

Chat-Mitschnitt vom 5. November 2015

(20:29:53) **System**: SSV-Klaus betritt den Chat.

(20:30:01) **(NoOne)**: hallo klaus

(20:30:05) **SSV-Klaus**: hallo alle

(20:30:42) **SSV-Klaus**: hallo Tobi, hallo Andreas

(20:30:57) **(NoOne)**: jo mehr sinds noch nicht 🙄

(20:31:12) **SSV-Klaus**: bin gespannt, wieviele es überhaupt werden

(20:31:28) **(NoOne)**: sag klaus, hast du meine email heute bekommen bzgl wa und den tunneln?

(20:31:54) **(NoOne)**: bzw eigentlich von gestern abend

(20:31:58) **Seine_Zunge**: Tunnel?

(20:32:01) **Seine_Zunge**: Nabend Klaus

(20:32:12) **Seine_Zunge**: und werter Herr aus dem Reiche Hamradi

(20:32:26) **(NoOne)**: tunnel in wa44

(20:32:32) **System**: Bolon_Schnapsnas betritt den Chat.

(20:32:36) **SSV-Klaus**: gut dass du mich ansprichst, ja habe ich bekommen, aber ich kann dir keine Emails schicken - kommt alles zurück. Hast du den Ersatzausdruck erhalten?

(20:32:41) **(NoOne)**: Wer? Niemand da... ?

(20:32:41) **SSV-Klaus**: hall Ingmar

(20:32:47) **SSV-Klaus**: o

(20:32:55) **Bolon_Schnapsnas**: Hallo

(20:33:01) **Seine_Zunge**: hoch lebe der beste Sänder von und zu Asylum

(20:33:03) **(NoOne)**: nein, keinen ersatzausdruck und kein email

(20:33:12) **(NoOne)**: ok, wusste nicht ob du meine frage bekommen hast

(20:33:21) **SSV-Klaus**: mist. ich versuche es gleich nochmal

(20:34:02) **(NoOne)**: wobei mir gehts gar nicht so sehr um eine neuauswertung/ersatzausdruck sondern mehr um eine klaerung der betroffenen abenteuer, wie die jetzt wirklich gehen 🙄

(20:34:09) **Seine_Zunge**: Briefkasten mal leeren lassen

(20:34:19) **(NoOne)**: keine ahnung was da mit meiner email los is

(20:34:43) **(NoOne)**: hab gestern und heute von andererseits aber emails bekommen

(20:34:49) **SSV-Klaus**: so, ich habe dir die email voin hetue morgen mit dem Ersatzausdruck wiederholt

(20:35:04) **Seine_Zunge**: Klaus spamed Dich zu und landet unter Junkmail

(20:35:07) **(NoOne)**: ok, mal schauen ob ich was bekomme

(20:35:14) **(NoOne)**: hoffentlich nicht!

(20:35:49) **Seine_Zunge**: wie geht es den Zwergen derweil?

(20:36:31) **(NoOne)**: Guten Abend Herr Schnapsnase! Entschuldigung, war gerade abgelenkt.

(20:36:49) **Bolon_Schnapsnas**: Ganz gut 🙄 Glückwunsch noch zu Eurem gewonnen Kirchenclash 🙄

(20:37:08) **Bolon_Schnapsnas**: Kein Problem Herr Niemand 🙄

(20:37:19) **(NoOne)**: naja, ich hab meine ja auch erst ein paar Tage vorm Clash erstgebaut.... das war keine Konkurrenz

(20:37:19) **Seine_Zunge**: dafür haben wir eine inoffizielle Kriegserklärung von den Verlierern erhalten. Von den Hochelfen.

(20:37:39) **Bolon_Schnapsnas**: Oho, weil ihr gewonnen habt?

(20:37:48) **Seine_Zunge**: ich würde sagen SCHLECHTE VERLIERER

(20:38:08) **Seine_Zunge**: weil wir nen Tempel in Lands End errichtet haben

(20:38:10) **Seine_Zunge**: ui ui ui ui

(20:38:26) **Seine_Zunge**: und nun werden gesichtete Dunkeelfen sofort getötet. Nicht mehr nur aufgehalten.

(20:38:36) **Seine_Zunge**: Anordnung von einer gewissen Hohepriesterin.

(20:39:25) **Seine_Zunge**: Ich hoffe, die Zwerge gehen mit Dunkeelfen nicht ganz so harsch um.

(20:39:33) **System**: Seine_Huelle betritt den Chat.

(20:39:34) **Bolon_Schnapsnas**: hehe
(20:39:41) **SSV-Klaus**: hallo Lothar

(20:40:00) **Bolon_Schnapsnas**: Hallo Herr Seine Hülle 🤖
(20:40:10) **Seine_Huelle**: Hallo
(20:40:18) **(NoOne)**: tja, haettet ihr sie vielleicht doch vorher um erlaubnis fragen sollen?
(20:40:33) **Seine_Zunge**: too late
(20:40:47) **Seine_Zunge**: zum Glueck heißt der Tempel nur HALL OF FAIRNESS
(20:40:56) **Bolon_Schnapsnas**: haha

(20:40:58) **Seine_Huelle**: 🤖
(20:41:06) **Bolon_Schnapsnas**: Witzbolde
(20:41:15) **(NoOne)**: klaus, ich habe gerade im webmail bissl aufgeräumt, kannst du#s evtl noch einmal probieren, hoffentlich gehts jetzt....?
(20:41:15) **Seine_Zunge**: ich wollte schon HALL OF JUSTICE oder JUSTICE FOR ALL
(20:41:58) **SSV-Klaus**: okay, kommt nochmal
(20:42:03) **Seine_Zunge**: den Tempel nennen
(20:42:12) **System**: *tokla betritt den Chat.*
(20:42:33) **SSV-Klaus**: ist raus
(20:42:38) **tokla**: Hallo
(20:42:38) **Seine_Huelle**: Da FB044 ja ein Rollenspiel ist, wollte ich gerne mal was unmögliches Versuchen, die Aufhebung des Rassenhasses zwischen den Dunkelfelfen und Hochelfen.
(20:42:38) **SSV-Klaus**: hallo Thomas
(20:42:39) **(NoOne)**: die haben uebrs imap geloeschte emails am webmail nur in den ordner geloeschtes verschoben, anstatt komplett zu loeschen (so wie's naemlich bei mir aussieht), da passen webmail und mein thunderbird wohl nicht ganz zusammen
(20:42:43) **Seine_Zunge**: die Bösen nehmen überhand, VORSICHT
(20:42:50) **tokla**: Hab's auch mal geschafft.
(20:43:03) **Seine_Zunge**: Nabend

(20:43:18) **SSV-Klaus**: freut mich 🤖
(20:43:43) **(NoOne)**: danke klaus, email ist diesmal angekommen.
(20:43:50) **SSV-Klaus**: super!
(20:43:57) **(NoOne)**: und generell ist der tunnel also beschraenkt?
(20:43:58) **Seine_Zunge**: ein Lied, ein Lied auf den guten Klaus
(20:44:03) **Bolon_Schnapsnas**: Guten Abend

(20:44:16) **SSV-Klaus**: mein Antwort auf deine Frage ist etwas weiter unten 🤖
(20:44:24) **tokla**: Worum geht's denn gerade?
(20:44:30) **(NoOne)**: ok 🤖
(20:44:37) **tokla**: Rollenspiel Final Battle?
(20:44:47) **Seine_Zunge**: NoOne empfing keine Mails von klaus
(20:44:51) **SSV-Klaus**: ja, man kann überladen in Legends 3 nicht mehr teleportieren - egal was da im Text zum Abenteuer steht 🤖

(20:45:17) **Bolon_Schnapsnas**: ne anderes Spiel denke ich
(20:45:24) **(NoOne)**: die kleinen differenzen zwischen legends 2 und 3
(20:45:31) **SSV-Klaus**: jo
(20:45:41) **SSV-Klaus**: hat hier voll zugeschlagen. sorry
(20:46:16) **tokla**: Ich hatte auch gedacht, das würde nur Teleport betreffen.
(20:46:17) **Seine_Zunge**: da ein paar Spieler von FB 44 da sind
(20:46:22) **Seine_Zunge**: wie wäre es mal mit nem Kampf-Clash
(20:46:24) **Seine_Zunge**: und zwar
(20:46:30) **Seine_Zunge**: a) erst einen Parteintern
(20:46:34) **Seine_Zunge**: und wenn die feststehen
(20:46:41) **Seine_Zunge**: b) dann den Endclash - nur wo?
(20:46:49) **Seine_Zunge**: wäre dies allmählich angemessen oder viel zu früh?
(20:47:23) **SSV-Klaus**: da dann sowieso noch etwa 2 Monate bis zum clash wären, würde das schon passen

(20:54:08) **Seine_Zunge**: wie wäre es

(20:54:14) **tokla**: Bin auch grad beim Kirchenbau. Muss nur noch genug Holz dafür sammeln.

(20:54:15) **Seine_Zunge**: ein FESTMAHL FÜR DIE GÖTTER

(20:54:20) **Seine_Zunge**: die Zwerge liefern den Met

(20:54:45) **Seine_Zunge**: gratuliere zum Marktbesitzer

(20:54:45) **SSV-Klaus**: @Thomas fasse bitte deine Clash Idee in einer email zusammen, okay?
Auch was eventuell in der Schriftrolle für Abenteuer zu finden sind.

(20:55:17) **(NoOne)**: holz war einfach, nur der marmor (also die halbedelsteine....) gibts bei mir nicht, da musst ich auch erst ein abbaucamp einrichten... alles halt etwas langwierig

(20:55:37) **(NoOne)**: zum glueck is es sich ausgegangen dass ich noch mitmachen konnte 🤔

(20:55:49) **tokla**: Nowhere wäre schön. Da habe ich immer noch einen Charakter in der Nähe. Der ist letztes mal geflüchtet nachdem man ihn festgenommen hatte.

(20:55:50) **(NoOne)**: beim barden ja nicht, hab ja noch immer keinen....

(20:56:28) **(NoOne)**: ja, wenn du vorher nicht fragst ob du das land und die stadt besuchen darfst.... ? 🤔

(20:56:43) **(NoOne)**: bis jetzt hab ich noch bei allen die angefragt haben ja gesagt.

(20:56:52) **Seine_Huelle**: Mein Barde hat es auch erst kurz vor dem Clash gelernt, und wurde letzter, aber dabei sein ist alles 🤔

(20:56:54) **tokla**: Ken mich ja überhaupt nicht aus.

(20:56:56) **Seine_Zunge**: huch, ich hab schon angefragt?

(20:57:13) **Bolon_Schnapsnas**: Orks in Nowhere, da freuen sich die Zwerge ungemein... 🤔

(20:57:17) **(NoOne)**: aber deinen ork wollt ich dann ja festnehmen nachdem keine vorankuendigung da war, nur war der zu gut beim weglaufen 🤔

(20:57:38) **(NoOne)**: orks waren schon immer in nowhere

(20:57:39) **Seine_Zunge**: bitte mehr Toleranz

(20:57:41) **Seine_Zunge**: geht ja jar nich

(20:57:51) **tokla**: Der Typ soll rausfinden warum die Zwerge Orks meucheln.

(20:57:57) **Seine_Huelle**: Ich fand es beim Bardenclash gut das die Lieder gesungen wurden und nicht nur Bardenstufen gewertet wurden.

(20:58:34) **tokla**: Find ich auch gut. Macht mehr Stimmung.

(20:59:10) **(NoOne)**: nowhere ist da halt sehr tolerant. oder man koennte auch sagen, da die stadregierung recht korrupt ist, ist ihnen auch einfach sehr viel ziemlich egal.... ummm...

(20:59:34) **Seine_Zunge**: Klaus, ich hätte einen Antrag für FB 44

(20:59:45) **Seine_Huelle**: Hallo NoOne , ich wollte mal bei Nowhere vorbeiziehen, und habe bisher vergeblich um eine Erlaubnis nachgefragt.

(20:59:48) **Seine_Zunge**: für jede Pos ein item, welches PP-Scan 3x3 casted

(21:00:06) **tokla**: Ok, wenn es eine Eiladung nach Nowhere gäbe könnte ich Handelswaren mitbringen.

(21:00:12) **Bolon_Schnapsnas**: Was ist da eigentlich mit der Diebesgilde in Nowhere, die Gilde ist jetzt weg wie die Verheererkirche?

(21:00:28) **(NoOne)**: hab ich euch dunkelelfen jetzt durcheinandergebracht? dachte ich haette da eine antwort geschrieben....?

(21:00:42) **tokla**: Wie wäre es mit einem Clash dort wo jeder 10 Handelswaren (oder eine andere fixe Zahl) vorbeibringt.

(21:00:58) **Seine_Zunge**: jeder?

(21:01:02) **(NoOne)**: die diebesgilde von yan-kee war wohl mit den verheerer-anhaengern verbuendet, deren geheimgaenge wurden ausgeraemt und zerstoert

(21:01:03) **Seine_Zunge**: dann gibt es NIE nen Clash

(21:01:11) **SSV-Klaus**: da haben Randlagen einen zu großen Vorteil

(21:02:04) **tokla**: Für die wertvollsten Waen gibt es +1 Händler und +1 Prestige für den Händler und die anderen Kriegen nur +1 Händler. Alle kriegen dann das Geld für die waren.

(21:02:08) **(NoOne)**: oder vielleicht war das mit dem verheerer nur ein willkommener vorwand um eine rivalitaet zwischen kalam greyhound und yan-kee auszufechten? wer weiss....

(21:02:09) **Seine_Zunge**: ich hab in FB 43 nach knapp 50 Zügen mit durchschnittlich 2-3 Z#244 im letzten Zug meinen ersten PP gefunden

(21:02:24) **tokla**: Und ich habe dan freundlichen Kontakt mit Nowhere.

(21:02:55) **Seine_Zunge**: ok, knalle die beiden Gilden weg und bekomme meine Stadt. Kuhl, solche Quests will ich auch

(21:03:00) **tokla**: Ich finde es schön, wenn man Powerpoints nicht einfach findet.

(21:03:00) **SSV-Klaus**: ja, sind sehr wertvoll, die Powerpoints 😊

(21:03:01) **Seine_Huelle**: Ich suche auch PPs habe aber noch keins gefunden, wie groß ist denn die Häufigkeit von PPs ?

(21:03:18) **Bolon_Schnapsnas**: Aber Schade um die schöne Diebesgilde...

(21:03:18) **SSV-Klaus**: gering

(21:03:22) **(NoOne)**: fuer freundlichen kontakt mit nowhere hilft bestechung, dafuer sind die dort immer empfaenglich. oder irgendwas wovon beide seiten, also auch die haendler in nowhere profitieren koennen , dann geht das auch sehr leicht 😊

(21:03:29) **tokla**: Da sind das dann wichtige seltene Hilfsmittel.

(21:04:08) **(NoOne)**: aeh stadt hab ich dafuer keine bekommen dass ich die gilden zerstoeert habe

(21:04:33) **Seine_Zunge**: wie lief dies bei anderen Rollenspielen mit Clashes. WIE kamen die Spieler dorthin. Vor allem, WIR HABEN KEINEN nutzbaren 217er.

(21:05:01) **SSV-Klaus**: hallen sie auch nciht

(21:05:05) **SSV-Klaus**: hatte

(21:05:07) **SSV-Klaus**: n

(21:05:08) **Seine_Huelle**: Handelsclash - Jeder teilnehmende Händler startet in einer eigenen Modulstadt, mit einer festgelegten Handelsgüterzahl (zB. 1000) ohne Crownen und welcher Händler bis zur nächsten Produktion das meiste Geld eingenommen hat, hat gewonnen.

(21:05:18) **tokla**: Ich habe mal was von einer auf 10x10 Feldern im Durschnitt gehört und das passt zu meiner Erfahrung.

(21:05:45) **Seine_Huelle**: Sie müssen dann schauen eine weit entfernte Stadt zu erreichen um dort zu verkaufen.

(21:06:25) **SSV-Klaus**: ja, aber mit 1000 Tgs kommt man in einer Prouktionsphase einfach nicht wirklich weit - man muss ja auch noch verkaufen

(21:06:43) **tokla**: Weit entfernte Stadt und feste (relativ kleine) anzahl damit viele mitmachen.

(21:06:44) **Bolon_Schnapsnas**: und nur über Landweg 😊

(21:06:52) **Seine_Zunge**: wäre interessant, wenn dann noch Diebe mitmischen, hui ui ui ui

(21:08:15) **tokla**: Nein Seeweg sollte schon drin sein und wenn die startenden Streitkräfte bekannt gegeben werden können gerne auch Diebe in's Spiel kommen. Die können die gestohlene Ware (und nur die) für den Clash verkaufen.

(21:08:33) **tokla**: Zeit: 3 Monate?

(21:08:41) **Seine_Zunge**: die neue Diebesregel arbeitet dagegen

(21:08:46) **Seine_Huelle**: Man könnte den Chlash auch auf zwei Produktionsphasen anlegen. Und könnte die Handelsgüter ja auch auf 100 festlegen oder 10.

(21:08:49) **tokla**: Warum?

(21:08:53) **Seine_Zunge**: ein Dieb kann nur klauen, was er tragen kann. Bei nem TG-Gewicht von 5 ist dies nich viel

(21:09:28) **Seine_Zunge**: früher haste noch Transportkapazität - wie Wagons - geklaut. Bringt nix mehr. Schon in FB 44 getestetd.

(21:09:38) **Seine_Huelle**: Aber wäre das realistisch eine Handeskarawane mit nur 10 Handelsgütern ?

(21:09:45) **tokla**: Dan halt 10 Waren die gewertet werden. Man kann mehr mitnehmen um Reserve zu haben.

(21:10:06) **tokla**: Für einen Clash sind 10 Handelswaren schon ok.

(21:10:18) **SSV-Klaus**: 10 tgs sind zu wenig, damit könnte man teleportieren

(21:10:28) **tokla**: Man kann ja mehr mitnehmen aber ur 10 zählen für den Wettbewerb.

(21:10:45) **Seine_Zunge**: es geht doch darum, wer am Ende am meisten Geld hat

(21:10:48) **Seine_Huelle**: O.K. dann 10 Handelswaren und zwei Produktionszyklen Zeit, oder drei ?

(21:10:55) **Seine_Zunge**: also starte ich auf ner Grassland-Provinz mit Straße

(21:11:07) **Seine_Zunge**: und rase dann los

(21:11:19) **tokla**: Ok, dann 100. zwei Produktionen.

(21:11:24) **SSV-Klaus**: alles starten in der selben Startstadt

(21:11:35) **Seine_Huelle**: Start sollte schon eine Modulstadt der eigenen Partei in Spielerhand sein.

(21:11:37) **(NoOne)**: Also Diebe koennte ich schon auch hinschicken, zusaetzlich zum haendler.... 🤔

(21:11:50) **Seine_Zunge**: bei 100 TGs und 10 Teilnehmern bräuchteste Städte mit 10k Einwohnern

(21:11:58) **tokla**: Es ist alles erlaubt, allerdings sollten auch die Verlierer einen Trostpreis kriegen. Und wenn es nur der doppelte Verkaufspreis für die Clöash Waren wäre.

(21:12:18) **Seine_Zunge**: wegen 100 TGs zieht mein Händler nicht los

(21:12:20) **Seine_Zunge**: lohnt nicht

(21:12:23) **tokla**: Jeder darf sich seine eigene Zeilstadt aussuchen.

(21:12:47) **(NoOne)**: ich fuerchte dass wird ziemlich komplex 😬

(21:12:57) **Seine_Zunge**: 2 Prods?

(21:13:20) **Seine_Zunge**: also knapp 4 Züge

(21:14:00) **Seine_Huelle**: Klaus aber wie kommen dann die Händler in die Startstadt ?

(21:14:25) **Seine_Zunge**: per Abenteuer

(21:14:32) **SSV-Klaus**: so wei bei einem FB044 Clash immer - per Anreise. Das ist normal!

(21:14:47) **Seine_Zunge**: ich denke immer

(21:14:47) **(NoOne)**: so, nur noch mal zurueck zu etwas voellig anderem 😬 - sehe ich das richtig, ich hab die anfrage von einem dunkel elfen ignoriert (war das dann seine huelle?) weil ich die antwort an seine zunge (oder umgekehrt?) geschickt habe? koennt ihr mir mal die andre email adresse zukommen lassen, dann schicke ich auch dort eine antwort hin....

(21:14:51) **Seine_Zunge**: DMs zu uns, DEs zu den DMs

(21:15:17) **Seine_Huelle**: Hallo NoOne

(21:15:41) **Seine_Huelle**: Email von seine Hülle: XXXXXXXX

(21:17:38) **Seine_Zunge**: ein riesiges Prob. für Clashes

(21:17:48) **tokla**: Noch eine Frage zu Kämpfen. Wie steht ihr zu der Möglichkeit mit eigenen Charkteren in fremden Streitkräften zu kämpfen. Geht das immer, gar nicht oder unter gewissen Umständen?

(21:18:25) **Seine_Zunge**: Stealth darf nicht an sein

(21:18:39) **tokla**: Nicht technisch?

(21:18:49) **tokla**: Wann sollte man das nicht tun?

(21:19:13) **Seine_Zunge**: nie

(21:19:15) **SSV-Klaus**: gegen andere Spieler geht das immer, gegen NSCs grundsätzlich nicht, nur in Ausnahmefällen und wenn man dann nicht selbst nochmal kämpft (wegen Mehrfachkämpfen)

(21:20:09) **tokla**: @Klaus: So ist die Regelung. Ich wollte wissen, ob das die anderen Spieler auch so sehen.

(21:20:22) **SSV-Klaus**: ja, müssen sie 🤔

(21:20:33) **(NoOne)**: warum soll man nicht gemeinsam starke monster in einer ruine angehen koennen? nur halt eben selber nicht nochmal kaempfen, also die nicht-mehrfachkampffregel wird eingehalten...

(21:20:35) **Bolon_Schnapsnas**: das verstehe ich jetzt nicht ganz, was heisst mit eigenen Charakteren in fremden Streitkraft kämpfen?

(21:20:58) **tokla**: Wieso? Kann man die Regel nicht ändern?

(21:21:22) **Seine_Zunge**: Dein Bolon kämpft gegen ein leichtes vieh und hüpf dann in ne Force von mir und ich teile ihn ein und er hilft mir gegen den ollen Titan

(21:21:24) **Seine_Zunge**: so wat

(21:21:32) **(NoOne)**: na sowas geht nicht

(21:21:34) **SSV-Klaus**: @Bolon - du kannst ja deinen Charakter in die Force eines Verbündten tranferieren/Teleportierne, der andere Spieler teilt deinen Charakter dann ein und kämpft mit ihm z.B. gegen andere spieler

(21:21:47) **tokla**: Man stellt einen Charakter (nicht schleichend) in eine fremde Streitkraft. Der Spieler teilt den Charakter ein und kämpft mit der Streitkraft. Der Spieler teilt den Charakter ein und kämpft mit der Streitkraft.

(21:21:49) **(NoOne)**: aber wenn er von haus aus bei dir ist gegen den titanen, dann warum nicht?

(21:22:24) **SSV-Klaus**: ich sagte ja, Ausnahmen dürfen immer sein - es darf aber nie die Regel werden!

(21:22:29) **tokla**: Mehrfachkäfte sind natürlich wieterhin verboten.

(21:22:39) **(NoOne)**: genau

(21:22:42) **Seine_Zunge:** ich finde, Unterstützung ist ok, wenn es nicht zur Regel wird

(21:22:46) **tokla:** Man kämpft nur in einer fremden Streitkraft.

(21:22:49) **SSV-Klaus:** genau

(21:23:42) **tokla:** Es geht weniger um Unterstützung sondern darum einen schwachen Charakter mitkämpfen zu lassen damit er ungefährdet trainiert wird.

(21:23:42) **Seine_Zunge:** der Vorteil ist für beide Spieler da 1+1 = 3 von der Effektivität. Und man kommt ggf. schneller an bessere Items ran. Bringt beiden Seiten was, aber nur einer Prestige

(21:24:00) **tokla:** Der Streitkraftbesitzer unterstützt also mich und nicht umgekehrt.

(21:24:13) **SSV-Klaus:** ?

(21:24:43) **Seine_Zunge:** je nachdem. Wenn ich nen hochleveligen Ranger habe und Du nen geilen Knight. Fange ich die SA ab - und flitze (hoffentlich) - und Du bashed danach das Vieh. Dafür bekomme ich 1-2 Items

(21:24:52) **Seine_Zunge:** so ist normalerweise der Deal

(21:24:57) **tokla:** Ich habe eine Charakter mit Kampferfahrung 10 und lasse den bei einem Mitspieler auf Kampffreiplatz 7 mitkämpfen.

(21:24:59) **Seine_Zunge:** vor allem in Ruinen

(21:25:17) **Seine_Zunge:** da sind mir auch schon Chars verreckt

(21:25:21) **tokla:** Davon hat der andere Spieler normalerweise nichts, aber mein Charakter wird trainiert.

(21:25:53) **SSV-Klaus:** warum machst du es dann nicht selbst mit deinen Charakteren?

(21:25:57) **Seine_Zunge:** dies wird Dein Char ja nicht ein Leben lang machen, sondern, bis er groß + stark ist

(21:26:04) **tokla:** weil ich keine habe.

(21:26:15) **SSV-Klaus:** hm

(21:26:34) **Seine_Zunge:** Klaus, so ein prob. haben viele

(21:26:42) **tokla:** Ja, aber ich habe gar keine Lust mir Gegner zu suchen usw.

(21:26:56) **Seine_Huelle:** Ich habe auch nur einen gute Kämpfer.

(21:26:59) **Seine_Zunge:** oder findest keine, auch wenn Du suchst

(21:27:24) **tokla:** Mir ist es lieber, wenn diese Arbeit ein Mitspieler übernimmt dem ich damit nicht schade.

(21:27:53) **SSV-Klaus:** dann gibts wa wohl ein grundsätzliches problem, wenn dieser character so schwach ist, dann wird er nie ein guter kämpfer werden. denn wenn du keine anderen guten Kämpfer hast, wo sollen dann die machbaren Lairs für ihn noch sein, wenn er nach x Runden sich selbstständig machen möchte - da ist dann alles weit und breit schon weg

(21:28:31) **SSV-Klaus:** ne, das Problem hat man nur dann, wenn man nicht von Runde 1 an kämpft!

(21:28:50) **tokla:** Ich will keinen guten Kämpfer, aber der Charakter soll auch nicht dum rumstehen.

(21:29:19) **SSV-Klaus:** es genügt in der Regel ein Charakter, der das macht - der schützt dann andere, die man selbst nachziehen kann und nach ein paar Runden hat man dann 2, dann 3, usw. Kämpfer - alles unterschiedlich stark

(21:30:00) **tokla:** Für diese Trainingsphase ist kämpfen in fremden Streitkräften dann ok?

(21:30:30) **tokla:** Also solange man wirklich offensichtlich zu schwach ist um die Truppe zu verstärken in der man eingeteilt ist?

(21:30:30) **SSV-Klaus:** wozu dann kämpfen lassen? Wenn er am Ende eh nicht kämpfen soll? Da ist er als supporter doch viel besser aufgehoben. Provinz verbessern (sehr wichtig), Herde segnen oder Spionieren, etc.

(21:30:51) **SSV-Klaus:** nein, ist nicht okay!

(21:31:30) **SSV-Klaus:** denn das ist z.B. andere Spielern vollkommen egal, ob der gut oder schwach ist - sie denunzieren diesen Charakter, diesen Spieler, wenn sie ihn sehen!

(21:32:02) **tokla:** Ok, dann tschüs. Wird sonst nur zur Regeldiskussion.

(21:33:13) **SSV-Klaus:** du gehst jetzt, weil ich nein gesagt habe. Weil ich nein sagen muss?

(21:34:24) **SSV-Klaus:** hm

(21:34:53) **System:** *tokla wurde ausgeloggt (Timeout).*

(21:35:26) **Seine_Zunge:** die Diskussion gibt es doch auch schon in BT ne Weile

(21:35:42) **Seine_Zunge:** da keinen Kopp machen

(21:37:05) **Seine_Zunge:** KLAUS, welche Aktionen gegen Spielercharaktere sind in FB44 verboten?

(21:37:14) **Seine_Zunge:** wenn einem der Krieg erklärt wurde

(21:38:43) **SSV-Klaus**: sehr schade dass er das komplett anders sieht. Mir ist schon klar, das ein wirklich schwacher Charakter der Bashergruppe keinen Vorteil bringt. ABER, wer möchte hier die Büchse der Pandora öffnen? Muss ich dann jeden Charakter, der von einem anderen Spieler vielleicht mit dem Mega Duellzauber aus der zweiten Reihe mitmischt checken? Oder welche anderen Möglichkeiten es dann noch geben kann, möchte ich mir da gar nicht ausmalen. Tatsache ist, es ist so, wie es jetzt ist. Alles andere ist ein Verstoss gegen die bekannten Regeln.

(21:40:53) **Seine_Huelle**: Aber mehrere Charaktere einer Partei können doch zusammen gegen eine Starke Ruine kämpfen oder ?

(21:41:42) **(NoOne)**: @Seine_Zunge zu Deiner frage vorhin: Naja ich würde sagen alles was einem anderen Spieler wirklich sein Spiel versaut ist nicht in ordnung. Ich hab zB keine Hemmungen mal einen unangemeldeten ork gefangenzunehmen - aber ich haette den dann an der Grenze zu seinem Land wieder freigelassen

(21:42:38) **SSV-Klaus**: @Zunge - in FB044 gilt, spielen und spielen lassen. Damit sollte alles gesagt sein. Es macht keinen Sinn, bei 16 oder 17 aktiven Spielern im Spiel den "gegnerischen" HC zu entführen, auszurauben, zu töten oder noch schlimmeres, die Hauptstadt der Partei XY einfach mal im vorbeigehen plätten oder das Vorkommen beim "Gegner" komplett zu zerstören. In einer regulären Partie ja, sofort. Aber in einem Legendsrollenspiel wäre das wohl ein zweifelhafte Strategie.

(21:48:42) **(NoOne)**: aja klaus, jetzt kommen der reihe nach deine emails von heut morgen durch, eine nach der anderen 🙄

(21:53:05) **Seine_Zunge**: da hier eh nix mehr geht. Wünsche nen schönen Abend noch

(21:53:09) **System**: Seine_Zunge verlässt den Chat.

(21:55:24) **Seine_Huelle**: Klaus ich mache mir mal ein paar Gedanken zu einem Händlerclash

(21:56:35) **SSV-Klaus**: sorry, ich war jetzt abgelenkt. Ich musste jetzt eine Email schreiben, die konnte nicht warten 🙄

(21:56:58) **(NoOne)**: kein problem

(21:57:44) **SSV-Klaus**: wenn alle Chats so ausarten, das Spieler quasi Live aussteigen, dann war das der letzt Chat den ich jemals veranstaltet habe. Um das auszuhalten bin ich einfach schon zu alt.

(21:58:02) **(NoOne)**: heut gings auch ein bisschen chaotisch zu 🙄

(21:58:24) **SSV-Klaus**: ich bedanke mich bei allen, die da warn und wünsche eine gute Nacht!

(21:58:48) **(NoOne)**: achja, wegen der anfrage zu den vertrauten - das muss ich noch genauer durchplanen, derzeit sind das viel zu viele zwischenstufen. wird wohl noch brauchen

(21:58:57) **SSV-Klaus**: <Ende des offiziellen Chats>