

# AVATAR

## Boek II: Geopolitiek systeem



Regel Referentie Document(RRD)  
(VZW AVATAR, afdeling spel)

**6° EDITIE**  
(Herziene release nl 2.1.3.2)

## Inhoudstabel

Facties.....	5
Factie van de speler.....	5
zich in een factie inschrijven.....	5
Ronselaar en veranderen van factie.....	5
Opmerkingen.....	5
Geboorte, bestaan en dood van een factie.....	5
Een factie oprichten.....	5
Dood van een factie.....	6
De functies binnen de factie.....	6
Opmerkingen.....	6
"Rang III".....	6
"Rang II".....	6
"Rang I".....	7
De verdeling van rangkaarten.....	7
Opmerkingen.....	7
Hoe wijzigt men de rang van spelers?.....	7
De dood van het personage.....	7
Het onzetten uit rang.....	7
Verandering van factie.....	7
Tussen evenementen.....	7
Terug in het spel brengen van een rangkaart.....	8
Opmerkingen.....	8
De territoria.....	9
De territoria van de factie.....	9
De kenmerken van een territorium.....	9
De naam van een territorium.....	9
Het wijzigen van de naam.....	9
Bepaling van locatie.....	9
Bepalen van de locatie van een territorium.....	9
Opmerkingen.....	9
Militaire graad.....	10
Waardebepaling van de Militaire graad.....	10
Militaire graad opwaarderen.....	10
Avatarproductie.....	10
Waardebepaling van avatarproductie.....	10
Opwaarderen van avatarproductie.....	10
Oorsprong van de avatarproductie.....	11
Opmerkingen.....	11
Wijziging van de productieactiviteit.....	11
Productie.....	11
De vormen van productie.....	11
Waardebepaling van productie.....	11
Opwaarderen van de productie.....	12
Omerkingen.....	12
Verbeteringswerken.....	13
Het bouwen van Verbeteringswerken.....	13
Opmerkingen.....	13
Opmerkingen voor 2006.....	13
Kenmerken van verbeteringswerken.....	13
de naam.....	13
Naamswijziging.....	13
De eigenaar.....	13
Wijziging van de eigenaar.....	14

Het territorium waarin het verbeteringswerk is gebouwd.....	14
Graad van het verbeteringswerk.....	14
Opwaarderen van verbeteringswerken.....	14
opmerkingen.....	14
De productie van verbeteringswerken .....	14
Voorbeelden van Verbeteringswerken.....	15
Ruitelij .....	15
Vestingmuur.....	15
Wachttoren.....	15
Bron der nachtmerries.....	15
Teleportatiecirkel.....	15
Zeehaven.....	15
Spionnen netwerk.....	16
Standbeelden.....	16
Monumenten.....	16
Smidse .....	16
Magische smidse.....	16
Pantsersmidse.....	16
Magische pantsersmidse.....	16
Alchemie laboratorium.....	17
Magiërstoren.....	17
Herberg.....	17
Kathedraal.....	17
Magische velden.....	17
Goudmijn.....	17
Mijn.....	17
Akkers.....	17
Fokkerij .....	17
Steengroeve en Houtzagerij.....	17
Necropolis.....	17
Dromenval.....	18
Vestingsgracht.....	18
De bron.....	18
Bescherdingscirkel.....	18
Landerijen .....	19
Opmerkingen bij "landerijen".....	19
De geostrategie .....	20
het gevecht om territoria.....	20
Verloop van een gevecht om een territorium.....	20
Afkondigen van een verbond: Algemeen.....	20
Afkondigen van een Aanvalsverbond.....	20
Opmerkingen.....	20
Kennisgeving van het Aanvalsverbond aan de verdediger.....	20
Afkondigen van een Verdedigingsverbond.....	20
De tactiek der verschroeiide aarde.....	20
Het slagveld.....	21
Opmerkingen.....	21
Verplaatsing van de legers.....	21
Opmerkingen .....	21
Het gevecht .....	21
Het toegelaten aantal krijgers.....	21
Opmerkingen.....	22
De duur van het gevecht.....	22
De locatie van het gevecht.....	22
Opmerkingen.....	22
Overwinning van de aanvallers.....	22
Overname van het territorium.....	22
Plunderen van het territorium.....	23

Overwinning van de verdediger.....	23
FAQ.....	24
Hoe zit het met de onderhoudskost voor territoria?.....	24
Hoe kan men bouwwerken vernietigen op Gilde-terrein?.....	24
Is het mogelijk om een territorium achter te laten en alle verbeteringswerken te vernietigen ?	24
Kan men de hoofdstad van een factie innemen?.....	24
Kan men de rangen I, II en III cumuleren?.....	24
Waarom géén territoriumovernames in het evenement dd 2006?.....	24

## Facties

### Factie van de speler

De factie waartoe een speler behoort, staat op zijn personagekaart aangeduid door een etiket of gedrukt logo.

### zich in een factie inschrijven

Om zich in een factie te kunnen inschrijven, moet men het akkoord hebben van de TO verantwoordelijke.

### Ronselaar en veranderen van factie

- De factieleider moet een ronselaar aanduiden. De (T.I.) factieleider kan deze beslissing tijdens het spel wijzigen.
  - Als de ronselaar verdwijnt uit de factie (wegens ontwaken of verandering van factie), kan de factieleider een andere ronselaar aanwijzen.
  - De status van ronselaar zal worden bevestigd door het overhandigen van een ronselaarkaart (deze kaart verschaft geen krachten).
- Om tijdens het evenement van factie te veranderen:
  - Moet men de toestemming hebben van de ronselaar van de nieuwe factie
  - Moet men zich, met de ronselaar, een de centrale post aanbieden
  - De centrale post zal dan het factie-etiket op de personagekaart aanpassen.

### Opmerkingen

- Het is dus onmogelijk om deel uit te maken van meer dan één factie op hetzelfde tijdstip
- De TO verantwoordelijke kan tijdens een evenement niet van factie veranderen.
- Een personage met een rang binnen de factie (in het bezit van een rang-kaart) verliest onmiddellijk alle voordelen van die rang bij zijn vertrek uit de factie. Hij dient deze kaart aan de factieleider te overhandigen, die een nieuwe verantwoordelijke zal aanduiden (dus de rang-kaart aan het personage geeft).

### Geboorte, bestaan en dood van een factie

### Een factie oprichten

- Elk jaar bepaald AVATAR het minimum aantal vereiste deelnemers voor de creatie van een nieuwe factie. Tegenwoordig ligt dat aantal op 50. Dit getal kan van jaar tot jaar worden aangepast in functie van bijvoorbeeld het toenemen van het aantal deelnemers op het evenement.
- AVATAR behoudt zich echter het recht voor om de creatie van een factie met minder dan het vooropgestelde aantal leden toe te staan.
- Het is ten eerste aanbevolen om de factie te « typeren » teneinde de wereld van Avatar te verrijken.
- Het is eveneens ten eerste aanbevolen een achtergrond bij de organisatie in te dienen waarin de TI elementen van de factie worden kenbaar gemaakt.
- Voorwaarden bij het creëren van een factie:
  - Zodra de creatie van de factie concrete vormen aanneemt dient men de organisatie te

verwittigen, omwille van praktische redenen zoals kamp-site, droomdraden, etc.

- Het aanstellen van een TO verantwoordelijke die binnen de factie géén belangerijke TI functie zal vervullen.
- De inschrijvingen van de factieleden dienen verwijzing te maken naar een contactpersoon, die door de organisatie als initiatiefnemer van de nieuwe factie zal worden beschouwd. Bij creatie van de factie zullen de personen die op hun inschrijvingsformulier naar deze contactpersoon verwezen hebben als leden van de factie worden beschouwd op het evenement.

## **Dood van een factie**

- Net zoals bij de creatie van een factie bepaald AVATAR het vereiste minimum aantal leden om het voortbestaan van een factie te kunnen aanvaarden. Momenteel ligt de drempel op 30 leden. Dit aantal kan eveneens worden aangepast naargelang het totale aantal spelers en facties.
- Het niet hebben van een TO verantwoordelijke omhelsd ook de verdwijning van de factie.
- AVATAR streeft naar het behouden van minimaal 5 facties.
- Bij de dood van een factie zullen alle bezittingen van die factie verdwijnen.

## **De functies binnen de factie**

- Bij creatie van de factie krijgt de TO verantwoordelijke een aantal rangkaarten. Deze kaarten vertegenwoordigen de verantwoordelijke posities binnen de factie.
- Deze kaarten zullen « time out » verdeeld worden in het eerste jaar van bestaan van de factie door de « time out » verantwoordelijke.
- Deze kaarten staan op naam en worden jaar na jaar behouden.

### Opmerkingen

- De titels die aan deze rangen verbonden zijn kunnen van factie tot factie verschillen, naargelang hun wensen (Koning, Baron, Consul, etc... ).
- De « time out » verantwoordelijke kan geen aanspraak maken op een kaart van Rang II of Rang III.

## **"Rang III"**

- Er is slechts één rang III per factie
- Deze is de « time in » verantwoordelijke van de factie.
- Deze ontvangt bij aanvang van het evenement de opbrengst in avatars van de territoria van de factie.
- Deze verzekerd het politieke leiderschap van de factie.
- Deze zetelt in het bestuur van de stad.

## **"Rang II"**

- Deze heeft het beheer van een territorium in handen
- Deze heeft het bestuur van het leger van dat territorium in handen
- Deze ontvangt bij de aanvang van het evenement de grondstoffen uit dat territorium.
- Deze heeft het recht alle opwaarderingen in zijn territorium te vernietigen.
- Hij is verbonden aan één bepaald territorium.

## "Rang I"

- Dit zijn de enige personen die op een territorium kunnen bouwen.
- Deze ontvangt bij aanvang van het evenement de opbrengsten van zijn bouwwerken.
- Hij is verbonden aan één bepaald territorium.

## De verdeling van rangkaarten

- Elke factie ontvangt één "Rang III" kaart
- Elke factie ontvangt bij aanvang van het spel:
  - 1 territorium, de hoofdstad van de factie (die met de factieleider verbonden is)
  - 3 territoria
  - 1 extra territorium per volledige groep van 50 ingeschreven spelers boven 100 binnen de factie (1 extra voor 150 spelers, 2 voor 200 spelers, etc ... )
- voor elk territorium ontvangt de factie:
  - Eén "Rang II" kaart (de « Rang II » kaart van de hoofdstad is steeds aan de factieleider – de Rang III – gebonden)
  - Drie "Rang I" kaarten

### Opmerkingen

Dus, elke factie ontvangt minimaal één « Rang III » kaart, 4 « Rang II » kaarten en 12 « Rang I » kaarten.

## Hoe wijzigt men de rang van spelers?

### De dood van het personage

Bij het ontwaken van een personage met een rangkaart zal deze kaart door de TO verantwoordelijke aan een nieuw personage worden toegekend.

### Het onzetten uit rang

Er zijn slechts twee manieren om iemand uit zijn rang te ontzetten:

- Of het personage verzaakt zelf aan de rang en geeft de kaart aan de TO verantwoordelijke, die de kaart dan opnieuw in het spel zal brengen.
- Of het personage wordt geëxecuteerd.

### Verandering van factie

- Indien een personage dat in het bezit is van een rangkaart besluit van factie te veranderen, verliest die onmiddellijk alle voordelen van deze rang binnen de factie.
- Dit personage dient de rangkaart onmiddellijk aan de TO verantwoordelijke te overhandigen, teneinde die terug in het spel te kunnen brengen binnen de eigen factie.

### Tussen evenementen

- De TO verantwoordelijke van de factie is steeds vrij om de verdeling van de rangkaarten te wijzigen tussen twee evenementen door.
- Deze herverdeling is volledig vrij.

### **Terug in het spel brengen van een rangkaart.**

Enkel de TO verantwoordelijke kan een rangkaart terug in het spel brengen tijdens een evenement. Dit kan bovendien enkel mits een minimum wachttijd van één uur na het uit het spel gaan van die kaart.

- Indien het te vervangen personage een "Rang III" was, dient zijn vervanger uit de groep van de "Rang II" te komen en zal een nieuwe "Rang II" worden gekozen uit de groep van de "Rang I" van diens provincie. Een nieuwe « Rang I » zal dan worden gekozen om die vacature binnen het territorium op te vullen.
- Indien het te vervangen personage een "Rang II" was, zal zijn vervanger door de « Rang III » gekozen worden uit de groep van de "Rang I" uit diens provincie. Een nieuwe « Rang I » zal dan worden gekozen door de nieuwe « Rang II » van dat territorium.

### **Opmerkingen**

- De factie van de Vrije Dromers beschikt eveneens over territoria en rangkaarten, net zoals alle andere facties.

## De territoria

### De territoria van de factie

- Elke factie ontvangt bij aanvang van het spel:
  - 1 territorium, de hoofdstad van de factie.
  - 3 territoria
  - 1 extra territorium per volledige groep van 50 spelers boven de 100 binnen de factie (1 voor 150 spelers, 2 voor 200 spelers, etc ... )
- Indien het volgende jaar de factie meer leden telt, zal een bijkomend territorium worden toegekend, indien de drempel van 50 is overschreden.
- Het aantal territoria vermindert niet indien het aantal spelers binnen een factie daalt.

### De kenmerken van een territorium

### De naam van een territorium

De naam van een territorium kan vrij worden bepaald door de TI verantwoordelijke van de factie bij de creatie van de territoria.

#### Het wijzigen van de naam

Dit is mogelijk mits het betalen van de som van 10 Avatar door de eigenaar van het territorium (de « Rang II » van dat territorium) in de commandotent.

### Bepaling van locatie

Binnen de commandotent ligt een kaart te uwer beschikking. Elk territorium heeft een welbepaalde locatie op deze kaart. Ze heeft dus eveneens grenzen (zowel over land als over zee) die bij andere territoria aanliggen

#### Bepalen van de locatie van een territorium

Eén week voor de aanvang van het evenement dienen de factieleiders (houders van de « Rang III » kaart) samen te komen rond deze kaart.

1. In willekeurige volgorde plaatsen de factieleiders elk om beurt één van hun territoria op de kaart en geven deze tevens een naam.
2. Dit zal in volgorde blijven herhaald worden tot elke factie zijn territoria op de kaart heeft geplaatst.

#### Opmerkingen

- De plaatsing van de territoria is definitief (deze zullen dus niet jaar per jaar kunnen worden verplaatst).
- Bepaalde plaatsen zullen op de kaart vrij worden gehouden voor het bijplaatsen van toekomstige territoria.

## **Militaire graad**

- De militaire graad bepaald de maximale toegankelijkheid van legers op het territorium. Tijdens een slag om een territorium (zowel in aanval of verdediging) zal deze graad bepalen hoeveel krijgers de Rang II op het slagveld mag toelaten.
- De militaire graad wordt uitgedrukt in een getal van 0 tot IV (waarvan IV momenteel nog niet beschikbaar is).
- Alle territoria starten met een militaire graad van I, met uitzondering van de hoofdstad (die met een graad van II start).
- Indien de « rang II » niet aanwezig is bij de aanvang van de slag om zijn territorium, wordt de veldslag als door de verdediger verloren beschouwd en kan de aanvaller vrijelijk acties ondernemen op het territorium.

### **Waardebepaling van de Militaire graad**

Voor grotere duidelijkheid verzoeken wij u eerst het hoofdstuk « gevecht om territoria » te raadplegen.

- Graad I: 30 krijgers mogen het slagveld betreden
- Graad II: 60 krijgers mogen het slagveld betreden
- Graad III: 100 krijgers mogen het slagveld betreden

### **Militaire graad opwaarderen**

Een Rang II kan bij de commandotent de militaire graad van zijn territorium opwaarderen. Dit zal gepaard gaan met een prijs in avatars, afhankelijk van de graad die deze wenst te bereiken. Deze wijzigingen gaan in één periode na de aankoop bij de commandotent.

- Opwaarderen van Graad nul naar Graad I: 25 avatars
- Opwaarderen van Graad I naar Graad II: 120 avatars
- Opwaarderen van graad II naar Graad III: 200 avatars

## **Avatarproductie**

- Deze graad bepaald de opbrengst in avatars van een bepaald territorium.
- De avatars worden aan de Rang III van de factie overhandigd
- De graden van productie worden uitgedrukt met een cijfer van 0 tot IV (waarvan IV nog niet toegankelijk is).
- Elk territorium start met een productiegraad van I, met uitzondering van de hoofdstad (die met een graad van II start).

### **Waardebepaling van avatarproductie**

- Graad I: 20 avatars worden aan de factieleider overhandigd aan de start van het evenement
- Graad II: 60 avatars worden aan de factieleider overhandigd aan de start van het evenement
- Graad III: 150 avatars worden aan de factieleider overhandigd aan de start van het evenement

### **Opwaarderen van avatarproductie**

Een Rang II kan in de commandotent een opwaardering van de productiegraad bekomen. Dit zal gepaard gaan met een betaling van een bedrag in avatars, afhankelijk van de graad die men wenst te bereiken. De wijzigingen zullen ingaan één periode na de aankoop in de commandotent.

- Opwaarderen van Graad nul naar Graad I: 25 avatars

- Opwaarderen van Graad I naar Graad II: 75 avatars
- Opwaarderen van Graad II naar Graad III : 175 avatars

### **Oorsprong van de avatarproductie**

Elk territorium dient aan te geven uit welke activiteiten zijn avatarproductie voortvloeit. Men kan hierbij kiezen uit één van de vier onderstaande activiteitsgroepen:

- Handel / Ambachten / Kunst
- Plundering / Slavernij
- Landbouw / Jacht / Visvangst
- Huurlingenwezen

### **Opmerkingen**

- De keuze van oorsprong dient te worden gemaakt bij creatie van het territorium.
- Deze keuze zal vanaf dan jaar na jaar steeds ongewijzigd blijven, behoudens wijziging van de productieactiviteit (zie hieronder)
- De opbrengst van de territoria kan op basis van hun productieactiviteit worden beïnvloed (bvb : 50% vermindering voor alle opbrengst uit slavenhandel)
- Wij moedigen de verantwoordelijken van de territoria aan om de keuze van hun activiteiten getrouw te houden aan hun achtergrond en niet zozeer te kiezen in functie van enig mogelijk strategisch voordeel.

### **Wijziging van de productieactiviteit**

Het is mogelijk om de activiteit binnen een territorium te wijzigen. Dit kost de « Rang II » van dat territorium een bedrag van 25 avatars, te betalen aan de commandotent.

Deze wijziging zal dan ingaan één periode na de aankoop in de commandotent.

## **Productie**

- Deze graad bepaald de productie van elk territorium.
- Deze opbrengst zal integraal worden uitgekeerd aan de Rang II van dat territorium.
- De graad zal worden uitgedrukt met een cijfer van nul tot IV (waarbij IV momenteel niet toegankelijk is)
- Alle territoria starten met een productiegraad van I, met uitzondering van de hoofdstad (die start met een productiegraad van II)

### **De vormen van productie**

- Deze keuze dient te worden gemaakt bij de creatie van het territorium
- Deze keuze zal vanaf dan jaar na jaar ongewijzigd blijven, zonder enige mogelijkheid die ooit te veranderen.
- De verschillende vormen van productie zijn:
  - Manakaarten
  - Avatars
  - Grondstoffen (willekeurig gekozen tussen plantaardige, dierlijke of minerale)
  - Bouwmaterialen

### **Waardebepaling van productie**

#### **Manakaarten**

- Graad I: 10 Manakaarten
- Graad II: 35 Manakaarten
- Graad III: 80 Manakaarten

### **Avatars**

- Graad I: 20 Avatars
- Graad II: 55 Avatars
- Graad III: 140 Avatars

### **Grondstoffen**

- Graad I: 10 Grondstoffen
- Graad II: 35 Grondstoffen
- Graad III: 70 Grondstoffen

### **Bouwmaterialen**

- Graad I: 10 eenheden bouw materiaal
- Graad II: 30 eenheden bouw materiaal
- Graad III: 65 eenheden bouw materiaal

### **Opwaarderen van de productie**

Een Rang II kan in de commandotent een opwaardering van de productie van zijn territorium bekomen. Daarvoor dient hij een bedrag in avatars te betalen dat zal afhangen van de gewenste graad. Deze wijziging zal ingaan één periode na de aankoop in de commandotent.

- Opwaarderen van Graad nul naar Graad I: 25 avatars
- Opwaarderen van Graad I naar Graad II: 75 avatars
- Opwaarderen van Graad II naar Graad III: 175 avatars

### **Omerkingen**

- Een territorium data aan geen enkele factie is toegekend zal als leeg grondgebied worden beschouwd.
- Reizen door dit gebied kan probleemloos, maar het kan niet worden aangevallen of geplunderd.

## Verbeteringswerken

- Verbeteringswerken zijn bouwwerken in een territorium die door een Rang I van dat gebied kunnen worden aangekocht bij de commandotent.
- Er bestaan een aantal verschillende verbeteringswerken: sommigen produceren grondstoffen, anderen verbeteren de kenmerken van een gebied en nog anderen hebben een invloed op bepaalde speltechnische mechanismen in het geopolitieke spel.

## Het bouwen van Verbeteringswerken

- Enkel een « Rang I » kan deze werken laten plaatsvinden op een gebied.
- Hij kan enkel werken laten plaatshebben op het territorium waarmee hij verbonden is.
- Verbeteringswerken zijn gebonden aan de rangkaart, niet de houder daarvan. In het geval van een overdracht van rang zullen alle verbeteringswerken aan de nieuwe ranghouder worden overgedragen.
- De aankoop van deze werken kan enkel in de commandotent geschieden door de bezitter van de Rang I.
- Aan deze werken hangt een prijskaartje in avatars en/of bouwmaterialen naargelang van de graad van de werken.
- Alle verbeteringswerken starten op Graad I.
- De werken zullen voltooid zijn één periode na de aankoop in de commandotent.

### Opmerkingen

- Een Grootmeester in een vaardigheid is automatisch Rang I in het gilde waaronder deze vaardigheid is ondergebracht. Deze kan dus verbeteringswerken laten uitvoeren op de gronden van die Gilde en genieten van de voordelen daarvan in samenspraak met de Gildemeester.
- Bepaalde verbeteringswerken en opwaarderingen van de graad daarvan dienen te geschieden met goedkeuring van de betrokken Gilde. Teneinde deze toestemming te bekomen zal de Rang I opdrachten dienen uit te voeren voor dit gilde, zoals bepaald door de commandotent.

### Opmerkingen voor 2006

Gezien de onverenigbaarheid van dit nieuwe systeem met de al vroeger gebouwde verbeteringswerken, zal elke factie een bedrag in avatars ontvangen afhankelijk van het aantal en waarde van de al bestaande verbeteringswerken op hun territoria.

## Kenmerken van verbeteringswerken

### de naam

Dit kan vrij bepaald worden door de eigenaar op het moment van zijn creatie.

### Naamswijziging

Een verbeteringswerk kan van naam wijzigen. Dit kost de betrokken Rang I een bedrag van 10 avatars, te betalen in de commandotent.

### De eigenaar

- Een verbeteringswerk heeft één en slechts één eigenaar: de bezitter van de Rang I die ten tijde van de creatie van het verbeteringswerk genoemd is.
- Indien een verbeteringswerk gedurende langer dan één periode zonder eigenaar is, zal deze als vernietigd worden beschouwd.

### **Wijziging van de eigenaar**

- Het is mogelijk de eigenaar van een verbeteringswerk te wijzigen. De eigendom kan enkel worden overgedragen op een andere Rang I uit hetzelfde territorium, mits de betaling van 15 avatars aan de commandotent.
- De nieuwe eigenaar moet in het bezit zijn van een Rang I uit hetzelfde territorium als waar het verbeteringswerk is gebouwd.

### **Het territorium waarin het verbeteringswerk is gebouwd**

- Een verbeteringswerk is steeds gebouwd in een specifiek territorium.
- Indien de factie het territorium verliest, verliest het eveneens het verbeteringswerk.
- Het verplaatsen van een verbeteringswerk van een territorium naar een ander is onmogelijk.
- Een territorium kan geen meerdere keren hetzelfde verbeteringswerk herbergen.

### **Graad van het verbeteringswerk**

- De graad van een verbeteringswerk wordt uitgedrukt met een cijfer van I tot IV (waarvan IV nog niet toegankelijk is).
- De graad geeft een aanduiding van hoe efficiënt of winstgevend het verbeteringswerk is.
- Indien een verbeteringswerk de graad « nul » bereikt, wordt deze als vernietigd beschouwd (bij overdracht van een territorium naar een andere factie verlagen alle verbeteringswerken met één graad)

### **Opwaarderen van verbeteringswerken**

- Een Rang I kan in de commandotent een de graad van een verbeteringswerk opwaarderen.
- Aan deze opwaardering hangt een prijskaartje in avatars en/of bouwmaterialen, afhankelijk van het Graad van de gewenste opwaardering.
- De opwaardering zal ingaan één periode na de aankoop in de commandotent.

### opmerkingen

- Sommige verbeteringswerken of opwaarderingen daarvan dienen de toestemming van het betrokken gilde te verkrijgen.
- Teneinde deze toestemming te verkrijgen dient de Rang I enkele opdrachten uitvoeren in naam van deze Gilde.

### **De productie van verbeteringswerken**

- Bepaalde verbeteringswerken produceren grondstoffen.
- Elk voorafgaande graad is een vereiste voor het bouwen/opwaarderen van een verbeteringswerk.
- De productie van elk voorgaande graad zal echter niet gecumuleerd worden met het bestaande graad.
- De opbrengst van een verbeteringswerk zal aan de eigenaar (Rang I) worden uitgekeerd voor de aanvang van het evenement.

## Voorbeelden van Verbeteringswerken

- Hieronder treft u een niet-exhaustieve lijst van beschikbare verbeteringswerken die men kan bouwen op de territoria.
- Het is steeds mogelijk dat andere verbeteringswerken tijdens het spel beschikbaar worden.
- Wij moedigen u aan om uw eigen voorstellen aan ons voor te leggen. Deze zullen dan tussen de evenementen door bekeken en besproken worden.
- Alle waarden zullen waar nodig naar onderen worden afgerond.

### Ruiterij

#### ● Graad I

*Effect* : Geeft de mogelijkheid om in geval van een aanval op een territorium 10 extra aanvallers in te zetten indien dit territorium deelneemt in de aanval (zie "aanval op territoria"). Deze krijgers komen 10 minuten na de start van het gevecht toe op het slagveld.

#### ● Graad II

*Effect* : Geeft de mogelijkheid om in geval van een aanval op een territorium 25 extra aanvallers in te zetten indien dit territorium deelneemt in de aanval (zie "aanval op territoria"). Deze krijgers komen 10 minuten na de start van het gevecht toe op het slagveld.

#### ● Graad III

*Effect* : Geeft de mogelijkheid om in geval van een aanval op een territorium 50 extra aanvallers in te zetten indien dit territorium deelneemt in de aanval (zie "aanval op territoria"). Deze krijgers komen 10 minuten na de start van het gevecht toe op het slagveld.

### Vestingmuur

#### ● Graad I

*Effect* : Geeft de mogelijkheid om in verdediging van dit territorium 15 extra krijgers op het slagveld in te zetten. (zie "aanval op territoria")

#### ● Graad II

*Effect* : Geeft de mogelijkheid om in verdediging van dit territorium 30 extra krijgers op het slagveld in te zetten. (zie "aanval op territoria")

#### ● Graad III

*Effect* Geeft de mogelijkheid om in verdediging van dit territorium 60 extra krijgers op het slagveld in te zetten. (zie "aanval op territoria")

### Wachtoren

#### ● Graad I

*Effect* : Staat toe om de exacte graden te kennen van de legers die dit territorium

aanvallen.

### Bron der nachtmerries

#### ● Graad I

*Effect* : Staat u toe om tot 10 krijgers die dit territorium verdedigen in kleine nachtmerries te veranderen voor de duur van het gevecht.

#### ● Graad II

*Effect* : Staat u toe om tot 20 krijgers die dit territorium verdedigen in kleine nachmerries te veranderen voor de duur van het gevecht.

#### ● Graad III

*Effect* : Staat u toe om tot 50 krijgers die dit territorium verdedigen in kleine nachmerries te veranderen voor de duur van het gevecht.

### Teleportatiecirkel

(Deze magische cirkel staat enkel toe dat aardse gebieden worden doorkruist)

#### ● Graad I

*Effect* : Staat u toe de gebruikelijke regels voor het verplaatsen van legers te negeren. Het leger kan vrij twee vakken bewegen in elke richting die men wenst.

#### ● Graad II

*Effect* : Staat u toe de gebruikelijke regels voor het verplaatsen van legers te negeren. Het leger kan vrij vijf vakken bewegen in elke richting die men wenst.

#### ● Graad III

*Effect* : Staat u toe de gebruikelijke regels voor het verplaatsen van legers te negeren. Het leger kan vrij tien vakken bewegen in elke richting die men wenst.

### Zeehaven

#### ● Graad I

*Effect* : Staat u toe om legers te verplaatsen over nautische gebieden. Dit niveau verschaft

de mogelijkheid dit te doen met max. 1° graad legers.

●**Graad II**

*Effect* : Staat u toe om legers te verplaatsen over nautische gebieden. Dit niveau verschaft de mogelijkheid dit te doen met max. 2° en lagere graad legers.

●**Graad III**

*Effect* : Staat u toe om legers te verplaatsen over nautische gebieden. Dit niveau verschaft de mogelijkheid dit te doen met max. 3° en lagere graad legers.

Spionnen netwerk

●**Graad I**

*Effect* : Staat u toe om één keer per evenement informatie in te winnen over een territorium (de graad van het leger, de graad van de producties, de verbeteringswerken, etc...)

●**Graad II**

*Effect* : Staat u toe om twee keer per evenement informatie in te winnen over een territorium (de graad van het leger, de graad van de producties, de verbeteringswerken, etc...).

●**Graad III**

*Effect* : Staat u toe om vijf keer per evenement informatie in te winnen over een territorium (de graad van het leger, de graad van de producties, de verbeteringswerken, etc...).

Standbeelden

●**Graad I**

*Productie* : 1 glorie punt

●**Graad II**

*Productie* : 2 glorie punten

●**Graad III**

*Productie* : 5 glorie punten

Monumenten

●**Graad I**

*Productie* : 5 glorie punten

●**Graad II**

*Productie* : 20 glorie punten

●**Graad III**

*Productie* : 40 glorie punten

Smidse

●**Graad I**

*Productie* : 1 « meesterlijk » wapen, met een levensduur van één jaar (einde van het evenement waarin het werd gemaakt)

●**Graad II**

*Productie* : 2 « meesterlijke » wapens, met een levensduur van één jaar (einde van het evenement waarin het werd gemaakt)

●**Graad III**

*Productie* : 3 « meesterlijke » wapens, met een levensduur van één jaar (einde van het evenement waarin het werd gemaakt)

Magische smidse

●**Graad I**

*Productie* : 1 « magisch » wapen, met een levensduur van één jaar (einde van het evenement waarin het werd gemaakt)

**Graad II**

*Productie* : 2 « magische » wapens, met een levensduur van één jaar (einde van het evenement waarin het werd gemaakt)

**Graad III**

*Productie* : 3 « magische » wapens, met een levensduur van één jaar (einde van het evenement waarin het werd gemaakt)

Pantersmidse

●**Graad I**

*Productie* : 1 « meesterlijk » pantser, met een levensduur van één jaar (einde van het evenement waarin het werd gemaakt)

●**Graad II**

*Productie* : 2 « meesterlijke » pantsers, met een levensduur van één jaar (einde van het evenement waarin het werd gemaakt)

●**Graad III**

*Productie* : 3 « meesterlijke » pantsers, met een levensduur van één jaar (einde van het evenement waarin het werd gemaakt)  
avatars en 20+1D6 bouwmaterialen.

Magische pantsersmidse

●**Graad I**

*Productie* : 1 « magisch » pantser, met een levensduur van één jaar (einde van het evenement waarin het werd gemaakt)

●**Graad II**

*Productie* : 2 « magische » pantsers, met een levensduur van één jaar (einde van het evenement waarin het werd gemaakt)

●**Graad III**

*Productie* : 3 « magische » pantsers, met een levensduur van één jaar (einde van het evenement waarin het werd gemaakt)

#### Alchemie laboratorium

●**Graad I**

*Productie* : 2 Venum wapengif perkamenten

●**Graad II**

*Productie* : 5 Venum wapengif perkamenten

●**Graad III**

*Productie* : 10 Venum wapengif perkamenten

#### Magiërstoren

●**Graad I**

*Productie* : 5 'mana drank I' perkamenten

●**Graad II**

*Productie* : 5 'mana drank II' perkamenten

●**Graad III**

*Productie* : 5 'mana drank III' perkamenten

#### Herberg

●**Graad I**

*Productie* : 1 waardevol voorwerp

●**Graad II**

*Productie* : 2 waardevolle voorwerpen

●**Graad III**

*Productie* : 3 waardevolle voorwerpen

#### Kathedraal

●**Graad I**

*Productie* : 5 'heilig water I' perkamenten

●**Graad II**

*Productie* : 5 'heilig water II' perkamenten

●**Graad III**

*Productie* : 5 'heilig water III' perkamenten

#### Magische velden

●**Graad I**

*Productie* : 5 Manakaarten

●**Graad II**

*Productie* : 10 Manakaarten

●**Graad III**

*Productie* : 30 Manakaarten

#### Goudmijn

●**Graad I**

*Productie* : 5+1D6 avatars

●**Graad II**

*Productie* : 10+2D6 avatars

●**Graad III**

*Productie* : 20+3D6 avatars

#### Mijn

●**Graad I**

*Productie* : 1D6+2 minerale grondstoffen

●**Graad II**

*Productie* : 2D6+4 minerale grondstoffen

●**Graad III**

*Productie* : 3D6+7 minerale grondstoffen

#### Akkers

●**Graad I**

*Productie* : 1D6+2 plantaardige grondstoffen

●**Graad II**

*Productie* : 2D6+4 plantaardige grondstoffen

●**Graad III**

*Productie* : 3D6+7 plantaardige grondstoffen

#### Fokkerij

●**Graad I**

*Productie* : 1D6+2 dierlijke grondstoffen

●**Graad II**

*Productie* : 2D6+4 dierlijke grondstoffen

●**Graad III**

*Productie* : 3D6+7 dierlijke grondstoffen

#### Steengroeve en Houtzagerij

●**Graad I**

*Productie* : 1D6+3 eenheden bouw materiaal

●**Graad II**

*Productie* : 2D6+4 eenheden bouw materiaal

●**Graad III**

*Productie* : 4D6+6 eenheden bouw materiaal

#### Necropolis

●**Graad I**

*Productie* : 5 « verandering in kleine nachtmerrie » perkamenten

●**Graad II**

*Productie* : 10 « verandering in kleine nachtmerrie » perkamenten

●**Graad III**

*Productie* : 20 « verandering in kleine nachtmerrie » perkamenten

### Dromenval

●**Graad I**

*Productie* : 1 zwarte droomdraad

●**Graad II**

*Productie* : 5 zwarte droomdraden

●**Graad III**

*Productie* : 10 zwarte droomdraden

### Vestingsgracht

●**Graad I**

*Productie* :

*Effect* : Het aantal krijgers in elk leger dat dit territorium aanvalt is met 5 gereduceerd.

●**Graad II**

*Productie* :

*Effect* Het aantal krijgers in elk leger dat dit territorium aanvalt is met 10 gereduceerd

●**Graad III**

*Effect* : Het aantal krijgers in elk leger dat dit territorium aanvalt is met 20 gereduceerd

### De bron

(Eén en slechts één in het spel aanwezig)

●**Graad I**

*Productie* : x Qualia

*Effect* : !!

### Beschermingscirkel

●**Graad I**

*Productie* :

*Effect* : Belet elk leger van de Graad I of lager van dit territorium aan te vallen.

●**Graad II**

*Productie* :

*Effect* : Belet elk leger van de Graad II of lager van dit territorium aan te vallen.

●**Graad III**

*Productie* :

*Effect* : Belet elk leger van de Graad III of lager van dit territorium aan te vallen.

### Landerijen

●**Graad I**

*Productie* : 3 avatar (word uitgekeerd aan de Rang II van het betrokken territorium)

●**Graad II**

*Productie* : 2 avatars (word uitgekeerd aan de Rang II van het betrokken territorium)

●**Graad III**

*Effect* : De eigenaar van dit verbeteringswerk wordt een Rang I in het betrokken territorium.

### Opmerkingen bij "landerijen"

- 'landerijen' is een bijzonder verbeteringswerk, gezien eender wie deze kan laten bouwen.
- Landerijen kunnen enkel worden geplaatst binnen de territoria van de eigen factie.
- Landerijen zijn volledig vernietigd bij de inname van een territorium (zie "gevecht om territoria")

## De geostrategie

### het gevecht om territoria

### Verloop van een gevecht om een territorium

#### **Afkondigen van een verbond: Algemeen**

- Om een verbond af te kondigen moet de verantwoordelijke van een territorium (Rang II van het betrokken territorium) zich naar de commandotent begeven.
- Elk territorium heeft het recht één verbond af te kondigen per evenement. Dit kan één van de volgende zaken behelzen:
  - Een Aanvalsverbond: het gaan aanvallen van een ander territorium.
  - Een Verdedigingsverbond: het gaan verdedigen van een ander territorium.
  - Alle Verdedigingsverbanden voor het eigen territorium zijn gratis (men kan zich dus altijd verdedigen)

#### **Afkondigen van een Aanvalsverbond**

- Meerdere territoria kunnen tezelfdertijd een aanvalsverbond afkondigen tegen één territorium.
- Zij moeten evenwel **op hetzelfde moment** deze afkondiging komen maken in de commandotent
- In dat geval dient men op voorhand vast te leggen wie de bevoorrechte aanvaller is. Deze zal in geval van een overwinning over het overwonnen gebied kunnen beschikken.

#### Opmerkingen

- Men kan een Aanvalsverbond afkondigen tegen de hoofdstad van een factie, maar men kan deze niet innemen indien die factie bij de aanvang van het evenement nog minstens één ander territorium bezat. Bij een overwinning op de hoofdstad kan de overwinnaar evenwel plunderen (en de « Buit » binnenhalen – zie Verbeteringswerken).
- Dit houdt in dat een factie niet op één jaar kan worden vernietigd door alle territoria te verliezen.

#### **Kennisgeving van het Aanvalsverbond aan de verdediger.**

- De commandotent kent zichzelf 1/2 uur toe om de informatie over het aanvalsverbond aan de verdediger over te maken.
- Daarin zal niet worden gemeld wie de deelnemers zijn aan dit aanvalsverbond, noch het aantal afzonderlijke verbonden dat werd afgekondigd.

#### **Afkondigen van een Verdedigingsverbond.**

- Meerdere territoria kunnen op hetzelfde moment een verdedigingsverbond afkondigen voor éénzelfde territorium.
- Deze dienen dit **op hetzelfde moment** kenbaar te maken in de commandotent.

#### De tactiek der verschroeide aarde.

- De Rang II van het aangevallen territorium mag beslissen deze tactiek toe te passen.
- Deze geeft het gebied dan zonder gevecht over aan de aanvaller, maar mag eerst zelf plunderen

(neemt de « buit » dus voor eigen rekening).

- De verdediger verliest hierdoor 20 glorie punten.
- Deze tactiek kan niet worden toegepast op de hoofdstad.

### **Het slagveld**

- Elk van de betrokken partijen heeft één uur de tijd om zich op het slagveld te begeven.

**Elkeen die op het slagveld zijn droomdraad verliest heeft een bijkomende kans tot ontwaken van 5% (zie boek I).**

### **Opmerkingen**

- Er kan niet meer dan één Aanvalsverbond op hetzelfde tijdstip tegen een territorium worden afgekondigd. Een gezamenlijk verbond van meerdere territoria telt hier slechts als één verbond.
- Zodra een Aanvalsverbond is afgekondigd in de commandotent, kan géén enkel ander verbond worden afgekondigd gedurende één uur.
- De verantwoordelijken van de commandotent kunnen het tijdstip van een veldslag verplaatsen omwille van bv beschikbaarheid van het slagveld of organisatorische redenen.
- Er kunnen géén aanvalsverbanden meer worden afgekondigd vanaf zaterdagavond na 19.00.
- Uitzonderlijk – voor het evenement 2006 – kunnen ook op vrijdagavond géén aanvalsverbanden worden afgekondigd.

### **Verplaatsing van de legers**

- Om een Aanvals- of verdedigingsverbond af te kondigen, moet het betrokken leger zich naar het betrokken territorium kunnen begeven. Dit is mogelijk indien:
  - Beide territoria een gemeenschappelijke grens hebben.
  - Beide territoria door een nautische zone gescheiden zijn, maar het initiatiefnemende territorium een zeehaven bezit (zie verbeteringswerken).
  - Beide territoria gescheiden zijn door andere territoria die hun toestemming geven voor de doortocht van het leger. Hiervoor moet de Rang II van elk betrokken territorium meegaan met de initiatiefnemer van het verbond naar de commandotent en zijn akkoord daar kenbaar maken.

### **Opmerkingen**

- Een leger zal na het gevecht steeds onmiddellijk teruggeplaatst worden in hun territorium van oorsprong.

### **Het gevecht**

#### **Het toegelaten aantal krijgers**

- Tijdens een gevecht om een territorium kan maar een beperkt aantal krijgers het slagveld betreden. Dit aantal is bepaald door de militaire graad van elk territorium dat aan het aanvallend- of verdedigend verbond deelneemt (mogelijks gewijzigd door verbeteringswerken).
  - Graad I : 25 krijgers kunnen het slagveld betreden.
  - Graad II : 60 krijgers kunnen het slagveld betreden.
  - Graad III : 100 krijgers kunnen het slagveld betreden.
- De Rang II van het territorium bepaald wie hem vergezeld op het slagveld (aankomst in voltallige groep is gewenst)

- Elke Rang II van elk deelnemend territorium dient op het slagveld plaats te nemen.

### Opmerkingen

- Wij verzoeken u om zelf in te staan voor de hoogst mogelijke graad van Fair Play. Het is ieders verantwoordelijkheid om het evenement zo aangenaam mogelijk te houden voor iedereen.
- Wij raden aan elk van de subgroepen binnen een factie het beheer van een territorium te geven en die elk te laten instaan voor de verdediging daarvan, maar u bent geheel vrij dit zelf te organiseren binnenin uw factie.
- De Graad van het leger bepaald het maximum aantal krijgers dat u kan meenemen in een militaire actie op het slagveld. Deze krijgers moeten niet noodzakelijk tot uw eigen factie behoren.
- Indien uw factie niet voldoende krijgers bevat, zal u beroep moeten doen op huurlingen.
- De term "krijgers" is in de meest ruime zin gebruikt. Dit betreft evengoed magiërs, genezers als eigenlijke krijgers. De limiet aan "krijgers" op het slagveld betreft elke daar aanwezige persoon, ongeacht functie.

### De duur van het gevecht.

- Een gevecht zal maximaal één uur duren.
- Bij het verstrijken van deze periode en in het geval dat géén van beide kanten de overwinning heeft behaald, zal het leger met het hoogste aantal graden als overwinnaar worden uitgeroepen.
- Indien het totale aantal graden eveneens gelijk is, zal de overwinning aan de aanvaller worden toegewezen.

### De locatie van het gevecht

- Alle gevechten aangaande territoria zullen worden uitgevochten op een specifiek aangewezen plaats, het Slagveld. Dit staat aangegeven op het plan van het terrein.
- Dit gebied is niet toegankelijk buiten het tijdstip van een territoriumgevecht.
- Iemand die niet actief deelneemt in het gevecht mag het slagveld niet betreden als er een gevecht aan de gans is. Indien iemand dit gebied toch betreedt tijdens een gevecht waarvan hij zelf géén deel uitmaakt kan deze persoon mogelijk uit het evenement worden geweerd.

### Opmerkingen

- Alle arcane betoveringen verdwijnen zodra het slagveld wordt betreden.
- Arcane spreuken of effecten die men tijdens dat gevecht wil gebruiken, zullen op het slagveld zelf moeten worden uitgesproken.

## **Overwinning van de aanvallers**

In het geval van een overwinning van het aanvallende leger kan één van twee zaken gebeuren:

- De aanvaller neemt bezit van het territorium
- De aanvaller plundert het territorium.

### Overname van het territorium

- In dit geval gaan de Rang II en Rang I kaarten van het overgenomen territorium over naar de factieleider (Rang III) van het aanvallende leger. Deze kan deze rangkaarten dan vrijelijk verdelen.
- Alle aanwezige verbeteringswerken gaan automatisch met één graad naar beneden. Verbeteringswerken die op graad nul worden als vernietigd beschouwd.
- Het leger van het territorium wordt naar graad nul gebracht.
- De productie van avatars en alle andere opbrengsten gaan met één graad naar beneden.
- Alle legers die in de aanval meevochten strijken 10 glorie punten op. Deze punten worden aan de

overeenkomstige Rang II van de legers toegekend.

### **Plunderen van het territorium**

- In dit geval blijven de rangkaarten in het bezit van de oorspronkelijke factie
- Alle verbeteringswerken op het territorium worden naar graad nul herleid.
- Alle legers die in de verdediging meevochten verliezen één graad.
- De productie van avatars en alle andere opbrengsten gaan met één graad naar beneden.
- De aanvaller verkrijgt:
  - De totale som van alle "buit" van de aanwezige verbeteringswerken op het territorium
  - De productie van avatars van het territorium
  - De productie van alle andere opbrengsten van het territorium

### **Overwinning van de verdediger**

- In het geval van een overwinning van de verdediger, zullen alle aanvallende legers één graad verliezen.
- Alle legers die in de verdediging meevochten verkrijgen 10 glorie punten, die zullen worden toegekend aan de overeenkomstige Rang II van die legers.

## FAQ

### Hoe zit het met de onderhoudskost voor territoria?

Die is er niet meer.

### Hoe kan men bouwwerken vernietigen op Gilde-terrein?

Ofwel het territorium innemen of wel op beslissing van de Rang II van het territorium.

### Is het mogelijk om een territorium achter te laten en alle verbeteringswerken te vernietigen ?

Ja, de "verschroeiide aarde »

De factie plundert zelf het territorium en behoud de « buit » maar:

- Verliest door die actie 20 Glorie punten
- Ondergaat alle TI gevolgen van het plunderen (bvb: het plunderen van een tempel aan de eigen goden)

### Kan men de hoofdstad van een factie innemen?

Ja, indien de factie het evenement is gestart met enkel dat territorium. Neen in alle andere gevallen.

Men kan echter binnenvallen en het gebied plunderen, maar men kan het niet overnemen zolang de factie bij aanvang van het evenement nog minstens één ander territorium bezat.

### Kan men de rangen I, II en III cumuleren?

Neen, behalve de Rang III, die in essentie de Rang II van de hoofdstad inhoud.

### Waarom géén territoriumovernames in het evenement dd 2006?

Het betreft hier een beslissing in samenspraak tussen de organisatie en de verschillende factieverantwoordelijken.