mal löscht.

```
// Unbedingt Pal bauen
```

Zunächst können solche Kommentare nur in Landgebieten gemacht werden und sie tauchen in der nächsten Woche nur wieder auf, wenn man diese besitzt oder dort Einh/Schiffe hat.

10.2 Liste der Befehle

Wird noch ergänzt.

10.3 Die Befehle

Syntaktisches zum dem Aufbau der folgenden Liste:

- Die Befehlsnamen sind hier alphabetisch sortiert erklärend aufgelistet.
- Die darauf folgenden Parameter sind hier in <spitze Klammern> gefaßt und mit einem Hilfsnamen versehen, die dann darunter einzelnen erklärt werden.
- Sind sie zudem noch in [eckige Klammern] eingefaßt, sind sie optional, sind also nicht zwingend notwendig.
- Durch Kommata getrennte Variablen in {geschweiften Klammern} stellen immer eine Auswahl möglicher Einträge dar.
- Es folgen ein oder mehre Beispiele und die Referenz zu den erwähnenden Kapiteln.
- Befehle, denen der Befehl GEBIET (36) vorangestellt sein muß, um sie genau zuordnen zu können, sind mit einem (G) gekennzeichnet.

AUFLÖSEN

```
AUFLÖSEN <Menge> <Einheit> (G)
```

Mit AUFLÖSEN kann im entsprechenden Gebiet eine bestimmte Anzahl eines Landeinheitentyps aufgelöst werden.

Menge - die der Einheiten (Achtung: auch wenn nur eine Einheit aufgelöst werden soll, muß hier eine 1 stehen!)

Einheit - Die Abkürzung der entsprechenden Einheit

```
AUFLÖSEN 2 MiL
```

Referenz: 4.2 Landeinheiten

BAU

BAU <Gebäudetyp> (G)

Mit BAU kann im entsprechenden Gebiet ein Gebäude gebaut werden.

Gebäudetyp - Abkürzung des Gebäudes, das gebaut werden soll.

```
BAU Pa1
BAU BoPl
```

Referenz: 4.4 Gebäude

BEFEHLE

BEFEHLE <Volksabkürzung> <Passwort>

Mit BEFEHLE wird ein Befehlsblock eingeleitet.

Volksabkürzung - ist die eigene Volksabkürzung

Passwort - das eigene Passwort

```
BEFEHLE BOR meinPWistgeheim
```

BELAD

BELAD <Schiffsname> <Einheiten> [<Volk>]

Mit BELAD können Einheiten auf ein Schiff geladen werden. Schiff und Einheiten müssen dafür im selben Feld sein. BELAD ist kein Gebietsbefehl, da mit Hilfe des Schiffsnamen das Feld genau identifiziert werden kann.

Schiffsname - der Name des Schiffes, auf welches die Einheit geladen werden soll

Einheiten - Anzahl und Abkürzungen der Einheiten, die geladen werden sollen

Volk - Will man Einh eines befreundeten Volks verladen, muß dessen Einheitenabk. noch angehängt werden. Sollen Einh verschiedener Völker auf eine Schiff geladen werden, muß für jedes Volk ein eigener Befehl gegeben werden.

Die Einheiten werden von links nach rechts verladen. Treten Fehler (z.B. Überladung) auf, wird jedoch nicht abgebrochen, sondern versucht die anderen Einh zu laden.

```
BELAD Seemöve 2 Fuss
BELAD Jolle Mil SEV
```

Referenz: 4.3 Schiffe

BESCHREIBUNG

BESCHREIBUNG EINH <Einhtyp> <Text>
 BESCHREIBUNG GEBIET <Text> (G)
 BESCHREIBUNG VOLK <Text>

Mit BESCHREIBUNG kann ein Einheitentyp, ein Gebiet oder das Volk eine Beschreibung erhalten.

Text - Der Text kann max. 500 Zeichen lang sein und muß in Anführungszeichen gesetzt oder die Leerzeichen durch ~ ersetzt werden.

Einhtyp - Ist ein eigener Einheitentyp, der beschrieben werden soll.

```
BESCHREIBUNG EINH Mil "Dies sind einfache Bauern."
BESCHREIBUNG GEBIET "Die Bucht ist reich an Fisch. So kann auch \
der ärmste Landstreicher im Land satt werden."
BESCHREIBUNG VOLK "Die Efotias sind gesetzte, dunkelhäutige \
Wesen mit kleinen Flügeln. Fliegen können sie damit jedoch\
nicht."
```

Referenz: 4.1 Einheitenarten, 3.1 Gebiete, 2.2 Die Völker

CCEMAIL

CCEMAIL <Emailadresse/aus>

Mit CCEMAIL kann man eine zweite Emailadresse setzen, an die Auswertung etc. ebenfalls verschickt werden. Die Adresse ist nicht öffentlich.

Emailadresse - ist die neue Emailadresse, die höchstens aus 50 Zeichen bestehen darf
 aus - wird statt einer Adresse der Parameter 'aus' benutzt, wird eine bestehende Kopieadresse gelöscht.

```
CCEMAIL urlaubskoenig@spamsrv.de
CCEMAIL aus
```

EINZELMARSCH

EINZELMARSCH <Einheiten> <Richtung_1> [... <Richtung_n>] (G)

Mit EINZELMARSCH können Einheiten Bewegungsbefehle erhalten. Im Gegensatz zu MARSCH ziehen sie aber nicht als Gruppe, sondern einzeln, was dazu führt, daß im Falle einer Blocksituation die nicht geblockten Einh weitermarschieren.

Einheiten - Anzahl und Abkürzungen der entsprechenden Einheiten

Richtung - eine der folgenden Abkürzungen: {NO, O, SO, SW, W, NW}, wobei:
 NO: Nordosten, O: Osten, SO: Südosten, SW: Südwesten, W: Westen, NW: Nordwesten

```
EINZELMARSCH 3 Fuss 2 Bog O NO
EINZELMARSCH 2 Späh Reit NW W W
```

Referenz: 4.6.1 Landbewegung

EMAIL

EMAIL <Emailadresse>

Mit EMAIL kann die Emailadresse, an die Auswertung, Rundbriefe etc. verschickt werden, geändert werden.

Emailadresse - ist die neue Emailadresse, die höchstens aus 50 Zeichen bestehen darf

```
EMAIL koenig@spamsrv.de
```

ENDE

ENDE

Mit ENDE wird ein Befehlsblock abgeschlossen.

EROBERN

EROBERN [<KK Wert>] (G)

Mit EROBERN wird im entsprechenden Gebiet der Befehl an die Einheiten zum Erobern gegeben.

KK Wert - damit kann eine KK-Zahl bestimmt werden, die zum Erobern bereitgestellt werden soll, wenn gleichzeitig geplündert werden soll.

```
EROBERN  
EROBERN 9
```

Referenz: 5.5 Erobern von Gebieten

FEIND

FEIND <Volksabkürzung>

Mit FEIND kann ein anderes Volk als Feind ausgerufen werden. Der aktuelle Status spielt dabei keine Rolle.

Volksabkürzung - ist die des Volkes, das als Feind ausgerufen werden soll

```
FEIND BOR
```

Referenz: 9 Diplomatie

FLUCHT

FLUCHT REICH <Fluchtwert>
 FLUCHT GEBIET <Fluchtwert> (**G**)

Mit FLUCHT kann ein neuer Fluchtwert festgelegt werden. Mit REICH wird dieser global bestimmt und mit GEBIET wird dieser globale Wert für eine Runde in diesem Gebiet überschrieben.

Fluchtwert - eine ganze Zahl

```
FLUCHT REICH 120
FLUCHT GEBIET 50
```

Referenz: 5.2.3 Flucht

FREUND

FREUND <Volksabkürzung>

Mit FREUND kann ein anderes Volk als Freund ausgerufen werden. Der aktuelle Status spielt dabei keine Rolle.

Volksabkürzung - ist die des Volkes, welches zum Freund erklärt werden soll

```
FREUND BOR
```

Referenz: 9 Diplomatie

GEBIET

GEBIET <x> <y>

Mit GEBIET werden alle Gebietsbefehle (G) eingeleitet, also Befehle, die in einem bestimmten Gebiet ausgeführt werden müssen.

Am Ende der Auswertung befindet sich eine Vorlage mit allen GEBIET-Befehlen der Gebiete, in denen G-Befehle ausgeführt werden können, also eigene Gebiete und Gebiete in denen eigene Armeen und Schiffe stationiert sind.

Es gibt jedoch einige Ausnahmen, bei denen die Ergänzung eines GEBIET-Befehls notwendig ist. Z.B. FLUCHT GEBIET in einem Einmarschfeld.

x y - die Koordinaten des Gebietes

```
GEBIET 0 0
;Gebietsbefehle z.B.:
RÜST 2 Fuss
Bau Pal
GEBIET 1 -1
; ... usw.
```

HERRENLOS

HERRENLOS (G)

Mit HERRENLOS kann ein Gebiet aufgegeben werden. Es wird dann herrenlos.

```
HERRENLOS
```

Referenz: 3.1 Gebiete

KURS

KURS <Schiffsname> <Richtung_1> [... <Richtung_n>]

Mit KURS kann ein Schiff Bewegungsbefehle erhalten. KURS ist kein Gebietsbefehl, da mit Hilfe des Schiffsnamen das Feld genau identifiziert werden kann.

Schiffsname - der Name des Schiffes, welches Befehle erhalten soll

Richtung - eine der folgenden Abkürzungen: {NO, O, SO, SW, W, NW}, wobei:

NO: Nordosten, O: Osten, SO: Südosten, SW: Südwesten, W: Westen, NW: Nordwesten

```
KURS Jolle O O SO
KURS Krähe NW W W SW
```

Referenz: 4.6.3 Seebewegung

MARSCH

MARSCH <Einheiten> <Richtung_1> [... <Richtung_n>] (G)

Mit MARSCH können Einheiten Bewegungsbefehle erhalten. Einheiten, die innerhalb eines MARSCH-Befehls erwähnt werden, marschieren nur zusammen. Wenn sie geblockt werden, bleiben sie alle stehen. Hingegen mit EINZELMARSCH ziehen so viele Einh weiter, wie nicht geblockt werden.

Einheiten - Anzahl und Abkürzungen der entsprechenden Einheiten

Richtung - eine der folgenden Abkürzungen: {NO, O, SO, SW, W, NW}, wobei:

NO: Nordosten, O: Osten, SO: Südosten, SW: Südwesten, W: Westen, NW: Nordwesten

```
MARSCH Mil NW
MARSCH 3 Fuss 2 Bog O NO
MARSCH 2 Späh Reit NW W W
```

Referenz: 4.6.1 Landbewegung

NAME

NAME GEBIET <Name> (G)
 NAME REICH <Name>
 NAME SCHIFF <alter Name> <neuer Name>

Mit NAME kann ein Gebiet, das Reich oder ein Schiff umbenannt werden.

Name - ist der neue Name, bestehend aus einem Wort, in Anführungszeichen oder durch '~' getrennt. Darf maximal 50 Zeichen lang sein, bei Schiffen nur 20.

Ist bei einem Schiff der neue Name bereits vorhanden, behält das Schiff den alten Namen.

```
NAME GEBIET "Ebene von Sornur"
NAME REICH Echsenrepublik~Quarntonien
NAME SCHIFF Tri6 Seeadler
```

Referenz: 3.1 Gebiete, 2.2 Die Völker, 4.3 Schiffe

NEUTRAL

NEUTRAL <Volksabkürzung>

Mit NEUTRAL kann ein anderes Volk als neutral ausgerufen werden. Der aktuelle Status spielt dabei keine Rolle.

Volksabkürzung - ist die des Volkes, das als neutral ausgerufen werden soll

```
NEUTRAL BOR
```

Referenz: 9 Diplomatie

OPTION

OPTION <Option> <Kennung>

Mit OPTION können verschiedene Möglichkeiten in der Auswertung festgelegt werden.

Option - Folgende Optionen sind möglich:

- CR - Legt fest, ob man die cr-Datei in der Auswertung enthalten sein soll. (Kennung: 0: nein, 1: ja)
- PNG - Legt fest, ob eine png-Karte erzeugt werden soll und in die html-Datei eingebunden werden soll. (Kennung: 0: nein, 1: ja)
- ZUGVORLAGE - Legt fest, ob die Zugvorlage in die html-Datei eingebunden werden soll oder in eine extra txt-Datei geschrieben werden soll. (Kennung: 0: html, 1: txt, 2, beides)

- ZVDETAILS - Bestimmt den Umfang der Details in der Zugvorlage. (Kennung: 0: keine Details, 1: nur eigene Einh und Schiffe, 2: viele Details)
- BERICHTE - Legt die Zuordnung von gebietsspezifischen Berichten fest. (Kennung: 0: alle Berichte erscheinen bei den allgemeinen Berichten, 1: Gebietsberichte erscheinen bei den Gebietsdetails, 2: beides) (*1 funktioniert noch nicht*)

```
OPTION CR 0
OPTION ZUGVORLAGE 2
```

Referenz: 1.3.2 Auswertung

PASSWORT

```
PASSWORT <Passwort>
```

Mit PASSWORT kann das Passwort geändert werden.

Passwort - das neue Passwort. Darf maximal 50 Zeichen lang sein. Groß- und Kleinbuchstaben werden berücksichtigt.

```
PASSWORT gehtNIEMANDENwasAN
```

PLÜNDERN

```
PLÜNDERN (G)
```

Mit PLÜNDERN wird im entsprechenden Gebiet der Befehl an die Einheiten zum Plündern gegeben.

```
PLÜNDERN
```

Referenz: 5.6 Plündern

RÜST

```
RÜST <Menge> <Einheit> (G)
```

Mit RÜST kann im entsprechenden Gebiet eine festgesetzte Menge eines Landeinheitentyps gerüstet werden.

Menge - die der Einheiten (Achtung: auch wenn nur eine Einheit gerüstet werden soll, muß hier eine 1 stehen!)

Einheit - Die Abkürzung der entsprechenden Einheit

```
RÜST 7 Fuss
RÜST 1 Mil
```

Referenz: 4.2 Landeinheiten

SCHIFFBAU

SCHIFFBAU <Schiffstyp> [<Schiffsname>] (G)

Mit SCHIFFBAU kann im entsprechenden Gebiet ein einzelnes Schiff gebaut werden.

Schiffstyp - die Abkürzung des gewünschten Schiffstyp

Schiffsname - Ein selbstgewählter Schiffsname, der aus einem Wort bestehen muß und höchstens 20 Zeichen lang sein darf. Wird er weggelassen, wird ein Standardname generiert. Ist der Schiffsname bereits vorhanden, wird vom Programm ein Hilfsname generiert.

```
SCHIFFBAU Boo Jolle
SCHIFFBAU Kogg "Albatros von Bílragin"
```

Referenz: 4.3 Schiffe

SIEDBAU

SIEDBAU (G)

Mit SIEDBAU kann im entsprechenden Gebiet die Siedlungsstruktur erweitert werden.

```
SIEDBAU
```

Referenz: 3.3 Siedlungsstruktur

SPIONAGE

SPIONAGE <Auftrag> <Budget> <Richtung_1> [... <Richtung_n>] (G)

Mit SPIONAGE können Spione beauftragt werden.

Auftrag - die Auftragsart, derzeit sind möglich: k (Kartieren), e (Einheiten), a (Antispionage)

Budget - die PE, die den Spionen zur Verfügung gestellt wird, mindestens 10

Richtung - eine der folgenden Abkürzungen: {NO, O, SO, SW, W, NW, H}, wobei: NO: Nordosten, O: Osten, SO: Südosten, SW: Südwesten, W: Westen, NW: Nordwesten, H: Halt (es muß mindestens eine Richtung angegeben werden, auch bei a)

```
SPIONAGE k 10 SO O O SO
SPIONAGE a 45 H
```

Referenz: 7.1 Spionageauftrag

VERSENKEN

VERSENKEN <Schiffsname>

Mit VERSENKEN kann man ein Schiff aufgeben.

Schiffsname - das Schiff, das versenkt werden soll

VERSENKEN Korallensegler

Referenz: 4.3 Schiffe

ZERSTÖREN

ZERSTÖREN <Gebäudetyp> (G)

Mit ZERSTÖREN kann im entsprechenden Gebiet ein Gebäude abreißen.

Gebäudetyp - Abkürzung des Gebäudes, das zerstört werden soll

ZERSTÖREN Kase

Referenz: 4.4 Gebäude

10.4 Beispiel für einen Befehlsblock

```
BEFEHLE BOR Hello749112world

NAME REICH Königreich~der~Boraner

OPTION ZVDETAILS 2
EMAIL boran@spamsrv.de
PASSWORT DasIstMeinNeuesPW

FREUND GUM
FEIND OGU

FLUCHT REICH 150

GEBIET 0 0 ; Borastadt

    MARSCH 2 Fuss 3 Reit 5 Mil NW
    EROBERN

    RÜST 2 Mil
    BAU Pal

// nächste Woche Haf bauen

GEBIET 1 0 ; Beltîrònturís

    NAME GEBIET "Strand von Beltîr"
    BESCHREIBUNG GEBIET "Es duftet hier wunderbar nach Fischen \
und Seetang."

    BELAD Seemöve 2 Fuss
    KURS Seemöve W W W NW

    MARSCH Reit NO O O

    SIEDBAU

    SPIONAGE e 35 NW NW NO O

ENDE
```

10.5 Auswertungsreihenfolge

1. Namensänderung u.ä. (EMAIL, CCEMAIL, NAME, BESCHREIBUNG, PASSWORT, OPTION) außer NAME SCHIFF
2. Volksstati ändern, Flucht (FREUND, FEIND, NEUTRAL, FLUCHT)

3. PE-Einnahmen, VK-Abzug (entsprechend der Berechnung der Vorrunde)
4. Aufgeben von Einheiten (AUFLÖSEN, VERSENKEN, ZERSTÖREN)
5. Gebiete werden per Befehl herrenlos (HERRENLOS)
6. Eroberungsabsichten werden geprüft und gemerkt (EROBERN)
7. Plünderungsabsichten werden geprüft und gemerkt (PLÜNDERN)
8. Schiffe werden beladen (BELAD)
9. Schiffsbewegung (KURS)
10. Seekampf
11. Landbewegung (MARSCH)
12. Schiffe an Land werden entladen
13. Landkampf
14. Plünderungsabsichten werden erneut geprüft und ausgeführt
15. Eroberungsabsichten werden erneut geprüft und ausgeführt
16. BE wandern los
17. feindlich besetzte Gebiete werden herrenlos
18. beim Kampf geflüchtete Einh und Schiffe kommen an
19. Funktion von Siedlungen wird geprüft und Gebietslimit ermittelt
20. Rüsten und Schiffbau (RÜST, SCHIFFBAU)
21. Gebäudebau (BAU)
22. nat. BE-Wachstum, PE-Berechnung (für nächste Runde)
23. gewanderte BE kommen an
24. Siedlungen werden ausgebaut (SIEDBAU)
25. Schiffe werden umbenannt (NAME SCHIFF)
26. VK werden berechnet (für nächste Runde)
27. Spionageaktivitäten (SPIONAGE)