Korlock – Ranglistensystem

Rangliste:

Jeder Spieler besitzt Punkte und hält eine entsprechende Position auf der Korlock-Rangliste. Im Laufe der Zeit kann jeder Spieler Punkte dazu gewinnen oder auch verlieren. Die Rangliste wird nach jedem Spiel sofort aktualisiert.

Alle Spieler (auch jene, die später in das System einsteigen wollen), starten mit 100 Punkten.

Herausforderungen:

- Jeder Spieler kann einen anderen Spieler herausfordern, der in der Rangliste auf gleicher Position oder besser platziert ist!
- Wenn ein Spieler eine Herausforderung angenommen hat, stehen die beiden beteiligten Spieler ab sofort nicht mehr für Herausforderungen zur Verfügung, bis die Schlacht geschlagen wurde!
- Ein Spieler, der eine Herausforderung ausgesprochen hat, darf keine zweite Herausforderung aussprechen, bis der Herausgeforderte angenommen oder abgelehnt hat.
- Ein und derselbe Spieler darf auch von verschiedenen Spielern gleichzeitig herausgefordert werden.

Herausforderung annehmen:

Ein Spieler kann jederzeit eine offene Herausforderung annehmen. Manchmal hat er mehrere Herausforderungen zur Auswahl, dann kann er sich entscheiden, welche Herausforderung er annehmen möchte.

Der Spieler und der Herausforderer stehen natürlich ab sofort nicht mehr für Herausforderungen zur Verfügung, bis er seine Schlacht geschlagen hat!

Herausforderung ablehnen:

Eine Herausforderung kann nicht einfach abgelehnt werden!

Wenn ein Spieler herausgefordert wird, muss er innerhalb einer Woche (!) darauf reagieren:

- ENTWEDER indem er eine der Herausforderungen annimmt (somit gelten alle anderen Herausforderungen als abgelehnt)
- ODER indem er selbst eine gültige Herausforderung ausspricht (beachtet dabei die Regelung, dass der Geforderte mindestens gleich gut in der Rangliste positioniert sein muss!).
Auch in diesem Fall gelten sämtliche Herausforderungen gegen den Spieler als abgelehnt.

Beachtet, dass Spieler, deren Herausforderungen abgelehnt wurden, ab sofort wieder selbst Herausforderungen aussprechen dürfen!

Reagiert ein Spieler innerhalb der besagten Woche NICHT auf eine Herausforderung (der Zeitpunkt der ältesten gültigen Herausforderung gilt), so gilt der Herausforderer als Sieger.

Natürlich gilt diese Regelung nicht, wenn im Forum reagiert wurde und man nur noch keine Zeit zum Spielen gefunden hat!

Optional: Unausweichliche Herausforderung (gilt bei uns NICHT!!)

Für besonders mutige Spieler gibt es auch noch die Möglichkeit, Herausforderungen auszusprechen, die NICHT abgelehnt werden KÖNNEN! Eine „unausweichliche Herausforderung“ sollte auch als solche gekennzeichnet werden.

Wann und gegen wen darf eine „unausweichliche Herausforderung“ ausgesprochen werden?

- Der Herausgeforderte muss in der Rangliste mindestens 5 Plätze VOR dem Herausforderer platziert sein!
Bsp.: Ein auf Platz 7 gelisteter Spieler darf eine „unausweichliche Herausforderung“ gegen die Spieler auf Platz 1 und Platz 2 aussprechen.
- Natürlich darf man weiterhin nicht mehr als 1 Spieler gleichzeitig fordern – ob „unausweichlich“ oder nicht spielt dabei keine Rolle!
- Man kann eine „unausweichliche Herausforderung“ auch gegen einen Spieler aussprechen, der schon von wem anderen herausgefordert wurde.
- Weiterhin darf man aber nur Spieler fordern, die noch keine Herausforderung angenommen haben!

Wenn ein Spieler in einer „unausweichliche Herausforderung“ gefordert wurde, gilt diese automatisch als angenommen – Es bedarf keiner Zustimmung oder Wordmeldung des Herausgeforderten mehr.

Durchführung einer Herausforderung:

- 1.) Der Kampagnenleiter wählt ein Szenario (etwa aus dem RB ab Seite 199) oder die Vorgaben für die beiden Kontrahenten aus und gibt den beiden Bescheid. Auch selbstentwickelte Szenarien sind natürlich erlaubt – die Spieler sollten also immer auf alles gefasst sein.
- 2.) Die Spieler entscheiden selbst, wie groß ihre Armeen sein sollen – Jeder von uns hat ein anderes Zeit- und Geld-Budget! Beide Armeen bestehen aus gleich vielen Punkten (außer das Szenario gibt etwas anderes vor)!
- 3.) Der Herausgeforderte (Verteidiger) erstellt sich nun einen General (für Hochelfen gilt: das Charaktermodell mit dem Elfenstolz), rüstet ihn wunschgemäß aus (Waffen, Rüstung, Reittiere, magischer Schnickschnack etc.) und muss diesen dem Herausforderer (Angreifer) präsentieren!
Zum Hintergrund: Der Herausforderer hat den Feind natürlich schon seit längerer Zeit unter die Lupe genommen und natürlich mitgekriegt, wie der sich auf die Schlacht vorbereitet hat.
Nun kann der Angreifer seine eigene Armee zusammenstellen.
- 4.) Die beiden Armeelisten können ansonsten natürlich geheim gehalten werden.

Ergebnisse:

Abhängig von der gespielten Punktezahl gibt es immer für den Gewinner PLUS-Punkte, für den Verlierer ABZÜGE in gleicher Höhe.

Die Anzahl der Punkte ist abhängig von der Punktedifferenz in der Schlacht.

1000 Punkte		1500 Punkte		2000 Punkte	
0-299	+/-0	0-399	+/-0	0-499	+/-0
300-599	+/-2	400-799	+/-2	500-999	+/-2
600-899	+/-3	800-1199	+/-3	1000-1499	+/-3
900-1199	+/-4	1200-1599	+/-4	1500-1999	+/-4
1200-∞	+/-5	1600-∞	+/-5	2000-∞	+/-5