

*Boots—boots—boots—boots—movin' up an' down again!
There's no discharge in the war!
— Rudyard Kipling, "Boots"*

Legers loresheet

Als je als speler commando hebt over een leger dan zal dat leger naar jou orders luisteren. Als jij als speler een "General of..." power hebt dan ben jij zo'n bevelhebber.

Je kunt eens per evenement orders geven aan dit leger door een formulier in te vullen op het evenement en dat aan een SL te geven of achter te laten in de kist bij de kaart van Tlaloc (de wereld waar het Pentagon op dit moment staat). Deze kaart is te vinden in het Ziggurat kamp.

Je kunt legers orders geven om:

- Een landerij te verdedigen
- Op rooftocht te gaan in een landerij
- Een landerij te bezetten
- Een landerij of volk te bespioneren
- Andere speciale orders

Je kunt deze positie kwijtraken als het leger ontbonden wordt, zo veel doden en gewonden heeft dat het diens cohesie kwijtraakt, in opstand komt tegen je orders of als de bron van onderhoud en soldij (meestal een landeigenaar of volk) stopt met betalen.

Je kunt de "General of..." power ook doorgeven aan een ander personage. Dit houdt in dat je IC het commando van dat leger overdraagt aan iemand anders. Of en hoe dat andere personage dan vervolgens aan jou rapporteert zul je onderling moeten regelen. Meld dit ook even aan de SL van je groepering. Let op dat je dit niet terug kunt nemen als je je later bedenkt tenzij dit andere personage het toestaat.

Aan het begin van het evenement krijg je een rapport over de uitgevoerde orders en de huidige stand van zaken.

War tent

Er is tijdens het evenement een speciale tent genaamd de "war tent". Binnen deze tent staat een grote kaart van het continent rondom het Pentagon. Binnen de tent is ook een boek te vinden met algemeen bekende informatie van alle landerijen en volkeren. Tot slot staat er een kist waar mensen orders achter kunnen laten voor hun legers.

Orders geven aan je leger

Je kunt eens per evenement een brief met orders achterlaten aan je soldaten.

Orders geven is optioneel. Als je geen orders geeft zullen ze het landerij verdedigen waar ze zich op dat moment bevinden of doorgaan met de bezetting als ze daarmee bezig waren. Je mag je orders ook summier opschrijven (1 kleine zin per instructie is meestal genoeg. Je hoeft het niet te schrijven als een formele brief), je soldaten zullen details invullen en wij als SL zullen slim meedenken. We gaan ervan uit dat je personage details later ook kan bespreken en als militair leider onderwezen is in oorlogvoering.

We gaan ervan uit dat je personage tussen de evenementen door de logistiek van het leger beheert om dagelijkse zaken en disputen te regelen. Dit kan gecombineerd worden met een land beheren als landeigenaar, maar in dat geval kan een leger alleen effectief opereren in het land dat je beheert of een direct buurland. Meerdere legereenheden tegelijk commanderen verlaagt de effectiviteit van de legers enorm, al helemaal als ze op verschillende landerijen opereren. Ook een te groot leger leiden verlaagt de effectiviteit flink. Het is in dergelijke gevallen beter om het commando gedeeltelijk uit handen te geven aan personages die je vertrouwt.

Legers bouwen of uitbreiden

Een leger kan gevormd worden op meerdere manieren. De eerste manier is vanuit belasting. Een landeigenaar kan orders geven om belasting uit te geven aan het vormen van een nieuw leger of het uitbreiden van een bestaand leger. Hoe meer belasting er opgehaald wordt hoe sneller het leger groeit. Zie de landerijen loresheet voor meer details. Een landeigenaar kan kiezen om zelf bevelhebber te worden van een leger dat zo ontstaat, of het bevel uit handen te geven aan een personage die ze vertrouwen. Dergelijke legers bestaan meestal uit leden van de volkeren die op het landerij aanwezig zijn, maar kunnen ook aangevuld worden door individuen uit naburige landerijen of beroepsmilitairen die van ver komen of misschien zelf van een andere wereld. Het SL team houdt niet actief bij wat de compositie is van de achtergrond van de soldaten in een legereenheid.

Een leger kan ook gevormd of uitgebreid worden door volkeren. Dit wordt een “militia” genoemd. De bevelhebber van een militia is in eerste instantie het volk zelf maar kan ook gegeven worden aan een volksvertegenwoordiger. De “General of...” power kan door het volk elk moment afgenomen worden van de volksvertegenwoordiger als het volk het oneens is met hoe de militia gebruikt wordt. Vaak zal een volk luisteren naar advies dat de volksvertegenwoordiger geeft over het vormen, uitbreiden, of juist ontbinden van een militia. Maar veel volkeren hebben zelf ook een mening over hoe groot hun militia zou moeten zijn. Een militia van een volk bestaat nagenoeg altijd volledig uit leden van dat volk.

Een roversbende of huurlingenleger is meestal ontstaan uit 1 van bovenstaande legers, maar kan volledig gevormd Taloc op komen als vrijstaand leger, niet gebonden aan een specifiek landerij of volk. Of kan spontaan ontstaan als bedrijfsinitiatief. Dergelijke legers zijn soms een samenraapsel van gevluchte regimenten van een conflict zonder coherente herkomst. Soms bieden huurlingen zich aan op het evenement zelf.

Tot slot kan een leger magisch gevormd of opgeroepen worden. Dit soort zeldzame legers kosten over het algemeen een zeer grote hoeveelheid magische energie om gevormd of opgeroepen te worden tenzij er zeer specifieke situaties gaande zijn of er geholpen wordt vanuit een sterke entiteit. Denk aan vele honderden energie.

Legers onderhouden

Een leger moet constant onderhouden worden. Dit wordt normaal betaald door belasting of door het volk zelf. Hoe minder belasting het volk betaalt, hoe meer middelen ze overhouden voor het onderhouden van een grote militia. Hoe meer belasting het volk betaalt, hoe meer middelen er beschikbaar zijn voor het onderhouden van een groot leger van de landeigenaar.

Legers die opereren in een vijandig gebied tijdens een rooftocht of bezetting zullen stelen van de lokale bevolking om hun onderhoud te voorzien. Constant sommige legers laten roven is dus een relatief goedkope manier om meerdere legers te onderhouden (maar is verrassend genoeg meestal niet goed voor de relaties met de landerijen die je berooft).

Als een leger een landerij van een bondgenoot beschermt en dus niet in vijandig gebied zit maar ook niet op diens thuisland aanwezig is, kan die landeigenaar ervoor kiezen om dergelijke vriendelijke leger te onderhouden met diens belastinggeld. Dat kan effectiever zijn omdat dit de aanvoerlijnen kort houdt, maar een belegerd landerij heeft vaak niet de middelen om veel legers van bondgenoten te onderhouden.

Tot slot zijn er vrije legers (vaak zijn dit huurlingenlegers of roversbendes) die niet door een landerij of volk onderhouden worden. Deze worden vaak onderhouden door constant te roven of deze worden direct betaald met klinkende munt door een geldschieter. Ook zijn er zeldzame legers die op magische wijze onderhouden worden. Dit kost vaak tientallen energie per evenement.

Als generaal van een leger ben jij meestal niet verantwoordelijk voor het onderhoud van een leger tenzij je ook een andere rol in het geheel hebt, maar het is wel belangrijk om in het achterhoofd te houden hoe jouw leger onderhouden wordt. *Een leger met een lege maag marcheert niet ver.*

Verschillende soorten orders

Een order bestaat in de meest simpele vorm uit 2 factoren. Het landerij waar de order uitgevoerd moet worden en het type orders (verdedigen, spioneren, overvallen, bezetten). Let op dat militia alleen orders uit kan voeren op het landerij waar het volk van die militia zich op dit moment bevindt of een landerij dat daar direct aan grenst, maar dan alleen als er een vriendschappelijk leger mee gaat.

Landerijen verdedigen

Een leger zal het overgrote deel van de tijd landerijen verdedigen. Dit houdt in dat ze legers bevechten die agressieve handelingen uit proberen te voeren op het landerij (zoals rooftochten, bezettingen of spionageacties). Legers die samen een landerij verdedigen zullen over het algemeen effectief samenwerken.

Militia die militaire inspectie detecteert

Als een leger spioneert op diens eigen land dan kan dit opgemerkt en gestopt worden door militia van het volk dat onderzocht wordt. Dit kan leiden tot conflict tussen de twee normaal vriendschappelijke legers maar meestal leidt het vooral tot politieke onrust.

Legers op doortocht stoppen

Een leger dat verdedigt laat legers die op doortocht zijn langs. Maar een verdedigend leger kan ook orders krijgen om legers te stoppen bij de grens, en dus te dwingen een andere route te nemen of terug te keren. Legers kunnen ook de opdracht krijgen om specifieke legers, legers van een specifiek huis, of legers die aangeven specifieke orders te hebben door te laten. Orders zoals "Laat alle legers die meehelpen land x te verdedigen tegen chaos zonder problemen door" kunnen dus nagevolgd worden door verdedigende legers. Vaak is het handig om toestemming te regelen van landeigenaren als je legers over hun land wilt laten reizen.

Duur van de orders en timing van de rapportage

Een leger blijft een landerij verdedigen totdat het andere orders ontvangt. Aangezien orders pas aan het einde van een evenement verstuurd worden zullen dergelijke legers dus deze orders uitvoeren van het einde van het evenement waarop de orders verstuurd zijn tot en met het einde van het volgende evenement, en zelfs langer als er geen andere orders gegeven worden. Het rapport zal dus ook de huidige situatie op het te verdedigen landerij melden.

Landerijen bespioneren

Een leger kan een verkenningsmissie sturen naar een ander landerij of volkeren bespioneren op diens eigen landerij. Normaliter doen ze dit onopvallend.

Hoe groter een leger is, hoe meer en accuratere informatie ze vinden over het landerij. Vaak is het eerste wat duidelijk wordt wat voor legers en volkeren er zich bevinden op het andere landerij. Maar met een grotere verkenningsmacht is het ook mogelijk om te zien hoe groot de andere legers zijn. Wie ze precies in handen hebben. Wat voor bouwprojecten een landerij heeft. Hoe groot en sterk de volkeren zijn en wie hun volksvertegenwoordigers zijn. Er is ook een kans dat legers speciale dingen te weten komen over een landerij.

Spionage op eigen land

Als een leger spioneert op diens eigen land dan kan dit opgemerkt en gestopt worden door militia van het volk dat onderzocht wordt. Dit kan leiden tot conflict tussen de twee normaal vriendschappelijke legers maar meestal leidt het vooral tot politieke onrust.

De belangrijkste reden om een volk te bespioneren is om er achter te komen of ze een opstand, rebellie, of revolutie aan het voorbereiden zijn of om er achter te komen of ze belasting ontduiken door minder winst te rapporteren dan dat ze eigenlijk maken.

Een leger dat een landerij verdedigt kan ook tegelijk een volk bespioneren om dat land maar dit maakt ze maar de helft zo effectief in het reageren op agressieve acties.

Detectie

Er is zowel een kans dat verdedigende legers alsmede volkeren op een ander land doorhebben dat er een verkenning is uitgevoerd en zo ja door wie en wat ze te weten gekomen zijn. Een verdedigende leger heeft ook een kans om een verkenning tegen te gaan, tenzij ze strikte orders hebben om de verkenning plaats te laten vinden.

Duur van de orders en timing van de rapportage

Als een leger de opdracht heeft om te spioneren op een ander landerij, keert het leger vlak voor het begin van het volgende evenement terug naar het land van herkomst en zal daarna dat landerij verdedigen tenzij er andere orders gegeven worden. Het rapport zal dus ook de huidige situatie op het landerij van herkomst melden (naast uiteraard de bevindingen van de spionage actie).

Landerijen beroven

Een leger dat een landerij beroofd zal grondstoffen stelen van de lokale bevolking en de ambtenaren en daarna terugkeren naar de landerijen waar ze vandaan komen. Hoe dichterbij de landerijen zijn tot de landerijen waar de legers vandaan komen, hoe effectiever een beroving is. Een leger dat een overval pleegt hoeft niet onderhouden te worden (zie hierboven) en zou zelfs met winst terug kunnen keren. Dan wel in de vorm van extra grondstoffen voor het landerij of volk, dan wel in de vorm van speciale grondstoffen zoals mythisch materiaal, kruiden of geld die gegeven zullen worden aan de generaal.

Er is een kans dat bouwprojecten en volkeren beschadigd raken gedurende een overval. Je kunt orders geven om deze kans te verkleinen of juist te vergroten en dit heeft ook invloed op de effectiviteit van een leger. Over het algemeen is een leger effectiever zonder dit soort speciale orders.

Uiteraard zal een verdedigend leger proberen de beroving te stoppen en zal vechten met het aanvallende leger. Onder beide legers zullen gewonden en doden vallen. Een beroving zal ook vaak leiden tot gewonden en doden onder de volkeren.

Detectie

Meestal is het onmiddellijk duidelijk welk leger de aanval heeft uitgevoerd. Je leger kan een poging doen om dit te verbergen, maar dit maakt het leger minder effectief.

Duur van de orders en timing van de rapportage

Een leger dat een landerij overvalt zal voor het begin van het volgende evenement weer terugkeren naar het landerij van herkomst en zal daarna dat landerij verdedigen tenzij er andere orders gegeven worden. Het rapport zal dus ook de huidige situatie op het landerij van herkomst melden (naast uiteraard het resultaat van de rooftocht).

Landerijen bezetten

Een leger dat een landerij bezet zal proberen de ambtenaren uit diens positie te plaatsen en ambtenaren te plaatsen die loyaal zijn aan iemand anders. Zo wordt de "Fiefdom of..." power hardhandig overgeplaatst naar een ander personage. Dit kost altijd minstens de tijd tussen 3 evenementen in (en liggende aan de verdedigende macht misschien nog langer), waardoor spelers altijd een kans hebben om hierop te reageren.

Er is een kans dat bouwprojecten en volkeren beschadigd raken gedurende een bezetting. Je kunt orders geven om deze kans te verkleinen of juist te vergroten en dit heeft ook invloed op de effectiviteit van een leger. Over het algemeen is een leger effectiever zonder dit soort speciale orders.

Detectie

Het is bijna altijd onmiddellijk duidelijk wie de bezetting uitvoert en de bezetting zal sowieso falen als deze uitgevoerd wordt door een speler en deze speler niet aanwezig is op de evenementen tijdens de bezetting om de wisseling van de politieke macht te bevestigen. Dit geeft spelers niet alleen kans om de bezetting tegen te gaan met legers, maar geeft spelers ook de kans om de bezetting tegen te gaan via Vortexiaanse politiek.

Three way (or more) battles

Mochten meerdere bezettende legers tegelijk proberen een specifiek land te bezetten met andere ideeën over wie uiteindelijk de heerser moet zijn van het landerij. Dan zullen er meerdere gevechten plaatsvinden, ook tussen de verschillende aanvallende legers, om te bepalen wie succesvol is.

Duur van de orders en timing van de rapportage

Een leger blijft een landerij bezetten totdat het andere orders ontvangt. Aangezien orders pas aan het einde van een evenement verstuurd worden zal een leger dus deze orders uitvoeren van het einde van het evenement waarop de orders verstuurd zijn tot en met het einde van het volgende evenement, en zelfs langer als er geen andere orders gegeven worden. Het rapport zal dus ook de huidige situatie op het te bezetten landerij melden. Mocht de bezetting slagen en er worden verder geen andere orders gegeven zal het leger terugtrekken naar het land van herkomst en daar verdedigen.

Andere speciale orders

Over het algemeen is een leger effectiever zonder dit soort speciale orders. Maar het is mogelijk om heel specifieke orders te geven. Orders die tegen het specifieke morele kompas van een leger ingaan hebben een kans om tot desertie of opstand te leiden. Nagenoeg al dit soort orders hebben invloed op de moraal van het leger, meestal negatief maar in sommige situaties positief.

Voorbeelden van speciale orders zijn:

- Onderzoek doen naar de mogelijke gevolgen voor het leger bij het geven van deze speciale orders in deze situatie
- Gedwongen een volks militia ontbinden (wat vaak tot conflict met die militia leidt)
- Genocide plegen op een volk of een volk verjagen van een landerij
- Krijgswet invoeren om bepaalde wetten hardhandig af te dwingen
- Een jacht of sluipmoord op een specifieke entiteit of persoon.
- Beschermen van een specifieke locatie, bouwproject, volk, persoon of entiteit in plaats van het gehele landerij.
- Quarantaine bij ziektegevallen handhaven of toepassen
- Een expeditie beschermen.
- Om te vormen tot een militia of een vrij leger of een leger van de landeigenaar
- Op te splitsen in 2 of meerdere legers
- Samen te voegen met een ander leger
- Ontbinden.

Let op dat de meeste “fluff” orders (zoals het uitdelen van specifieke onderscheidingen, invoeren van rangen structuren, trainen van formaties, uniform details, of het invoeren van regiment tradities) vaak bevestigd zullen worden in een rapport maar verder meestal niet gedocumenteerd worden door de SL omdat dit zeer arbeidsintensief is voor de SLs in kwestie. Het is jouw taak om dergelijke details over je eigen regiment bij te houden als je het belangrijk vindt dat dat consistent gebeurt. Er is ook een kans dat dergelijke fluff orders niet langer gehandhaafd worden door een nieuwe generaal zonder dat deze dat expliciet hoeft te benoemen. Als het echt belangrijk is dat iets op lange termijn effect heeft, overleg het dan met de SL van je groepering.