



## SSV KLAPF-BACHLER OG

Postanschrift Legends: Klaus Bachler, Prof. F. Spath-Ring 63/5, A-8042 GRAZ  
Tel: 0043/(0)720/50 50 12, FAX: 0043/(0)720/50 50 12 9  
ssv.klaus@ssvgraz.com www.ssvgraz.com

---

Graz, im Dezember 2013

### FEHLERKORREKTUREN IM LEGENDS II REGELWERK

Im Legends II Regelwerk hat sich eine Reihe kleinerer und größerer Fehler eingeschlichen. Bitte diese Korrekturen im Regelwerk notieren. Hier die Auflistung dieser Fehler:

**Die folgenden Fehler sind in der Version 1.21 (Siehe Rückseite Deckblatt) bereits korrigiert: (Dezember 2013)**

- SEITE 36:** Strassen: Der Absatz *In manchen Modulen gibt es 'Pfade' und 'Schnellstraßen'. Beide funktionieren gleich wie die Straße, 'Pfade' senken die Bewegungskosten um 25%, 'Schnellstraßen' um 75%.* ist ersatzlos zu streichen.
- SEITE 39:** Pflanzenwelt: Das Pflanzenwachstum hängt von der Anzahl der in der Provinz verbliebenen Pflanzen ab, von selbst werden Pflanzen aber nicht über 30 Vorkommen in der Provinz wachsen.
- SEITE 61, 243 und 273:** Gewaltmarsch: Bewegungspunkte werden um 30% erhöht; erhöhte Chance des Gesehenwerdens; *-30% Gesamtmodifikator und -10 Moral, wenn die Streitkraft per Militärbefehl oder per Begegnungsbefehl kämpft.*
- SEITE 126:** Zauber 243 Teleportation: Mit einem Gefangenen kann ein Charakter nicht teleportieren.
- SEITE 137:** Spezialaktionen: Alle SAs finden immer vor allen Auswertungen des Tages statt, d.h. alle Bedingungen für die SA müssen zu Beginn der Runde bereits erfüllt sein. *Es genügt dabei aber, wenn alles, was man für die Spezialaktion benötigt, auf derselben Provinz in der eigenen Position ist. In der SA muss dann aber ganz genau beschrieben sein, wo sich was befindet.*
- SEITE 166:** Befehl L10 Marktbau: *Hinweis:* Wenn ein Markt gebaut wird, dann werden von den 3000 Kronen 2000 in den Besitz des Marktes gelegt.
- SEITE 168:** Befehl M2 Verkaufsanweisung: *Hinweis:* Ein Markt kann bis zu 12 Verkauf/Kauf-Freiplätze haben.

**SEITE 174:** Befehl P1 Gefangene Freilassen: *Hinweis:* Ist der Gefangene in einer Party/bei einem Charakter gefangen, die/der sich in einer Niederlassung/Ruine/Lair befindet, dann wird der ehemalige Gefangene anschließend in dieser Streitkraft sein.

**SEITE 204:** Befehl D2 Beeinflusse Charakter:  
Wenn das Prestige des Zielcharakters höher ist, als das Prestige des Sponsorcharakters, dann gilt folgendes:

- *(11mal Differenz Prestige des Zielcharakters minus Prestige des Sponsorcharakters).*  
*Für einen Hauptcharakter (C#1-200) zählt sein Effektives Prestige.*

Der Satz „*Wenn der Sponsor ein Charakter über #1000 ist beträgt sein Prestige immer Null*“ wird ersatzlos gestrichen, bzw. es gilt nur noch:

*wenn der Sponsor nicht ein Charakter zwischen C#1 und C#1000 ist, und das Ziel Prestige hat, dann -100.*

**SEITE 210:** Befehl S1 Trainiere Fähigkeit: Das Beispiel wurde überarbeitet, weil es ungenau war:  
*Beispiel: C#60 ist ein Druiden Stufe 30, er trainiert in einer Zauberkundigengilde Stufe 51. Seine Chance errechnet sich:*

<i>Basis [(22-30)x5]:</i>	<i>-40</i>
<i>Gilde:</i>	<i>+51</i>
<i>Zwischensumme:</i>	<i>+11</i>
<i>Kronen: (510/30)</i>	<i>17%</i>

*Nettochance ist also 11 mal 1.17 = 12.87%, gerundet 13%-Chance*

**SEITE 216:** Befehl S11 Erforsche Zauberspruch: Wenn man in einer Gilde einen Alten Magie Zauber zu erforschen versucht, dann wirkt die *Alte Magie Stufe* der Gilde nur 1x (und nicht 2x).

Das waren bisher die wichtigsten Fehler und Änderungen. Tippfehler oder ähnliches wurden nicht in diese Liste aufgenommen.

*Die SSV-CREW*

***Hannes und Klaus***