

**SSV Klapp-Bachler OG
präsentiert**

Final Battle

Rollenspiel-Submodul: Die Letzte Schlacht

Legends 3 Spielmodul

Version 2.02

Legends is Copyright © 2015 by Harlequin Games, Wales, Great Britain.

**Deutsche und englische Programmversion und Anleitung „Final Battle“ sind
Copyright © 2015 der SSV Klapp-Bachler OG**

Postanschrift Legends: Klaus Bachler, Prof.F.Spath-Ring 63/5, 8042 GRAZ, Österreich
Tel. 0043/(0)720/505012, FAX 0043/(0)720/505012-9

ssv.klaus@ssvgraz.com

www.ssvgraz.com

Nach einem Konzept von Markus Fiedler.

Umsetzung der Ideen von Markus Fiedler, Patrick Olms und Klaus Bachler.

Erstellung der Datenbank und Kontrolle von Klaus Bachler.

Karte von Johannes Klappf.

Korrigiert von Markus Fiedler, Klaus Bachler, Michael Palitsch, Axel Stahl und Sebastian Sieber.

Vielen herzlichen Dank!

Grafiken von Danny Willis.

April 2015

Im Wesentlichen gelten die Regeln aus dem Originalmodul „Final Battle“ (z.B. die Abenteuer, die Rassenbeschreibungen, etc.). Wenn es Überschneidungen gibt (z.B. die Rassenverträglichkeitstabelle oder die Siegesbedingungen), dann gelten die Regeln aus diesem Submodul.

Hintergrund

„Wäre es nicht schön, wir könnten das Böse in der Welt durch eine einzige, letzte Schlacht besiegen?“
König Erulan

Die Welt, wie wir sie heute kennen

Die ernste Bedrohung durch den Verheerer konnte knapp aber doch noch einmal abgewendet werden. In einer gemeinsamen Anstrengung schlugen die zivilisierten Völker das Heer des Verheerers. Aber war es das schon? Nein, da sind sich alle einig. So sehr manche diese „Letzte Schlacht“ herbeisehnen, so sehr fürchten sich andere vor ihr.

Der legendäre Ausspruch König Erulans war wohl auch einer eher verzweifelten Sicht der Lage zu sehen. Oder eher einer realistischer Sicht? Ja, der Verheerer scheint wirklich das Böse an sich zu sein, doch was ist mit den Dunkelelfen oder den blutrünstigen Maratasen? Kann man ihnen trauen? Wohl kaum. Beide befinden sich im Aufbau, da ist die zivilisierte Seite sich sicher, doch was, wenn sie der Verheerer als Verbündete bekommt. Gut, ist unwahrscheinlich - zu sehr unterscheiden sich deren Interessen - aber als Zweckbündnis wäre es wohl verheerend.

Was tun? Die Zwerge graben sich immer tiefer ein. Wo soll das noch hinführen. Die Elfen sind mit ihren internen Streitigkeiten so sehr mit einander beschäftigt, sie achten schon kaum mehr auf Bedrohungen von außen. Die Menschen, zerstritten wie eh und je und doch das Rückgrat jedes Widerstandes. Doch wie lange noch? Die Mythischen Völker im Norden, fast hat man den Eindruck, sie wollen sich mehr und mehr von der Außenwelt abkapseln und nur noch in ihrem Wald in Frieden leben wollen. Doch ob ihre Nachbarn das auch so sehen, ist wohl noch nicht so genau abzusehen. Und der geheimnisvolle Engelskult. Darüber weiß man heute nicht wirklich viel.

Ja, und dann gibt's da noch die Orks. Sie haben sehr viel mit sich selbst zu tun, ob sie da jemals wieder herausfinden, steht auch noch in den Sternen.

Alles in allem scheint es nun sehr ruhig zu sein, zu ruhig meinen die einen, gut so die anderen. Wiegt sie in Sicherheit! Haltet ja die Augen offen! Traut niemandem! Sucht euch Verbündete! Nur einige der Parolen, die in den letzten Wochen und Monaten ausgegeben wurden. Und dazwischen lebt das einfache Volk sein Leben und versucht so gut es geht über die Runden zu kommen. Wird sich hier der nächste Held des Dorfes, des Landstriches oder gar des Reiches finden? Oder sind die Helden immer nur von hoher Geburt? Keiner weiß es so genau, denn die Zukunft offenbart sich nicht allen...

Einleitung

Bei Final Battle FB044 handelt es sich um eine ganz besondere Legendsspiel-Variante, dem Versuch, eine Legendspartie so nah wie möglich an ein Rollenspiel heranzubringen. FB044 nun das 4. offizielle Legends Rollenspiel und das erste, das auf dem Final Battle Modul basiert!

Dabei sollen alle Änderungen so weit wie möglich durch einfache Veränderungen in der Datenbank vorgenommen werden und auf komplizierte zusätzliche Regeln verzichtet werden.

Dennoch ist jeder einzelne Mitspieler verpflichtet vorhandene Regellücken ganz bewusst nicht zu seinem Vorteil auszunutzen und anstelle des mehr, größer, mächtiger der üblichen Partien, zu versuchen, den Spaß, am Spiel selbst zu fördern und sich rollenspielgerecht zu verhalten. Flankierende Maßnahmen, wie die extensive Nutzung des Nachrichtensystems und entsprechende Nutzung des Wolkenburg-Forums sind ausdrücklich erwünscht.

Ein Spieler der z.B. einer guten Partei angehört und einen Spielercharakter unausgeplündert frei lässt, weil dieser in ihm Mitleid wecken konnte, verdient besondere Anerkennung und nicht wie in anderen Partien ein *So blöd kann doch keiner sein??™*.

Nicht jedem wird eine solche Partie Spass machen und es soll auch ganz bewusst nicht jeder an ihr teilnehmen. Wer nicht an einem Legends-Rollenspiel interessiert ist, sollte auf jeden Fall die Finger davon lassen, insbesondere Powerspieler, die nicht mehr anders können als so zu spielen. Andere Partien werden genügend angeboten. Aber jeder, der einmal eine Legends Rollenspielpartie gespielt hat wird bestätigen, so entspannt und oder gerade deswegen doch herausfordernd kann ein Legendsspiel auch sein.

Als Basis für das Rollenspiel FB044 gilt das aktuelle Modul FINAL BATTLE, mit allen aktuellen Daten und Fakten. Hier der Download der aktuellen Version 2.02: <http://www.ssvgraz.com/regelwerke/FB-Modul.zip>

Die vorliegenden Sonderregeln für das Rollenspiel enthalten ein paar Anpassungen, die dann die Original FB Regeln überschreiben.

Generell gilt für das vierte Legends Rollenspiel, so wenig wie möglich Sonderregelungen. Gab es in RI099 (dem ersten Rollenspiel) noch relativ wenige Sonderregeln - was dann auch nicht immer und überall positiv zu bewerten war - waren es in NI099 (dem zweiten Rollenspiel) viel zu viele Ausnahmen, Regelungen, Sonderfälle, usw. die reglementiert wurden (oder zumindest versucht - es gab weit über 30 Punkte mit Regelungen, Beschränkungen, etc.). In RI088 (dem dritten Rollenspiel) war dies dann viel offener und freier gehalten. Und genau so soll es auch in FB044 werden. Motto: "Die Spieler machen ihr Spiel". Ob das nun immer und überall gelingt, wird man sehen. Beispielhaft seien hier zwei Problempunkte aufgezeigt:

Soldatenaufstellen

Ungeheure Soldatenmassen können jedes Legends Rollenspiel zerstören (das haben die Vorgängerspiele teilweise gezeigt). In NI099 gab es das Limit, dass man lediglich 6x den Soldatenaufstellungsbefehl T1 pro Runde ausführen durfte. Trotzdem gab es am Ende Probleme.

In FB044 wird es keine T1 Beschränkungen geben, aber es wird versucht über eine starke Reduktion der Rassenvermehrungsraten die Anzahl der Ungelernten zu limitieren. Aber generell gilt wohl, FB044 ist in erster Linie ein Rollenspiel und kein strategisches Gemetzel. Schaut auf Qualität, nennt jeden Soldaten beim Namen und beschränkt euch ein kleinwenig selbst.

Diebe

So effektiv Diebe beim Mitspieler stehlen können, so sehr sich der Dieb darüber freut, so wenig Spaß macht das in der Regel dem Opfer des Diebstahls. In NI099 gab es eine fette Regelung rund um den Diebstahl, die mehr hölzern als wirksam war. FB044 soll keine Diebesregelung haben, nur einen Appell an alle richten: *Ver-saut dem anderen nicht sein Spiel* – klingt vielleicht komisch, kann aber sehr viel Spannung und Spaß im Spiel behalten.

Sollte das nicht klappen, blieben nur Radikallösungen wie *kein Diebstahl bei demaskierten Charakteren und Forces*, um Spaß und Spannung im Spiel zu behalten.

Verlasst euch auf euer Gefühl, ein Gildenangriff ohne Soldaten ist ziemlich unlogisch. Ein Diebstahl von 10 Schiffen, wie soll der Dieb diese Last wegschaffen? Ständiger Forcewechsel ist in normalen Legendsspielen das um und auf, aber in einem Rollenspiel? Usw.

Siegesbedingungen

Die Siegesbedingungen aller Parteien werden komplett gestrichen. Das heißt, so ganz stimmt das ja nicht. Zwar gibt es keine parteiorientierten Siegesbedingungen mehr, das Spiel kann theoretisch unendlich lange laufen. Aber, bzw. Stattdessen gibt es für bestimmte besondere Grosstaten jeweils einen Siegpunkt in der Ewigen Liste. Man kann es auch so formulieren, das das Spiel einfach normal weiterläuft, wenn eine Siegbedingung erfüllt wird. Beispiele für Siegbedingungen bzw. Möglichkeiten für Ewigenlistenpunkte sind wie folgt:

- Jeder Spieler, der bis zum Ende mitspielt, bekommt einen Punkt in der SSV Ewigenliste.
- Für jede Position, die auf der richtigen Seite der *Letzen Schlacht* - also auf Seiten des Siegers - steht.
- Für jede Position die eine Legendäre Stadt aufgebaut hat, so wie es in den Lost Books steht. Das gilt auch für viele weitere „große Aufgaben aus dem Modul“ wie z.B. *Wolkenburg der Götter* der Elfen, oder *Stimme in Trutzburg*, etc.
- Für jeden Charakter der dreimal hintereinander einen Clash gewinnt.
- Jeder Spieler, der mindestens 3 Legenden plus Abenteuer ins Spiel einbringt, *von denen er selbst und auch seine Partei nicht profitieren kann* (wichtig!), bekommt einen weiteren Siegpunkt, wenn er am Ende noch aktiv im Spiel ist.
(Das soll das Schreiben von Legenden für andere fördern. Man kann auch gerne Legenden für die eigene Seite schreiben, bekommt aber dafür nichts.)
- Im Spiel selbst kann es noch weitere Siegpunkte und/oder auch eine neue Siegpunkte-Regelung geben.

Parameter

- Die Ritualisierungs-Zauber #85-#88 dürfen nur auf eigene Charaktere und auf andere Charaktere gesprochen werden, wenn man sicher (!) ist, dass damit kein Charakter übernommen wird!
- Man kann NSC-Charaktere normal beeinflussen (Charakterbefehl D1 und D2), aber NSC-Stadtbesitzer haben ein sehr hohes Prestige, das erst durch ein Parteiabenteuer gesenkt werden muss und es gibt ein strenges Limit an Charakteren pro Position (siehe unten). Modulcharaktere C#1001 – C#1500 können nur per Abenteuer/Spezialaktion übernommen werden.
- max. 12 bis 16 Charaktere pro Position.
- ZAT: die ersten 4 Produktionen alle 7 Tage, dann Übergang auf 14-Tage-ZAT.
- kein Prestige für das Erobern.
- Die Wachstumsraten aller Rassen werden gesenkt. Siehe LPE Datenbank.

Aufstellung

Man muss sich zu Beginn entweder fix für eine Partei entscheiden (inkl. Übernahme einer Parteistadt oder einer Parteililde oder eines Parteimarktes). Man kann auch als Unabhängiger spielen, wenn man das unbedingt möchte. In Final Battle ist das aber nur bedingt empfehlenswert, weil es kaum Unabhängiges gibt!

Es gibt kein Joker-Setup!

Charaktere zum Spielstart:

Generell wird zu Beginn unterschieden, ob man mit einer Modulstadt beginnen möchte, oder ob man mit einem Gilden-/Markt-Besitzer in das Spiel als HC starten möchte. In jedem Fall ist der HC eine wichtige *Persönlichkeit* aus der Welt von Final Battle. Er wird automatisch zum gewählten Partei- bzw. Modulcharakter umgewandelt. Die gewohnte Charakter-ID# des Hauptcharakters von C#1-200 bleibt aber erhalten.



Jeder Spieler startet im Regelfall mit einem Hauptcharakter und 4 B-Charakteren.

Zwei B-Charaktere können gegen einen weiteren Parteimodulcharakter *getauscht* werden (aber keine Position darf mit zwei Modulstädten das Spiel beginnen), sodass es dann folgende Aufstellungsmöglichkeiten gibt:

1 HC +4 B-Charaktere

1 HC +1 Modulcharakter + 2 B-Charaktere

Der HC wird nie selbst aufgestellt, er wird automatisch zum gewählten Parteimodulcharakter umgewandelt.

Bei der Anmeldung kann man folgendes angeben:

- Konkreter Parteicharakter (bitte über den Spielleiter erfragen ob noch verfügbar - man kann auch nach Details wie den Skills nachfragen, wenn man nicht die Katze im Sack kaufen oder sein Glück strapazieren möchte), oder
- Partei oder wenn parteilos, Wunsch-Stadt bzw. Wunschgildenart, Rasse des HC (Modulcharaktere ohne Partei sind in Final Battle ausgesprochen selten), oder
- ob man lieber mit einer Modulstadt oder ohne eine solchen starten möchte.

Absprachen, wer welchen Charakter übernimmt, sind im Vorfeld zwischen den Spielern erwünscht!

Eine Liste der übernehmbaren Parteihauptcharaktere findet man weiter unten.

Partei- und Parteihauptcharaktere:

Aktuell maximal 3 Spieler pro Partei, Ausnahme Verheerer Partei #7, hier können es bis zu 5 Spieler sein.

Jeder Spieler erhält die Kontrolle über einen Parteihauptcharakter oder einen anderen Parteicharakter (übernimmt dessen Besitztümer und Namen, ID# wird auf der eines HC geändert).

Ein Spieler übernimmt den Parteihauptcharakter (so vorhanden), die weiteren zwei bzw. vier anderen Spieler der Partei übernehmen jeweils einen normalen Parteicharakter (Stadt-, Gilden- oder Marktbesitzer). Absprachen der Spieler vor dem Spiel sind ausdrücklich erwünscht, damit ein gutes *Betriebsklima* innerhalb der Partei gegeben ist.

Jede Partei wird von einem Parteisprecher geführt werden. Das ist gleichzeitig jene Position, die den Parteihauptcharakter als HC führen wird. Auf seiner Anmeldung muss man angeben, ob man einen Parteihauptcharakter spielen möchte oder nicht.

Mögliche Parteihauptcharaktere:

Partei #1: Königreich der Zwerge	Rebecca Dragonhorn (besitzt Gold Mountain) und Rubinius Kingslayer (verschwunden/oder bespielt!)
Partei #2: Gemeinschaft der Hochelfen	Die fünf Prinzessinnen/Prinzen der Elfen gleichwertig und besitzen je eine Stadt.
Partei #3: Clan der Orks	Die Orks sind in neutral und böse gespalten und die fünf bekannten Orks sind als gleichwertig anzusehen und besitzen je eine Stadt/Nomadenlager.
Partei #4: Lauscher der Stimme	Seine Hülle (besitzt Asylum)
Partei #5: Mythischen Völker	Die fünf bekannten Mitglieder sind als gleichwertig anzusehen und besitzen je eine Stadt/Nomadenlager.
Partei #6: Gottlosen Katzen	Atlar XXXI (besitzt Claw's Peak)
Partei #7: Die Verheerten	Asmodeus Painbringer (besitzt Bloodstone Castle)
Partei #8: Häuser Erulan und Jinsen	Prinz Arathus (besitzt Erulan's Home)
Partei #10: Häuser Obsiras und Hamradi	Hafnar Lorias (besitzt Obsiras)
Partei #12: Der Engelskult	Ohne Hierarchie, siehe Partei

Weitere Parteistadtbesitzer können 'frei' unter den Städten der Partei gewählt werden.

Parteigildenbesitzer müssen ihre Gilde in einer der Parteistädte wählen. Es kann natürlich danach gefragt werden, welche Gilden den in einer Stadt vorhanden ist und auch nach den Skills des Charakters selbst!

Unabhängige Positionen wird es in FB044 nur ganz wenige geben können. Dazu gibt es einfach zu wenig unabhängige Modulcharaktere im Spiel. Vorstellbar sind aber Unabhängige in nicht bespielten Parteien, da ja davon ausgegangen werden muss, dass nicht alle Parteien auch von Spielern bespielt werden. Hier kann sich dann der eine oder andere Gildenbesitzer unabhängig erklären. Modulstadtbesitzer werden das aber nicht tun - zumindest nicht zum Spielstart!

Auf der SSV-Homepage wird es eine Liste der bereits vergebenen Parteiführerschaften und unabhängigen Positionen geben. Man findet sie unter <http://www.heldenwelt.com/ssv/html/aktuell2.html>. Die Listen werden immer am aktuellsten Stand sein.

Die Werte der zum Spielstart übernommenen Modulcharaktere

Die Werte der Charaktere müssen etwas dem Spiel angeglichen werden. Dabei wird nun in FB044 nicht mehr so radikal vorgegangen wie teilweise in den Vorläuferspielen:

- Fertigkeiten wie Zauber- und Priester Fertigkeit, verdeckte Fertigkeiten, militärische Fertigkeiten, alle anderen Fertigkeiten, aber auch Kampferfahrung, Führungskraft und Einfluss werden je nach Charakter nach Ermessen des Spielleiters angepasst.
- Prestige wenn Hauptcharakter: 5
- Prestige wenn Nebencharakter: 2
- Aktionen: 3
- Zeichen: kein Mark of Power
- Anzahl Zeichen: maximal 2

Anzahl Charaktere pro Position:

Zu Beginn maximal 12 Charaktere pro Position.

Alle 5 Produktionen um +1 Charakter mehr.

Maximal 16 Charaktere.

Beschworene zählen nie zum Limit dazu (Beschworene sind Charaktere C#1201-1250).

Angriffe auf Modulstädte

Ein Angriff auf eine der Hauptstädte Veranas (Modulstadt) ist eine ernste Angelegenheit.

Der Angreifer muss vor dem eigentlichen Angriff mit seiner Streitkraft auf die Provinz der Modulstadt ziehen und die Modulstadt mindestens 2 Runden mit dem Militärbefehl #18 oder #32 ‚bearbeiten‘, bevor er diese mit einem anderen Militärbefehl belegen darf. Dabei darf dann nur die Streitkraft angreifen, welche auch die Belagerung durchgeführt hat.

In dieser Zeit darf der Verteidiger keine Soldaten oder Bevölkerung aus der Stadt transferieren. Charaktere können versuchen zu fliehen. Außerdem kann er dem Angreifer die Kapitulation anbieten, die dieser annehmen muss (SA). Bei einer Kapitulation wird die Stadt ohne Angriff übergeben (auf den feindlichen Kommandanten als Besitzer umgeschrieben) und 10% der Soldaten schlagen sich dabei durch die feindlichen Linien (werden in eine Streitkraft des Verteidigers transferiert, die dieser dann wegziehen darf).

Diplomatiesystem

Es gibt in FB044 **kein** offizielles Diplomatiesystem!

Das blockiert meiner Meinung nach das *freie Spiel*. In den Vorläuferspielen hat es das aber gegeben. Sollten die Spieler es wieder wollen, werde ich beim Aufbau desselben helfen.

Parteien

Nach 6 Produktionen kann eine Position ihre Partei jederzeit verlassen (Ausnahme: Die Position welche den Parteihauptcharakter kontrolliert). Der Hauptcharakter dieser Position verliert dabei alle parteispezifischen Titel, bekommt den Titel ‚Verräter‘ (-5 Prestige) und verliert 20 Zauberfähigen- / Priesterstufen bis zu einem Minimum von 10.

Positionen, die keiner Partei angehören, können sich nach 6 Produktionen einer Partei anschließen, wenn die Bevölkerung in ihrer Stadt und die ihres Hauptcharakters zur Partei kompatibel sind (muss die gleiche oder eine Nebenrasse der Rasse des Parteihauptcharakters der Zielpartei haben).

Nach 6 Produktionen können unabhängige Positionen ihre eigene Partei gründen, wenn sich wenigstens 4 Positionen zusammenfinden. Die 4 Positionen müssen dem einzeln zustimmen, sich einen klangvollen Namen geben und aus ihren Reihen einen Parteiführer (welcher als Parteihauptcharakter fungiert) benennen. Die Parteimitglieder erhalten einen entsprechenden Titel.

Es wird auch zwei **geheime Parteien** im Spiel geben - die Spieler können sich auch auf diese Spur begeben. Beide Parteien sind für Lone Riders gedacht. Im Gegensatz zu gewöhnliche FB Partien, werden beide geheimen Parteien in FB044 existieren.

Die Letzte Schlacht

Wenn man so möchte, existiert im Hintergrund allen Spieles, die Möglichkeit die Letzte Schlacht (=The Final Battle) zu schlagen. Das ist aber kein MUSS, es ist eine Möglichkeit, der sich die Spieler rollenspielmässig annähern sollen. Das gilt auch für die Details zu Schlacht, die im Gegensatz zu regulären FB-Spielen in FB044 nicht fix sind. Sie können von den Spielern frei und ohne Einschränkung abgeändert werden!

Organisationen

Neben den Parteien kann (und soll) man auch Organisationen aller Art gründen. Die Organisationen sollen insbesondere dem Spielspass dienen und das Spiel auch über die eigentliche Befehlsabgabe hinaustragen. Die Einreichung von Organisationen geschieht über eine Spezialaktion. Dies soll anhand zweier Beispiele dargelegt werden:

1. Die Schatten (Gildenorganisation)

Ein Spieler beschließt eine Organisation namens Die Schatten einzurichten und reicht dies beim Spielleiter ein:

Name: Die Schatten

Agenda: Zusammenschluss von Dieb- und Assassinengilden, um entsprechende ‚Dienstleistungen‘ anzubieten.

Titel:

1x *Schattengrossmeister* (Organisationsführer)

2x *Schattenmeister*

5x *Schatten*

Die Spielleitung erschafft nun die 3 Titel (bringen nur den Text, kein Prestige, kein Einfluss) und verleiht dem Organisationsgründer den Titel ‚Schattengrossmeister‘.

Gleichzeitig werden 2 Abenteuer, restriktioniert auf den Titel ‚Schattengrossmeister‘, erschaffen und die Abenteuer nummer dem Gründer mitgeteilt. Die Abenteuer funktionieren nur auf andere Charaktere und der Schattengrossmeister kann diese Titel nun mittels Abenteuer an andere Charaktere verleihen.

Die echte Umsetzung dieser Organisation obliegt nun den Spielern. Sie können z.B. ihre ‚Dienstleistungen‘ per Nachrichtensystem verbreiten:

Die Schatten nehmen ab sofort Aufträge an, günstige Einstiegspreise, wir entledigen sie ihrer Probleme...

Man kann auch eine eigene Webseite erstellen und sich dort vorstellen, einen Gildenrat welcher über Fragen berät, per Mail ins Leben rufen, sich selbst eine Satzung geben, kurz, alles, was immer einem so einfällt.

2. Der Rat des Lichtes (Politische Organisation)

Ein Parteihauptcharakter beschließt eine politische Organisation für alle guten Parteien zu gründen. Er reicht bei der Spielleitung ein:

Name: Rat des Lichtes

Agenda: Gremium in dem die Führer der guten Parteien über den Kampf gegen das Böse beraten.

Titel:

1x *Ratsvorsitzender* (Organisationsführer)

18x *Ratsmitglied*

Das Verfahren erst mal wie oben, aber der Titel ‚Ratsvorsitzender‘ kann später noch von einem Charakter zu einem anderen (per SA des Titelinhabers) transferiert werden, weil dieser von den Ratsmitgliedern gewählt wird. Eine Geschäftsordnung gibt der Rat sich selbst.

Das Prinzip ist, dass man per Antrag bei der Spielleitung entsprechende Titel und Abenteuer anfordern kann, die eigentliche Ausgestaltung dann aber den Spielern selbst überlassen bleibt.

Übernehmen von Charakteren

Grundsätzlich funktioniert die Übernahme von Charakteren über die beiden Charakterbefehle D1 und D2 wie gewohnt. Da es aber ein Limit von 12 bis 16 Charaktere pro Position gibt, sollte man sehr sorgfältig mit Übernahmen umgehen. Ja, man kann eigene Charaktere auch wieder entlassen, doch eine inflationäre Verwendung von *Übernehmen-Plündern-Entlassen* ist nicht einmal für böse Parteien ein gültiges rollenspielerisches Mittel. Wie man weitere Charaktere für die eigene Position bekommt ist egal (D2, Abenteuer, Spezialaktion, U3, ...), das aktuell gültige Limit darf niemals überschritten werden.

Ausgenommen sind nur die beschworenen Charaktere (C#1201-1250), sie zählen nie zum Limit hinzu.

Straßencharaktere:

Es wird auch in FB044 wieder Straßencharaktere speziell in den Modulstädten geben. Diese haben wie gewohnt 0 Prestige – ob es sich lohnt, einen oder mehrere zu übernehmen, muss jeder Spieler selbst entscheiden. Es sei hier aber wieder an das Limit von 12 bis maximal 16 Charaktere pro Position hingewiesen.

NSC Stadtbesitzer:

Diese Charaktere werden ein stark erhöhtes Prestige haben. Das wird wie folgt aussehen:

NSC Besitzer einer Niederlassung mit <1000 Bevölkerung haben 55 Prestige.

Die Besitzer einer Niederlassung mit 1001 bis 1500 Bevölkerung haben 65 Prestige.

Die Besitzer einer Niederlassung mit 1501 bis 2000 Bevölkerung haben 70 Prestige.

Die Besitzer einer Niederlassung mit >2001 Bevölkerung haben 75 Prestige.

Jede Position, bzw. jede Partei bekommt eine Anzahl an Abenteuern, die das Prestige eines NSC Stadtbesitzers einmalig um -50 senken kann:

- Jede Position bekommt ein Abenteuer für das Senken des Prestiges, das 5x für die eigene Position ausführbar ist.
- Jede Partei bekommt ein Abenteuer, das 6x mal Anzahl Positionen in der Partei ausführbar ist.

→ Kein NSC Charakter darf mehr als einmal ein Ziel für eines der Abenteuer sein.



Partei- und sonstige Modulcharaktere:

Diese Charaktere können nur per Abenteurer bzw. per Spezialaktion übernommen werden. D.h. ist eine Übernahme geplant, schreibt der Spieler eine Spezialaktion, er stellt sich also z.B. dem Charakter vor und der Spielleiter erschafft entsprechend das Abenteurer und teilt dem Spieler die Abenteurer Nummer mit.

Diese Liste dient dabei als mögliche Vorgabe:

- 1) Ist der Zielcharakter Besitzer einer Gilde, muss der Sponsor um 5 Stufen mehr Stufen haben, als für den Gildentyp zum Bauen notwendig ist.
- 2) Er muss dieselbe Rasse wie der Besitzer haben oder zumindest eine Nebenrasse.
- 3) Er muss auf der Provinz der Gilde/Streitkraft sein.
- 4) Er muss mindestens gleich viel Effektives Prestige wie der Besitzer haben.
- 5) Hat der Zielcharakter ein oder mehrere Zeichen, dann können obige 4 Punkte noch angehoben werden.
- 6) Ist der Zielcharakter ein Modulstadtbesitzer, dann wird er noch einige Rohstoffe für ein zünftiges Übernahme fest verlangen. Das können nun z.B. 10.000 Nahrung sein, aber auch z.B. 200 Gold.
- 7) Er kann obige Werte aber auch über "Opfer" senken lassen (mit Limits nach unten).

Oder man denkt sich ganz was anderes, ausgefallenes aus. Vielleicht mit Hintergrundinformationen aus dem Modul oder aus dem Spiel selbst. Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Der Spielleiter teilt dem Spieler dann die ID# und die genauen Restriktionen des Abenteurers mit.

Die Soldaten der Stadt, der Gilde oder des Marktes können dann nach Übernahme noch einfach per Emailnachricht an den Spielleiter an die eigene Position übertragen werden.

Freiwillige Vereinbarungen für FB044

Man verzichtet freiwillig auf Dinge die bereits in der Einleitung beschrieben wurden. Insbesondere aber auf:

- Angreifen von Ortschaften ohne das Mitführen von einer angemessenen Soldatenzahl.
- Bevölkerung aus einer Ortschaft transferieren wenn sie über mindestens einen Steinmauer (Typ 4) verfügt (Man beachte den Geist dieser Regelung, die Karte bevölkert zu halten, und komme jetzt nicht auf die Idee die Mauer vorher durch Soldaten abzureißen). Sklavenbevölkerung kann beliebig transferiert werden.
- Gilden im Spielerbesitz (=demaskierte Gilden) dürfen erst nach einem Jahr gefordert werden.
- Jeder Spieler verpflichtet sich, seine Charaktere, seine Streitkräfte, seine Gilden und seine Märkte immer demaskiert zu haben, sprich, die Position zeigt stolz ihr Wappen. Es gibt aber keine Strafe, wenn mal drauf vergisst, man sollte es nur rasch nachholen.
- Assassinen, Diebe und Spione (und deren Forces, wenn sie alleine unterwegs sind, oder ihm Team), sowie Forces mit nicht mehr als 30 (!) Soldaten - siehe die Militärbefehle #7, #8 und #9 - können auch maskiert sein, wenn sie nicht Transportzwecken dienen.
- Man akzeptiert, dass es im Spiel eventuell (wahrscheinlich sogar sicher) Anpassungen, sprich Änderungen/Korrekturen geben wird. Manche der im Submodul beschriebenen Regeln könnten sich als Problem, als Hemmschuh erweisen und müssen dann korrigiert werden. Genauso wie eventuell noch vergessene Dinge noch als Regel in das Spiel eingebaut werden müssen.

Erwünscht, aber nicht gefordert, ist generell aktives Mitmachen auch über den eigenen Spielbetrieb hinaus. Also z.B. das Erstellen von eigenen Webseiten über die Partei / Position, das Gründen von übergeordneter Institution (z.B. ein Rat der Händler, in dem jede Mitgliedspartei Delegierte entsendet und in dem parteiübergreifende Beschlüsse gefasst werden, z.B. das Festlegen neuer Kosten für Rohstoffe...) oder die schriftliche Ausarbeitung von Vertragstexten, die veröffentlicht werden. Die Spielleitung wird so etwas möglichst unterstützen – z.B. durch die Vergabe von speziellen Titeln.

Man denke immer daran, dass der ‚Sieg‘ bei dieser Partie absolut nicht im Vordergrund steht, sondern der Spaß am Spiel – wenn man in diesem Sinne handelt, kann nichts verkehrt gemacht werden.

Neueinstieg

Trotz aller Anstrengungen ist die Position am Ende? Kein Thema, ein Wiedereinstieg ist problemlos möglich. Sollte die eigene Partei noch existieren, kann man dort als Gildenbesitzer neu anfangen. Man übernimmt dann - falls noch vorhanden - einen Gildencharakter, der dann vom Spielleiter der Laufzeit des Spieles entsprechend angepasst wird, auch die Gildenstärke. Ist die Partei komplett futsch? Dann kann man noch als Gildenbesitzer in einer unabhängigen Modulstadt neu anfangen. Auch die Ausrüstung wird dabei vom GM noch verbessert.

Turniere

Es wird in FB044 auch wieder Turniere geben, entweder von den Spielern selbst veranstaltet (bevorzugt und immer in Absprache mit dem Spielleiter) oder direkt vom Spielleiter ausgeschrieben und veranstaltet.

Es gibt einen wesentlichen Unterschied zu Clashes und Turnieren in anderen Spielen: Der Teilnehmer wird nicht zum Austragungsort teleportiert, er muss selbst anreisen. Dafür wird auch rund um einen Turnierzeitpunkt auf dieser Clash-Provinz für persönliche Sicherheit gesorgt (Kingspeace). Magiequellenteleport kann also im Rollenspiel sehr hilfreich sein, genauso wie eine rasche Flugbewegung. Gibt es eine offizielle Clash-Provinz für Turniere, die der Spielleiter ausschreibt, dann wird eine Magiequelle in unmittelbarer Nähe der Clash-Provinz bekannt gegeben.

Und berücksichtigt auch die Möglichkeiten über den Befehl G3 bei Jahrmarkt&Turnier einfache Turniere abzuhalten.

Änderungen

Die in normalen Spielen verpönten Eingriffe des GM in ein laufendes Spiel sind hier völlig normal und können immer wieder vorkommen.

Änderungen bei Zaubersprüchen:

- Zauberspruch #24 Entferne Zeichen ist aus dem Spiel genommen.
- Zauberspruch #48 Bezaubere Charakter: Basiskosten 30 MP statt 5.
- Zauberspruch #49 Bezaubere Monster: Basiskosten 50 MP statt 10.
- Zauberspruch #217 Beschleunigung benötigt 1x I#2000 (Geschwindigkeits-)Rausch Pilz.
- Alle Halbgott Zauber (#259 bis #270) sind Stufe 5 Zauber.
- Alle Soldatenbeschwörungszauber erschaffen generell Stufe 3 Soldaten.

Änderung Unsichtbarkeit:

- Kein Item, auch nicht der Unsichtbarkeitstrank I#407, wird per U3 einen Charakter unsichtbar machen. Man wird dazu immer einen Zauber benötigen. Der Unsichtbarkeitstrank wird 10% Segen bringen.

Unbespielte Parteien:

- Bleibt eine Partei unbespielt, wovon fast auszugehen ist, bleibt die Partei und deren Charaktere erstmal so wie sie sind.
- Nach 6 bis 8 Produktionen werden diese Parteien dann unabhängig werden. Sie können dann - sofern es logisch ist und Sinn macht - von anderen Parteien übernommen werden.

Änderungen an Abenteuern:

- Alle Abenteurer, die BASE-Prestige als Voraussetzung haben, werden auf EFFECTIVE Prestige korrigiert. Das gilt für alle Abenteurer, sowohl aus dem Modul als auch jene, die man erst im Spiel entdecken muss.

Lost Books

- Lost Books werden zwar gleich behandelt werden, wie in einer normalen FB Partie, aber sie werden häufiger vorkommen.
- Auch ist dran gedacht, das Spieler Lost Books selbst erschaffen können. Ich denke da so ab der 8. Produktion wäre ein guter Zeitpunkt dafür.

Kosten

Befehlsabgabe: Nur per Email und LPE.

Mindest-Teilnehmerzahl: 16 Spieler (damit das Spiel überhaupt zustande kommt).

Kosten pro Runde: Die normalen Rundenkosten, wie in den normalen Spielen auch.

Spezialaktionen

Das Allerwichtigste vorne weg: Der Zeitpunkt einer Spezialaktion - eine Spezialaktion findet zu Beginn des Tages, noch vor allen Auswertungen des Tages, statt. D.h. man muss tatsächlich zu Beginn des Tages alle Voraussetzungen für eine Spezialaktion erfüllen.

Durch die zu erwartende Menge an Spezialaktionen, auch was den Umfang einer SA betrifft (in RI099 waren das bis zu 18 Seiten) gilt obiges nur für SAs, die der Klasse "einfach" angehören. Also SAs, die per Message an den Spielleiter im Spielzug gemacht werden. Komplexere Spezialaktionen sollen und müssen auch per Email an den Spielleiter geschickt werden. Der Zeitpunkt, wann die Umsetzung der eingereichten SA vorgenommen wird, obliegt dem Spielleiter. Generell gilt aber: *So rasch als möglich!*

Was kann man in FB044 per Spezialaktion so alles machen? Grundsätzlich gilt: **Alles ist möglich!**

Wobei "Alles" im Sinne des Wortes bestimmt etwas übertrieben ist! So wird alles Göttliche aus dem Spiel herausgelassen (Götter sind zu stark) und eine *private Astrale Ebene* für die Position oder die Partei wird auch nicht möglich sein. Alles mit Maß und Ziel! Aber der Rest ist ziemlich offen. ☺

Es gibt zwei Arten von Spezialaktionen:

- 1) Vorgefertigte oder „einfache“ Spezialaktionen. Das können beschriebene SAs aus dem Modul, aus Legenden oder Buchtexten oder auch von Spielertexten, die andere Spieler ins Spiel gebracht haben, sein.
- 2) Eigene freie Spezialaktionen, die man beim Spielleiter eingereicht hat.

Grundkosten für eine SA: 2.50 Euro - diese Kosten stellen sozusagen die Basiskosten pro SA dar.

Beispiel einfacher SAs:

- | | |
|---------------------------------------|--|
| * Seite 19 im Modul: Heiratsmarkt | * Seite 57 im Modul: Winternacht ade |
| * Seite 48 im Modul: Rewars Befreiung | * und alle ähnlichen SAs aus dem Spiel |

Grundsätzlich obliegt es dem Spielleiter zu beurteilen, was nun eine einfache SA ist und was eine komplexe, aber es hat natürlich mit dem für die SA notwendigen Zeitaufwand zu tun.

Berechnungsformel für die Kosten einer komplexen SA:

Pro zwei Texte und drei neuer Elemente (Titel, Status, Abenteuer, Waffe, Ring, Charakter, Rasse, Training... usw.), die ins Spiel kommen, belaufen sich die Kosten auf die oben angesprochenen 2.50 Euro.

Eine komplexe SA kann jetzt z.B. sein:

- * Legende samt dazugehörigen Elementen
- * Übernahme eines Modulgildenbesitzers
- * Entwicklung einer Statuskette
- * Einbau einer Organisation
- * Aufbau einer neuen Gildenhierarchie
- * Ausrichtung eines Hochzeitsturnieres

Also Obergrenze kann man aber 4 SAs, also 10.- Euro ansehen, wobei es bei ungebremster Kreativität schon zu Ausreißern nach oben kommen kann...

Man könnte also z.B. zu den Basiskosten von 2.50 Euro eine neue Legende (Text 1) mit einem Provinz-Hinweis (Text 2), einem Abenteuer, einem Titel und einem neuen Item entwickeln.

Werden wie im obigen Beispiel vorhandene Elemente verwendet, z.B. bekommt man mit dem Abenteuer einen Macht 6 Stecken, dann zählt dies nicht als neues Element - es geht nur um die Neuerschaffung derselben. Ausnahmen wird es dazu immer geben, z.B. wunderbare Ideen, die einfach für den Aufwand zuviel kosten würden, werden dies dann auch nicht tun - sprich die letzte Entscheidung wird wie üblich der Spielleiter haben.

Beispiele zweier Spezialaktionen:

Gildenmitgliedschaften

Jeder Besitzer einer Modulgilde kann dafür ein spezielles Mitgliedsabenteuer per SA einreichen wenn er will und die Gilde mindestens 25 Stärkepunkte hat (pro Position darf man nur ein Abenteuer einreichen).

Das Abenteuer kann nur in der Gilde gemacht werden, man muss die Fähigkeit der Gilde (die zum Bau benötigte) mit einer Stärke von wenigstens 20 aufweisen und man kann zusätzliche Restriktionen einbauen lassen (etwa Parteititel).

Das Abenteuer bringt jeweils einen Titel (kann man sich aussuchen, bringt +2 Prestige) und steigert die Stufen der Gildenfähigkeit (die zum Bau benötigte) um +2.

Das Abenteuer kann maximal 18 mal durchgeführt werden.

Legendäre Stadt aufbauen

Die Zwerge kennen schon alles, sie wissen wie es geht, aber es fehlt einfach noch ein Puzzleteil. Sie wissen die ID# ihrer Legendären Stadt noch nicht. Sie können sie nicht anfordern. Diese Info würden sie in einem Lost Book finden. Vielleicht kennen sie sogar die ID# des Lost Books, aber was nutzt es, wenn man es selbst nicht findet.

Also überlegen sich die Zwerge etwas, wie sie an das fehlende Lost Book zu Gesicht bekommen. Sie schreiben ein Turnier aus, in dem sie als Belohnung 1000 Mithril und ein Mark of Destiny an den Sieger in Gold Mountain vergeben werden. Es geht um das fehlerfreie Rezitieren aus Lost Books und die Zwerge hoffen, damit viele Teilnehmer anlocken zu können und damit die Chance zu erhöhen, das ihnen fehlende Lost Book vorgelesen zu bekommen.

Hinweis:

Sowohl die 1000 Mithril und auch das Zeichen muss von den Zwergen dabei selbst gestellt werden. Das Mark entweder über ein Item oder Abenteuer oder es muss ein Charakter mit dem Zeichen anwesend sein, der es dann auf den Sieger überträgt.



Turniere und andere größere Spezialaktionen

- 1) Turniere und andere große SAs (Entscheidung liegt beim Spielleiter) müssen immer zuerst mit dem Spielleiter abgesprochen werden und zwar per Email! Ohne Absprache sollte man keine Aktionen verkünden (z.B. auf der Wolkenburg), das führt nur unnötig zu Chaos.
- 2) Sollte eine SA im Spielzug selbst formuliert sein und der GM ist der Meinung, dass dies nicht sofort zu erledigen sei, wird er den Spieler bitten, seine SA nochmals per Email einzureichen.
- 3) Turniere und andere Dinge müssen (!) zumindest in der Wolkenburg veröffentlicht sein und sie werden auch offiziell in den Spielzügen vom Spielleiter aufgeführt werden (somit ist dann jeder Spieler zumindest ansatzweise informiert - wer nicht liest, ist selbst schuld).
- 4) Turniere müssen terminlich aufeinander abgestimmt werden, so kann es schon vorkommen, dass das eine oder andere Turnier nicht an dem gewünschten Termin stattfinden kann.

<h2>Hohepriester</h2>

Die Hohepriester der einzelnen Religionen sind die Stellvertreter ihrer Götter. Dies ist in Final Battle nicht sehr tief in der Geschichte verankert. Aber dies erlaubt auch mehr Eigeninitiative und das kann sich dann schon auch sehr lohnen.

Man kann es auch so formulieren: Da kann sich der Spieler richtig austoben!

Viel Spaß im Legends Rollenspiel FB044
Die SSV Crew!