



1. Einleitung

1.1 Vorwort zur vierten Ausgabe

Lange Zeit wurde **Tagatha** nach dem Regelwerk der dritten Ausgabe gespielt.

Tuime hatte diese regelmäßig überarbeitet und angepasst. Damals schon wurde der geschichtliche Teil von Tagatha-Trebos ausgelagert und im ersten Teil von „Tractatus Phebosque Phyronii“, der offiziellen Chronik von Tagatha zur Verfügung gestellt. Ebenfalls hatte **Hyoo** bei der Anpassung der Regeln seine Finger im Spiel. Da er selbst Spieler **Tagathas** war, konnte er viele persönliche Erfahrungen mit einfließen lassen.

Als Götterbote **Hyoo** leitet er Pyhronia und Phebos seit dem (Spiel)-Jahr 111 als Nachfolger von **Tuime**. Als Zhangouce II führte er bis dahin das Reich Sicmeobee auf Phyronia und tötete die Chaosgöttin Slonga.

Doch jede Ära geht einmal zu Ende.
Und nach jedem Ende gibt es einen Neuanfang.

Mit einem neuen Regelwerk und einer neuen Welt übernimmt der Götterbote „**Sca**“ die Führung **Tagathas**. Mit Unterstützung eines Co-Spielleiters wird er in Zukunft Tagatha leiten.

Erneut erheben sich die Völker und führen Kriege mit Feder und Schwert.
Erneut wird Geschichte geschrieben.

Herzlich willkommen auf Tagatha – Tharanor!

Für Fragen sind hier im Regelwerk und in der Spielerzeitung „**Bote zu Tharanor**“ stets die Kontaktadressen und Telefon-/Faxnummern etc. angegeben.

Karlsruhe, Dezember 2006

Kontakt zur Spielleitung

Götterbote „Sca“

Stefan Graf
Rhode-Island-Allee 9
76146 Karlsruhe

Telefon: 0176 / 610 538 29
Fax:
Email: tagatha@scath.de



1.2 Allgemeine Informationen

Tagatha ist ein Briefspiel und soll den Geschichtsablauf auf einer Fantasy-Welt simulieren, als noch die Magie die Erde und ihre Völker beherrschte. Herrscher über die vielen menschlichen und nichtmenschlichen Völker sind die Spieler, die Spielleiter repräsentieren die Götter der Welt **Tagatha-Tharanor**. Man ist also Herrscher eines kleinen Reiches und muss versuchen, dieses gut durch die Wirren der Zeit zu bringen.

Ein Briefspiel ist ein Spiel, bei dem alle Spieler nach gleichen Regeln ihre Spielzüge planen und dann per Post an den Spielleiter übermitteln. Sind alle Spielzüge beim Spielleiter angekommen, so wertet der Spielleiter die Züge aus und sendet die Auswertungen an die Spieler zurück.

Tagatha leitet sich aus dem Brettspiel Armageddon ab und ist eine „relativ“ neue Ragnarök-Welt. **Tagatha** ist die Ebene der Menschen, Elfen, Zwerge, Gnome und anderen nichtmenschlichen Rassen.

Tagatha ermöglicht es dem Spieler, neue Reiche zu gründen und zu beherrschen, diese auszubauen und zu verlieren. Es stehen ihm eine Vielzahl bewaffneter Krieger und alles, was zur Ausrüstung von Heeren, Flotten, dem Bau und der Belagerung von Festungen benötigt wird, zur Verfügung; so auch ein Zauberer, dessen große Magie oft über den Ausgang der verbissensten Schlachten entscheidet. Weiterhin ist es möglich, ein Chaosreich zu spielen oder andere spezielle Reichsformen; fragt mal beim Spielleiter nach! Es gibt Menschen-, Elfen-, Gnomen- und Zwergenreiche, aber andere Rassen könnten ja noch unentdeckt sein...

Tagatha läuft in so genannten Wechseln ab. In einem solchen Wechsel nimmt der Spieler Erkundungen vor, kämpft gegen andere Reiche, treibt Handel, beteiligt sich an der Gestaltung der Zeitung, bringt eine eigene Zeitung heraus, geht auf Schatzsuche, entdeckt neue Reiche...

Tagatha's Schwerpunkt liegt in der Diplomatie. Ein wichtiger Punkt bei **Tagatha** sind die Briefe der einzelnen Herrscher untereinander. Die Spieler, die sich untereinander nicht kennen, schreiben Ihre Briefe als Herrscher ihrer Reiche unter deren Namen und Titel und schicken sie an den Spielleiter, der allein die bürgerlichen Namen aller Spieler kennt und die Briefe dann weiterleitet. Je hübscher und informativer sie sind, machen sie einen Hauptteil am Spielsaß aus. Dem Charakter des Spiels angepasst, sollten die Spieler bei der Gestaltung ihrer Briefe einen gewissen (altertümlichen) Sprachstil pflegen, sich einen Briefkopf zulegen und auch sonst alles tun, um der Fantasy-Welt Ausdruck zu verleihen.

Die Kosten von **Tagatha-Tharanor** belaufen sich im Vergleich zu den Vorgängern auf sagenhafte 1,- Euro pro Zug. Das ist auf die Tatsache zurückzuführen, dass die komplette Kommunikation zwischen Spielerleitung und Spieler von Briefen auf Emails umgestellt wurde. Das führt zu einer Vereinfachung für die Spielleiter und eben zu dieser Kostensenkung. Die Spielleiter müssen keine Briefe mehr zu Post bringen und Porto bezahlen und so müssen auch keine Kosten mehr an die Spieler weitergegeben werden.

An den Spieler werden jedoch auch gewissen Forderungen gestellt, die wir hier in aller Deutlichkeit aufzeigen wollen, um Enttäuschen und Ärger gleich vom Anfang an zu vermeiden.

Tagatha ist ein auf lange Zeit ausgelegtes Spiel, das nicht so sehr von schnellen Aktionen lebt, dafür aber seinen Reiz in der Ausgestaltung des eigenen Reiches, dem Kontakt mit anderen Herrschern, der Politik, den Intrigen und nicht zuletzt auch der Kriegsführung hat. Nicht zu vergessen ist natürlich die offizielle Zeitung, in der Beiträge aller Art abgedruckt werden. Im Laufe eines Wechsels entsteht schon einmal eine Leerlaufzeit, in der mancher Spieler nichts zu tun hat. Dies ist vor allem dann der Fall, wenn die SL alle Protokolle auswerten muss. Diese Zeit kann der Spieler aber nutzen, Briefe an andere Herrscher zu schreiben, eine eigene Zeitung herauszugeben oder auch nur seine nächsten Kriegszüge zu planen.

Anfangs ist es sicher schwer, sich in einem solchen Spiel zurechtzufinden. Man kennt nur wenige



Herrscher, kennt nicht deren Stärke im Verhältnis zur eigenen, weiß nicht, wem man vertrauen kann, kann mit Namen und Gerüchten nichts anfangen. Es dauert seine Zeit, bis man sich zurechtgefunden hat, in der Lage ist, die Spreu vom Weizen zu trennen, sich einen gewissen Stamm von Herrschern aufgebaut hat, denen man vertraut und auch bis man seine Gegner gefunden hat.

Zuerst kennt man nur sein eigenes Reich, vielleicht nur die eigenen Flotte und die scheinbar endlose Weiten des umliegenden Ozeans. Dann erkundet man Land, lernt andere Reiche und deren Herrscher kennen, trifft Gleichgesinnte...

Diese Anfangsschwierigkeiten sind den Spielleitern bekannt, sie können und sollen jedoch nicht völlig abgebaut werden, wenn der Spielleiter nicht einige Geheimnisse anderer Spieler verraten will.

Der Spieler selbst ist gefordert, seiner Ungewissheit ein Ende zu bereiten. Eigeninitiative ist gefordert, sonst läuft das Spiel an einem vorbei. Ein Herrscher, der nur alle drei Wechsel einen an ihn gerichteten Brief beantwortet, wird niemals den richtigen Einstieg ins Spielgeschehen finden. Für ihn wird **Tagatha** langweilig sein und bleiben. Wer jedoch aktiv wird, andere Herrscher anschreibt und Bündnisse schließt, Briefe beantwortet, wer Fragen stellt, Gerüchte veröffentlicht oder Antworten gibt, der wird Antworten erhalten, Antworten auf das Rätsel des Spiels, auf Fragen über andere Herrscher und Bündnisse, Antworten über die Geschichte, über Freunde und Feinde; er wird hineinwachsen in das Spiel und durch sein Tun zur Weiterentwicklung der Geschichte **Tagatha's** beitragen.

Wir wollen mit dem vorher Gesagten keinem Interessenten die Lust nehmen oder ihn abschrecken. Selbst bei reger Beteiligung am Spiel bleibt jedem Spieler noch genügend Zeit, sich mit anderem zu beschäftigen. Wir wollen nur schon von Anfang an auf diese Schwierigkeiten hinweisen. Jeder Spieler sollte sich selbst befragen, ob er bereit ist, über längere Zeit (nach Möglichkeit jahrelang) hinweg regelmäßig Briefe zu schreiben und Protokolle anzufertigen.

Ein Spieler, der sich intensiv mit Tagatha beschäftigt, wird nicht enttäuscht werden, er wird einfach nicht mehr aufhören wollen.

Tagatha wird immer noch handausgewertet! Das bedeutet, dass nicht einem Computer sklavisch Befehle übermittelt werden, sondern einem Spielleiter seine Aktionen mitteilt. Daraus ergibt sich ein flexibler Handlungsspielraum für Situationen, die nicht eindeutig durch mathematische regeln erfassbar sind. Eigene Ideen können in Form der "Sonderwaffen" in das Spiel eingebracht werden. Letztlich hat **Tagatha** für die Fans von Rollenspielen noch eine Heldengruppenerweiterung: Hier zieht man mit einer kleinen Gruppe durch die von den Spielern erschaffene Welt **Tagathas** und kann Abenteuer der fantastischen Art erleben.

Zu den Besten Zeiten **Tagathas** haben ca. 50 Spieler die Welt bevölkert.

WICHTIGE INFO:

Es gibt zu diesem Regelwerk zahlreiche Ergänzungsdokumente. Sollten gleiche oder ähnliche Regeln sowohl hier wie auch in den Ergänzungsdokumenten erklärt werden, so sind immer die Regeln aus den Ergänzungen gültig und nicht die des Regelwerkes!!!!

Es ist immer die höchste Version eines Ergänzungsdokumentes bzw. des Regelwerkes gültig! Welches die aktuellen Versionen sind, kann man unter www.tagatha.de nachschauen.



2. Grundzüge des Spiels

2.1 Die Welt Tagatha

Tagatha läuft nun schon seit über 15 Jahren. **Tagatha-Trebo**s war der alte Name für die Welt oder Spielebene, auf der die Spieler sich als Herrscher verschiedener Völker tummeln.

Nun entsteht eine neue Welt, genannt **Tharanor**.

Diese Welt ist noch komplett unerforscht und es gibt keinerlei Informationen über die Völker dieser Welt.

2.2 Die Zeitrechnung

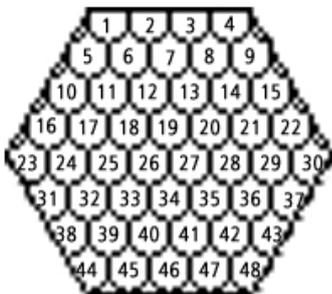
Die genaue Zeitrechnung wird in dem Ergänzungsdokument (kurz: ED) mit dem Namen "Zeitrechnung" erklärt.

Die alte Zeitrechnung (nBvS – nach **B**ezwingen **v**on **S**longa) wird komplett abgelöst von einer neuen Zeitrechnung. Diese beginnt mit dem Mond der Wende und startet die Zeit nH (nach **H**yoo).

2.3 Das Koordinatensystem

Ganz **Tagatha-Tharanor** ist in Großfelder eingeteilt, welche man auch Provinzen nennt. Die Großfelder sind von Nordwesten nach Südosten und von Nord nach Süd durchgehend nummeriert. Vom Spielleiter bekommt man die Koordinaten seiner Hauptstadt mitgeteilt.

Weiterhin ist jedes Großfeld noch in 48 Kleinfelder unterteilt, die man auch Landstriche nennt. Die Abbildung zeigt das Koordinatensystem, wie sich ein Großfeld aus Kleinfeldern aufbaut.



Zu beachten ist, dass gegenüber den alten Tagatha-Karten, die GF NICHT verdreht sind.

2.4 Geländemerkmale

siehe Ergänzungsdokument „ED-Gelaende“



2.5 Der zeitliche Ablauf

Bisher lief **Tagatha** in einem dreimonatigen Zyklus ab. Ein solcher Zyklus wird **Wechsel** genannt. Man zählt die Wechsel fortlaufend durch. **Tagatha-Tharanor** beginnt mit dem Wechsel 01.

Der erste Tag eines Wechsels ist auch der Zugabgabetermin für den Spieler. Bis zu diesem Tag sollte beim Spielleiter das komplette Protokoll für diesen Wechsel eingetroffen sein. Dies setzt natürlich voraus, dass der Spieler das Protokoll rechtzeitig angefertigt hat. Erfahrungen zeigen, dass man, je nach Größe des Reiches, bis zu zwei Wochen an der kompletten Ausarbeitung des fertigen Protokolls sitzen kann. Das Erstellen des Protokolls nennt man die **erste Phase**.

In der **zweiten Phase** wertet der Spielleiter alle Protokolle aus, führt die Erkundungen durch und teilt den Spielern die Ergebnisse mit. Man nennt die Ergebnisse, die der Spieler erhält, die Auswertung. Je nach Anzahl und Größe der Reiche kann es bis zu einem Monat dauern, in dem für den Spieler nicht viel passiert, der Spielleiter aber gehörig schwitzt (pro Reich ca. 20-60 Minuten).

Nach Erhalt der Auswertung kann der Spieler nun in der **dritten Phase** einen Kampf durchführen. Dazu bereitet er ein Kampfprotokoll vor, das dem Spielleiter so schnell wie möglich zugesandt wird.

In der darauf folgenden **vierten Phase** wertet der Spielleiter den Kampf aus und teilt den beteiligten Parteien das Ergebnis mit.

Da **Tagatha-Tharanor** komplett auf den Formen des Email-Verkehrs basiert und die Spielerzahl von Beginn an wahrscheinlich nicht gleich die 50 Spielergrenze erreicht, kann es auch gut sein, dass die Auswertungsphasen der Spielleitung weitaus weniger als Monat beträgt.

Die Phasen und die geplanten Zeiten sehen dann ungefähr so aus.

Phase	Kurzbeschreibung	Zeit
1.	Erstellen des Protokolls. Abgabe bis zum ersten Tag des Wechsels.	1 Woche bis 2 Wochen
2.	Auswertung der Protokolle durch den Spielleiter.	1 Woche bis 1 Monat
3.	Eventueller Kampf. Kampfabgabetermin wird mitgeteilt.	1 Woche bis 2 Wochen
4.	Auswertung des Kampfs.	1 Woche bis 2 Wochen

Die genauen Zeiten werden dann für jeden Wechsel von der Spielleitung vorgegeben.



2.6 Briefe

Diplomatische Beziehungen zu anderen Reichen kann man nur pflegen, wenn man Briefe schreibt. Erkundet man nur still vor sich hin und nimmt nicht an öffentlichen Diskussionen und Aktivitäten teil, ist der ganze Spielsinn dahin. Natürlich liegt es ganz an einem selbst, wie viele Briefe man schreibt. Wenn man allerdings nur auf jeden zweiten Brief reagiert, so wird man auch immer weniger angeschrieben, man spielt außenpolitisch meist keine Rolle mehr.

Die Form eines Briefes ist jedem Spieler freigestellt. Es hat sich allerdings bewährt, einen eigenen Briefkopf zu erstellen, so dass man jeden Brief sogleich identifizieren kann. Im Briefkopf kann z.B. das Reichswappen in der Mitte sein, links und rechts der Absender und der Empfänger. Auch das Datum sollte nicht fehlen.

Verträge werden in dreifacher Ausführung verschickt. Alle Briefe laufen über den Spielleiter, nur er kennt alle Adressen. Geht ein Brief an mehrere Herrscher, so muss natürlich die Information vermerkt sein, an welche Herrscher der Brief weitergeleitet werden soll. Weitergeleitet werden Briefe auf Wunsch sofort, oder sie werden gesammelt und dann mit der Auswertung verschickt. Soll ein wichtiger Brief sofort weitergeleitet werden, so hat der Spieler diesen Brief mit extra Gold zu bezahlen.

Eilbriefe sind als solche zu kennzeichnen, ansonsten wird ein Brief für den Spieler kostenlos mit der Auswertung verschickt.

Im Brief ist eine gewisse Form zu wahren, ein altertümlicher Sprachstil ist angebracht. Kleinfeldkarten dürfen nicht verschickt werden; nur Großfeldkarten, in denen die Geländemerkmale verzeichnet sind, sind erlaubt. Auch ist es normalerweise verboten, seine Kleinfeld-Koordinaten einem anderen Reich brieflich mitzuteilen. Als einzige Ausnahme sei hier der Handel zwischen zwei benachbarten Reichen erwähnt. Hier ist es gestattet, die Warenübergabe Koordinatenweise anzugeben, sofern die Koordinaten beiden Reichen bekannt sind. Um diesen Stil zu wahren, sollte beachtet werden, dass 1 B im Protokoll 1.000 Bognern entspricht. Analog sollte nicht von 1 SeS, vielmehr von 10 Segelschiffen in Briefen die Rede sein, statt 1 On 100 Onager usw.

Rundbriefe, also Briefe eines Herrschers an alle Reiche eines Kontinents, werden normalerweise dem **Boten zu Tharanor** beigelegt. Sollte der Bote einen Wechsel nicht erscheinen, dann wird der Rundbrief mit der normalen Auswertung verschickt.

2.7 Das Steuer - und Bevölkerungssystem

Jeder Herrscher berechnet zu Beginn seiner Amtszeit seine Bevölkerung. Dazu addiert man die Einwohnerzahlen aller Kleinfelder. Die so errechnete Bevölkerung stellt dann einen **Einwohnerbonus (EWB)** von 100% dar. Am Rüstwechsel teilt er dem Spielleiter mit, wie viel er pro Einwohner an Steuern nimmt. Außerdem legt er fest, wie viel er für das Gesundheits- und Sozialsystem ausgibt. Für beides kann man Werte zwischen 0 und 5 Goldstücken frei auswählen. Man sollte sich aber auf Stückelungen von maximal 0,5 Goldstücken beschränken. In der Auswertung schreibt der Spielleiter, um wie viele Prozentpunkte sich sein Einwohnerbonus nach oben oder unten bewegt hat. Diese Prozentpunkte werden dem bisherigen Einwohnerbonus zugerechnet. Bis zum nächsten Rüstwechsel gilt jetzt dieser Wert. Das Maximum des EWB beträgt 150%.

Neubesetzte Großfelder haben stets einen EWB von 100%, so dass Besetzen neuer Provinzen automatisch zu EWB-Veränderungen führen kann.



Beispiel: Ein Reich hat 80.000 Einwohner. Der Herrscher nimmt am Rüsttermin 3 Goldstücke pro Kopf an Steuern.

Der Spielleiter findet dies sehr verlockende Zahlen und bestimmt, dass 3% der bisherigen Bevölkerung neu ins Land wandern. Er teilt dem Spieler mit, dass sich der Einwohnerbonus von 100% auf 103% erhöht hat. Der Spieler hat jetzt also 103% Bevölkerung, sie beträgt nun

$$80.000 \text{ Einwohner} * 1,03 = 82.400 \text{ Einwohner.}$$

Außerdem hat er in diesem Wechsel vier Großfelder besetzt, die 12.000 Einwohner haben. Multipliziert mit dem Einwohnerbonus ergibt dies 12.360 Einwohner, die neu zum Reich gehören. Die Einwohnerzahl im Wechsel nach dem Rüstwechsel beträgt also 94.760 Einwohner.

Bei der Berechnung der Gesamteinwohner werden alle Großfelder berücksichtigt, in deren Besitz man am Rüstwechsel ist. Dies schließt auch die Großfelder ein, die man gerade in diesem Wechsel besetzt. Nicht mitgerechnet werden dürfen die Großfelder, die man z.B. in einem Kampf verloren hat.

Weiterhin können soziale Ausgaben zurück an die Einwohner ausgeschüttet werden (oft: 3 GS Steuern - 1 GS Soziales). Die Steuersätze der unmittelbaren Nachbarreiche werden herangezogen, um die Bewegung der Bevölkerung heranzuziehen. Nimmt z.B. Maracuja 5-1 GS Steuern ein und das Nachbarreich Valensina nur 3-2 GS, so ist eine starke Bevölkerungsbewegung zu erwarten. Der Herrscher kann seinem Militär zwar gebieten, die Grenze zu einem Nachbarreich zu schließen, doch dies hätte unmittelbare Auswirkungen auf den BKA und die diplomatischen Beziehungen.

2.8 Das Protokoll

Das Protokoll ist das wichtigste Hilfsmittel für den Spieler und den Spielleiter. Während Briefe die Politik und den Spielablauf vorantreiben, dient das Protokoll dem technischen Ablauf des Spiels. Es ist deshalb wichtig, dass es übersichtlich, vollständig und vor allem rechtzeitig beim Spielleiter eintrifft. Das Protokoll untergliedert sich in Reichsstärkeliste, Erläuterungen, politische Karte und Zugsbewegungsplan.

Nachfolgend sollen die Bestandteile des Protokolls näher erläutert werden. Zum besseren Verständnis liegt dem Einsteigerset von **Tagatha** ein komplettes Beispielprotokoll bei, das zum Erlernen sehr gut geeignet ist, da es ziemlich alles abdeckt, was man wissen muss. Die angebotenen Formblätter stellen lediglich eine Hilfestellung dar, um alle für den SL notwendigen Informationen zu erfassen. Selbstverständlich können auch eigene Formulare erstellt und verwendet werden, solange alle Informationen des "offiziellen" Formblattes enthalten sind.

2.8.1 Die Reichsstärkeliste

Die Reichsstärkeliste (RSL) gibt in Tabellenform den aktuellen Status eines Reiches wieder. In ihr werden die Truppen und Geräte des letzten Wechsels aufgelistet, Verluste und Gewinne vermerkt und daraus dann die aktuelle Truppenstärke berechnet. Die Eintragungen sollten, so nicht anderes angegeben in Blau oder Schwarz vorgenommen werden.

In der Kopfzeile trägt man den Reichsnamen, die eigenen Namen und die Absicht, ob man in der nächsten Phase wahrscheinlich einen Krieg führen will, ein. Letztlich findet sich das Datum wieder, wann diese RSL ausgefüllt wurde. Der darunter befindliche Block kennzeichnet die wichtigsten Größen, Zahlen und Faktoren eines Reiches. Darin einzutragen sind im einzelnen der Wechsel, die Anzahl der Provinzen (Großfelder), die Anzahl der Handelszentren, der zur Verfügung stehenden



Erkundungseinheiten (EE), der Bürgerkriegsanzeiger, die Göttliche Gnade, der Einwohnerbonus, die Bevölkerungsanzahl und das maximale Rüstpotential. Die obere Zeile beschreibt den Stand vor einem Wechsel, in die Zeile darunter trägt man die vermuteten Veränderungen und darunter den daraus resultierenden vermuteten aktuellen Stand ein.

Als Landprovinzen hierbei werden alle Großfelder mit weniger als 20 Landstrichen Wasser gezählt. Die einzutragende Bevölkerungsanzahl ist schon mit dem EWB verrechnet worden. Das Rüstpotential ist die Wurzel aus der Bevölkerungsanzahl geteilt durch 100. Bei dem Zählen der Handelszentren ist zu beachten, dass Bauwerke (Städte, Festungen etc.) GF-Weise gezählt werden. Erstrecken sie sich über mehrere Kleinfelder hinweg in einem GF, zählen sie nur als 1 HZ. Erstreckt sich das Bauwerk jedoch über mehrere Großfelder, so wird das Bauwerk **pro bebautem GF** als ein HZ bewertet.

Der nächste Block ist für die Finanzen gedacht. Es wird der Ort und die Höhe des Staatsschatz vor und nach dem Wechsel angegeben. Weiter können die vermuteten Stände und Veränderungen von Goldmengen auf Konten bei Bankhäusern angegeben werden. Gibt man die Lage nicht irgendwie an, wird der Staatsschatz automatisch in der Hauptstadt aufbewahrt. Rechts davon ist festzulegen, ob man eine namentliche Veröffentlichung in den Top Five wünscht oder nicht. Der erste Platz wird allerdings zwangsweise mit Namen veröffentlicht. Auch ist die Lage der Sonderwaffen-Baupläne anzugeben. Fehlt dieser Eintrag, werden die Pläne automatisch in der Hauptstadt aufbewahrt. Schließlich findet sich das Heereslimit, welches 10% der Bevölkerungsanzahl ist und dann in 1000er Einheiten angegeben wird. Das Maximum seit RT gibt die maximale Anzahl der Krieger (B+M) an, die seit dem letzten Rüsttermin unter dem Befehl des Herrschers dienten. Aus dieser Zahl berechnet sich dann der am nächsten Rüsttermin zu zahlende Sold an die Soldaten.

Unter den Reichswerten befindet sich links der Block für die Heeresstärke, hier werden Helden, Recken, Bogner und Mann aufgelistet. Daneben wird in der Spalte "H/KSP" die durch einen Handel oder auf einem Kampfschauplatz bewirkten Veränderungen eingetragen (Verluste in Grün, Gewinne in Rot). Wieder Rechts daneben in der Spalte "RT/VbB" werden die Veränderungen durch einen Rüsttermin und durch seltene Verluste beim Besetzen ebenso eingetragen. Aus diesen Veränderungen ergibt sich dann mit der Spalte "war" die Spalte "wird".

Der Block rechts davon ist für eine eventuell geführte Heldengruppe reserviert. Die Zusammensetzung der Heldengruppe und die Goldausstattung wird dokumentiert und weiter wird kurz das Ziel der Gruppe im Block eingetragen. Die Truppen, die in diesem Block stehen, werden ausnahmsweise auch noch in den anderen Blöcken gezählt.

Nun folgen zwei große Blöcke, in denen sämtliche Merkmale des Reiches aufgelistet werden sollen. In dem linken Block werden kultuspezifische Rüstgüter (Pferd, Onager, ...) und selbst rüstbare Sonderwaffen eingetragen (meist die eigenen SW) sowie spezielle Gegenstände (Standarte der Solonen, Kettenglieder, ...). Auch kann man in diesem Block wunderbar die Anzahl der Türme, Bergfriede, Rampen, Mauern, Gräben, Kanäle und Straßen festhalten. Auch hier finden sich wieder die Spalten "H/KSP" und "RT/VbB", in denen wie eben die Veränderungen durch diesen Wechsel eingetragen werden. Bei Handelsgeschäften ist es für den Spielleiter hilfreich, den Handelspartner in der entsprechenden Farbe mit zu nennen.

Im rechten Block hingegen sollte der König, Zauberer (mit seinen ZEH und eventuellen Zauberbüchern), die Diplomaten im Land und in fremden Ländern (inklusive des bei der VvT), die Spionageabwehr, die Projektschütze und die erhandelten oder erbeuteten (aber nicht selbst rüstbaren) Sonderwaffen anderer Reiche eingetragen werden.

Der letzte Block am Ende der Seite ist eine Checkliste für die Abgabe. Hat man den ZBP, die Goldbewegungen, die politische Karte, die Kleinfeldkarte und die Auflistung der Personen fertig für sein Protokoll? Am Rüsttermin ist zusätzlich noch die Auflistung der Bauwerke, der Gegenstände und der Sonderwaffen sowie eventuelle Einträge ins Lexikon abzugeben. Die Abgabe einer Rede an das Volk kann weiterhin nicht schaden und dient der Erstellung einer Chronik.



2.8.2 Anhänge, Erläuterungen

In den Anhängen beschreibt man in einer relativ freien Form die Änderungen der Reichsstärkeliste und sonstige Geschehnisse, die kommentiert werden müssen. Es reicht z.B. nicht aus, einfach den neuen Goldbetrag in die RSL einzutragen. Vielmehr muss man alle Ein- u. Ausgaben aufführen, die man während des Wechsel gemacht hat. Eine Rede des Herrschers vor seinem Volk dazu zulegen, kann ebenfalls nicht schaden. An jedem Rüstwechsel muss außerdem eine komplette Auflistung der Sonderwaffen (AdS) und eine Auflistung der Bauwerke (AdB) beigefügt werden. Weiterhin gehört in die Anhänge, dass man z.B. eine neue Straße gebaut hat, was der Spion auskundschaften soll oder wie sich die Heldengruppe verhält. Kurzum: Der Spielleiter soll über alle Geschehnisse im Reich informiert werden.

2.8.3 Die politische Karte

In der politischen Karte (PK) trägt man alle Großfelder, die zum eigenen Reich gehören, mit roter Farbe auf ein Sechseckfeld ein. Das Kernreich wird zusätzlich durch eine Umrahmung gekennzeichnet. Jeder Nachbar erhält eine eigene Farbe, die man in der Legende erklärt. Die Geographie des Reiches muss in der politischen Karte nicht eingetragen werden, von Bedeutung ist nur die Zugehörigkeit eines Großfeldes zu einem bestimmten Reich.

Weiterhin werden auch die Großfelder, die man erkunden möchte, mit einem Punkt in der eigenen Reichsfarbe markiert. Großfelder, die man besetzen möchte, sollte man mit einem sechszackigem Stern kennzeichnen. Wenn der Spielleiter diesen dann ausfärbt, war die Besetzung erfolgreich.

3.8.4 Der Zugbewegungsplan

Im Zugbewegungsplan (ZBP) ist nun für jedes Großfeld festgehalten, wer oder was sich in ihm befindet. Man kann jede Figur pro Wechsel gemäß den Bewegungsregeln bewegen. Bewegt man eine oder mehrere Figuren in ein anderes GF, so zeichnet man einen Pfeil aus dem GF in das neue GF und macht außerdem einen Kreis um die bewegten Truppen. Dabei werden bewegte Figuren grundsätzlich in das Feld eingetragen, in das sie bewegt worden sind.

Rüstet man neue Krieger, Sonderwaffen oder Geräte, so werden sie mit roter Farbe eingetragen. Verluste beim Besetzen oder nach einem Kampf werden mit grüner Farbe vermerkt. Die Reichsgrenze sollte blau gezeichnet sein, ebenso alle Markierungen wie z.B. Straße oder Handelszentrum-Bezeichnung. Figuren, die nicht gerüstet wurden, haben eine schwarze Farbe, die man von den Markierungen unterscheiden kann.

Die Anzahl der jeweiligen Figuren in einem Großfeld wird mit einer Zahl vor der Abkürzung angegeben. z.B. "3B" oder "15M" für 3 Bogenschützen und 15 Mann. Vor eine einzelne Figur muss man keine "1" schreiben.

Das Kernreich unterlegt man mit roter Farbe. Einen eventuellen Kampfschauplatz aus dem vorhergehenden Wechsel unterlegt man in Grün. Zu erkundende GF sollten ebenfalls farblich unterlegt werden, z.B. blau oder orange.

Hat ein Großfeld ein Handelszentrum, so macht man in das obere Viertel des Sechsecks einen waagrechten Strich und schreibt darüber den Nummerncode mit dem Kleinfeld, in dem das HZ steht, z.B. "2/21" für einen Markt, der sich in Kleinfeld Nr. 21 befindet. Größere Geländemerkmale wie z.B. Meer oder Gebirge, die sich auf die GF-Bewegung auswirken, sollte man gesondert einzeichnen. Es ist jedoch nicht nötig, alle weiteren Geländemerkmale wie z.B. Sumpf oder Wüste einzuzichnen. Auch sollten Bauwerke wie Türme oder Mauern nicht vermerkt werden. Sie gehören in die geographische Karte.



2.9 Das Rüsten

Jedes Reich kann einmal pro Wechsel, in der ersten Phase, rüsten, d.h. Rüstgüter kaufen. Neugerüstete Geräte, Tiere oder Figuren werden mit **roter** Farbe im Protokoll gekennzeichnet, im nächsten Wechsel nehmen sie dann schwarze Farbe an. Krieger (d.h. Männer und Bogner) können nur in Rüstwechseln gerüstet werden, allgemeine und kulturspezifische Rüstgüter und Sonderwaffen in jedem Wechsel.

An jedem Rüstwechsel erhält man zusätzlich einen Helden und drei Recken kostenlos dazu.

Von den kulturspezifischen Gütern kann man natürlich nur die zwei rüsten, die man sich als kulturspezifisch herausgesucht hat.

Alle Rüstgüter, also auch Krieger, können nur aus den Handelszentren gerüstet werden. Sie befinden sich dann in dem Großfeld, in dem sich das Handelszentrum befindet. Ein gleichzeitiges Bewegen noch im gleichen Wechsel ist möglich. Schiffe können nur aus Handelszentren gerüstet werden, die direkt an ein Wasser-Kleinfeld oder an einen Kanal grenzen.

Krieger können nur bis maximal 10% der Einwohner gerüstet werden.

***Beispiel:** Ein Reich hat 300.000 Einwohner. Seine Armee besteht aus einem Helden, zwei Recken, vier Männern und 8 Bogenschützen.*

An einem Rüstwechsel kommen jetzt automatisch ein Held und drei Recken dazu. Maximal können noch 18 Krieger gerüstet werden, da 10% von 300.000 Einwohnern 30 Krieger sind.

Ein Krieger im Protokoll steht jeweils für eine Einheit von 1.000 Soldaten.

3.9.1 Allgemeine Rüstgüter

In der folgenden Tabelle sind die Rüstgüter verzeichnet, die von jedem Reich gerüstet werden können. Zu beachten ist allerdings, dass Männer und Bogner nur an den Rüstwechsel gerüstet werden können, alle anderen auch unterjährig.

Rüstgut	Abkürzung	Kosten in Goldstücken
Mann / Bogner / Graben	M / B	5.000
Kaufmann	K	9.600
Mauer		10.000
Brücke (über Fluss)		40.000
Rampe		45.000
Strombrücke		96.000
Turm		100.000
Bergfried		200.000
Sportstadien		200.000
Tempel		100.000

Der Turmbau in Eis-Landstrichen (Kleinfeldern) ist mit Bodenplattformen möglich. Jedes Bauwerk darf bei **Tagatha** nicht über 4 Höhenstufen hinausreichen.

Bei den Sportstadien handelt es sich um nette Amphitheater oder Stadien. Einen direkten Nutzen haben sie nicht, aber sie sehen schön aus.



Ein Tempel hat keinen militärischen Wert. Er dient dazu, einem bestimmten Gott zu huldigen (Angaben beim Bau des Tempels). Die Kosten können beliebig nach oben verschoben werden. Da jeder weiß, dass ein Tempel oftmals viele Pilgerer, Mönche, aber auch andere Menschen anzieht, wird er nach einem Jahr zum Markt, und damit zum HZ. Ein besonders großer oder prächtiger Tempel kann unter Umständen auch zu einer Stadt werden (Spielleiter-Entscheidung).

2.9.2 Kulturspezifische Rüstgüter

Während die allgemeinen Rüstgüter von jedem Reich in beliebiger Menge gerüstet werden können, sind die kulturspezifischen Rüstgüter nur von den Reichen rüstbar, die sie zu Beginn des Spiels als kulturspezifisch angegeben haben. Ein Wechsel der produzierbaren Rüstgüter während des Spiels ist nicht möglich.

Die folgende Tabelle enthält alle Rüstgüter, die auf **Tagatha-Tharanor** existieren.

Rüstgüter	Abkürzung	Kosten in Goldstücken
Leiter	L	9.600
Leichtes Pferd	IPf	9.600
Quadrigapferde	QPf	9.600
Onager	On	20.000
Quadrigawagen	Qua	20.000
Widder	Wi	20.000
Schweres Pferd	sPf	20.000
Floß	Fs	30.000
Belagerungsturm	Bt	40.000
Schildkröte	Sk	40.000
Elefant	El	48.000
Mammut	Mt	48.000
Langschiff	LS	58.000
Segelschiff	SeS	58.000

2.9.3 Sonderwaffen

Jedes Reich kann nur zwei kulturspezifische Geräte rüsten. Zusätzlich kann man jedoch Sonderwaffen produzieren. Sonderwaffen sind Ideen der Spieler, die in Regeln gefasst wurden. Falls sie vom Spielleiter zugelassen werden, dürfen diese Sonderwaffen nur von diesem Reich eingesetzt werden. Typische Sonderwaffen sind z.B. besonders schnelle Segler, gepanzerte Elefanten oder besonders genau schießende Bogen. Beispielsweise hat ein Reich eine besondere Pferdezucht entwickelt und kann als Sonderwaffe leichte Pferde für 20.000 GS züchten, die 50% schneller sind als die herkömmlichen Pferde **Tagathas**. Es stehen allerdings diese Sonderwaffen nicht beliebig zur Auswahl. Vielmehr reicht der Spieler seinen Sonderwaffenvorschlag beim Spielleiter ein, der ihn dann prüft, gegebenenfalls abändert und die genaue Sonderwaffenbeschreibung an den Spieler zurückgibt. Keine Aussicht auf Genehmigung haben z.B. Sprengstoffe, immer treffende Pfeile, Flugschiffe oder gezähmte Seeungeheuer.

Das Kriegsspiel von **Tagatha** basiert auf Armageddon. Im Armageddonspiel gibt es einen Grundsatz an Rüstgütern, dies sind die kulturspezifischen Waffen eines Reiches, wie eben auch leichte Pferde. Will ein Spieler irgend etwas produzieren, das nicht im Armageddonregelwerk berücksichtigt wurde, kann man eine Sonderwaffe entwickeln oder durch Handel eine passende Entwicklung eines anderen Reiches erwerben.



2.9.3.1 Das Rüstpotential (RP)

Pro Wechsel können maximal zwei Sonderwaffenvorschläge eingebracht werden. Doch die Gesamtanzahl der Sonderwaffen ist durch die Einwohnerzahl begrenzt. Das RP gibt an, wie viele verschiedene Sonderwaffenarten gerüstet werden dürfen. Diese Arten können dann in beliebiger Anzahl gerüstet werden, sofern der SL nicht speziell etwas anderes festlegt.

RP= (Wurzel aus Einwohnerzahl) : 100

Wurden fremde Sonderwaffenbaupläne - auf welche Weise auch immer - beschafft, zählen diese Sonderwaffen **doppelt** für die oben genannten Rechnungen. Andere Pläne, die explizit allen Reichen frei zugänglich sind, werden nicht mitgezählt.

Es steht jedem Reich frei, Sonderwaffen wieder aufzugeben, um so andere Bereiche erforschen zu können. Ein anderer Weg besteht in der Bevölkerungsvermehrung (mehr EWB oder GF).

Je genauer eine Sonderwaffe beschrieben ist, vielleicht mit Zeichnung, desto besser ist die Chance, dass der Spielleiter sie genehmigt.

***Beispiel:** Maracuja hat 300.000 Einwohner. Damit ergibt sich ein RP von 5.47, also kann Maracuja maximal 5 Sonderwaffenarten rüsten.*

Maracuja hat bisher als selbst entwickelte Sonderwaffen schnelle Pferde und dicke Lederwamse. Dazu konnte er aus Papayas Hauptstadt die Sonderwaffenbaupläne für den schweren Onager entwenden. Somit kann der Herrscher von Maracuja $1+1+2=4$ noch eine eigene Sonderwaffe entwickeln; dann wäre sein Rüstpotential ausgeschöpft. Für weitere Sonderwaffen müsste er sein Volk vorher vergrößern oder andere Sonderwaffen aufgeben.

Sonderwaffen können in jedem Handelszentrum, wie allgemeine und kulturspezifische Rüstgüter auch, jederzeit gerüstet werden, allerdings können Krieger nur am Rüsttermin neu rekrutiert werden.

Erobert man die Hauptstadt eines Reiches, so erhält man die Pläne aller Sonderwaffen, vorausgesetzt, dass die Pläne dort verwahrt werden. Man kann nämlich einen anderen Ort als die Hauptstadt als Lagerstätte der Sonderwaffenpläne festlegen. Die Sonderwaffen des anderen Reiches können nun aus jedem Handelszentrum gerüstet werden, das man im Kampf erobert hat, und in dessen Besitz man zur Zeit ist. Aus eigenen Handelszentren können fremde Sonderwaffen nicht gerüstet werden.

Baupläne für Sonderwaffen können nicht getauscht oder verkauft werden, nur die Sonderwaffen selbst können gehandelt werden. Erhält man durch Handel oder Kampf eine Sonderwaffe eines anderen Reiches, so kann man diese benutzen, der Spielleiter teilt dann die Merkmale mit. Produzieren kann man diese allerdings nicht.

Baupläne fremder Sonderwaffen kann man auch ausspionieren. Wer auf diese Art einen Bauplan erhält, muss zunächst das 30-fache des Kaufpreises des Geräts investieren. Danach kann er ganz normal die neue Sonderwaffe aus den Handelszentren produzieren.



2.9.4 Kosten eines Heeres

Zum Austragen der Kämpfe stehen jedem Spieler seine Krieger, Geräte, Tiere und Sonderwaffen zur Verfügung. Geräte werden einmalig bei ihrer Rüstung bezahlt. Krieger hingegen müssen bei der Rüstung bezahlt und dann laufend unterhalten werden. Für sie muss eine Abgabe für Verpflegung, Kleider, Waffen und Sold geleistet werden, rückwirkend für den höchsten Stand des Heeres seit dem letzten Rüstwechsel inklusive.

Die Abgaben müssen an jedem Rüstwechsel bezahlt werden.

Mit zunehmender Heeresstärke steigen auch die Abgaben. Werden diese nicht bezahlt, dann desertieren, verhungern oder meutern die Krieger. Die genaue Anzahl der Deserteure wird dem Spieler mitgeteilt.

Für die Berechnung der Kosten wird der höchste Stand des Heeres in den letzten drei Wechseln, also nach dem letzten Rüsttermin inklusive, herangezogen.

In der folgenden Tabelle sind die Kosten für jede Größe eines Heeres vermerkt.

Anzahl der Krieger	Kosten in Goldstücken
0-20	20.000
21-40	45.000
41-65	100.000
66-80	150.000
81-92	205.000
93-100	270.000
101-	45.000 * (Krieger/40) ²

Nur Männer und Bogenschützen zählen zu den Kriegern, die Helden und Recken werden bei der Berechnung der Heeresstärke nicht berücksichtigt.

2.9.5 Das Zählen von Einheiten

Der Begriff "Einheit" muss von der tatsächlichen Anzahl der Krieger, Geräte etc. unterschieden werden. Die *Einheit* taucht nur als spieltechnische Größe im ZBP oder in der RSL auf. Um ein Durcheinander in Briefen und im Protokoll zu vermeiden, sollte stets die tatsächliche Anzahl genannt werden. Ein Anhaltspunkt bieten die Raumeinheiten (REH), doch grob gelten folgende Entsprechungen (Sonderwaffen werden zu meist hiernach eingeteilt):

1 Einheit	Steht für (Anzahl)
Krieger / Figuren (z.B. M, B, R, H, K, Kg etc.)	1.000
Tiere (z.B. IPf, sPf, EI, Mt, Qua, Qpf)	1.000
Geräte (z.B. Le, On, Wi, Bt, Sk)	100
Wasserfahrzeuge (z.B. LS, SeS, Fs)	10
Bauwerke (z.B. Mauer, Turm, Graben)	1

Die Schreibweise wird hier normalerweise so gewählt, das man auch aus der geschriebenen Anzahl, die genaue Anzahl an Einheiten herauslesen kann. Dies funktioniert am besten, wenn man die eigentliche Einheitenanzahl groß schreibt und die angehängten Nullen kleiner.

Beispiel: 25 Krieger wären dann in einem Brief oder in einem Botenbeitrag 25.000 Krieger. 8 Schiffe wären dann in einem Brief oder in einem Botenbeitrag 80 Schiffe.



2.10 Das Bewegen

Ein Krieger kann sich pro Wechsel ein Großfeld weit bewegen. Er kann Geräte oder Tiere mit sich führen, ohne dass er langsamer wird. Ein reines Reiterheer, d.h. Elefanten, Mammuts, oder alle Pferdearten, kann sich bis zu zwei Großfelder weit bewegen. Die Tiere müssen alle geritten werden. Ein Krieger kann bis zu drei Tiere führen, aber nicht reiten; er bewegt sich mit den Tieren dann nur ein Großfeld.

Ein Zauberer kann bis zu vier Großfelder in einem Wechsel zurücklegen.

Ein Bewegen ist nur im eigenen Reich oder in erkundeten Gebieten möglich.

Flüsse stellen im Gegensatz zum Strom kein Hindernis dar, Gebirge ist unüberwindbar.

Im Kampf werden alle Figuren Kleinfelderweise bewegt. Jede Figur kann doppelt so viele Kleinfelder wie Großfelder zurücklegen, sofern dies nicht ausdrücklich anders festgelegt ist.

2.10.1 Die Straße

Die Straße verdoppelt alle Bewegungen. Ein Krieger kann also zwei Großfelder weit gehen. Reitet er auf einem Pferd, so schafft er vier Großfelder. Eine Ausnahme bildet hier der Zauberer. Bei ihm verdoppelt sich die Bewegungsweite nicht, da er sich unabhängig vom Gelände fortbewegt. Eine theoretische Ausführung, dass der Zauberer auf einem Pferd reitet, das ja die Straße nutzen kann, was allerdings auch nur vier Großfelder bringt, sei hier nur am Rande erwähnt.

Man kann den Geschwindigkeitsvorteil einer Straße nur nutzen, wenn mindestens drei Kleinfelder eines Großfeldes von ihr durchzogen werden. Um ein Großfeld zu durchqueren ist weiterhin zu beachten, dass die Straße durch das Großfeld vollständig von einer Kante zur anderen verläuft. Es ist also z.B. nicht möglich, nur an den Großfeldgrenzen jeweils drei Kleinfelder Straße zu bauen und dann das Großfeld zu betreten, als wenn eine komplette Straße vorhanden wäre. Die drei Kleinfelder sind nur beim Ende der Straße zu berücksichtigen oder an Abzweigungen.

Begibt sich ein Reiter erst mit dem zweiten Zug auf eine Straße, so kann er auf der Straße noch zwei Großfelder zurücklegen. Legt er auf der Straße ein Großfeld zurück und möchte dann von der Straße herunter, so kann er nur noch ein Großfeld weit reiten. Das Wechseln der Straßen ist ebenfalls nur ohne Geschwindigkeitseinbußen möglich, wenn sich die Straßen berühren.

Ein gleichzeitiges Besetzen eines Großfeldes und Bauen einer Straße eben in diesem Großfeld ist nicht möglich.

Geländemerkmal	Kosten pro Kleinfeld
Tiefland	3.000
Hochland	3.000
Wald	6.000
Sumpf	6.000
Bergland	6.000
Wüste	6.000

Überquert eine Straße einen Fluss, so muss eine Brücke gebaut werden. Über einen Strom muss eine Strombrücke gebaut werden. Dabei ist zu beachten, dass Strombrücken nur ein Kleinfeld Wasser überspannen können. Das Hintereinanderhängen von mehreren Strombrücken, um mehrere Kleinfelder zu überqueren, ist nicht möglich.



2.10.2 Aufgang/Rampe

Die Überwindung von Höhenunterschieden der Größe eins, also z.B. von Tiefland auf Hochland oder umgekehrt, ist im Großfeldzug jederzeit möglich; lediglich im Kleinfeldzug (also im Kampf) verbraucht die Überwindung einer Höhenstufe eine Bewegungseinheit. Nur im Kleinfeldzug von Bedeutung ist der Aufgang. Er ermöglicht ein Überwinden einer Höhenstufe ohne Verlust von Bewegungseinheiten.

Aufgänge sind normalerweise natürliche Aufgänge in höhere Gebiete und werden in der Kleinfeldkarte mit vom SL angegeben. Wo sie nicht vorhanden sind, müssen Rampen gebaut werden. Eine Rampe ist ein künstlicher Aufgang, der jederzeit gebaut werden kann. Sie ist auf jeden Fall notwendig, wenn man eine Straße baut, die Höhenunterschiede besitzt.

2.10.3 Das Bewegen auf See

Im eigenen Reichsgebiet können sich Schiffe auf Strömen oder auf hoher See je nach Bauart bis zu 6 Großfelder weit bewegen. Hat man ein Seegroßfeld erkundet und möchte es mit dem Hineinbewegen eines Schiffes besetzen, so kann das Großfeld bereits als zum Reich gehörend angesehen werden. Es gehen also keine Bewegungseinheiten verloren.

Erkundete See oder ein Strom eines fremden Reiches können nur mit der halben Geschwindigkeit befahren werden. Ein im Kampf verlorenes Seegroßfeld kann bis zur Rückgewinnung nur mit der halben Geschwindigkeit befahren werden.

Auch auf hoher See ist es nicht möglich, in Großfeldern eines fremden Reiches herumzusegeln. Vielmehr gilt dies als Kriegserklärung, der natürlich vorher ein Kampfprotokoll vorhergehen muss. Es ist allerdings möglich, dass man mit seinem Nachbarreich einen Vertrag über das Schiffsrecht bestimmter Gebiete ausgehandelt hat. Dann zählt das natürlich nicht als Kriegserklärung.

2.11 Das Erkunden

Jedem Reich stehen zu Beginn vier Erkundungseinheiten (EE) zu. Damit kann man bis zu vier unbekannte Großfelder, die an das eigene Reich unmittelbar angrenzen, erkunden. Mit der Größe des Reiches steigt die Anzahl der Erkundungseinheiten.

Wie viele Erkundungseinheiten zur Verfügung stehen, kann in der folgenden Tabelle nachgelesen werden.

Anzahl der Großfelder	Anzahl der Erkundungseinheiten
1-9	4
10-19	5
20-39	6
40-79	7
80-159	8
160-319	9
320-	10

Allgemein kann man sagen, dass ab 10 GF bei jeder Verdopplung der Reichsgröße eine Erkundungseinheit dazukommt.

Erkunden kann man nur in der ersten Phase des Wechsels. Ein Übertragen von Erkundungseinheiten auf ein anderes Reich ist nicht möglich.



Auf dem Zugsbewegungsplan markiert man die zu erforschenden Großfelder farblich und macht einen Pfeil aus dem Großfeld, aus dem man die Erkundung starten möchte in das zu erkundende Großfeld. An dem Pfeil schreibt man "E". Auf der politischen Karte markiert man die Großfelder mit einem Punkt in der eigenen Reichsfarbe. Achtung, man kann nur aus Großfeldern erkunden, in denen mindestens ein Krieger pro Erkundungseinheit steht. Möchte man reine See-Großfelder erkunden, ist die Anwesenheit eines Schiffes notwendig.

Es können bis zu vier hintereinander liegende Großfelder erkundet werden, lediglich ein Großfeld muss an das eigene Reich anschließen. Um ein Großfeld zu erkunden, muss darauf geachtet werden, dass der Erkunder mittels der GF-Bewegung auch in dieses GF kommt, z.B. mit einem Pferd. Unberittene Krieger können also nur angrenzende GF erkunden, berittene Krieger können sich zwei GF weit vom Reich entfernen.

Pro zu erkundendem Großfeld muss immer mindestens ein Krieger eingesetzt werden, ein berittener Krieger erkundet also nicht automatisch zwei GF, sondern immer nur eins; entweder das erste oder das zweite vom Reich entfernte.

Auch ist es nicht möglich, z.B. mit einem Reiter ein GF zu erkunden, das nicht direkt an das Reich angrenzt, ohne dass das angrenzende GF auch -- von einem anderen Späher -- erkundet wird.

Der Einsatz von speziellen Sonderwaffen zur Erkundung ist möglich. Zur Erkundung von Wasser-GF ist die Anwesenheit eines Schiffes oder eines Floßes notwendig.

Es ist möglich, dass ein Späher kein Erkundungsergebnis liefern konnte. Gründe hierfür sind z.B. Kriege, unüberwindbares Gebirge oder stark versumpftes Gebiet. In der Regel wird jedoch immer ein Erkundungsergebnis gebracht. Erhält man kein Erkundungsergebnis, kann man versuchen, es Kleinfeldweise im Kriegsspiel zu besetzen (Einen Geschwindigkeitsvorteil im Vergleich zum normalen Besetzen erlangt man jedoch dadurch nicht).

Erkundet man wissentlich oder unwissentlich Großfelder eines fremden Herrschers, so kann es passieren, dass die Erkunder entdeckt und festgenommen werden. In solch einem Fall erhalten beide Herrscher davon Nachricht. Die Wahrscheinlichkeit für ein vollständiges Erkundungsergebnis bei Erkundung eines fremden Reiches ist in der folgenden Tabelle vermerkt.

Entfernung vom eigenen Reich	Wahrscheinlichkeit für ein vollständiges Erkundungsergebnis
1 GF	90%
2 GF	70%
3 GF	40%
4 GF	20%

Erkunden zwei Spieler gleichzeitig ein noch unbesiedeltes Großfeld, erhält man bei Erfolg auch von der gemeinsamen Erkundung Nachricht. Dann sollte man sich brieflich in Kontakt mit dem anderen Herrscher setzen. Konnte keine Einigung über das Besetzen erzielt werden, so wird das Großfeld vom Spielleiter geteilt.



2.12 Das Besetzen

Unter Besetzen versteht man den Einzug von Figuren in ein bisher leeres, zu keinem Reich gehörendes Großfeld.

Dazu muss das Großfeld vorher irgendwann erkundet worden sein. Wurde das GF nur unvollständig erkundet, so kann man nur die erkundeten Kleinfelder besetzen. Ein unvollständig besetztes Großfeld zählt in der Reichsstatistik als ein Großfeld. Hat man irgendwoher eine Karte bekommen, in der die Geographie eines Großfeldes recht gut gezeichnet ist, so ist es dennoch nicht möglich, das Großfeld ohne vorheriges Erkunden zu besetzen; man weiß ja nie genau, ob die Karte auch stimmt.

Zieht man in das erkundete Großfeld ein, so hat man mit Schwierigkeiten mit den Bewohnern zu rechnen. Es muss eine bestimmte Anzahl von Truppen einen Wechsel lang präsent sein, um die einheimischen Bewohner davon zu überzeugen, sich dem Reich anzuschließen. Die Anzahl der Präsenztruppen hängt von der Art des Großfeldes ab:

Großfeld	Präsenztruppen in Kriegern
Reines Wassergroßfeld	0
Großfeld ohne Handelszentrum	1
Großfeld mit Markt	2
Großfeld mit Burg	4
Großfeld mit Festung	4 (pro individuellem Turm)
Großfeld mit Stadt	6
Großfeld mit Hauptstadt	10

Enthält ein Großfeld mehrere Handelszentren, so ist die Anzahl der Präsenzkrieger pro Handelszentrum zu addieren. Um also ein Großfeld zu besetzen, das eine Stadt und eine Burg enthält, müssen zehn Krieger präsent sein.

Ein Großfeld, das aus weniger als 20 Kleinfeldern Land besteht und kein Handelszentrum besitzt, gilt als reines Wasser-GF oder auch Seegroßfeld.

Solche Großfelder erfordern keine Präsenztruppen, sofern sie mit einem Schiff erkundet und besetzt wurden. Erfolgte die Erkundung jedoch vom Landesinneren aus, so fallen die üblichen Truppengrößen an.

Ein neu besetztes Großfeld wird dadurch gekennzeichnet, dass man die Grenze dort nicht in blau oder schwarz, sondern in rot zeichnet.

Sobald man mindestens einen Krieger in das Großfeld hineinbewegt hat, gilt dieses Großfeld als zum Reich gehörend. Im nächsten Wechsel muss sich allerdings kein Krieger mehr in diesem Großfeld befinden, es bleibt trotzdem beim Reich.

Ein Seegroßfeld gilt als besetzt, sobald man mit einem Schiff durchgefahren ist. Ein Verweilen von einem Wechsel ist nicht notwendig. Es ist also möglich, in einem Wechsel mit nur einem Schiff bis zu 4 Großfelder zu besetzen.



2.13 Teilen eines Großfeldes

Muss ein Großfeld vom Spielleiter geteilt werden, so werden zunächst die geographischen Begebenheiten in Betracht gezogen. Stellen z.B. ein Strom oder ein Gebirgszug eine natürliche Grenze dar, wird das Großfeld entsprechend geteilt. Ist eine Teilung auf geographischer Basis nicht möglich, wird von der Spielleitung eine der Trennungsarten ausgewählt.

Besitzt ein geteiltes Großfeld ein Handelszentrum, wird es vom Spielleiter einem Herrscher zugesprochen oder als neutral erklärt. Auf jeden Fall müssen beide Herrscher die notwendigen Präsenztruppen aufbringen können. Verzichtet ein Spieler freiwillig auf das Handelszentrum, so muss er nur die Präsenztruppen für das reine Großfeld heranbringen.



3 Der Ausbau des Spiels

3.1 Der Bürgerkriegsanzeiger

Der Bürgerkriegsanzeiger (BKA) gibt an, wie die Einwohner zu ihrem Herrscher stehen. Ist der BKA im Negativen, ist das Volk unzufrieden und setzt im Extremfall den Herrscher ab.

BKA	Geschehene Aktion
-40	Verlorene Hauptstadt des Kernreiches
-30	Verlorene Stadt des Kernreiches
-20	Verlorene Festung des Kernreiches
-25	Pro Wechsel, die der Spieler nicht im Besitz der Hauptstadt ist
-30	Pro verlorene Hauptstadt die nicht im Kernreich liegt
-20	Pro verlorene Schlacht
-20	Pro verlorene Stadt
-15	Pro verlorenem Markt
+3	Pro neu besetztem Markt
+10	Pro neu besetzter Stadt
+10	Pro gewonnener Schlacht
+15	Pro neu besetzter Burg
+30	Pro neu besetzter Hauptstadt

Die obige Tabelle gibt einige Geschehnisse wider, die eine Veränderung des Bürgerkriegsanzeigers bewirken. Sie ist nicht vollständig und soll auch nur die wichtigsten Ereignisse beinhalten. Kulturbeiträge, besonderes diplomatisches Geschick oder sonstige herausragende Leistungen, die sich auf das Volk irgendwie auswirken, können beispielsweise Zuwächse des BKAs bewirken. Negativ wirkt es sich aus, wenn das Volk nicht weiß, wie es um den Herrscher steht.

Sinkt der BKA auf -50, kommt es zu Ernteverlusten und damit zu sinkenden Steuereinnahmen. Bei -100 bräut sich eine Revolution zusammen, in deren Verlauf der Herrscher getötet werden kann.

Der BKA kann nicht über +200 steigen. Alle Punkte darüber hinaus werden automatisch als GG gutgeschrieben.

Eine kurze Erinnerung über die BKA-würdigen Taten im Protokoll kann dem SL die Arbeit erleichtern.



3.2 Göttliche Gnade

Die Göttliche Gnade (GG) spiegelt das Engagement des Spielers wider. So gibt es z.B. GG-Punkte für Geschichten, Bilder und sonstige Beiträge für den Götterboten. Für unentschuldig fehlende Zugabgabe (-25 GG) etc. kann es andererseits Abzüge geben. Mit GG kann man verschiedenes machen:

GG	Veränderung / Aktion
10	Umwandlung in 1 BKA-Punkt möglich
1	Auszahlung in 1.500 GS
Var.	Weiterhin können pro Wechsel einmal bis zu 4 zusätzlichen Erkundungseinheiten (EE) gekauft werden. Diese erfordert pro EE so viele GG-Punkte, wie das eigene Reich Provinzen besitzt. Diese Zusatz-EEs können nicht mit GG erkaufte werden, solange das Reich in einem militärischen Konflikt verwickelt ist.
Var.	Mit so vielen GG, wie das eigene Reich Provinzen besitzt, kann der EWB um 2% gesteigert werden.

Eine kurze Erinnerung für den Spielleiter, wofür man GG verdient haben könnte, ist immer nützlich.

3.2.1 Weltwunder

Der Götterbote führt eine Liste von Weltwundern, für die das Reich BKA und GG bekommen wird. Vorschläge, was eventuell aufgenommen werden sollte, kann jede/r machen.

3.3 Der Bau von Kanälen

3.3.1 Rahmenbedingungen

Der Bau von Kanälen ist in Tiefland, Wald, Hochland, Sumpf und Wüste möglich.

Durch den Bau wird keine geographische Veränderung erzielt. Der Gelände-Status bleibt erhalten, da der Kanal eine geringe Geländebreite einnimmt und angenommen wird, dass er in regelmäßigen Abständen von Brücken überspannt wird.

Ein Kanal wird als dicke blaue Linie in der Karte eingezeichnet, die ein Kleinfeld in einer bestimmten Richtung durchzieht. Bei Verzweigungen gelten die gleichen Regeln wie für die Straße.



3.3.2 Regeln für den Kanalbau

Für den Bau eines Kanals müssen 3 Krieger pro Kleinfeld eingesetzt werden. Je nach Bodenbeschaffenheit und Arbeitsbedingungen verändern sich Bauzeit und anfallende Kosten pro Wechsel und Kleinfeld:

Gelände	Bauzeit in Monden	Kosten in Goldstücken
Tiefland	6	10.000
Wald	6	12.000
Hochland	10	15.000
Sumpf	10	12.000
Wüste	10	12.000
Eis	Nicht möglich	0

Durch extrem widrige Arbeitsbedingungen in Sumpf und Wüste ist der Kanalbau dort nur mit großen Opfern möglich. Nach Abschluss der Arbeiten gilt daher pro KF ein Krieger als verloren.

Bei der Überquerung einer Höhenstufe (nach oder von Hochland) sind zusätzliche Schleusen notwendig. Es müssen daher einmalig pro Übergang zusätzlich 50.000 GS gezahlt werden. Sie werden fällig, wenn mit dem Bau des Kanals über die Höhenstufe begonnen wird oder an einen in Bau befindlichen oder fertig gestellten Kanalabschnitt ein neues Teilstück auf einer anderen Höhenstufe angebaut wird.

Eine Verkürzung der Arbeiten durch höheren Aufwand an Kriegern oder GS ist nicht möglich.

Die Arbeiter müssen sich ständig in dem betreffenden KF aufhalten und dürfen nicht anderweitig tätig sein (z.B. kämpfen). Andernfalls geht der Mond verloren.

3.3.3 Wirkung

Kanäle können von allen Schiffen benutzt werden. Die Geschwindigkeit, mit der man auf Kanälen segeln kann, hängt von den Schiffen ab. Generell kann ein Kanal so schnell wie ein Strom befahren werden.

Ein Kanal verändert die REH-Zahl des umliegenden Landes nicht und ist wegen der vorhandenen Brücken kein Geländehindernis.

Bei einem Kampf erhält der Verteidiger eines Kanals (derjenige, der bereits mindestens eine Kampfrunde auf dem KF mit dem Kanal steht) im Nahkampf einen Gutpunkt, da er an den Kanal-Brücken eine günstigere Verteidigungsstellung hat.

3.3.4 Kanalunterhalt

Für den Kanal sind laufend Unterhaltskosten notwendig, damit er genutzt werden kann. Zum ersten Rüsttermin des Jahres sind pro Kanal-KF 1.000 GS (Tiefland, Wald, Hochland) bzw. 2.000 GS (Sumpf, Wüste) notwendig.

Wird die Zahlung nicht getätigt, beginnt der Kanal wieder zu verlanden und kann nicht mehr benutzt werden. Die Zahlung kann bis zu den nächsten beiden Rüstterminen nachgeholt werden. Der Kanal ist dann sofort wieder schiffbar. Erfolgte die Zahlung bis zum nächsten Frühjahrs-Rüsttermin nicht, gilt der Kanal als völlig verlandet und damit als nicht mehr existent.



3.4 Trockenlegen von Sümpfen

Durch das Trockenlegen werden keine geographischen Veränderungen erreicht. Es wird lediglich ermöglicht, auch im Sumpf Türme und Festungen zu errichten, das Gelände bleibt weiterhin Sumpf.

Für das Trockenlegen müssen 3 Krieger pro Kleinfeld eingesetzt werden. Die Kosten betragen generell 25.000 GS pro Wechsel.

Die Dauer des Trockenlegens hängt ausschließlich von den Nachbar-Kleinfeldern ab. Die Grunddauer beträgt 6 Monde. Dazu kommt noch pro KF-Kante, die an einen Fluss grenzt, jeweils 2 Monde. Grenzt eine Kante sogar an einen Strom, See oder Meer, verlängert sich die Arbeitsdauer um jeweils 4 Monde.

Für jedes benachbarte Kleinfeld, das nicht aus Wasser oder Sumpf besteht oder durch einen Fluss abgetrennt ist, verkürzen sich die Arbeiten um einen Mond. Besteht ein Nachbarkleinfeld aus Wüste, verkürzen sich die Arbeiten um 2 Monde. Die Mindestdauer der Arbeiten beträgt 1 Wechsel.

Für die Gesamttrockenlegungszeit ist die Arbeitsdauer des am längsten bearbeiteten Sumpfkleinfelds anzunehmen. Die Kosten sind jedoch für jedes Kleinfeld getrennt zu berechnen.

Die Arbeiter müssen sich ständig in den betreffenden Kleinfeldern aufhalten und dürfen nicht anderweitig tätig sein. Andernfalls geht dieser Mond verloren.

Ist der Sumpf erst einmal trockengelegt, so muss er im darauf folgenden Wechsel sofort bebaut werden, ansonsten versumpft das Gelände sofort wieder. Auf trockenem Sumpf können Türme, alle Bergfriede, Festungen, Strombrücken oder Brücken, Mauern und Straßen gebaut werden.



3.5 Der König

Die Figur des Herrschers spaltet sich in die Person des Herrschers und 999 Leibwachen.

Es existieren vier Arten von Königen, der Zauberkönig (ZKg), der Kriegerkönig (KKg), der Spionagekönig (SKg) und der Handelskönig (HKg).

Zauberkönig:

- Er besitzt zu Beginn wie jeder Zauberer 30 Zaubereinheiten. Damit der Zauber wirkt, muss der Spieler mindestens 13 würfeln. Die ZEH gehen verloren, egal, ob der Wurf gelingt oder nicht. Zaubereinheiten erhält der ZKg wie ein normaler Zauberer dazu.

Kriegerkönig:

- Ist der König ein Kriegerkönig, kämpft er abhängig von seinem Bonus, der durch seine Stärke repräsentiert wird. Die Stärke fängt bei 7 an und kann je nach gewonnener oder verlorener Schlacht um 1 erhöht oder erniedrigt werden.

Spionagekönig:

- Der Spionagekönig kann selbst wie ein Spion eingesetzt werden. Weiterhin erhalten alle Spione dieses Königs einen Bonus auf ihre Fähigkeiten.

Handelskönig:

- Ist der König ein Handelskönig, erhält er aus jedem Handel der getätigt wird, egal ob Verkauf, oder Ankauf, einen 5% Gewinnbonus.

Für jeden König gelten bis auf folgende Ausnahmen die gleichen Regeln wie für einen Krieger:

- î Der König überlebt immer schon ab 6 und kann nicht verdursten oder erfrieren.
- î Der König hat einige zusätzliche Fähigkeiten.
- î Der König zählt natürlich nicht zu dem 10% Heereslimit.
- î Wer einen König im Kampf erschlägt, wird zum Helden befördert.
- î Der König kann auch in seinem Bett sterben, d.h. er besitzt eine natürlich Sterblichkeit, die von seinem Alter und vor allem von seiner Stärke im Kampf abhängt.
- î Der König kostet nichts.
- î Stirbt der König, bringt dies einen Verlust von 100 BKA-Punkten. Es kann unter Umständen zu Thronkämpfen kommen.



3.6 Der Scheinherrscher

Jedes Reich kann Briefe an andere Herrscher unter falschem Namen schreiben. Wenn man nun noch Berichte unter dem Scheinherrschernamen im Götterboten veröffentlicht, kann man im Laufe der Zeit ein Reich erschaffen, das von anderen Herrschern als echt anerkannt wird. So kann man andere Reiche einschüchtern, indem man Verträge mit dem Scheinherrscher schließt und diese bei Gelegenheit vorzeigt. Oder Beistandspakte können zum Schein geschlossen werden, um eventuelle Angreifer vorzeitig abzuschrecken. Die Einsatzmöglichkeiten sind vielfältig. Scheinherrscher besitzen natürlich keine eigenen Großfelder und keine Armee. Allerdings kann man Teile seiner Armee mit falschen Rüstungen ausrüsten, um somit im Falle eines Angriffs die Zugehörigkeit zu einer anderen Armee vorzutäuschen.

Damit Briefe an den Scheinherrscher in die richtigen Hände gelangen, sollte vor dem Einsatz des Scheinherrschers eine Mitteilung an den Spielleiter erfolgen.

3.7 Der Spion

Mit Spionen (Sp) ist es möglich, z.B. Briefe zu lesen, die ein anderer Herrscher erhalten oder abgeschickt hat. Auch Verträge können mit Hilfe des Spions auskundschaftet werden oder die Höhe der Staatsausgaben, den Standort des Staatsschatzes usw. Man kann herausfinden, wo der befreundete oder verfeindete Herrscher seine Armee stehen hat, auch Angriffspläne können vorzeitig herausgefunden werden. Als besonders schwierig gilt es, die Baupläne für eine Sonderwaffe herauszubekommen, um diese Dinge dann selbst herstellen zu können. Wenn es dem Spion möglich war, einen Brief, Vertrag oder Bauplan auszukundschaften, so erhält man eine Kopie des Schriftstückes.

Spione können nur in bekannten Gebieten eingesetzt werden. Es ist nicht möglich, Spione in Reichen zu stationieren, von denen man nur gehört hat, jedoch ihre GF-mäßige Lage nicht kennt. Die Lage eines Reiches gilt als bekannt, wenn

î man durch Erkundung, und damit mit einem Eintrag in der politischen Karte, auf das Reich stößt
oder

î man Briefkontakt hat und direkt vom anderen Herrscher eine Reichskarte mit den Nachbarn erhalten hat. Da die übersandte Karte gefälscht sein kann, sind die gelieferten Ergebnisse nicht unbedingt vertrauenswürdig, prinzipiell ist ein Entsenden aufgrund einer zugeschickten Karte aber möglich.

Um in ein nicht benachbartes Reich zu gelangen, muss der Spion die Abwehren der Länder, die er durchreist, überwinden. Weiter muss der Spieler in der Lage sein, den Weg zu beschreiben, den der Spion hin zu seinem Einsatzort nehmen soll.

Spione werden im wesentlichen durch zwei Werte charakterisiert:

- Offensivspionage (OS) z.B. Briefe abfangen, Anschläge usw.
- Defensivspionage (DS) z.B. aktiv andere Spione aufspüren (sich selbst davor schützen), Objekte abschirmen usw.

Der Spieler legt für jeden Spion, den er rüstet, einmalig die Werte für OS und DS fest. Dafür stehen im pro Spion 20 Punkte zur Verfügung.

Das Rüsten eines Spions kostet das Reich einmalig 100.000 GS.

Weiterhin muss für jeden Spion zu jedem Rüstwechsel weitere 100.000 GS bezahlt werden.

Ein Reich kann gleichzeitig mehrere Spione in unterschiedlichen Ländern oder im gleichen Land haben.



3.7.1 Die Spionageabwehr

Um die eigenen Staatsgeheimnisse zu schützen, kann man Spione mit hohem DS-Wert einsetzen. Die Abwehr versucht zu verhindern, dass Spione eines anderen Landes im eigenen Reich spionieren können.

Ein Reich kann festlegen, dass sich die Spionageabwehr nur auf Landprovinzen beschränken soll. Dies ist dem Spielleiter mitzuteilen und die Anzahl der Landprovinzen ist in der RSL einzutragen. Informationen über Aktionen in den Reichsgewässern sind dann jedoch äußerst spärlich.

Spione und die Abwehr sind auf der Reichsstärkeliste in dem Block für die Figuren zu führen. In den Anhängen wird das Vorgehen der Spione detailliert erklärt, so dass sich der Spielleiter davon ein gutes Bild machen kann. Der Spielleiter führt für jeden Spion eine Liste mit Erfahrungspunkten, so dass er aus den Werten des Spions, seinen Erfahrungspunkten und den Werten der Spionageabwehr des anderen Reiches eine Wahrscheinlichkeit für das Gelingen der Aktion bestimmen kann.

Wird ein Spion von der Abwehr entdeckt, gibt es verschiedene Möglichkeiten für die Abwehr:

- î Der Spion wird umgebracht
- î Der Spion wird gefangen genommen
- î Der Spion darf weiterspionieren
- î Dem Spion werden falsche Infos zugespielt, was der Spion je nach Klasse aber auch merken kann.
- î Der Spion wird bestochen und steht fortan im Dienste beider Herrscher.

3.7.2 Der Projektschutz

Ein Land kann ein Projekt besonders schützen lassen, wenn es z.B. besonders wichtig oder brisant ist. Soll beispielsweise ein Kanal gebaut werden, von dem kein Reich etwas wissen darf, legt man darüber einen Projektschutz.

Ein Projektschutz auf kurzzeitige Handlungen, d.h. auf Handlungen, die **höchstens drei Wechsel** dauern, sind einmal zu bezahlen. Danach ist die Handlung abgeschlossen und demzufolge auch kein Projektschutz mehr nötig. Das Schreiben und Versenden eines Briefes kann beispielsweise durch einen einmal zu bezahlenden Projektschutz geschützt werden. Auch kann der Bau eines Turmes als kurzzeitige Handlung eingestuft werden.

Will man Projekte schützen, die länger als drei Wechsel bestehen, so muss an jedem Rüstwechsel der Projektschutz erneut bezahlt werden, unabhängig davon, wann er begonnen wurde. Erfolgt keine Zahlung, ist der Projektschutz nicht mehr aktiv. So kann man z.B. auf den Briefverkehr mit einem bestimmten Reich einen generellen Projektschutz legen. Er lohnt sich dann, wenn man mehr als einen Brief zwischen den Rüstwechseln schreibt. Zudem sind dann auch noch ankommende Briefe geschützt.

Ein Auskundschaften durch einen Spion dessen OS-Wert geringer ist als der DS-Wert der Abwehr wird generell unmöglich. Sitzt z.B. ein Spion mit OS 13 in dem Land, in dem der Kanal gebaut wird, erfährt er womöglich andere brisante Geheimnisse, nicht jedoch etwas von dem Kanalbau, wenn der Spion der mit dem Projektschutz beauftragt wurde DS 13 oder mehr besitzt. Nur einem Spion mit OS 14 oder höher könnte ein Ausspionieren gelingen.



3.8 Das Orakel

In jedem Reich befindet sich ein Orakel. Man muss für diese Institution nichts bezahlen und kann es dennoch nutzen - es antwortet mit einem Orakelspruch, der mehr oder minder gedeutet werden kann. Opfert man ihm Waren, Gold oder sonstige mehr oder weniger wertvolle Dinge, erhält man eine mehr oder weniger glaubhaft Antwort. Natürlich kann man auf das Orakel nicht absolut vertrauen, ein gewisses Restrisiko ist immer dabei. Als Richtlinie sollte nicht weniger als 10.000 GS geopfert werden, auf der anderen Seite sind schon Spenden über 1 Million GS vorgekommen.

3.9 Die Heldengruppe

3.9.1 Die Gruppe

Jedes Reich kann eine Heldengruppe mit maximal zehn Heroen haben und diese nach eigenem Gutdünken im eigenen Reich oder in fremden Gebieten bewegen. Sie unterliegen dabei nicht den sonst gültigen Bewegungsregeln von **Tagatha** für Personen. Dazu ist es nicht notwendig, dass deren Aufenthaltsorte vorher erkundet wurden. Man kann also eine Heldengruppe in seine Nachbarreiche schicken, ohne deren Geographie genau zu kennen. Diese erfährt man im Laufe des Abenteuers.

Als Heroen können Helden, Recken, Zauberer, Könige, Kaufleute und alle möglichen Figuren, die als Sonderwaffen erschaffen wurden, eingesetzt werden. Besteht für diese Figuren ein Rüstlimit, wie z.B. das 10%-Limit des Heeres, so ist dieses zu beachten, denn die Heldengruppe zählt zum Heer und muss demzufolge auch bei der Besoldung beachtet werden.

Die Heldengruppe wird auf dem Zugbewegungsplan oder der politischen Karte nicht mehr erwähnt; die einzelnen Einheiten, aus denen die Heldengruppen gebildet wird, werden jedoch weiterhin in der RSL geführt.

3.9.2 Begegnung mit anderen Heldentruppen

Begegnen sich zwei Gruppen, so bekommt man jeweils einen Teil des Heldenblattes der anderen Heldengruppe ausgehändigt. Im nächsten Wechsel kann man die Gruppe dann angreifen, mit ihr handeln und auf jedem Fall auch weiterziehen - wenn dies noch möglich sein sollte. Am besten ist es, für die Heldengruppe einen Satz von Verhaltensregeln festzulegen und diese dem Spielleiter zugänglich zu machen.

3.9.3 Das Gastland

Normalerweise merkt der Herrscher des Gastlandes nicht, dass bei den vielen Grenzübergängern auch eine Heldengruppe dabei war. Auch eine Spionageabwehr kann eine sich unauffällig verhaltende Heldengruppe nicht aufhalten. Der einzige Weg, Heldengruppen von einem Aufenthalt im eigenen Reich abzubringen, ist das Errichten eines Projektschutzes, der jedoch nähere Informationen über die Heldengruppe haben muss, die er ausweisen soll.

Die Gruppe kann sich in jedem Handelszentrum an den Herrscher des jeweiligen Landes wenden, da davon auszugehen ist, dass in Handelszentren die nötigen Kommunikationsmittel zur Verfügung stehen.



3.9.4 Die Armee

Eine Heldengruppe zählt bei der Besoldung und beim Rüstlimit zur Armee, bei ihren Handlungen jedoch nicht. Sie kann sich in fremden Reichen bewegen, ohne dass dies eine Kriegserklärung ist. Auch kann sie nicht gegen "normales" Heer kämpfen, nur gegen andere Heldengruppen.

Sollte es zum Kampf zwischen zwei Heldengruppen kommen, gelten die normalen Kampfregeln. Nur fließen hier noch die persönlichen Faktoren Stärke (St), Geschick (Ge) und Intelligenz (In) mit ein. Der Gewinner eines Kampfes erhält alles, was der Verlierer bei sich hatte, z.B. Reisekasse, Handelsgüter, etc.

3.9.5 Das Erkunden

Die Heldengruppe kann nicht erkunden und auch weiterhin können nur Großfelder, die von einer Erkundungseinheit erkundet worden sind, besetzt werden. Man erhält lediglich Namen der Handelszentren sowie die wichtigsten Geländemerkmale (Brücken, Straße, Flüsse, Gebirge oder Meer), die die Bewegung beeinflussen mitgeteilt.

3.9.6 Die Heldengruppe im Protokoll

3.9.6.1 Das Heldenblatt

Das Heldenblatt ist in zwei Teile aufgeteilt. Die linke Seite enthält Angaben nur für den Spielleiter, die rechte Seite beinhaltet Informationen für Treffen mit anderen Gruppen, wo eine Auskunft über die eigene Gruppe gegeben wird. Nachfolgend ist nun der Aufbau des Heldenblattes erklärt.

3.9.6.1.1 Charaktere

Hier trägt man Namen und die persönlichen Werte für seine Heroen ein. Eine Heldengruppe wird einmal erschaffen und kann dann nur verändert werden, wenn man sich im eigenen Reich befindet. Zu Beginn wählt man für jeden seiner Charaktere die drei persönlichen Werte Stärke, Geschicklichkeit und Intelligenz aus. Dabei kann man Punkte von 0 bis 10 vergeben. Insgesamt dürfen alle drei persönlichen Werte zusammen pro Charakter nur 15 betragen. Ist eine Figur ein Zauberer, hat er Zaubereinheiten und keine sonstigen persönliche Werte.

Eine weitere Möglichkeit, eine Gruppe zu verändern, ist der Heldentausch zwischen zwei Heldengruppen, die sich am gleichen Ort aufhalten müssen. Dieser Tausch muss aber vorher brieflich abgesprochen sein. Durchaus denkbar ist auch, dass eine Heldengruppe einen bestimmten Charakter an einem bestimmten Ort zurücklässt, damit er sich einer neuen Heldengruppe anschließt.

Helden werden in Klassen von 1 bis 10 eingeteilt, die nur vom Spielleiter verändert werden können. Zu Beginn hat jeder der Heroen die Klasse 1.

In der Spalte "Besonderes verdecktes" vermerkt man die Gegenstände, die ein Held unter seiner Kleidung versteckt hat. Auch besondere Fähigkeiten, die man ihm nicht ansieht, können hier aufgeführt werden.

Auf der rechten Seite des Heldenblattes stehen nun noch die Gegenstände, die ein Held bei sich führt, die man aber klar erkennen kann. Auch die Kleidung und das Aussehen ist hier beschrieben.



3.9.6.1.2 Die Reisekasse und wo sie sich befindet

Jede Heldengruppe besitzt eine Reisekasse. Sie kann nur dann aufgefüllt werden, wenn sich die Gruppe im eigenen Reich befindet. Die Reisekasse muss natürlich vom Staatsgoldschatz abgezogen werden. Weiterhin kann die Reisekasse z.B. durch Goldschatzfunde, durch Plünderungen oder durch Spenden eines anderen Herrschers aufgefüllt werden.

Der Aufenthaltsort der Reisekasse muss genau festgelegt sein, z.B. in einem Geheimfach im Wagen, gleich verteilt auf alle Gruppenmitglieder, alles beim Zauberer, etc.

3.9.6.1.3 Schätze

Die Heldengruppe kann nur einen bestimmten Teile ihrer Ausrüstung mit sich tragen, und zwar nur soviel, wie es die Summe ihrer BEH erlaubt. Nun kann man aber seine Ausrüstung an bestimmten Plätzen deponieren. Dazu muss man nur das GF und eventuell noch nähere Platzbeschreibungen angeben, wo man was versteckt hat.

Schätze, die man mit sich führt, kann man auch hier angeben, nur ist es vielleicht geschickter, sie einer bestimmten Person zuzuordnen.

3.9.6.1.4 Verhalten

Hier gibt man an, wie sich die Gruppe verhalten soll.

Beispiele:

- î *Ehrlich und freundlich zu allen.*
- î *Verkaufen der magischen Schwerter zu den bestmöglichen Preisen.*
- î *Nur Gruppen aus den Reichen Muflon und Tragon jegliche Auskunft untersagen und der Dieb soll versuchen, sie auszurauben.*

3.9.6.1.5 Auskunft

Trifft eine Heldengruppe auf eine andere, so wird ihr generell der rechte Abschnitt des Heldenblattes übergeben. Dies dient dazu, dem anderen Spieler einen bestmöglichen Eindruck über die Truppe zu geben, die er gerade angetroffen hat. (Natürlich erspart dies dem Spielleiter auch die Arbeit, die Heldengruppe zu beschreiben.) Vor allem aus diesem Grund sollte die rechte Seite des Heldenblattes möglichst informativ sein.

Beispiel:

"Wir sind eine Gruppe aus Evipanien und sind auf der Suche nach neuen Ländern jenseits unseres Kontinentes. Wir sind ein friedliches Volk und in der Wissenschaft sehr bewandert. Kommt doch mal nach Kleinort und besucht, wenn Ihr etwas wissen wollt, unsere Bibliothek. Als besonderes Glück kann ich Ihnen sogar noch welche von unseren 3 Postkutschen verkaufen für nur 50.000 GS; möchten sie welche haben? Seid Ihr vielleicht einer Gruppe aus Belegost begegnet, diese Hundesöhne haben uns bestohlen!"

Auch kann man militärische Dienste anbieten oder einfach ein Liedchen oder Geschichte erzählen.



3.9.6.1.6 Sonstiges

Hier kann man sonstiges Verhalten eintragen, oder einfach irgendwelche Sachen, die man auf dem Herzen hat.

Beispiele:

- î *"Gruppe nimmt einen Stärketränk um schneller zu werden"*
- î *"Gruppe kauft drei von den angebotenen Postkutschen."*



4 Handlungen im Spiel

4.1 Der Handel

Der Handel ist eins der zentralen Themen auf **Tagatha-Tharanor**. Da jeder Herrscher nur seine zwei kulturspezifischen Waffen produzieren kann, er in der Regel jedoch eine größere Auswahl benötigt, muss er Handel treiben.

Gehandelt werden können praktisch alle Rüstgüter, Sonderwaffen und Tiere. Sonderwaffen dürfen nur als solche gehandelt werden. Der Handel mit den Bauplänen ist streng verboten! Es können auch Krieger an ein anderes Heer abgestellt werden. Sie gehören allerdings immer noch zu ihrer ursprünglichen Armee, werden nur durch einen anderen Herrscher bewegt und tauchen auch nur in der Reichsstärke ihrer Heimatarmee auf.

Handelsgüter können entweder gegen andere getauscht oder auch verkauft werden. Sollen sie verkauft werden, so kann die Gewinnspanne vom Verkäufer beliebig groß gewählt werden. Als Anhaltspunkt sollte man jedoch die Rüstkosten immer im Auge behalten und dann seinen Gewinn aufschlagen. Man muss bei der Festsetzung der Preise auch die Risiken des Transports, die Geschwindigkeit der Lieferung, die Nachfrage, Zölle u.s.w. berücksichtigen. Handelsgüter können natürlich auch ohne Händler transportiert werden. Normalerweise bietet der Kaufmann jedoch nur Vorteile. Bewegen kann sich die Handelskarawane wie ein normaler Krieger, also 1 Großfeld pro Wechsel. Auf einer Straße verdoppelt sich natürlich die Geschwindigkeit. Handelsgüter müssen in Großfeld-Zügen transportiert werden. Ein einfacher Austausch durch bloßen Vertrag ist nicht möglich. Die Handelsgüter müssen von ihrem Ausgangspunkt großfeldweise mindestens bis ins erste Großfeld des Empfängerreiches oder an einen vereinbarten Übergabepunkt transportiert werden. Ab dem Zeitpunkt der Übergabe müssen die Handelsgüter jedoch wieder normal transportiert werden, es gelten die Regeln für den Gerätetransport im eigenen Reich. Es kann allerdings vom Empfängerreich ein Kaufmann die Güter abholen und bis zum nächsten Handelszentrum transportieren. Ein weiterer Transport durch das Reich hindurch ist allerdings nicht möglich.

Der Händler wird immer von demjenigen Spieler bewegt, der ihn auf die Reise schickt. Er muss den Standort seiner Händler, die sich nicht innerhalb seines eigenen Reiches und damit auf dem Zugbewegungsplan, befinden, auf dem Protokollblatt extra auflisten. Er selbst muss durch Briefwechsel und Verträge den Durchzug und die Wegstrecke durch fremde Reiche regeln und dem jeweiligen Herrscher den Standort mitteilen. Dem geht natürlich voraus, dass der Handel bereits im Vorfeld durch Briefe und Verträge genau ausgearbeitet wurde. Weiterhin muss jeder Lieferung ein Lieferschein beiliegen, aus dem hervorgeht, wer was an wen zu welchen Konditionen wann liefert. Ohne diesen Schein ist ein Handel nicht gültig! Umgekehrt gilt natürlich, wer im Besitz eines Lieferscheins ist, kann sich die Waren gutschreiben, auch wenn der Lieferant sich plötzlich von dem Geschäft abwendet.

Bezahlt der Empfänger in Goldstücken, kann er dies ebenfalls mittels eines Lieferscheines eine Überweisung schicken. Nach Erhalt der Überweisung darf sich der Lieferant das Gold zuschreiben.

Da der Händler nicht spähen kann, kann er auch nicht als Spion eingesetzt werden. Es ist jedoch mit Erlaubnis des jeweiligen Herrschers möglich, die Karawane durch Krieger eskortieren zu lassen. Diese können dann auch spähen. Es bleibt den Spielern überlassen, inwieweit sie für den Schutz der Karawane gegen Räuber und Plünderer sorgen, für Straßenbenutzung Gebühren oder für den Durchgang durch ein Reich Zölle erheben.

Es ist selbstverständlich, dass ein Herrscher nur Handelsgüter produzieren kann, wenn er auch das Gold dazu hat. Gelieferte Waren, die durch den Handelspartner nicht bezahlt werden, können so ohne weiteres nicht mehr zurückgeholt werden. Der Krieg sollte auch hier nur das letzte Mittel sein.



4.1.1 Der Kaufmann

Der Kaufmann ist eine Figur, die für 10.000 Goldstücke rekrutiert werden kann. Er kann nicht spähen und nicht kämpfen. Er kann aber eine beliebige Anzahl von Handelsgütern transportieren, ohne dass Krieger zum Transport abgestellt werden müssen. Will man also 10 Onager verschicken, so müssen nicht 20 Krieger dafür eingesetzt werden. Der Kaufmann hat Personal unter sich, das für den Transport eingesetzt wird. Man kann davon ausgehen, dass immer genügend Arbeiter vorhanden sind, um eine beliebige Anzahl von Geräten zu transportieren.

Der Kaufmann kann auch Schiffe bedienen, kann somit also bis zu 6 Großfelder weit fahren. Als Person kann er sich natürlich zu Pferd fortbewegen, die Handelskarawane jedoch nicht. Sie bewegt sich immer mit der Grundgeschwindigkeit von einem Großfeld.

Die Benutzung des Kaufmanns zum Transport von Gerät auf Kriegsschauplätze oder auch nur zur einfacheren Beförderung im eigenen Reich ist nicht zulässig.

Der Kaufmann kann Sonderwaffen, die normalerweise nicht transportierbar sind, wie z.B. Schiffe über Land oder besonders starke Türme, in einem Reich installieren. Für ihn fallen keine Kosten an. Man kann somit alle Sonderwaffen handeln. Er kann als Bauleiter an einem Ort (ein GF!) eine oder mehrere Sonderwaffen zusammensetzen, wie auf dem Handelszettel angegeben. Danach muss (!) er ins Heimatreich zurückkehren, bevor er neue Sonderwaffen bauen kann.

4.1.2 Beispiel für einen Handel

Herrscher Hal'Seloch benötigt für die Bekämpfung von Chaoskriegern unbedingt 20 Pferde. Aus früheren Briefen mit seinem Nachbar Kermader weiß er, daß Kermader als Sonderwaffen gepanzerte Pferde rüsten kann. Er schreibt also einen Brief mit der Bitte, 20 Pferde gegen 10 Leitern und eine restliche Zahlung von 100.000 Goldstücken zu handeln.

Kermader, der im Moment im Konflikt mit einem anderen Nachbar liegt, braucht dringend Leitern, und macht deshalb das Angebot, 20 Pferde für 15 Leitern und 90.000 Goldstücke einzutauschen. Er arbeitet in seinem Brief auch gleich eine Handelsroute aus, die durch ein gemeinsames Nachbarreich gehen soll. Er wählt diesen Weg, da dadurch zwei Großfelder abgekürzt werden können. Dazu braucht er natürlich die Erlaubnis des dortigen Herrschers Madop'fa. Aus diesem Grund schreibt er ihn an, und teilt ihm mit, dass sich eine Karawane mit 20 Pferden aus seinem Reich und eine Karawane mit 15 Leitern, beide ohne Eskorte im Großfeld 23/13, südlich des Sees Rewt treffen werden. Da er mit Madop'fa einen Handelsvertrag geschlossen hat, der solche Übergaben mit einschließt, hat er von dieser Seite nichts zu befürchten.

Hal'Seloch erhält den Brief von Kermader noch im gleichen Wechsel und akzeptiert die geänderten Bedingungen. Er produziert also 15 Leitern und schickt seine Karawane zum vereinbarten Treffpunkt los. An Kermader (als Empfänger) schickt er den Lieferschein (Formblatt Tag-9) über 90.000 GS und 15 Leitern. Als Ausgangsgroßfeld wählt er Gf 20/10, das Zielgroßfeld ist der vereinbarte Treffpunkt 23/13. Unter "Versandweg" trägt Hal'Seloch ein: "Landweg, uneskortiert".

Nach Erhalt des Lieferscheins stellt Kermader nun seinen Lieferschein über 20 Pferde aus, schickt ihn ab und schickt seine Karawane zu der vereinbarten Stelle.

Madop'fa hat inzwischen den Brief von Kermader erhalten und akzeptiert, dass er sein Land betritt.

Mit Hal'Seloch hat er jedoch noch keine Vereinbarung getroffen. Da er ihn nicht besonders gut leiden kann, schreibt er ihn an und fordert 10.000 Goldstücke Wegezoll. Der Erhalt des Briefes von Madop'fa macht Hal'Seloch nicht sonderlich glücklich, wohl oder übel muss er eine Überweisung ausstellen, will er verhindern, dass der Handel platzt. Er kann nicht ohne Erlaubnis das Land von Madop'fa betreten, dies würde einer Kriegserklärung gleichkommen.



Es ist unschwer zu erkennen, dass der Handel regeltechnisch zwar relativ einfach abläuft, spielerisch aber einen beträchtlichen Mehraufwand in Form von Verhandlungen und Briefen ausmacht. Gute Organisation ist alles. Wer seine Karawanen immer voll auslastet, also bei Hin- und Rückreise Waren transportiert, erzielt bessere Gewinne.

4.2 Das Kriegsspiel

Unter Krieg versteht man das Hineinziehen von Figuren in ein oder mehrere Großfelder eines anderen Herrschers ohne dessen Erlaubnis. Dabei spielt es keine Rolle, ob sich in den betreffenden Großfeldern Truppen des Besitzers befinden oder nicht.

Weiterhin versteht man unter Kampf auch den Einmarsch in ein Großfeld, das bei der vorherigen Erkundung nicht vollständig erkundet werden konnte, weil z.B. nur die Geographie angegeben wurde oder man einen Spähvermerk "Kein Ergebnis" erhielt. Der Spieler kann dann versuchen, über einen Kampf, also kleinfelderweise, in das Großfeld einzumarschieren.

In beiden Fällen findet der Kampf erst in dem Wechsel statt, in dem auch ein normales Besetzen vollzogen würde. Erkundet wird einen Wechsel zuvor.

4.2.1 Die Kampfanweisung

Der Spieler, der in der dritten Phase kämpfen möchte, sei es gegen einen anderen Herrscher, Barbarenreiche oder gegen Chaoskrieger, schickt zu Beginn der dritten Phase ein Kampfprotokoll an den Spielleiter. Dazu sollte am besten das Original-**Tagatha**-Kampfprotokoll "Tag-2-Kampfprotokoll" benutzt werden. Möchte man das nicht, weil einem das Layout nicht gefällt oder die Großfelder nicht ausreichen, kann man auch eigene Protokolle verwenden, aus denen aber alle für den Kampf notwendigen Angaben zu entnehmen sein müssen.

Die Kampfanweisung muss enthalten:

- î Anzahl der Truppen pro Großfeld
- î Kf-weise Aufstellung der Truppen des Angreifers
- î Angabe der taktischen Ziele und des taktischen Vorgehens, Schwerpunkte, Verhalten bei Flucht u.ä.
- î Skizze des Kampfschauplatzes mit den Koordinaten der Großfelder, Angabe durch einen Pfeil, von welchen Großfeldern in andere einmarschiert werden soll.

Weiß der Spieler schon zu Beginn eines Wechsels, dass er vermutlich in der dritte Phase jemandem den Krieg erklären wird, was natürlich von den Erkundungsergebnissen abhängt, dann kann er das in seinem Protokoll durch ein "A" neben dem Erkundungspfeil angeben. Die Spielleiter sind dann bemüht, diese Erkundung vorzuziehen, damit der Spieler mehr Zeit für seine Kampfaufstellung hat.

Das Formblatt "Bauwerke" (in Kleinfeld- und Großfeldversion) dient zur Darstellung eigener Bauwerke (Festungsanlagen etc.), damit der SL deren Besonderheiten im Krieg besser berücksichtigen kann. Die Abgabe ist keine Pflicht für das Führen eines Krieges.



4.2.2 Der Verteidiger

In aller Regel wird der Verteidiger nicht vom bevorstehenden Angriff unterrichtet werden, er kann in diesem Fall also auch keine Kampfaufstellung schicken. Sobald er jedoch von einem Angriff weiß, sei es durch eine offizielle Kriegserklärung, Spionage oder einfach, weil sich der Krieg über mehrere Wechsel hinzieht, kann auch er eigene Kampfprotokoll abgeben.

Kommt es im Vorfeld des Kampfes zu Spannungen, die auf einen Krieg hindeuten, kann jeder Spieler in der Kopfleiste der Großfelder im Protokoll angeben, wie sich seine Truppen im Falle eines Angriffs verteidigen sollen.

Eintrag in Kopfzeile	Verhaltensweisen
I	Verteidigung an der GF-Grenze bzw. Küste
II	Verteidigung um ein Handelszentrum, Festung, Berg, Wald o.ä.
A	Schutz der eigenen Truppen (defensives Handeln)
B	Vernichtung der Angreifer & Zurückdrängen ohne Rücksicht auf eigene Verluste.

Die Hinweise I und II beschreiben also die Aufstellung der Truppen, A und B deren Verhalten. Beide Gruppen können kombiniert werden. So bedeutet IB z.B., dass die Truppen bereits an der Großfeldkante versuchen, den Angreifer so weit als möglich zurückzudrängen.

Macht ein Spieler keine Angaben hinsichtlich seiner Truppenaufstellung im Verteidigungsfall, so nimmt der Spielleiter die Kampfaufstellung nach eigenem Gutdünken vor. Es ist ebenso möglich, passive Kampfprotokolle abzugeben, die nur bei einem Gegenangriff ausgeführt werden sollen. Dies ist dann sinnvoll, wenn man einen Angriff befürchtet, jedoch nicht als erster angreifen will.

4.2.3 Der Kampfschauplatz

4.2.3.1 Allgemeines

Der Krieg ist bei **Tagatha** auf den Kampfschauplatz begrenzt. Er umfasst meist nur wenige Großfelder und setzt sich aus folgenden Provinzen zusammen:

- î Die Großfelder des Verteidigers, die der Angreifer im Kampfprotokoll durch einen Pfeil markiert hat.
- î Die Großfelder des Angreifers, aus denen er seinen Angriff startet.

Es ist für den Verteidiger nicht möglich, den Angreifer weiter als bis zu seinem Ausgangspunkt zurückzudrängen, es sei denn, dass er selbst ein Kampfprotokoll geschrieben hat.

Der Kampf wird dann auf diesen Großfeldern mit nur denjenigen Kriegern und Geräten ausgespielt, die sich gerade dort aufhalten. Mehrere nebeneinander liegende Kampfschauplätze werden zusammengefasst, so dass ein größerer gemeinsamer Kampfschauplatz entsteht.

Der Kampfschauplatz ist während des Kampfes abgeschlossen. Es besteht keinerlei Verbindung mehr zu anderen benachbarten Großfeldern. Insbesondere können keine Krieger oder Geräte aus Großfeldern außerhalb des Kampfschauplatzes herbeigeht werden. Dies gilt auch für Befestigungsanlagen, die sich über mehrere Provinzen hinstrecken. Es wird immer nur der Teil angegriffen, der auf dem Kampfschauplatz liegt. Das hat Auswirkungen auf das Aushungern. Tore oder Verbindungen innerhalb von Festungen, die in andere Großfelder führen, können bei einer Belagerung nicht berannt werden, es kann auch kein Nachschub über sie herbeigeführt werden,



wenn die benachbarten Großfelder nicht auch zum Kampfschauplatz gehören. Eine Festung gilt als belagert, wenn die Voraussetzungen dafür auf dem Kampfschauplatz erfüllt sind.

4.2.3.2 Das Erstellen

Jede Figur kann nach dem Bewegen in der ersten Phase des Wechsels ihre maximale Bewegungsweite nochmals in der vierten Phase ausschöpfen.

Ein Reiter beispielsweise, der im vierten Großfeld von der Grenze entfernt steht, kann in der ersten Phase bis ein Großfeld vor die Grenze reiten. Soll er am Kampf teilnehmen, müssen nun alle Großfelder, durch die er sich bewegen wird, mit in den Kampfschauplatz einbezogen werden. In der vierten Phase wird er sich nun in den Kampfrunden kleinfeldweise zum eigentlichen Kampfgeschehen weiter vorne an der Front bewegen. So kann er erst in späteren Kampfrunden aktiv kämpfen, aber immerhin besser als gar nicht. Als Nachteil ist dabei zu nennen, dass dieses weiter hinten liegende Aufmarschgebiet dann zum Kampfschauplatz gehört und bei einer eventuellen Niederlage im Kampf auch an den Gegner verloren gehen kann.

Durch die Bewegungsweiten der Figuren wird auch automatisch die maximale Größe des Kampfschauplatzes festgelegt. Nur gelten während des Kampfes die KF-Bewegungsweiten. Ein Krieger hat beispielsweise 1GF/2KF. Dies bedeutet, dass er sich 8 Runden jeweils 2 Kleinfeldern weit bewegen kann. Im Extremfall bedeutet dies, dass er im Kampf 4 Großfelder besetzen kann!

- î Der Kampfschauplatz für eine Figur ergibt sich aus ihrem Ausgangsgroßfeld und den Großfeldern, die sie kleinfeldweise besetzen will. Dabei ist auf die maximale Bewegung zu achten. Sie ergibt sich aus der maximalen Rundenzahl von 8 und der Bewegungsweite pro Runde.
- î Der komplette Kampfschauplatz wird meistens aus der Zusammenlegung der einzelnen Kampfschauplätze gebildet, falls sich einzelne berühren.
- î Greifen in einem Kampf mehrere Spieler an, wird für alle Beteiligte nur ein Kampfschauplatz gebildet. Die Reihenfolge des Agierens bestimmt sich nach der Vorgehensweise bei Armageddon.

4.2.3.3 Nach dem Kampf

Nach dem Kampf können alle verbliebenen Figuren beliebig auf dem Kampfschauplatz im eigenen Reich verteilt werden. Nur müssen geographische Hindernisse natürlich beachtet werden. Besteht z.B. ein Kampfschauplatz aus zwei Küsten, die während des Kampfes keine Verbindung haben, können die Schiffe nach dem Kampf nicht beliebig gesetzt werden. Auch Gebirge können eine Aufteilung eines Kampfschauplatzes bewirken.

Normalerweise teilt jedoch der Spielleiter den betreffenden Spielern mit, dass der Kampfschauplatz in zwei oder mehrere Einzelschauplätze unterteilt werden muss. Auch wenn der Verteidiger freiwillig aus einem Großfeld in Provinzen außerhalb des Kampfschauplatzes floh, wird der Aufenthalt der Truppen vom Spielleiter mitgeteilt.

Durch einen Kampf kann ein Spieler eventuell Provinzen besetzen, von denen er noch keine Kleinfeldinformationen besitzt. Diese liefert der Spielleiter im nächsten Zug wie ein Erkundungsergebnis nach.

Weiter kann der Spielleiter den beteiligten Parteien durch während der Schlacht gewonnene Erkenntnisse zusätzliche Erkundungsergebnisse übermitteln.



4.2.4 Die Flucht

Sind mindestens 4 Kampfunden gespielt, oder mehr als die Hälfte eines Heeres vernichtet, so kann es zur Flucht kommen, wenn der Spieler eine solche Möglichkeit in seiner Kampfanweisung zulässt. Die Flüchtenden können nur in solche Großfelder flüchten, die an den Kampfschauplatz anschließen und die dem Herrscher der Flüchtenden gehören.

Findet die Flucht auf dem Wasser oder im Niemandsland statt, so flüchten die Truppen in das Großfeld, aus dem sie gekommen sind.

Auf eine andere Art können Krieger den Kampfschauplatz nicht verlassen.

4.2.5 Das Plündern und Verwüsten

Werden in einem Kampf Landstriche, Handelszentren oder ganze Provinzen erobert, so kann sofort daraus gerüstet werden. Dies wird als **Plündern** bezeichnet. Geplünderte Orte fallen beim nächsten Rüsttermin für die Steuereinnahmen aus, egal, wem er nach dem Kampf gehört. Das Plündern muss in das nächste Protokoll wie eine Rüstung eingetragen werden und mit dem Zusatz "geplündert" versehen werden. Die Rüstgüter werden im Handelszentrum aufgestellt, falls es in den geplünderten Orten keines gibt, ausnahmsweise in den geplünderten Landstrichen.

Ein Handelszentrum, das nicht erobert werden kann, kann zumindest nach Armageddon-Regeln verwüstet werden, es fällt ebenfalls für den nächsten Rüsttermin aus und kann auch nicht mehr geplündert werden. Will man ein Handelszentrum verwüsten, so muss dies ebenfalls im Kampfprotokoll angegeben werden.

4.2.6 Das Austragen des Kampfes

In der vierten Phase eines Wechsels wird der Kampf vom Spielleiter ausgetragen, dabei gelten nun endlich die kompletten Armageddon-Regeln. Wer will, kann seinen Kampf auch beim Spielleiter austragen, sofern dies möglich ist. Größere Kämpfe werden generell vom Spielleiter allein ausgetragen. Fällt die Schlachten-Dimension jedoch aus dem Rahmen, geht Spielleiter dazu über, den Verlauf einer solchen, riesigen Armageddon-Schlacht im Kopf zu simulieren und mit Würfelwürfen in gewissen Maßen unvorhersehbar zu machen und teilt dann das Kampfergebnis den Parteien mit.

Alle am Kampf beteiligten Spieler erhalten eine Auswertung des Kampfes, der den Kampf und vor allem das Ergebnis schildert.

In einem Wechsel werden maximal 8 Kampfunden gespielt. Ist der Kampf dann noch nicht entschieden, wird er im nächsten Wechsel weiter ausgetragen, sofern die Parteien keinen Frieden aushandeln. In der nächsten ersten Phase kann jeder Spieler aus den umliegenden Großfeldern weitere Figuren nach den bekannten Bewegungsregeln heranziehen. Auf jeden Fall ist in der dritten Phase wieder ein Kampfprotokoll nötig, sofern man weiterkämpfen möchte.



4.2.7 Folgen des Kampfes

Sind auf dem Kampfschauplatz alle Truppen eines Spielers vor Ablauf der 8 Kampfunden vernichtet, gilt der komplette Kampfschauplatz als erobert. Müssen 8 Runden durchgespielt werden, werden die Großfelder entsprechend den dort stehenden Truppen aufgeteilt.

Nach dem Kampf können verbleibende Truppen auf dem Kampfschauplatz vom Spieler in der ersten Phase beliebig auf dem KSP verteilt werden. Gibt der Spielleiter jedoch eine Verteilung der Truppen vor, ist diese bindend.

Der Sieger einer Schlacht erhält in Gold gutgeschrieben:

î Pro getöteter Mann: 500 GS

î Pro getöteter Recke: 3.000 GS

î Pro getöteter Held: 6.000 GS

Die Ergebnisse des Kampfes werden ins nächste Protokoll eingetragen. Den Kampfschauplatz unterlegt man in grün. Alle Verluste trägt man in grün ein, Gewinne in rot. Alle übrigen Figuren behalten ihre blaue oder schwarze Farbe.

4.2.8 Kriegsgefangene

Es ist möglich, während eines Kampfes Kriegsgefangene zu machen. Dies muss im Kampfprotokoll aufgeführt werden. Für je 5 gefangene Krieger muss 1 eigener Krieger zur Bewachung abgestellt werden. Man kann versuche, Kriegsgefangene für das eigene Heer zu gewinnen und muss dafür nach eigenem Ermessen Geld ausgeben. Ob dies geklappt hat, wird einem vom Spielleiter mitgeteilt.

Abgeworbene Krieger zählen nicht zum 10%-Limit und werden deshalb in der RSL bei den kulturspezifischen Waffen aufgeführt und besonders gekennzeichnet.

4.2.9 Provinzen des Kampfschauplatzes (KSP)

Während des Kampfes werden Großfelder durch die eigenen Truppen durchwandert und gesehen, auch wenn man diese Orte nicht erobern konnte. So kann der SL entscheiden, Erkundungsergebnisse über GF eines KSP an Spieler weiterzugeben.

Weiterhin ist es möglich (z.B. durch Zusammenlegung von KSPs etc.), dass GF erobert werden, obwohl keine Erkundungsergebnisse über diese GFs vorlagen. Auch hier werden dem Spieler die Erkundungsergebnisse und Kf-Karte nach SL-Entscheidung mitgeteilt.



4.3 Der Diplomat

4.3.1 Aufgaben und Möglichkeiten

Einen Diplomaten in ein fremdes Reich zu schicken, kostet 80.000 GS pro Rüsttermin. Das Reich, das den Diplomaten aufnimmt muss dafür pro Rüsttermin 20.000 GS zahlen. Beide beteiligten Länder müssen natürlich zustimmen, sie erhalten einmalig +2 BKA-Punkte. Sie können jederzeit gerüstet werden. Alle Diplomaten sind in der Reichsstärkeliste (RSL) einzutragen!

Ein Diplomat schickt an sein Heimatreich grobe Informationen über die Lage des Landes, in dem er stationiert ist. Hierzu gehören z.B. Kontaktaufnahme zu einem neuen Nachbarreich, Vertragsabschlüsse (sofern diese nicht ausdrücklich als geheim deklariert werden), Kämpfe in die das Reich verwickelt ist und deren Sieger, sehr grobe Erkundungsergebnisse (ungefähr: im Westen wurde ein großes Binnenmeer entdeckt), Entdeckungen wie z.B. Seeschlangen, Riesenfische oder Chaosreiter. Außerdem erfährt der Diplomat, welche anderen Reiche noch Diplomaten in diesem Reich stationiert haben.

Als ungefähre Richtlinie darf gelten: Ein Diplomat erfährt alles, was die Bevölkerung des Reiches, in dem er sich aufhält, auch weiß (also beispielsweise auch, dass Rennspiele abgehalten wurden und wer gewonnen hat. Nach SL-Augenmaß kann auch noch ein bisschen Klatsch und Tratsch sowie die eine oder andere Falschmeldung dabei sein). Die Informationen sollten nie zu genau und zu ausführlich sein, denn Diplomaten sollen die Herrscherbriefe nicht ersetzen, sondern im Gegenteil den Briefverkehr ankurbeln (da das Gastgeberland auch für den Diplomaten zahlen muss, müssen diesem natürlich Gegenleistungen angeboten werden. Außerdem kann um die Bestätigung von fragwürdigen Berichten gebeten werden, etc.).

Ein Reich kann den von ihm beherbergten Diplomaten auch gezielt Informationen geben, allerdings sollten auch diese nicht zu ausführlich sein. Natürlich können auch diese Informationen falsch sein. Der Diplomat kann dies merken oder auch nicht.

Der Diplomat kann jederzeit zurückgezogen oder ausgewiesen werden, dafür gibt es allerdings einen BKA-Abzug von 5 Punkten.

Die wesentlichen Unterschiede zwischen Diplomaten und Spionen besteht darin, dass man einem Diplomaten keine gezielten Aufträge geben kann, sondern nur allgemeine Richtlinien erhält. Dafür ist der Diplomat nicht sehr teuer und kann auch in Reiche entsandt werden, deren genaue Lage man nicht kennt. Hauptsächlich dient der Diplomat dazu, das Spiel etwas farbiger zu gestalten.

Wird ein Diplomat in einem Land durch einen anderen ersetzt, so erhalten die beteiligten Länder keinen BKA-Abzug. Ein solcher Wechsel muss dem betreffenden Land lediglich mitgeteilt werden, bedarf also keiner Genehmigung. Natürlich kann ein Land weiterhin jederzeit Diplomaten ausweisen, dies allerdings mit dem normalen BKA-Verlust.

Stellt ein Herrscher für ein sein eigenes Land einen Diplomatenbericht zusammen, wird das von den Spielleitern belohnt.

Sollte der Bericht die Kriterien, welche in diesem Abschnitt aufgeführt sind, erfüllen so muss der Herrscher für jeden beherbergten Diplomaten 10.000 GS weniger bezahlen.

Der SL wird somit ein bisschen Arbeit abgenommen und der Spieler wird dazu angeregt selbst Einfluss auf Diplomatenberichte zu nehmen.



4.3.2 Abwerbung

Ein Land kann in jedem Land, in dem es selbst einen Diplomaten stationiert hat, versuchen, fremde Diplomaten abzuwerben. Dazu wird dem Spielleiter mitgeteilt, wer abgeworben werden soll und wie viel Geld in den Versuch investiert wird. Die Wahrscheinlichkeit, dass der Versuch erfolgreich ist, errechnet sich aus der Loyalität des Diplomaten gegenüber seinem Herrscher, der eingesetzten Geldmenge, die Sympathie zu den Abwerbern und nicht zuletzt aus dem Ruf des abwerbenden Herrschers.

Jedes Land hat beliebig viele Abwerbungsversuche. Wird ein Diplomat abgeworben, so teilt der Spielleiter dies dem entsprechenden Reich mit. Schlägt ein Versuch fehl, kann der Diplomat seinen Herrscher davon unterrichten. Dies ist jedoch kein Zwang für ihn.

4.3.3 Alle Diplomaten in einem Reich

Natürlich kann einem Gesandten in einem fremden Land eine Menge zustoßen. So können ihm von anderen Diplomaten gezielte Falschinformationen zugesteckt werden. Je besser der Diplomat und je absurder die Infos, desto geringer die Erfolgsaussichten. Oder ein fremder Spion oder Mörder könnte einen Mordversuch unternehmen. Diplomaten können dies nicht! Bei derlei körperlichen Angriffen muss allerdings zunächst die Spionageabwehr des gastgebenden Landes überwunden werden.

Der Spielleiter teilt allen Reichen, die Diplomaten in einem Land haben, die Namen und das Herkunftsland aller anderer Diplomaten mit. Tauscht ein Land einen Diplomaten aus, so erfahren auch dies alle anderen Reiche, die Diplomaten im betreffenden Land haben. Für jeden Diplomaten wird dem Heimatreich vom Spielleiter ein Alter mitgeteilt, von dem die Wahrscheinlichkeit abhängt, dass er eines natürlichen Todes stirbt.



5 Zusammenfassung der Armageddon-Regeln

5.1 Was ist Armageddon? - Grundlegende Definitionen

Zur Simulation der Kämpfe wird das Regelwerk von Armageddon herangezogen. Die genauen Kampfregeln sind dort nachzulesen. Armageddon ist eine Table-Top-Simulation für Schlachten im klassischen Fantasy-Bereich. Die Regeln kann man im Buchhandel oder über EdFC eV, Postfach 1371, 94001 Passau beziehen. Letztlich stammt **Tagatha** von hier ab, als Variante des so genannten "ewigen Spieles" (s.a. "Großbrunden").

Hier soll nur eine grobe Übersicht über die gebräuchlichsten Figuren gegeben werden, so dass damit die Kleinfeld- und auch die Großfeldbewegung gespielt werden kann. Für eine genaue Planung seine Vorgehensweise in einer Schlacht ist die Kenntnis aller Sonderregeln jedoch von großem Nutzen.

Sofern nichts anderes gesagt wird, können sich alle Figuren doppelt so viele Kleinfelder wie Großfelder weit bewegen. Die Aktiv/Passiv-Bewegung wird auf **Tagatha** generell nicht angewandt.

Einheit	Abkürzung	Definition
Beförderungseinheit	BEH	Die Anzahl von Einheiten, die ein Tier oder Gerät tragen oder befördern kann.
Transporteinheit	TEH	Die Anzahl der Einheiten, die benötigt werden, um das Tier oder das Gerät zu bewegen oder zu bedienen.
Raumeinheit	REH	Der Platz, den ein Krieger, Tier oder Gerät einnimmt.

Ohne eine besondere Erklärung ist es nicht möglich, mehr als 200 REH in ein GF zu stellen. Dies berücksichtigt die schwierige Versorgung und die außerordentliche Belastung der Gegend durch die Lager solcher Truppen und Material-Ansammlungen. Wer mehr als 200 REH in ein Großfeld stellt, dem wird der SL nach Gutdünken Material abziehen.

5.2 Gelände

In Wüste und Sumpf müssen Krieger und Tiere ums Verdursten bzw. ums Versinken würfeln, sofern kleinfelderweise bewegt wird, also meistens nur im Kampf. In der Großfeldbewegung gilt dies nicht!

Will sich ein Krieger, Recke, Held oder ein Tier auf ein nächst höheres oder -tieferes Niveau bewegen, so braucht er für diese Bewegung zwei Schritte: Einen um die waagrechte Entfernung zu überwinden und einen für die senkrechte. Ein Höhenunterschied von 2 oder mehr Höhenstufen kann grundsätzlich nicht überwunden werden. Gebirge ist unbetret- und unüberwindbar. Existiert zwischen zwei Kleinfeldern unterschiedlichen Niveaus ein Aufgang, so benötigt man keinen zusätzlichen Schritt.

Um einen Fluss zu überqueren braucht man ebenfalls einen zusätzlichen Schritt. Kampf über einen Fluss hinweg ist nicht möglich.

Im Nahkampf erhält der von oben Kämpfende einen Gutpunkt. Nahkampf ist nur bei einem Höhenunterschied von 0 oder 1 möglich.



Im Fernkampf, also mit Bogen, wirkt sich jede Höhenstufe prinzipiell wie eine waagrechte Entfernung aus. Die genauen Regeln für Bögen und Höhenunterschiede sind in Armageddon nachzulesen. Auf jeden Fall sind Bogner in der Lage, aus der 2. Reihe zu schießen.

5.3 Krieger

Als Krieger werden Männer und Bogenschützen bezeichnet. Sie können sich in allen Geländearten, natürlich mit Ausnahme von Wasser und Gebirge, aufhalten. Pro Kampfrunde können sich Krieger zwei Kleinfelder weit bewegen. Krieger können Geräte bedienen, im Zweikampf kämpfen oder auch Sümpfe trockenlegen. Ihr Einsatzgebiet ist vielfältig.

Auf Tagatha bezeichnet man mit einer Kriegereinheit (z.B. "1M" oder "H") immer 1.000 Kriegerfiguren. Dies sollte man immer berücksichtigen, wenn man seine Heeresstärke berechnet. Einwohnerzahlen werden jedoch nicht so abgekürzt.

Helden und Recken werden wie Krieger behandelt. Helden haben allerdings auf alle Würfe 6 Gutpunkte, Recken besitzen 3 Gutpunkte. Ansonsten können sie alle Handlungen durchführen, die auch ein Krieger kann.

Treffen Krieger im Nahkampf aufeinander, so wird ein Gegner getötet, wenn auf 3W6 eine 12 (oder mehr) *und gleichzeitig* mehr als der Gegner gewürfelt werden. Gutpunkte werden auf den Wurf zuaddiert und können so trotz schlechteren Wurfresultates ein besseres Gesamtergebnis möglich machen.

Bsp.: 2 M treffen auf 4 gegnerische B. Jeder M hat 2 GP gegen die B. Der erste Mann würfelt mit 3W6 eine 10. Also kein Gegner getötet. Der 2. Mann würfelt 13, der angegriffene B jedoch auch. Damit hat der 2. Mann nicht höher als sein Gegner gewürfelt, doch mit 2 GP kommt der Mann insgesamt auf 15 und tötet damit den Bogner.

Auf **Tagatha** hat ein Heer - im Gegensatz zu Armageddon - immer die gleiche Bewaffnung. Man kann zwischen Axt, Lanze und Schwert für seine Männer wählen. Der Bogner hat nur seinen Bogen und ein Messer für den Nahkampf.

Im Fernkampf treffen Bogner benachbarte Felder ab 11 auf 3W6, weiter entfernte Felder ab 12 usw. bis zur höchsten Reichweite von 6 Feldern Entfernung (nur bei 16 oder höher). Manche Figuren sind durch Bogner nicht zu töten (z.B. Recke, Held, König). Weiterhin müssen berücksichtigt werden unterschiedliche Höhenstufen, Deckung und Schießscharten usw.

Jeder Krieger nimmt eine REH ein und kann eine TEH bewegen.



5.4 Tiere

Tiere dienen dem Transport von Figuren und Geräten. Sie können sich in der Regel überall dort aufhalten, wo sich auch Krieger aufhalten können. Die Plattform eines Turmes ist für jegliche Tiere unbetretbar. Durch den Einsatz von Tieren kann die Beweglichkeit einer Truppe erhöht werden.

5.4.1 Pferd

Es existieren leichte und schwere Pferde (IPf, sPf). Der Reiter eines leichten Pferdes hat im Kampf 1 Gutpunkt, der Reiter eines schweren Pferdes erhält 2 GP. Ein Pferd kann sich auf jedem Niveau, mit Ausnahme von Gebirge, aufhalten. Es verbraucht 1 REH. Auf einem Pferd kann ein Krieger reiten, es hat 1 BEH. Pferd und Reiter verbrauchen zusammen 2 REH.

Ein Pferd ohne Reiter kann sich nicht bewegen. Mit Reiter kann sich ein Pferd 2 GF/4 KF weit bewegen. Ein Krieger kann bis zu 3 Pferde am Zügel führen, er kann sich dann allerdings nur wie zu Fuß, also 1 GF/2 KF, weit bewegen. Ein Pferd kann 1 TEH bewegen.

In Wald bewegt sich der Reiter nur mit einer Geschwindigkeit von 1 GF. In Sumpf und Bergland muss der Reiter absteigen und das Pferd am Zügel führen. Flüsse und Niveauunterschiede kann das Pferd wie ein Krieger in der Großfeldbewegung bedenkenlos überwinden. Im Kampf gelten prinzipiell die gleichen Regeln wie bei den Kriegern.

5.4.2 Elefant

Ein Elefant (EI) nimmt 2 REH ein und kann sich nur in Tiefland, Wald, Wüste und Hochland aufhalten. Auf einem Elefanten haben 2 Krieger Platz, er hat also 2 BEH. Der Elefant selbst ist eine Höhenstufe hoch, so dass die Reiter keine zusätzlichen REH benötigen. Ein Elefant kann 2 TEH bewegen.

Ein berittener Elefant bewegt sich 2 GF/4 KF pro Runde, kann Höhenunterschiede nur an einem Aufgang bewältigen.

Ein Elefant kann im Kampf in ein "volles" Kleinfeld einmarschieren und dort **trampeln**. Ein Trampeln ist sehr wirkungsvoll und kann genauer in den Armageddon-Regeln nachgelesen werden. So darf er zum Beispiel beritten nicht in Gebäude hinein bewegt werden.

5.4.3 Mammut

Für ein Mammut (Mt) gelten die gleichen Regeln wie für den Elefanten, mit der Ausnahme, dass das Mammut in der Eiswüste nicht ums Überleben würfeln muss.

5.4.4 Quadrigapferd

Quadrigapferde (QPf) können nur im Zusammenhang mit dem Quadrigawagen benutzt werden. Quadrigapferde können nicht geritten werden; zum Bewegen von Geräten können sie jedoch genutzt werden, wenn sie von einem Krieger geführt werden. Sie können auch nur von solchen Herrschern gerüstet werden, die Quadriga als kulturspezifische Waffe haben. Quadrigapferde und Wagen zählen zusammen als nur eine kulturspezifische Waffe.



5.5 Gebäude

Baut man ein Gebäude, so bleibt das Gelände und damit der Steuerertrag für das Gelände voll erhalten. Die komplette Beschreibung aller Gebäude muss in der AdG aufgelistet werden.

Kein Gebäude darf höher als 4 Höhenstufen gebaut werden.

5.5.1 Mauer

Eine Mauer ist eine Kleinfeldkante lang und eine Höhenstufe hoch. Sie besitzt entweder eine Schießscharte oder ein Tor und steht an der inneren Kleinfeldkante. Sie nimmt keine REH weg.

Um eine Mauer zu überqueren ist ein weiterer Schritt nötig. Sind auf beiden Seiten der Mauer verschiedene Niveaus, so ist ein Übersteigen unmöglich, es sei denn, die Mauer steht direkt an einem Aufgang.

5.5.2 Graben

Ein Graben ist eine Kleinfeldkante lang und besitzt die gleiche Wirkung wie ein Fluss. Ein Graben kann überall gebaut werden, nur nicht an der Innenseite einer Mauer. Im Gegensatz zum Fluss kann der Graben zugeschüttet werden.

5.5.3 Rampe

Sie ersetzt einen Aufgang, kann jedoch durch zwei Onagertreffer zerstört werden.

5.5.4 Brücke

Eine Brücke überspannt einen Fluss oder einen Graben. Die Kleinfelder auf beiden Seiten müssen das gleiche Niveau haben; natürlich kann man auch eine Brücke an einem Aufgang bauen. Die Brücke selbst nimmt keine REH weg.

5.5.5 Turm

Ein Turm besteht aus sechs Mauern um ein Kleinfeld, die mit einer Plattform und Zinnen bedeckt sind. Der Turm ist eine Höhenstufe hoch und bietet immer 8 REH Platz. Pro bebauter Höhenstufe können sich 4 REH Krieger, Geräte und Tiere aufhalten. Möchte man einen Turm in einem Landstrich mit unter 4 REH errichten, ist der Bau einer grundierenden Plattform notwendig.

Baut man zur Befestigung eines Handelszentrums auf dessen Kleinfeld einen Turm so ändert sich die Einwohnerzahl des Kleinfelds nicht; es zählen die Einwohner des HZs.



5.5.6 Bergfried, 3-stöckiger Bergfried.

Ein Bergfried besteht aus zwei übereinander gestellten Türmen. In jeder der drei Ebenen können sich 4 REH aufhalten, Tiere und Geräte natürlich nur im Erdgeschoß. Ein 3-stöckiger Bergfried bietet 16 REH Platz. Die genauen Kampfregeln für Türme und Bergfriede sind bitte in den Original-Regeln nachzulesen.

5.5.7 Burg

Ist ein Kleinfeld komplett von Türmen und Mauern umschlossen, so stellt die ganze Konstruktion eine Burg dar.

Den Verteidigern von Türmen & Burgen jeglicher Art steht als Abwehrwaffe das Pech zur Verfügung. Es kann auf die Kleinfelder unmittelbar unter einem Turm von dessen Plattform aus gegossen werden und wirkt dann gegen Geräte und Krieger. Es wird gewürfelt, welchen Schaden der Pechguß angerichtet hat. Der Angreifer kann, wenn er kein Gerät mehr hat oder nur zur Unterstützung des Angriffs, einen Turm oder Burg aushungern. Dazu muss er seine Truppen so um die Burg gruppieren, dass er eventuell ausfallende Krieger sofort in seinem nächsten Zug im Nahkampf gegenübertreten kann. Nach einer bestimmten Anzahl von Kampfrunden, die von der Größe der Burg abhängig ist, beginnt dann das Hungern in der Burg, solange die Tore geschlossen sind. Alle Krieger und Tiere in der Festung müssen dann jede Kampfrunde mit steigenden Würfelzahlen versuchen, dem Hunger zu entkommen.

5.6 Geräte

Geräte benötigen generell eine bestimmte Anzahl von Transporteinheiten, um sie fortzubewegen. Dazu ist mindestens ein Krieger notwendig, die restlichen TEH können von Tieren gestellt werden. Ein Gerät kann nur ein Großfeld weit bewegt werden, auf der Straße natürlich wie immer das Doppelte.

In der Kleinfeldbewegung können Geräte nur dann über Flüsse bewegt werden, wenn eine Brücke vorhanden ist. Bei Niveauunterschieden ist ein Aufgang notwendig.

5.6.1 Widder

Der Widder (Wi) hat 1 REH/2 TEH. Er wird eingesetzt, um Tore zu rammen. Er bietet seinen Bedienern keinen Schutz und kann nur gegen Tore eingesetzt werden.

5.6.2 Schildkröte

Die Schildkröte (Sk) hat vier Seitenwände aus Holz, von denen jede eine Schießscharte besitzt. Die Vorder- und Rückseite ist offen. Nach oben ist die Schildkröte durch ein Dach verschlossen. Die Schildkröte ist eine Höhenstufe hoch. Im Innern ist für 3 REH Platz; darin können sich Krieger und Tiere aufhalten. Ein Rammbalken, der genau wie ein Widder eingesetzt werden kann, befindet sich ebenfalls im Innern. Sie kann sich nicht in Wald und Bergland aufhalten und benötigt 3 TEH.



5.6.3 Leiter

Eine Leiter (Le) ist 1 Höhenstufe hoch und nimmt 1 REH ein. Sie benötigt 2 TEH. Mit der Leiter kann man eine Höhenstufe überwinden, auf Türme klettern oder Mauern überwinden.

5.6.4 Belagerungsturm

Der Belagerungsturm (Bt) ist ein fahrbarer Turm aus Holz, an einer Seite offen, der sich nicht in Wald und Bergland aufhalten kann. Im Innern befindet sich Platz für 3 REH, auf der Plattform 2 REH für ausschließlich Krieger. Er nimmt 1 REH ein und benötigt 3 TEH.

5.6.5 Onager

Der Onager (On) ist ein fahrbares Katapult, das 1 REH einnimmt und 2 TEH benötigt. Er kann maximal 6 Kleinfelder weit schießen und im Gegensatz zum Bogen auch über Hindernisse schießen. Seine Wirkung gegen Geräte und Gebäude ist verheerend, gegen Krieger und Tiere gibt es bessere Waffen. Onager sind laut Regelwerk die einzigen Waffen, die von einem Schiff aus benutzt werden können. Dies sollte man bei den Sonderwaffen berücksichtigen.

Ein Onager trifft das Nachbar-Kleinfeld bei genau 10, jedes weiter entfernte Feld mit genau 11, 12 usw. bis Höchstreichweite bei 16. Durch Hauptreihen oder Nebenreihenbeschuß kann die Wirkung erhöht werden, jedoch auch die Chance, ungewollt auch andere zu treffen.

5.6.6 Quadriga

Bei der Quadriga (Qua) handelt es sich um einen Kampfwagen, der nur von Quadrigapferden gezogen werden kann. Die Quadriga bietet 3 BEH Platz, sie selbst nimmt zusammen mit den Pferden 2 REH ein.

Sie kann sich nur in Tiefland, Wüste und Hochland aufhalten. Ist die Quadriga mit einem oder zwei Pferden bespannt, so kann sie sich 1 GF/ 2 KF weit bewegen. Nur mit drei oder vier Pferden erreicht sie ihre maximale Geschwindigkeit von 2 GF/ 4 KF. Ist die Quadriga unbespannt, so kann sie von zwei Kriegern im leeren Zustand auch in Wald und Bergland transportiert werden. Die Quadriga kann Flüsse nur auf Brücken überwinden und Niveauunterschieden nur über Aufgänge bewältigen.

Im Kampf bietet sie die Möglichkeiten des Trampelns durch die Quadrigapferde und des Überfahrens durch den Quadrigawagen. Die Regeln dazu sind jedoch so komplex, dass wir hier nur wieder einmal auf die Original-Regeln verweisen möchten. In offenen Feldschlachten sind Quadrigen jedoch eine verheerende Waffe.



5.7 Schiffe

Alle Schiffsarten können sich in der Großfeldbewegung **4 GF** weit bewegen. Für die Kleinfeldbewegung gelten besondere Bewegungstabellen, da hier die Schiffe auch vom Wind beeinflusst werden.

Alle Schiffe können sich nur auf Seen, Meeren und Strömen aufhalten. Das Befahren von Flüssen ist nicht möglich. Schiffe können nur aus Handelszentren gerüstet werden, die direkt an ein Wasser-Kf oder einen Kanal grenzen. Der Transport über Land ist generell nicht möglich.

Wichtig ist es für eventuelle Sonderwaffenanträge zu bemerken, dass laut Armageddon Lang- und Segelschiffe die einzigen Schiffe sind, von denen man auf See Oanger benutzen kann.

5.7.1 Floß

Ein Floß (Fs) hat die Größe eines Kleinfeldes und kann 4 REH aufnehmen. Krieger und Geräte auf dem Floß sind nicht gegen Bogen geschützt. Wer ein Floß rammt, geht immer mit unter.

5.7.2 Langschiff

Ein Langschiff (LS) ist 2 Kleinfelder groß und bietet Platz für 8 REH. Es ist vom Wind unabhängig und geht auch beim Rammen immer mit unter.

5.7.3 Segelschiff

Das Segelschiff (SeS) ist ebenfalls 2 Kleinfelder groß und bietet Platz für 8 REH. Im Kampf unterliegt es aber der Windrichtung und der Windstärke. Es kann rammen, ohne dabei automatisch mit unterzugehen. Rammt es allerdings ein Floß, geht es trotzdem mit unter.

Krieger auf Lang- und Segelschiffen sind gegen Bogeneinwirkung um 1 gedeckt. In einer Seeschlacht wird sowohl mit Bogen und Onagern Fernkampf von Schiff zu Schiff als auch Nahkampf beim Entern durchgeführt. Nahkampf ist möglich, wenn sich zwei Schiffe mit ihren Breitseiten gegenüberliegen.



5.8 Der Zauberer

Der Zauberer (Z) ist eine der wichtigsten Personen auf **Tagatha**. Sein Vorhandensein auf einem Kampfschauplatz trägt wesentlich zum Ausgang der Schlacht bei.

Ein Reich kann maximal 1 unsterblichen Zauberer besitzen, der alle Armageddon-Zaubersprüche beherrscht. Eine weitere Möglichkeit des Zauberns ergibt sich durch den Zauberkönig.

Findet man ein Zauberbuch, so kann man für 9.600 GS einen sterblichen Zauberer rüsten, der dann diesen einen Spruch des Zauberbuchs benutzen kann. Findet man ein weiteres Zauberbuch, so kann entweder der gleiche Zauberer oder ein weiterer, neu gerüsteter sterblicher Zauberer den neuen Spruch lernen. Die Zauberer müssen zum Zaubern ihre Bücher immer mit sich führen.

Jeder Zauberer hat eine gewisse Anzahl von Zaubereinheiten, die mit jedem Wurf eines Paschs im Kampf aufgestockt wird. Begonnen wird mit 30 ZEH, bis zu 100 ZEH kann ein Zauberer besitzen. Benutzt der Zauberer einen Zauberspruch, so verbraucht er dafür eine bestimmte Anzahl von ZEH. Im Protokoll wird der Zauberer mit einem Z vermerkt. Hinter der Figur gibt in Klammern die gespeicherten ZEH an.

Beispiel: Z(55)

Sterbliche Zauberer können nur mit ihren Büchern zaubern, haben sie also immer dabei. Neu gerüstete sterbliche Zauberer fangen mit 30 ZEH an.

Jeder Zauberer kann, sofern er sich auf einem KSP befindet, pro KR einen Zauberspruch anwenden. Dieser Zauber wirkt kleinfeldweise und kann über beliebig viele zusammenhängende KF ausgedehnt werden. Soll der Zauberspruch in seiner Primärwirkung auf mehrere Höhenstufen ausgeweitet werden, ist die zusätzlich Höhenstufe bezüglich der Kosten wie ein weiteres KF zu betrachten. Bei **Tagatha** kann ein Zauberer auch einen Zauberspruch in Friedenszeiten sprechen, allerdings nur in Gebieten, die zu Beginn des Wechsels zum eigenen Reich gehörten.

5.8.1 Die komplette Liste aller Zaubersprüche aus Armageddon

Spruch	ZEH	Wirkung
Schwächen	1	Wirkt gegen Krieger und Tiere. Den Geschwächten werden im Kampf 2 Gutpunkte abgezogen.
Stärken	1	Gegenteil von Schwächen.
Unsichtbar machen	3	Wirkt gegen Krieger und Tiere im unmittelbaren Umkreis. Unsichtbare haben 4 Gutpunkte.
Lähmen	4	Wirkt gegen Krieger und Tiere. Die Gelähmten können sich nicht mehr bewegen und handeln.
Versteinern	4	Ähnlich wie Lähmen.
Versetzen	4	Wirkt gegen Krieger, Tiere und Geräte auf dem unmittelbaren Kleinfeld des Zauberers. Sie können bis zu 12 Kleinfelder weit versetzt werden.
Tiere bewegen	8	Wirkt gegen Tiere fremder Spieler. Der Zauberer kann fremde Tiere nach seinen Vorstellungen bewegen.
Fabelwesen bewegen	12-25	Wie Tiere bewegen nur gegen Fabelwesen.
Geschwindigkeit verdoppeln	1	Wirkt gegen Krieger, Tiere und Geräte.
Lokaler Wind	5	Wirkt auf Schiffe. Wind kann mit beliebiger Richtung und Geschwindigkeit herbeigezaubert werden.
Fluss austrocknen.	5	Wirkt nur auf Flüsse. Der Fluss gilt als nicht vorhanden.
Fluss überschwemmen	5	Wirkt nur auf Flüsse. Der Fluss führt Hochwasser und ist nicht



		mehr überwindbar.
Tor bewegen	5-15	Der Zauberer kann verschlossene Tore öffnen.
Schutzzauber	2	Wirkt auf Tiere und Krieger. Die Betroffenen müssen nicht mehr ums Überleben würfeln.

Die angegebenen ZEH müssen noch mit verschiedenen Faktoren für die einzelnen Figuren multipliziert werden. Es ist leicht einzusehen, dass ein Zauber gegen einen Krieger leichter auszusprechen ist, als gegen einen Helden. Alle Zauberfaktoren sind in der folgenden Tabelle vermerkt.

Faktor	Wirkt gegen...
1	Krieger, leichtes Pferd, Leiter, Fluss, Tor, Fabelwesen
2	Recke, schweres Pferd, Quadriga, Widder, Onager, Floß, Phalangenkrieger
3	Held, Elefant, Schildkröte, Belagerungsturm, sterblicher Zauberer
4	Langschiff & Segelschiff

*Will man z.B. mit dem Spruch **Tiere bewegen** einen feindlichen Elefanten fortbewegen, so muss man dafür $3 \cdot 8 = 24$ ZEH einsetzen.*

5.8.2 Zauberer und Bewegung

Er nimmt keine Raumeinheiten ein und kann sich 4 Gf / 8 Kf weit bewegen. Dabei kann er auch Wasser überqueren, da er über dem Boden schwebt.

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

Ein Zauberer kann ohne Krieger weder erkunden noch besetzen.

5.8.3 Das Zauberduell und Entkräftungsversuche

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

Bei einem Zauberduell wird, beginnend mit dem Geforderten, immer abwechselnd gewürfelt und es muss mit jedem Wurf der Wurf des Gegners übertroffen werden. Würfelt einer der beiden Zauberer weniger als sein Gegner, so hat er das Zauberduell verloren. Er kann dann für 3 Runden nicht mehr zaubern und verbleibt als Sterblicher auf dem KSP. Ein Zauberer, der sich gerade duelliert hat, kann sich in den folgenden 6 KR nicht erneut duellieren.

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

Der gegnerische Zauber muss dann versuchen, mit seinem Würfelwurf die gleiche Augenzahl oder eine Zahl, die um 1 größer oder kleiner ist, zu würfeln. Ist er erfolgreich, so ist der Zauberspruch



des Gegners unwirksam. Der gegnerische Zauberer muss aber in diesem Falle dennoch die für den Zauberspruch nötigen ZEH zahlen. Der Entkräftungsversuch kostet, unabhängig davon, ob er wirksam ist oder nicht, jeweils 1 ZEH pro angefangene 10 ZEH, die der gegnerische Zauberer für seinen Zauberspruch aufwendet.

5.8.4 Tod eines Zauberers

Ein Zauberer kann in der Regel nur dann getötet werden, wenn er zuvor ein Zauberduell verloren hat und so vom gegnerischen Zauberer zum Sterblichen erklärt wurde. Als Sterblicher nimmt er 1 REH ein und ist den Gefahren, wie z.B. Onagerbeschuß, Pechguß und Verhungern wie ein normaler Krieger ausgesetzt. Er überlebt allerdings schon ab einer 7. Im Nahkampf kann er nur dann getötet werden, wenn genau (!) eine 17 fällt.

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

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

Nach dem Tod eines unsterblichen Zauberers kann am nächsten Rüsttermin ein neuer unsterblicher Zauberer gerüstet werden.

Befinden sich mehrere Zauberer einer Partei bzw. Allianz auf einem KSP, so werden die 30 ZEH auf die einzelnen Zauberer aufgeteilt. Davon muss sofort außer der Reihe verzaubert werden oder die Punkte verfallen.

Sterbliche Zauberer können nur mit ihren Büchern zaubern, haben sie also immer dabei. Wenn sie sterben, liegt das Buch auf dem KSP! Ein sterblicher Zauberer kann mehrere Zauberbücher bei sich haben.



5.9 Der Kampf

Eine Schlacht wird grundsätzlich in Form einer Vielzahl von Zweikämpfen der beteiligten Krieger ausgefochten. Dazu würfelt man für jeden der Kämpfer einmal mit drei sechsseitigen Würfeln und rechnet zu den dabei erreichten Augen die jeweiligen Gutpunkte zu oder ab. Beendet ist eine Schlacht nach maximal 8 Kampfrunden oder dem Sieg einer Partei.

Um einen gegnerischen Krieger zu töten, muss man mit den Würfeln mindestens 12 erreichen und nach Aufrechnen der Gutpunkte eine höhere Gesamtzahl als der Gegner erreicht haben. Eine getötete Figur wird vom Spielfeld genommen. Rüstgüter hingegen verbleiben meist (SL-Entscheidung) intakt auf dem Schlachtfeld.

Gutpunkte für den Angriff (so genannte aktive GP) gibt es z.B. für die in folgenden Tabelle aufgelisteten Merkmale.

Gutpunkte	Figur / Aktion
-1	Ziel des angreifenden Bogners steht direkt hinter eine Schießscharte (von Mauer, Schildkröte oder Belagerungsturm) Ziel des angreifenden Bogners sitzt auf einem schwerem Pferd Für den von einem Pferd (leicht oder schwer) angreifenden Bogner.
1	Von einem höheren Niveau Von einem leichten Pferd Axt gegen Lanze; Lanze gegen Schwert, Schwert gegen Axt Der König höchstpersönlich steht mit im Kampfschauplatz.
2	Von schwerem Pferd Für den angreifenden Mann.
3	Für den angreifenden Recken. Für den nach vorne angreifenden Phalangenkrieger.
6	Für den angreifenden Held.
7	Für den angreifenden König.

Eine Figur kann in jeder Kampfrunde nur einmal angreifen, aber beliebig oft angegriffen werden und sich dann jedes Mal verteidigen.

Gutpunkte für die Verteidigung (so genannte passive GP) gibt es z.B. für die in folgender Tabelle aufgelisteten Merkmale. Positive passive Gutpunkte für die Verteidigung im Fernkampf gibt es eigentlich nicht, denn sie werden als negative aktive Gutpunkte auf den Fernkampf des Angreifer interpretiert.

Gutpunkte	Figur / Aktion
1	Für einen sich auf einem leichten Pferd Verteidigenden Der König steht höchstpersönlich im Kampfschauplatz
2	Für einen sich auf einem schweren Pferd Verteidigenden
3	Für den verteidigenden Recken. Für den nach vorne verteidigenden Phalangenkrieger.
6	Für den verteidigenden Held.
7	Für den verteidigenden König.

Es gibt zudem noch zwei spezielle Formen des Nahkampfes:

î **Die Unterstützung:** Bei der Unterstützung greifen zwei Figuren gleichzeitig eine einzelne Figur des Gegners an. Die Gutpunkte der Angreifer werden dann zusammengezählt, es kann aber nur einmal für beide gewürfelt werden. Unterstützungen können von allen Figuren gebildet werden.

î **Die Phalanx:** Dazu müssen vier Krieger gleicher Bewaffnung auf einem Kleinfeld zusammengezogen werden. Diese vier Krieger bewegen sich dann auch nur noch gemeinsam. Die Phalanx ist langsamer als normale Krieger, kämpft dafür gegen die drei Frontseiten ihres Kleinfeldes mit jedem ihrer Krieger wie ein Recke. Von der Rückseite her ist sie wie ein



normaler Krieger zu bekämpfen.

Helden und Recken (und die Phalanx von vorne) sind von Bogen nicht zu töten. Wird ein Held, Recke oder Phalangenkrieger von einem normalen Krieger getötet, so wird dieser befördert und selbst zum Helden bzw. Recken. Wer einen Herrscher tötet, wird zum Helden befördert.



6 Der Einstieg

6.1 Allgemeines

Jeder neue Spieler wird vom Spielleiter mit dem kompletten Einsteigerpaket ausgerüstet. Damit ist der erste Schritt nach **Tagatha** schon einmal gemacht. Im einzelnen erhält der Spieler folgendes:

- î Die Regeln
- î Die Karte seines Reiches
- î Kopiervorlagen aller Formblätter
- î Das Herrscherblatt

Zu den Regeln gibt es eigentlich nicht viel zu sagen, sie enthalten eben alle Regeln, die man zum Spielen benötigt. Vieles muss darin nur einmal gelesen werden, die Tabellen aber dienen zum Nachschlagen und werden daher öfters benötigt.

Mit der Reichskarte erhält der Spieler seinen Teil von **Tagatha-Tharanor**, den nur er kennt. Ausgehend davon beginnt er mit seiner Eroberung, lernt neue Reiche kennen und vergrößert sich immer mehr.

6.1.1 Armee und Gold zu Beginn

Bevor Armeen gerüstet werden, beginnt jeder Spieler mit einem Helden und 3 Recken. Weiterhin beträgt der Goldschatz am Anfang 200.000 GS. Von diesem Gold können die ersten Wechsel bis zum nächsten Rüsttermin bestritten werden, d.h. Armeesold bezahlt; Spione und Diplomaten gerüstet werden.

Das Herrscherblatt ist vom Spieler einmalig auszufüllen und zusammen mit dem ersten Zug beim Spielleiter abzugeben. In ihm werden grundlegende reichsspezifische Dinge festgelegt.

Das Informationsblatt dient der ersten Information über **Tagatha** und wird normalerweise zum Anwerben von Spielern verwendet.



6.2 Die Erschaffung eines Reiches

Hat sich ein Spieler entschlossen, an **Tagatha** teilzunehmen, hat er auch meist schon eine Vorstellung davon, wie sein Reich und er als Herrscher aussehen sollen. **Tagatha-Tharanor** ist eine Fantasy-Welt, in der man sein Reich ziemlich frei gestalten kann. Jedoch soll darauf hingewiesen werden, dass auf **Tagatha-Tharanor** keinerlei modernen Geräte bekannt sind. Der Stand der Entwicklung ist immer noch weit vor der Erfindung des Schießpulvers. Als grobe Annäherung kann man die von J.R.R. Tolkien geschaffene Welt "Mittelerde" ansehen, obwohl viele Spieler dies überhaupt nicht gerne sehen und sogar für ein komplett Tolkien freies Spiel plädieren.

Es ist nicht im Sinne von **Tagatha**, eine Welt wie Mittelerde zu kopieren. **Tagatha-Tharanor** ist eine eigenständige Welt mit ihrer eigenen Geschichte. Deshalb sollten nach Möglichkeiten auch keine Namen aus bekannten Fantasy-Büchern wie z.B. "Der Herr der Ringe" verwendet werden. Gewisse Anlehnungen, wie beispielsweise die Verwendung von Diphthongen der Elbensprache sind natürlich zulässig und sogar erwünscht, denn auf **Tagatha-Tharanor** gibt es eben auch Elben. Nur sollte man die direkte Kopie eines bekannten Reiches, Herrschers o.ä. vermeiden.

6.2.1 Die Kultur

Mit dem Einsteigerpaket hat man vom Spielleiter bereits die Reichskarte erhalten. Sie sollte als Grundstock für die eigene Kultur dienen. Auf deren Geographie aufbauend sollte man sich nun eine Kulturbeschreibung ausdenken. So hat es wenig Sinn, aus einem Inselreich ein altes Höhlenvolk zu erschaffen. Hier wäre ein Seefahrervolk wohl eher angebracht. Wer bereits konkrete Vorstellungen seines neuen Reiches hat, kann dies dem Spielleiter mitteilen. So gut es geht wird dieser dann versuchen, einen Teil von **Tagatha-Tharanor** auszuwählen, der in etwa der gewünschten Kultur entspricht.

Im folgenden ist eine Punkteliste für die Erstellung einer eigenen Kultur-Beschreibung angegeben. Natürlich ist nicht jeder Punkt zu berücksichtigen, aber es gibt gute Anhaltspunkte:

1. Reich
 - 1.1 Landschaft, Bodenbeschaffenheit
 - 1.2 Klima
 - 1.3 Flora und Fauna
 - 1.4 Bodenschätze
 - 1.5 Meere

2. Bevölkerung
 - 2.1 Aussehen und Volkszugehörigkeit
 - 2.2 Wirtschafts- und Siedlungsform
 - 2.3 Städte und Provinzen

3. Gesellschaftsform
 - 3.1 Religion und Magie
 - 3.2 Regierung und Verwaltung
 - 3.3 Recht
 - 3.4 Heer und Bewaffnung
 - 3.5 Maße und Gewichte
 - 3.6 Währung
 - 3.7 Zeitrechnung
 - 3.8 Handwerk
 - 3.9 Handel und Verkehr
 - 3.10 Kunst und Musik
 - 3.11 Dichtung
 - 3.12 Gesundheitswesen



- 3.13 Wissenschaft und Bildung
 - 3.14 Gebräuche
 - 3.15 Speisen und Getränke
 - 3.16 Redewendungen
 - 3.17 Sprache und Schrift
 - 3.18 Grammatik
 - 3.19 Namensbeispiele
-
- 4. Chronik
 - 4.1 Geschichte
 - 4.2 Heute
 - 4.3 Kriege

Hat man sich für sein Volk entschieden, so ist es üblich, eine Kulturgeschichte (4.) zu schreiben. Diese sollte in erzählender Form das neue Volk beschreiben, seinen geschichtlichen Hintergrund darlegen, und den Staatsaufbau erläutern. Diese Geschichte sollte, je nach Ausführung, ein, zwei oder mehrere Seiten umfassend, dann im **Boten zu Tharanor**, der auf **Tagatha-Tharanor** erscheinenden Zeitung veröffentlicht werden. So werden die "alten" Reiche über die neue Kultur informiert. Wer bei der Erschaffung seiner Kultur Probleme hat, kann sich gerne beim Spielleiter einige Kulturbeschreibungen besorgen.

6.2.2 Das Herrscherblatt

Sobald man seine Kultur erschaffen hat, müssen einige grundlegende Dinge für die gesamte Dauer des Spiels festgelegt werden. Dazu dient das Formular, "Tag-1-Herrscherblatt". Es ist vom Spieler auszufüllen und möglichst schnell an den Spielleiter zurückzugeben. Das Ausfüllen sollte keine Schwierigkeiten bereiten, trotzdem soll es hier erklärt werden, damit man nicht schon über diese erste Hürde stolpert:

Oben trägt man seine Adresse nebst Telefonnummer ein. Leute, die einen zweiten Wohnsitz haben, z.B. Studenten, können diesen nebenan vermerken. Dann sollte allerdings immer von Seiten des Spieler klargestellt werden, an welche Adresse sich der Spielleiter wenden soll.

Darunter ist nun Platz für die Namen des Reiches und des Herrschers, die man sich ausgedacht hat. Namen sollte man schon mit Bedacht auswählen. Banale Namen, wie "Mobs der Hirte" sind zwar auf den ersten Blick ganz nett, wirken aber im Laufe des Spiels lächerlich. Aber auch arg gekünstelte Namen sollte man meiden. Für **Tagatha** als Fantasy-Spiel wäre es schön, wenn Namen aus allzu bekannten Büchern und Spielen (Conan, Herr der Ringe etc.) vermieden werden könnten.

Nun muss man sich für die kulturspezifischen Waffen entscheiden, die man produzieren will. Aus der angebotenen Vielfalt kann man sich genau zwei aussuchen, die man dann für die gesamte Dauer des Spiels rüsten kann. Hier sollte man unbedingt seine Kultur und die Geographie seines Reiches beachten. Ein Seevolk wird wahrscheinlich einen Schiffstyp wählen, während ein Reich das in der Wüste lebt, aus leicht einsehbaren Gründen den Elefanten vorzieht.

Im Gegensatz zu Armageddon hat die komplette Armee eines Reiches die gleiche Waffe. Hier kann man zwischen Axt, Lanze und Schwert wählen. Diese Bewaffnungen unterscheiden sich spieltechnisch nicht und haben auch bei normalen Handlungen keine Funktion. Nur wenn es zwischen zwei Reichen zum Kampf kommt, hat die Bewaffnung einen Sinn. Jetzt muss man nur noch den Typ seines Herrschers auswählen. Zur Verfügung stehen vier Arten von Königen. Für welche Art man sich entscheidet, muss man persönlich festlegen.



6.2.3 Die Chronik

Um das Werden und Wachsen seines Reiches festhalten zu können, empfiehlt es sich, jeden Wechsel die wichtigsten Ereignisse in einer Reichschronik festzuhalten. Zusammen mit (freiwilligen) Reden des Herrschers vor seinem Volk entsteht so im Lauf der Zeit eine Kulturbeschreibung mit Reichschronik und Geschichte.

6.2.4 Armee und Gold zu Beginn

Bevor Armeen gerüstet werden beginnt jeder Spieler mit 1 Helden und 3 Recken.

Weiterhin beträgt der Goldschatz am Anfang 200.000 GS. Von diesem Gold können die ersten Wechsel bis zum nächsten Rüsttermin bestritten werden, d.h. Armeesold bezahlt, Spione und Diplomaten gerüstet werden, Geräte gekauft etc.

6.2.5 Die Karte

Mit dem Einsteigerpaket bekommt man die Karte seines Reiches übersandt. In diese Karte sollte man selbst nichts einzeichnen, vor allem keinen Grenzverlauf. Die einzige Ausnahme ist das einmalige Festlegen seiner Handelszentren. Statt dessen ist das Führen eines Duplikats sehr zu empfehlen. Hier sollte man darauf achten, dass man immer eine einheitliche Farbgebung verwendet. Grün ist nicht gleich Grün, und wenn man dann unter sieben verschiedenen Grüntönen zwischen Tiefland und Wald unterscheiden muss, ist dies sehr schwierig.

Wie schon erwähnt, sollte man sich eine Kopie der Karte anfertigen. So vermeidet man zwar nicht, dass die Karte durch das Versenden beschädigt wird, man hat jedoch immer sein persönliches Exemplar zu Hause, mit dem man arbeiten kann. Denn nicht selten kommt es vor, dass man seine Planungen für die nächste Erkundung oder den nächsten Kampf schon dann vornimmt, wenn das Protokoll noch beim Spielleiter ist.

6.2.6 Die Handelszentren

Zu Beginn des Spieles stehen nur 4 Großfelder zur Verfügung. Dort kannst Du beliebig die Hauptstadt und Stadt setzen. Weiterhin 6 Türme, die sich berühren. Diese bilden eine Festung. Die Lage sollte man sich genau überlegen, denn einmal bestimmt können sie nicht mehr verlegt werden. Hier sollte man sein besonderes Augenmerk auf die Verteidigung legen. Die Festung sollte also möglichst hoch liegen um so am besten gegen mögliche Angreifer gewappnet zu sein. Ein weiteres Kriterium für die Wahl seiner Handelszentren ist die Anbindung an Wasserstraßen, denn Schiffe können nur aus den Handelszentren gerüstet werden, die direkt an Meer oder einen Strom angrenzen. Sowohl die Hauptstadt, die Stadt, als auch Festung kosten zu Beginn kein Gold aus dem Staatsschatz. Türme, die später gebaut werden, kosten wie alle anderen Bauwerke Gold aus dem Staatsschatz. Diese 2 Anfangshandelszentren müssen in jeweils unterschiedlichen Großfeldern stehen.

Hat man sich für bestimmte Standorte entschieden, trägt man die Handelszentren in die Karte ein. Diese nun vollständigen Karte (die aus den 4 Anfangsgroßfeldern besteht) repräsentiert das **Kernreich**. Es ist dadurch gekennzeichnet, dass es rot umrahmt ist. Ist die Lage der Hauptstadt einmal festgelegt, erhält man vom Spielleiter deren Lage im Koordinatenfeld von **Tagatha**.



6.3 Die Kosten

Tagatha ist ein nichtkommerzielles Spiel, dessen Ziel einzig und allein der Spielspaß ist. Lange Zeit musste jeder Spieler einen monatlichen Betrag bezahlen um die Kosten der Spielleitung zu decken. Dies waren vor allem Kosten die auf Druckkosten & Porto zurückzuführen sind.

In dem heutigen Zeitalter des Email-Verkehrs gibt es diese Kosten nicht mehr. Die Spielleitung schickt die Auswertungen per Email und so entfallen Druck – und Portokosten.

Drei Kostenpunkte sind allerdings geblieben:

- î **Einmalig: Startgebühr:** Mit dem Bezahlen der Startgebühr ist der Spieler berechtigt, auf Tagatha-Tharanor mitzuspielen. Diese Startgebühr soll verhindern, das sich Spieler nur zum Spaß anmelden und nach 2 Runden wieder abmelden. Weiterhin werden mit dieser Gebühr die Druckkosten für die Informationsblätter über die Spieler und Kosten für Sicherungskopien in Form von CDs finanziert.
- î **Einmalig: Gebühr der Zeiten:** Die Gebühr der Zeiten wird mit den anfallenden Kosten für jeden Rüstwechsel verrechnet. D.h. solange das Konto eines Spielers noch Geld von der Gebühr der Zeiten übrig hat muss der Spieler keine Kosten für den Rüstwechsel zahlen, sondern die Kosten werden von der Gebühr der Zeit abgezogen. Von Anfang an kann ein Spieler also 10 Rüstwechsel ohne zusätzliche Kosten spielen. Das sind dann 30 Wechsel insgesamt. Auch diese Kosten dienen dazu die Spieler in gewissem Sinne an Tagatha zu binden. Nichts ist aufwendiger als neue Spieler in die Welt einzubinden.
- î **Regelmäßig: Gebühr pro Rüstwechsel:** Die Gebühr pro Rüstwechsel muss **vorher** auf dem Konto der Spielleitung eingegangen sein, sonst wird keine Auswertung für den betreffenden Spieler erstellt. Keine Einheit bewegt sich. Keine Steuern usw... Diese Gebühr fällt an um ebenfalls Ausgaben wie Sicherungskopien zu decken, Kosten für die Homepage usw... Wir haben dafür die Startgebühr verringert um einem Spieler einen leichteren bzw. günstigeren Einstieg in Tagatha zu ermöglichen.

Die **Startgebühr** beträgt zur Zeit: 5 Euro

Die **Gebühr der Zeiten** beträgt zur Zeit: 10 Euro

Die **Gebühr pro Rüstwechsel** beträgt zur Zeit: 1 Euro
(max. 1 Euro pro Monat)



6.4 Bote zu Tharanor

Der Bote ist die offizielle Zeitschrift von **Tagatha**. Er wird vom Spielleiter mit Hilfe der Spieler, die sich daran rege beteiligen sollten, erstellt und erscheint in der Regel zu jedem Wechsel. Jeder Spieler kann und sollte hierzu Beiträge abliefern, denn der Bote ist eine Zeitschrift von und für die Spieler.

Im Boten werden allgemeine Sachen wie z.B. Organisatorisches oder häufige Fehler in den Protokollen angesprochen. Wichtig sind die Regelergänzungen. Sie sind absolut verbindlich und ergänzen, verändern oder revidieren das aktuelle Regelwerk. Geänderte oder neu eingeführte Regeln treten mit Veröffentlichung im Boten in Kraft. Ein weiterer Beitrag des Spielleiters stellt die Top-Five dar. Darin werden wichtige Faktoren der besten Reiche aufgeführt. Ein Ziel von **Tagatha** kann es sein, einmal an Nr. 1 der Top-Five zu stehen.

Zu diesen fixen Beiträgen kommen nun noch die Beiträge der Spieler. Dies können Kulturbeschreibungen, Fortsetzungsgeschichten, Zeichnungen, Erlebnisberichte, Rätsel, öffentliche Diskussionen, Comicstrips oder auch Gedichte, Verse und Sinnsprüche sein. Der Phantasie sind hier keine Grenzen gesetzt. Die Beiträge sollten als fertige Druckvorlagen vorliegen. Unbedingt ist auf ein starkes Schriftbild zu achten. Nach Möglichkeit sollte man keine farbigen oder grauen Hintergründe verwenden.

Sehr wichtig sind die Gerüchte, die jeder Spieler durch den Boten in Umlauf bringen kann. Wie dies bei Gerüchten so üblich ist, müssen sie nicht immer der Wahrheit entsprechen. Um den Gerüchteschreiber zu schützen, werden Gerüchte vom Spielleiter anonym veröffentlicht. Gerüchte sind sehr wichtig, deshalb füllen sie oft mehrere Seiten.

6.5 Die Post

In der letzten Version gab es an dieser Stelle einen Abschnitt über die Verwendung von Computern. Nun wollen wir hier etwas über die gute alte Post schreiben.

Da das Einsenden der Züge immer noch per Post abläuft, sollte sich jeder Spieler darüber im Klaren sein, dass die Post immer eine Verzögerung darstellt. Die Spielleitung kann und will nicht auf einzelne Züge warten, nur weil der Spieler erst am Tag der Zugabgabe zur Post gerannt ist. Daher hier eine kleine Aufforderung: „Bringt die Züge schon 2-3 Tage **vorher** zur Post, damit sie auch rechtzeitig bei uns ankommen!“

Die Auswertung selbst kommt nun per Email. Dadurch werden Kosten gespart und die komplette Kommunikation läuft um einiges schneller ab.

Sollte es jedoch Spieler geben, welche Gefallen an dem Gedanken gefunden haben, Briefe zu verschicken und Briefe zu erhalten, dann können wir diesen Wunsch befriedigen. Allerdings fallen dann wieder Kosten für den Spieler an. Wir müssen Briefumschläge kaufen, Drucken, Porto bezahlen usw... Die genauen Kosten werden dann noch mal mit dem Spieler der den Wunsch äußert abgesprochen.



7 Das Spielen eines Wechsels

7.1 Wichtige Voraussetzungen

7.1.1 Der Zugabgabetermin

Der Zugabgabetermin (ZAT) ist das Datum, an dem alle Protokolle beim Spielleiter eingetroffen sein sollen. Normalerweise ist der Zugabgabetermin gleichbedeutend mit dem Beginn des Wechsels. Da sich jedoch durch widrige Umstände Verschiebungen ergeben können, wird den Spielern vom Spielleiter der nächste Zugabgabetermin mitgeteilt. Dieser Termin sollte unbedingt eingehalten werden, denn nur so ist es möglich, Konflikte bei der Auswertung zu vermeiden. Es ist leicht einzusehen, dass durch das verspätete Abgeben eines Reiches sich auch automatisch die Auswertungen seiner Nachbarreiche nach hinten verschieben.

Weiß ein Spieler, dass er einen Zugabgabetermin nicht pünktlich wahrnehmen kann, so sollte er dies dem Spielleiter möglichst früh mitteilen. Für den Spielleiter wäre es zunächst wichtig den ZBP zu bekommen. RSL und Briefe könnten später nachgereicht werden.

7.1.2 Bestätigung

Für jeden eingegangenen Zug erhält der Spieler von der Spielleitung eine Bestätigung, das der Zug angekommen ist. Sollte nach 2-3 Tagen immer noch keine Bestätigung eingetroffen sein, dann wendet euch umgehend an die Spielleitung und fragt nach was los ist.

7.1.3 Ordnung muss sein

Durch die Menge an Emails und Dokumenten empfiehlt es sich, bei **Tagatha** auf Ordnung achten. Jeder Spieler ist selbst dafür verantwortlich, dass alle seine Unterlagen vollständig sind und er im Falle von Unklarheiten selbst in alten Auswertungen und Zügen nachschauen kann.

7.2 Das Aufstellen des Protokolls

Das Anfertigen des Protokolls ist die zeitaufwendigste Tätigkeit, die man als Spieler zu erledigen hat. Deshalb ist es von Vorteil, sich seine Arbeiten genau einzuteilen, damit man sich nicht mit unwichtigen Kleinigkeiten herum ärgert und dadurch für die wirklich wichtigen Angelegenheiten keine Zeit mehr hat. Nachfolgend ist eine Vorgehensweise beschrieben, die in langjähriger Anwendung erprobt und verfeinert wurde. Sie kann nur ein Vorschlag sein, jeder Spieler wird im Laufe der Zeit seine eigene Methode entwickeln, die ihm am besten liegt.

7.2.1 Das Auswerten der Auswertung

Die Auswertung ist sicherlich der Höhepunkt des ganzen Wechsels. Man erfährt, ob die Aktionen, die man durchführen wollte, auch alle so geklappt haben, wie man sich das vorgestellt hat. Auf der Basis dieser Auswertung baut man den nächsten Wechsel auf.



7.2.1.1 Die durchgeführte Erkundung

Zunächst am wichtigsten sind die Erkundungsergebnisse. Der Spielleiter hat die Großfelder in die Karte eingetragen, die erkundet werden konnten. Zu jedem Großfeld wird mitgeteilt, ob es bereits zu einem Reich gehört oder ob es noch nicht besetzt ist.

7.2.1.2 Die erhaltenen Briefe

In der Regel erhält man mit der Auswertung auch einige Briefe von anderen Herrschern. Diese sollte man lesen und sich bereits Überlegungen für die Antwortbriefe machen.

7.2.1.3 Der Bote zu Tharanor

Der Bote bietet vielerlei Informationsquellen, die man alle berücksichtigen sollte, um seinen nächsten Zug zu planen.

7.2.2 Die grobe Planung

Zur Planung seiner Truppenbewegung ist es ganz nützlich, wenn man die folgenden Punkte beachtet:

- î Wie stehen meine Truppen?
- î Wie sollen meine Truppen längerfristig organisiert sein?
- î Was will ich diesen Wechsel erreichen?

Längerfristige Projekte sollten immer Vorrang haben und demzufolge auch zunächst behandelt werden. Eine Aufteilung bzw. genaue Abgrenzung der Truppenteile ist daher notwendig. Längerfristige Projekte können z.B. die Verlegung von Bogenschützen auf die Flotte oder weiträumige Erkundungen sein. Aktionen, die vor allem den aktuellen Wechsel betreffen und keine größere Planung bedürfen sind beispielsweise die Besetzung neuer Großfelder oder das Bereitstellen von Erkundern.

Anhand der Geographie der zuletzt erkundeten Großfelder und den vorgenommenen Zielen kann man nun festlegen, welche Großfelder man zunächst erkunden möchte. Hierbei muss schon beachtet werden, wie die eigenen Truppen stehen. Es ist sinnlos, ein Großfeld zu erkunden, wenn man es einen Wechsel darauf nicht besetzen kann.

Vieles entwickelt sich parallel und kann erst dann abgeschlossen werden, wenn bestimmte Voraussetzungen gegeben sind. So kann der aktuelle Goldschatz erst dann berechnet werden, wenn die Ausgaben für die Rüstung feststehen. Die Rüstung wiederum ist erst dann abgeschlossen, wenn der Zugbewegungsplan komplett steht. Deshalb ist eine genaue Planung äußerst wichtig.

7.2.3 Die Erledigung der Korrespondenz

Nachdem man die Planungsphase abgeschlossen hat, sollte man die Briefe beantworten, die man erhalten hat. Dies ist erst jetzt möglich, nachdem man sich über seine außenpolitischen Ziele klar geworden ist. Es nützt beispielsweise nichts, einen Herrscher anzuschreiben und ihm zum Geburtstag zu gratulieren, wenn man dann im Nachhinein feststellen muss, dass man die Materialien, die man zum Bau eines Gebäudes benötigt, nur von ihm beziehen kann. Der Brief



müsste also neu geschrieben werden.

7.2.4 Das Erstellen des Zugbewegungsplan

Das Aufstellen des Zugbewegungsplans, auf dem alle Truppenbewegungen aufgezeichnet werden, ist wohl die schwierigste Arbeit, in die demzufolge auch die meiste Zeit investiert werden muss. Auf den großen Sechseckrastern wird der Standort der Truppen und die Lage und Art der Handelszentren eingetragen.

Alle Truppenbewegungen werden auf dem dafür vorgesehenen Formblatt "Tag-4-Zugbewegungsplan" eingetragen. Die Großfeldrauten sind darauf nicht direkt aneinander gezeichnet, sondern leicht versetzt. Dies dient dazu, die Grenzen seines Reiches besser eintragen zu können. Sollte ein Blatt nicht ausreichen, da z.B. die Reichsgröße dies nicht zulässt, kann direkt an die Markierungen ein zweites Blatt angesetzt werden. Auf keinen Fall sollte man sein Reich auf mehrere lose Blätter aufteilen.

Ausgehend vom alten Zugbewegungsplan überträgt man zunächst die bisherigen Grenzen und zeichnet in Rot die neuen Großfelder ein. Sodann sollte man die Straßen, die Handelszentren und eventuell wichtige Geländemerkmale eintragen. Auch die Nachbarn sollten nicht vergessen werden. Das Unterlegen des Kernreiches und der zu erkundenden Großfelder mit Holzstiften kann jetzt auch erfolgen.

Dann macht man sich an die Bewegung seiner Truppen. Zuerst sollten die Großfelder besetzt werden, die man erkundet hat. Dazu sind die Verluste beim Besetzen zu beachten. Da oft noch die benachbarten Großfelder als nächstes erkundet werden sollen, kann man jetzt schon genügend Krieger bereitstellen, die die Großfelder erkunden und im darauf folgenden Wechsel besetzen sollen. In seine Überlegungen betreffend der bereitzustellenden Krieger sollte man einbeziehen, dass man vielleicht ein Großfeld mit einem Handelszentrum erkundet, das natürlich Präsenztruppen notwendig macht.

Auf jeden Fall muss man darauf achten, dass pro zu erkundendem Großfeld mindestens ein Krieger in einem benachbarten Großfeld sein muss. Ansonsten ist keine Erkundung möglich.

Danach werden die restlichen Truppen so bewegt, wie man dies für richtig hält. Die Bewegung wird mit einem Pfeil eingetragen. Jeder Spieler wird im Laufe des Spiels seine eigene Methode entwickeln, nach welchem Schema er vorgeht. Nachfolgend sind einige allgemeine Punkte aufgezählt, die man beachten sollte.

- î Oft ist es unerlässlich, dass zum Besetzen eines Großfeldes ein Krieger z.B. ein Pferd benutzen muss, da er sonst nicht in das Großfeld gelangen würde. Nach eventuellen Verlusten steht das Pferd dann allein im Großfeld. Dort nützt es aber rein gar nichts. Deshalb sollte man immer darauf achten, dass in regelmäßigen Abständen versprengte Truppenteile wieder dem Heer angeschlossen werden.
- î Das eigene Heer sollte immer möglichst kompakt bleiben und nicht zu weit im Reichsgebiet verteilt sein. Es ist unmöglich, sein komplettes Reich ausreichend gegen Angreifer flächendeckend zu schützen. Vielmehr sollte man besser mehrere Schwerpunkte legen, auf die man sich konzentriert. Solche Schwerpunkte können z.B.

Erkundung

Schutz gegen Chaos

Absicherung wichtiger Projekte



Sicherung strategisch wichtiger Punkte

sein. Dies soll jetzt nicht heißen, dass sich alle Truppen in zwei oder drei Großfelder quetschen müssen. Man sollte sie aber so verteilen, dass man im Falle eines gegnerischen Angriffs nicht schutzlos dasteht. Man könnte sich ja einmal überlegen, wie ein Dritte das eigene Reich angreifen würde. Dagegen könnte man dann eine Verteidigungsstrategie aufbauen und dokumentieren.

Aus diesem Grund sollte man auch darauf achten, dass man die einzelnen Truppenteile schnell verlegen kann. Dies kann z.B. damit erreicht werden, dass man sein Straßennetz so aufbaut, dass man möglichst schnell zu den wichtigsten Punkten im Reich gelangen kann. Oft kann auch der Einsatz von Schiffen recht nützlich sein. Falls die Durchquerung eines Nachbarreiches von Vorteil sein kann, schadet ein Vertrag, der das Betretungsrecht regelt, mit Sicherheit nicht.

î Auf die "richtige" Zusammensetzung der Truppen muss sehr großen Wert gelegt werden. Ein Onager benötigt z.B. zwei Transporteinheiten. Also muss man darauf achten, dass im Truppenverband diese zwei Transporteinheiten auch zur Verfügung stehen.

î Gerade bei Schiffen sollte Wert auf eine gute Auslastung gelegt werden. Falls acht Krieger und drei Segelschiffe zur Verfügung stehen, sollten nicht alle drei Schiffe besetzt werden. Die 8 Krieger in einem oder zwei Schiffen verteilt können zusammen viel besser verteidigen. In drei Schiffe aufgeteilt stellen sie für den Angreifer eine leichte Beute dar.

7.2.5 Aufstellen der Reichsstärkeliste

In das Formblatt "Tag-3-Reichsstärkeliste" wird die Truppenstärke des aktuellen Wechsels eingetragen. Sie berechnet sich aus dem Stand des letzten Wechsels, den Verlusten, den Gewinnen und der Rüstung.

Von der alten Reichsstärkeliste des letzten Wechsels überträgt man zunächst die alten Werte. Sodann nimmt man sich eventuelle Auflistungen zur Hand, anhand deren man seine Truppen zusammengestellt hat. Damit, und mit eventuellen Veränderungen durch einen Kampf o.ä. berechnet man seine neue Truppenstärke.

Ein kleiner Tipp für das Festlegen der Steuer: Im Schnitt nehmen die meisten Herrscher so 3 GS Steuern ein und geben dann wieder 1 GS als Sozialleistungen pro Einwohner aus. Dem Verfahren sind grundsätzlich keine Grenzen gesetzt, doch bei einem Steuersatz von über 5 GS muss ein Herrscher damit rechnen, dass die Einwohner das Land verlassen (EWB sinkt) oder es gar schwierig wird, die Steuer überhaupt einzutreiben.

7.2.6 Die Anhänge

Nur das Eintragen der Reichswerte in die Reichsstärkeliste genügt nicht; vielmehr muss man z.B. alle Einnahmen und Ausgaben in Goldstücken aufführen. Nachstehend ist eine Liste, mit deren Hilfe man die Anhänge aufbauen kann.

î **Großfelder:** Hier gibt man in Listenform die alte Anzahl der Großfelder, wahrscheinlich neu besetzte, gewonnene und verlorene und schließlich die geplante neue Anzahl der Großfelder an.

î **Handelszentren:** Genau wie bei den Großfeldern sollten auch die Handelszentren aufgelistet werden.



- î **Diplomaten:** Die Diplomaten, die man entsandt hat, sollen möglichst jeden Wechsel Bericht über die Geschehnisse in dem Reich liefern, in dem sie stationiert sind. Dazu muss eine vollständige Liste aller Diplomaten aufgeführt werden. Auch sind die Diplomaten zu vermerken, die im eigenen Reich verweilen.
- î **Neue Bauwerke:** Alle Bauwerke, die man neu baut, werden hier nebst ihren Baukosten aufgelistet. Sie müssen weiterhin noch in die AdB aufgenommen werden. Sie muss allerdings nur an jedem Rüstwechsel angefertigt werden.
- î **Spione:** Hat man Spione in fremden Reichen eingesetzt, so müssen hier deren Aufträge näher spezifiziert werden.
- î **BKA:** Hier sollten alle Geschehnisse aufgezählt werden, die zu einer Änderung des BKA führen. Eine abschließende Summierung muss nicht erfolgen, da der Spielleiter in der Regel die BKA-Punkte noch festlegen muss.
- î **Rüstung:** Alle Rüstgüter, die man neu gerüstet hat, werden hier tabellarisch vermerkt.
- î **Heereskosten:** Die Heereskosten müssen an jedem Rüstwechsel berechnet werden.
- î **Einwohner:** Hier folgt nun die Berechnung seiner Einwohnerzahl, die sich aus der alten Einwohnerzahl und den hinzugekommenen oder abgewanderten Bürgern sowie dem Einwohnerbonus berechnet.
- î **Goldschatz:** Alle Ausgaben und Einnahmen, die man diesen Wechsel gemacht hat, werden hier in einer Tabelle aufgelistet.
- î **Sonderwaffenvorschläge:** Maximal zwei Sonderwaffenvorschläge können pro Wechsel eingereicht werden. Sie können dazu dienen Deine Ziele durchzusetzen und dem Reich eine individuelle Note zu geben.

7.2.7 Beiträge zum Götterboten

Der "**Bote zu Tharanor**" ist die offizielle Zeitschrift auf Tharanor. Sie wird direkt vom Spielleiter herausgegeben und erscheint normalerweise einmal pro Wechsel. In ihr werden Regelergänzungen und sonstige "amtliche" Ankündigungen veröffentlicht. Weitere regelmäßige Rubriken sind die Top-Five, Gerüchte oder Kulturbeschreibungen.

Jeder Spieler sollte sich an der Gestaltung beteiligen; sei es durch das Einreichen von Gerüchten, Geschichten oder auch Rätseln. Die Gerüchte sollten immer einen gewissen Wahrheitsgehalt haben und nicht einfach aus der Luft gegriffen sein.

Auch einzelne Zeichnungen sind willkommen.

7.2.8 Das fertige Protokoll

Auf die Vollständigkeit des Protokolls sollte unbedingt geachtet werden. Nachfolgend eine Aufstellung, was alles abgegeben werden muss:

- î Die Reichsstärkeliste (RSL)
- î Der Zugbewegungsplan (ZBP) eventuell mit einer Auflistung des Heeres (AdH)



- Die Anhänge, die enthalten: Schatzbewegungen, Brief an den Spielleiter mit Sorgen, Fragen oder was sonst bedrückt. Auch Erinnerungen, für was GG oder BKA-Punkte verteilt werden sollten.
- 2 Sonderwaffenvorschläge
- Gerüchte: Wenn man Gerüchte anonym verstreuen will ("Slonga lebt"), schreibe diese bitte kurz auf einen Zettel.

î Die Reichskarte (Kleinfeldkarte KfK): Die Karte geht an den Spielleiter zurück, um die Topographie der erkundeten Provinzen einzutragen. Es ist ratsam eine Kopie anzufertigen (Postverlust...)

î Die politische Karte (polK): Hier werden mit Punkten wie in der ZBP die geplanten Erkundungen eingetragen.

Weiterhin müssen an Rüstwechseln noch die folgenden Listen eingereicht werden:

- î Die Auflistung der Bauwerke (AdB): wichtig im Kriegsfall, was wo gebaut wurde.
- î Die Auflistung der Sonderwaffen (AdS): eine Übersicht über die Sonderwaffen
- î Die Auflistung der Personen (AdP): nur nötig, wenn sich etwas geändert hat.
- î Die Abgabe der Auflistung der Geländemerkmale (AdG) ist freigestellt. Sie führt die Benennung seiner Städte auf. Wie heißt z.B. der Fluss, der gerade erkundet wurde?
- î Lexikon-Einträge (Lex): Sind freiwillige Beiträge ins **Tagatha**-Lexikon, das in den Chroniken abgedruckt wird.
- î Chronik: Wenn Ihr pro Wechsel aufschreibt, was im Reich so passiert - jeden Wechsel ein paar Zeilen - und schon steht für später eine Chronik zusammen.
- î Kulturbeschreibung: Einmal im Spiel pro Reich sollte eine Kulturbeschreibung abgegeben werden.

Wenn Ihr jetzt noch aktiv mit Scheinreichen arbeitet, dann müsst Ihr Euch auch noch mit diesen beschäftigen, aber die Formulare wie ZBP, RSL, KfK, polK etc. fallen ja weg, da Scheinreiche grundsätzlich keine Provinzen haben dürfen.



7.3 Die Auswertung

Nachdem ein Protokoll beim Spielleiter eingetroffen ist, kann er mit dessen Auswertung beginnen. Dazu sind auch die Protokolle der Nachbarreiche erforderlich. Denn nicht selten kommt es vor, dass sich Erkundungen überschneiden. Dies muss dann natürlich berücksichtigt werden.

Wenn das Protokoll fertig bearbeitet ist, erhält man die Auswertung. Sie besteht aus der

- î Reichskarte (= Kleinfeld-Karte - kleine Sechsecke, bunt bemalt), in die die neu erkundeten Großfelder direkt eingetragen sind. 48 Kleinfelder werden zu einem Großfeld zusammengefasst. Dieses wird auch Provinz genannt. Zu welchem Reich diese Provinzen gehören, wird in der
- î politischen Karte festgehalten. Geplante Erkundungen des eigenen Reiches werden mit einem Punkt eingetragen, Andere Punkte und Besetzungen trägt der Spielleiter ein, falls eine Erkundungseinheit daran grenzt.
- î Einem **Boten zu Tharanor**, der Spielerzeitung, die Nachrichten der Götterboten für alle Reiche enthält und Rundbriefe und Veröffentlichungen. Er wird auch BzT oder einfach Bote genannt.
- î Briefe und Zeitungen anderer Reiche
- î die eigentliche Auswertung, dem Auswertungsbogen (beim ersten Zug eben nur ein Gerüst davon. Der Auswertungsbogen enthält unter anderem die folgenden Punkte:
 - î **BKA-Punkte:** Die Ereignisse, die man dem Spielleiter mitgeteilt hat, werden bewertet. Man erhält eine genaue Aufstellung darüber.
 - î **Zugabgabetermin:** Da sich immer Abweichungen ergeben können, wird hier der ZAT für das Protokoll und den Kampf mitgeteilt.
 - î **Erkundungsergebnis:** Konnte ein Großfeld nicht erkundet werden, werden die Gründe dafür hier aufgeführt.
 - î **Bevölkerung:** In einem Rüstwechsel ändert sich unter Umständen der Einwohnerbonus. Je nach der durchgeführten Besteuerung sinkt oder steigt er. Der neue Wert wird hier mitgeteilt.
 - î **Diplomaten:** Hat man Diplomaten in einem anderen Reich, so wird ein Bericht übermittelt.
 - î **Spione:** Sind Spione in einem fremden Reich eingesetzt, werden eventuelle Spionageergebnisse hier mitgeteilt.
 - î **Sonderwaffen:** Die Sonderwaffen, die man vorgeschlagen hat, werden hier in ihrer endgültigen Fassung genehmigt oder abgelehnt.



7.4 Der Kampf

Möchte man gegen ein anderes Reich Krieg führen, so muss rechtzeitig zum angegebenen Termin ein Kampfprotokoll beim Spielleiter eingehen. Dazu sollte das Formblatt "Tag-2-Kampfprotokoll" verwendet werden.

In die Kopfzeile trägt man den aktuellen Wechsel, den Namen des eigenen Reiches und den Namen des Reiches, das man angreift ein. Dann kann man auch schon in die Großfelder seine Truppen eintragen. Bei kleineren Kämpfen kann man die Truppenaufstellung direkt in den Großfeldern vermerken.

Bei den taktischen Zielen beschreibt man möglichst genau, wie man vorgehen möchte. Einfach nur "Besetzen aller möglichen Großfelder" reicht mit Sicherheit nicht aus. Vielmehr sollte für jede Gruppe von Kriegerern ein genauer Marschplan vorliegen.



8 Demoprotokoll

Auf den folgenden Seiten ist ein Demoprotokoll des Spielers Alfred Bandi zu finden. Er ist Spieler des Reiches Maracuja. Maracuja ist ein kleines Reich, das als Nachbar nur das Land Papaja hat.

Protokoll Wechsel 40, Maracuja

Alfred Duttmüller

1. Diplomaten

- Gunther der Vogelsänger in Papaya.
- In Maracuja verweilt ein Diplomat aus Papaja.

Kosten: 200.000 GS

2. Spione

Der Spion Hagen Meira ist in Papaja und soll herausfinden, ob Angriffspläne gegen mich vorliegen. Dazu schleicht er sich in die Festung und verkleidet sich als Hofnarr. Er stellt sich dem Herrscher vor, der ihn hoffentlich einstellt. Beim großen Hofbankett, an dem alle Landesfürsten teilnehmen (Hat der Spion letzten Wechsel herausgefunden), macht er seine Späße und belauscht dabei die Gespräche.

Kosten: 100.000 GS + 5.000 GS

3. Spionageabwehr / Projektschutz

Die allgemeine Spionageabwehr (Spion1) ist aktiv.

1 Projektschutz (Spion2) auf den Bau eines unterirdischen Tunnels unter der Grenze nach Papaya.

Kosten: 100.000 GS + 100.000 GS = 200.000 GS

4. Rüstung

Anzahl	Rüstgut	Einzelpreis	Preis
3	Recke	0	0
1	Held	0	0
6	Mann	5.000	30.000
4	Bogner	5.000	20.000

5. Einwohner

Nach der Tabelle hatte ich im Wechsel 39 256.730 Einwohner. Die neu besetzten Gebiete haben 81.240 Einwohner. Mein Einwohnerbonus beträgt 103%. Also:



$$(256.730 + 81240) * 1,03 = \underline{348.109}$$

6. Steuern

Im Moment benötige ich nicht so viel Geld. Ich ziehe zwar 1.5 GS pro Einwohner ein, zahle jedoch 0.5 GS für soziale Zwecke pro Einwohner wieder aus. Also effektiv wird nur 1 Goldstück pro Einwohner eingezogen.

Das Steueraufkommen beträgt diesen Wechsel also 348.109 Goldstücke.

7. Gold

Goldschatz

401.728 Stand Wechsel 39

- 20.000 Heereskosten
- 200.000 Diplomaten
- 200.000 Spionageabwehr
- 100.000 Spion
- 50.000 Rüstung
- +348.000 Steuern

179.728 Stand Wechsel 40

8. BKA

- Ich habe einen Markt neu besetzt.
- Für den Götterboten habe ich Dir zwei Beiträge geschickt.
- Als Veranstalter des Großen Weitspuckwettbewerbs habe ich doch sicherlich einige Punkte verdient.

9. Sonderwaffenvorschläge

9.1 Lederwams (LW)

Das Lederwams ist eine Rüstung für alle Kriegertypen. Es schützt den Träger gegen Pfeiltreffer mit 2 Gutpunkten und gegen Treffer mit Nahkampfwaffen mit 1 Gutpunkt. Allerdings behindert es den Träger, so dass er sich einen Schritt weniger bewegen kann. In der Großfeldbewegung hindert das LW nicht.

9.2 Schneller Bogenschütze (sB)

Der schnelle Bogenschütze besitzt einen Bogen aus gehärtetem Holz, das nur in begrenzten Mengen vorhanden ist. Daher können auch nur 1/4 des Heeres aus diesen Bogenschützen bestehen. Da die abgeschossenen Pfeile besonders schnell fliegen, hat der Bogenschütze 1 Gutpunkt. Die



Trefferbarkeit wird nicht verändert.

13. Verschiedenes

- Ich habe Dir 10,- Euro überwiesen.
- Für den Götterboten habe ich Dir eine Geschichte über das vergessene Zeitalter von **Tagatha-Tharanor** und einen Vorschlag für das neue Titelblatt beigelegt.
- Einen Rundbrief an alle Herrscher liegt ebenfalls diesem Protokoll bei.



î Demobrief We 28, Maracuja:

geschrieben zum
Mond des Gothers
im Jahr 3 nach Hyoo

W

Werte Herrscher aller Reiche auf Tagatha-Tharanor!

Bisher mag unser kleines Reich im Norden von Tharanor nicht aufgefallen sein, daher möchte ich, Appelmus, als König Maracujas die Gelegenheit wahrnehmen, Maracuja, die Fruchttige, im Rahmen der Versammlung von Tagatha vorzustellen.

Auch muß ich den üblen Gerüchte, die von unserem Nachbarn Papaja im Süden verbreitet werden, offen entgegen setzen, daß Maracuja stets bemüht war, freundliche Handelsbeziehungen zu seinen Nachbarn aufzubauen. Es war vielmehr der Zauberer Tarius, der die Geschicke Papajas lenkt, der mit der gleichzeitigen Erkundung und Aufteilung unserer angrenzenden Provinzen unzufrieden war. Trotz langwieriger Vermittlungsbemühungen von Maracujas Seite aus, beharrte Tarius darauf, die betreffenden Provinzen allein für Papaja zu beanspruchen - und er scheute sich nicht davor, üblen Gerüchten im Götterboten durch massiven Truppenaufmarsch Substanz zu verleihen.

Dies muß ich als König von Maracuja aufs Schärfste kritisieren und bitte daher die Versammlung der Herrscher Tagathas bezüglich dieser Krise einen Kompromiß mit Papaja zu vermitteln, womöglich auch Beobachter in die Krisenregion zu entsenden. Benötigen wir doch unsere vereinten Kräfte, um dem drohenden Chaosheer auf Tharanor erfolgreich begegnen zu können.

Wie ernst wir dieses allgemeine Problem in Maracuja nehmen, mag der Herrscher von Citronien bestätigen, dem wir zur Bekämpfung einer Chaosflotte über 3.000 Krieger zusenden ließen. Ganz zu schweigen von unserem Handelsangebot über schnelle Pferde (1.000 für 20.000 GS erhältlich) und Onager (1.00 für 25.000 GS), das für alle chaosfeindlichen Reiche gleichermaßen gültig ist.

Mögen die Herrscher Tagathas dies als Einladung zum Handel verstehen,

mit freundlichen Grüßen Maracujas

König Appelmus



9 Anhänge

AdB = Auflistung der Bauwerke

AdG = Auflistung der Geländemerkmale

AdH = Auflistung der Heeres

AdP = Auflistung der Personen

AdS = Auflistung der Sonderwaffen

B = Bogen

BEH = Beförderungseinheit

Bf = Bergfried

Bf3 = dreistöckiger Bergfried

BKA = Bürgerkriegsanzeiger

Bg = Burg

Bt = Belagerungsturm

EI = Elefant

EE = Erkundungseinheit

Fs = Floß

Gb = Graben

GB = Götterbote

Gf, GF = Großfeld

GP, Gp = Gutpunkt

Hst = Hauptstadt

H = Held

HZ = Handelszentrum

K = Kaufmann

Kf, KF = Kleinfeld

KKg = Kampfkönig

KSP = Kriegsschauplatz



LS = Langschiff

Le = Leiter

IPf = leichtes Pferd

M = Mann

Ma = Mauer

Mkt = Markt

nH = nach Hyoo

On = Onager

Pf = Pferd

PoIK = Politische Karte

Prhst = Provinzhauptstadt

Qua = Quadriga(wagen)

QPf = Quadrigapferd

R = Recke

REH = Raumeinheit

LRS = Reichsstärkeliste

Sk = Schildkröte

SL = Spielleiter / Spielleitung

Sp = Spion

sPf = schweres Pferd

SeS = Segelschiff

St = Stadt

SW = Sonderwaffe

T = Turm

TEH = Transporteinheit

We = Wechsel

Wi = Widder



Z = Zauberer

Zb = Zauberbuch

ZBP = Zugbewegungsplan

ZEH = Zaubereinheit

ZKg = Zauberkönig

1 = Festung

2 = Markt

3 = Stadt

4 = Provinzhauptstadt

5 = Hauptstadt

6 = Turm

7 = Burg

Um **Tagatha** für den Spieler und den Spielleiter möglichst einfach zu gestalten, wurden im Laufe der Zeit einige Formblätter entwickelt, die im Spiel benutzt werden sollten:

î Tag-1-Herrscherblatt

î Tag-2-Kampfprotokoll

î Tag-3a-Reichsstärkeliste

î Tag-3b-Reichsstärkeliste-Verlängerung

î Tag-4-Zugbewegungsplan

î Tag-5-Politische Karte

î Tag-6a-Heldenblatt

î Tag-6b-Heldenblatt

î Tag-7-Kleinfeldkarte

î Tag-9-Lieferung

î Tag-x-Auflistung der Personen AdP

î Tag-x-Auflistung der Geländermerkmale AdG

î Tag-x-Auflistung der Bauwerke AdB

î Tag-x-Auflistung des Heeres



TAGATHA - DIE REGELN

î Tag-x-Baupläne für Bauwerke