

**SSV Klapp-Bachler OEG
präsentiert den**

Einsteigerleitfaden v2.02

für Legends II

Legends is Copyright © 2005 by Harlequin Games, Wales, Great Britain.

Copyright © Einsteigerleitfaden v2.0 by SSV Klapp-Bachler OEG.
Alle Deutschen und Englischen Rechte im deutschsprachigen Raum bei der
SSV Klapp-Bachler OEG.

SSV Klapp-Bachler OEG, Löckwiesenweg 78, A-8055 GRAZ, Österreich
SSV-Legends: Klaus Bachler, Prof.F.Spath-Ring 63, A-8042 Graz
Telefon: +43/(0)720/50 50 12 – FAX: +43/(0)720/50 50 12 - 9
office@ssvgraz.com
www.ssvgraz.com

Einsteigerleitfaden nach einer Idee von Oliver Redl.

Korrigiert von Harald "Harry" Gehringer und Klaus Bachler

Graz, im Januar 2006

<u>DUNKELHEIT ...</u>	3
<u>DER BEGINN – SIEBEN ALLGEMEINE TIPPS</u>	4
<u>AUFSTIEG ZUM LICHT – DIE AUFSTELLUNG DEINER POSITION</u>	6
<u>DIE PARTEI</u>	7
<u>DIE POSITIONSART</u>	7
<u>Der Regent</u>	8
<u>Der Söldner</u>	8
<u>Die Abenteurergruppe</u>	9
<u>Der Held</u>	9
<u>Der Klan</u>	10
<u>DIE RASSE</u>	11
<u>DAS GESCHLECHT</u>	12
<u>DIE RELIGION</u>	12
<u>DIE ANFANGSSOLDATEN</u>	13
<u>DIE GILDE</u>	14
<u>EIGENSCHAFTSWERTE</u>	14
<u>ATTRIBUTSWERTE</u>	15
<u>FÄHIGKEITEN</u>	16
<u>SPRÜCHE</u>	17
<u>DAS LICHT DER WELT – DIE ERSTEN RUNDEN</u>	18
<u>DIE ERSTEN BEFEHLE</u>	18
<u>DAS ANKURBELN DER WIRTSCHAFT</u>	20
<u>DAS STREITKRAFTMANAGEMENT</u>	21
<u>DAS INFORMATIONSMANAGEMENT</u>	22
<u>BEWEGUNG UND BEGEGNUNG</u>	24
<u>DER ERSTE KAMPF</u>	25
<u>EIN PAAR ABSCHLIESSENDE HINWEISE</u>	26
<u>TIPPS & TRICKS VON INSIDERN</u>	28
<u>BONI IN DEN KÄMPFEN</u>	28
<u>ANHÄNGE</u>	31
<u>SPIELERGESCHICHTEN AUS DER WOLKENBURG</u>	31
<u>ANMERKUNGEN DES GAME DESIGNERS</u>	32
<u>FAQS ZUR ERGÄNZUNG</u>	33
<u>LEGENDS ALLGEMEIN</u>	33
<u>DER LPE</u>	36
<u>FAQS SPEZIELL FÜR NEUEINSTEIGER</u>	46
<u>NEUE FAQS</u>	49

Dunkelheit ...

Ist es die Dunkelheit des Waldes in der Nacht oder die Dunkelheit der Welt? "Der Wald ist die Welt", so die Worte Alvareths, der Allmutter," aus ihm entsteht das Leben."

Ein Handbuch für Einsteiger soll es werden.

Mein eigener Einstieg in das Spiel der Legenden ist schon eine Zeit lang her, aber mit Hilfe von Fragen, die von Einsteigern kommen, und die mir von mehreren Seiten zur Verfügung gestellt wurden, hoffe ich einen kleinen Anreiz zum Einstieg in dieses grossartige Spiel schaffen zu können.

Es sei darauf hingewiesen, dass hier in vielen Dingen meine persönliche Meinung dargestellt ist - auch wenn ich mich um grösstmögliche Objektivität bemühe - und ich hoffe sehr, dass diese Meinung durch Beiträge anderer Spieler erweitert wird.

Ahh, mein Stichwort! Ich wurde gebeten, diesen Einsteigerleitfaden mit meinen *ähmm* wertvollen Beiträgen zu ergänzen. Oliver hat ein tolles Rüstzeug für Neueinsteiger geschaffen. Ich (Harry) werde mich bemühen, es soweit möglich noch nachzuschärfen und zu komplettieren.

Glücklicherweise ist Legends ein Spiel in dem viele altgediente (aber niemals alte) Spieler Freude daran haben, neue und wiedergewonnene Spieler zu begrüßen und sie darin anzuleiten, in möglichst kurzer Zeit ebenfalls zu den Legenden dieses Spieles gezählt zu werden. Und das ist erstaunlich schnell zu schaffen.

Hin und wieder mag es Neulingen so erscheinen, als würden wir mit besonderen Kniffen hinter dem Berg halten, um unseren Vorteil als "Chefs" zu wahren. Aber die Wahrheit ist vieles einfacher, nämlich dass uns nach 15 Jahren Elemente selbstverständlich erscheinen, die anderen Probleme verschaffen, und von denen wir gar nicht wissen, dass ein Neuling sie gebrauchen könnte. Also fragt, so viel Euch einfällt.

Dieses "Handbuch" wird kaum Elemente beinhalten, die sich bereits im Regelbuch finden, und auch keine Formeln, aber es soll alles sein, was man zum Einstieg in das Spiel braucht, ohne gleich ein schweres Handicap zu tragen, weil man nicht wusste, wie entscheidend die "Empathische Selbstheilung" oder der "Beschwöre Vertraute" sind.

Die Regeln erarbeitet man sich automatisch im Spiel, oder man kann sie nachschlagen, selbst nach dieser langen Zeit schlage ich noch einen Spruch nach oder den T1-Befehl, "Trainiere Soldaten", wenn ich sie brauche.

Wie wahr! Ich empfehle jedem, gelegentlich mal wieder einfach im Regelwerk zu schmökern. Man findet immer wieder einen Spruch, eine Möglichkeit, etwas was man noch nie eingesetzt hat und eigentlich doch gut brauchen könnte.

"Der Einstieg in die Legende", das soll es sein und vielleicht auch ein wenig Unterhaltung, zu der Andreas Hebel und Dirk Holstein freundlicherweise beigetragen haben, indem sie mir erlauben, ihre Fragen/Antworten und die "Einstiegsprobleme" zu verwenden.

Der Beginn – Sieben allgemeine Tipps

"Legends also, ein rundenbasiertes Rollen- und Strategiespiel per E-mail

Mein Kumpel hat's mir schmackhaft gemacht und gesagt" spiel doch mit, da fängt was neues an und das macht urig Spass".

Hört sich interessant an, mal die Anleitung runterladen. Hmmm einigermaßen gross für ein PDF File, na mal sehen.

Ups 300 Seiten, alle Achtung,!!

Na das dauert ne Weile bis ich mir das ausgedruckt habe, 300 Seiten auf dem Computer lesen, ich bin doch nicht bescheuert!!

Geschafft, schön einsortiert, gut lesbar, Format in Ordnung, ein paar nette Bildchen.

Ne kleine Einführung...., ja ganz nett, hmm Module ??? Aha verstehe, eigentlich ist alles so wie im Regelwerk - was ja hier vor mir liegt - aber dann wieder doch vieles anders.

Na ja, ich will ja spielen, also das Modul auch noch runtergeladen, in diesem Fall "Final Battle", hört sich gut an, aber noch mal 100 Seiten, was soll's : wer A sagt ...

Einführungsstory sehr nett geschrieben, ja gefällt. Soll sehr Rollenspiellastig sein, hmm hierzu fehlen mir die Vergleiche zu anderen Modulen, soll mir aber Recht sein, bin schliesslich Rollenspieler!!

Was jetzt zuerst lesen, hm OK das Modul, Aha gut gegen böse, also wie immer.... , dann die Erklärung was in diesem Modul anders ist, OK versteh ich noch nicht so ganz, also doch erstmal zurück zur Anleitung."

Du bist zu Legends gekommen!?

Du bist ein begeisterter Rollenspieler und führst gerne einen Helden oder eine ganze Abenteurergruppe ihrem Schicksal entgegen.

Du magst Wirtschaftssimulationen, führst gerne ein Dorf, eine Stadt, ein Reich, aber hast weder Bock noch Zeit, dafür ununterbrochen vor dem Bildschirm zu sitzen.

Begeistert lässt du dich auf das Spiel ein, aber 300 Seiten? Schon verfliegt die Lust ein wenig.

Tipp 1: Das Regelwerk ist ein Nachschlagelexikon

Leg es zur Seite und schau nach, wenn du im Spiel etwas brauchst.

Du lernst die Dinge, die du brauchst, ohne Anstrengung beim Spielen, und du lernst nie aus...

Tipp 2: Das erste Spiel wird nicht dein Bestes

Hier lernst du das, was du brauchst, um in späteren Spielen erfolgreicher zu sein, und das kann sehr vergnüglich sein.

Vielleicht stellst du fest, dass die Regentenposition doch nicht deines ist, dann versuche einen Helden beim nächsten Mal, oder vielleicht ist es auch umgekehrt.

Tipp 3: Suche dir alles zusammen, was du an Infos brauchst

Also diesen Leitfaden, das Modul und die Wolkenburg (<http://www.wolkenburg.com>).

Jene Spieler, die du dort triffst, haben Spass daran, sich auszutauschen, und sind gerne bereit, deine Fragen zu beantworten - nach besten Wissen und Gewissen, auch wenn nicht immer alles stimmt, was wir von uns geben - Irrtümer sind immer möglich.

Empfehlenswert, sobald du bereit zur Aufstellung bist, ist auch die "Einführung" des Regelwerks und ganz hinten im Regelwerk die gelben Seiten - der Anhang.

Generell gilt - such dir Hilfe, wann immer du Fragen hast. Jeder war mal Neuling, nur keine Scheu. Neben Fragen in der Wolkenburg gibt es dafür vor allem drei Anlaufstellen. Klaus vom SSV Graz wird dir gerne weiterhelfen. Mitspieler in deiner Partei/Gruppe können dir helfen. Und es gibt die SSV-Mentoren (siehe Kontaktadressen auf der SSV-Homepage <http://www.ssvgraz.com>, ich bin z.B. einer von ihnen), die dafür da sind, dir bei der Aufstellung und allen Fragen im Spiel zu helfen.

Tipp 4: Nimm Kontakt auf

Such dir andere Spieler, mit denen du reden kannst, verständige dich mit Verbündeten und Feinden, schreibe Artikel auf der Wolkenburg, nutze deinen Emailaccount, und gebrauche das Nachrichtensystem im Spiel.

Ein Spieler, mit dem man regelmässig Kontakt hat, greift einen nicht ohne Vorankündigung an. Das erste Ziel der Expansionsbestrebungen ist jene Position, die sich in der Nähe herumtreibt, aber nicht meldet.

Ich kann zwar nicht bestätigen, dass man nie von Spielern angegriffen wird, mit denen man Kontakt hat... aber in der Regel stimmt das schon. Gib auch im eigenen Interesse deinen Mitspielern die Chance, dich zu kontaktieren, wenn sie etwas von dir wollen (du kannst z.B. deine Mailadresse als Nachricht an Charaktere oder Streitkräfte deiner Position hängen), und antworte auf Kontaktversuche. Wie, bleibt dir überlassen, aber keine Reaktion ist auf jeden Fall die schlechteste Lösung.

Tipp 5: Habe Spass am Spiel

Lies die Geschichten anderer, tausche Infos aus, schreibe selbst Geschichten, und gib jedem deiner Charaktere von vornherein eine Aufgabe.

Es gibt nichts, was mir den Spass mehr nimmt, als wenn meine Charaktere nichts zu tun haben, und sei es nur ein "Entdecke Magiequelle" (Spruch 244).

Selbst wenn du Pech hast oder ein paar Fehler machst, verlierst du nicht den Spass, wenn du diese Misserfolge in einer kleinen Geschichte veröffentlichst, oder wenn einer deiner Charaktere eine Magiequelle findet.

Eine generelle Legends-Regel: Sei aktiv! Legends läuft besser, erfolgreicher und interessanter, wenn du im Rahmen deiner zeitlichen Möglichkeiten engagiert spielst.

Tipp 6: Nur Mut, kein Spieler hat jemals einen perfekten Zug

Mir selbst passiert es oft genug, dass ich einen dummen Fehler gemacht habe, oder dass ein Charakter unerwartet vergiftet ist. Manchmal gibt es Phasen, da klappt einfach nichts, und ich verliere jede Lust.

Da lege ich Legends für 2 Wochen vollständig zur Seite und mache dann meinen nächsten Zug, als wäre es mein erster in diesem Spiel.

Ich mache auch gelegentlich einen Zug, der so aussieht, als ob es mein erster in diesem Spiel wäre... ;-)

Man kann kleine nervige Fehler (vergessene Nahrung im Heer, der übersehene Befehl zum Pflanzensammeln etc.), teilweise mit Hilfe der Korrekturregel ausbessern lassen.

Tipp 7: Übertreibe es nicht

Legends ist ein Spiel und hat mit der Alltagswelt nichts zu tun. Beleidigungen oder Kränkungen, die deinem Charakter zugefügt wurden, betreffen dich nicht, und selbst persönliche Angriffe, die (sehr selten) im Eifer des Gefechts vielleicht mal passieren, haben keinen Einfluss auf deine Person.

Wenn du feststellst, dass dieses Spiel zu grosse Auswirkungen auf dein Privatleben hat, vermindere einfach die Anzahl der Spiele oder dein Engagement, aber gib nicht gleich alles auf. Wir freuen uns darüber, dass du dabei bist.

Legends birgt eine gewisse Suchtgefahr (im positiven Sinne). Es kann arg verlockend sein, die gerade neu startende Partie auch noch zu spielen... mein Rat - spiele mit, wenn du es zeitlich etc. in deinem Umfeld gut unterbringst. Sobald es knapp wird, lass es lieber mal bleiben, spiele nicht zuviel. Weniger ist da manchmal mehr. Versuch auch die von manchen praktizierte Unsitte zu vermeiden, aus alten Partien auszusteigen, wenn neue starten. Deine Mitspieler werden es dir danken!

Aufstieg zum Licht – Die Aufstellung deiner Position

"Regent, Söldner, Was denn nun, ah ein Hinweis: am besten Regent oder Söldner. Bäh bin Rollenspieler – will Monster plätten – Abenteuer erleben und nicht Städte verwalten !!! Was tun ?? Nee ich will Spass haben und verwalten macht mir nun mal keinen grossen Spass, aber erstmal weiter lesen

Einmal Schnelldurchlauf, was ist hängen geblieben:

Ich hab 2-8 Charaktere mit denen ich im Spiel was machen kann, die sollten kämpfen, zaubern und noch einiges mehr können, aber dafür gibt's ja die verschiedenen Berufe oder hier Fähigkeiten genannt, Männlein oder Weiblein, anscheinend Geschmackssache, Attribute - erklärt sich von selbst - aha Religionen gibt's auch unterschiedliche - Kampferfahrung, Taktik, Einfluss, mal sehen wozu die gut sind??

Hmm Ressourcen, Märkte, Gilden, Soldaten und Festungsausbau sind für mich erstmal nicht so interessant, da ich ja nur ne Abenteurergruppe spielen will.

Ach ja Zaubersprüche, wichtig und interessant zu lesen, aber war da nicht was im Modul???

OK, das Studium der Anleitung, ohne das jeweilige Modul mit einzubeziehen, ist nicht sinnvoll, wie ich auch anhand der Zaubersprüche merke, also erstmal alle Basis-Zaubersprüche anhand des Moduls durchschauen, damit ich Veränderungen sehe.

Jetzt die Aufstellungsregeln des Moduls ansehen, aha eine Abenteurergruppe hat leicht veränderte Aufstellungswerte. Dann mal ran ans Werk und die erste Aufstellung gezimmert. Also 60, 50, 40 und 3 mal 30 Punkte, mal sehen, was man daraus machen kann!!!???

Was denn nun für den HC, max. Zauberfähiger oder Kämpfer, was auf die Attribute und auf PC/TAC/INF, keine Ahnung, also zurück zum Studium, was steht denn in diesem Beginnerleitfaden, dann gibt's ja noch die WB und eine englische Seite von Harlequin gibt's auch noch....."

Tatsächlich halte ich wenig von den Ratschlägen in unserer Uralteinführung. Die Behauptung das Beste wäre es als Regent einzusteigen, nervt mich schon seit Jahren - jetzt habe ich die Gelegenheit, es besser zu machen.

Also sei gleich einmal gesagt: **Das Beste ist es als das einzusteigen, was dir Spass macht.**

Völlig richtig! Das Problem ist nur - wie weiss ich in einem neuen Spiel, was mir Spass macht? Daher bin ich einer derjenigen, die eher zu einem Regenten oder Söldner im ersten Spiel raten. Und zwar aus der Überlegung heraus, dass man so schneller mehr vom Spiel kennenlernt. Das ist aber wie so vieles Ansichtssache. Wenn du denkst, dass dir ein Held oder Abenteurer mehr Spass machen wird - dann spiel sie!

Du hast in späteren Spielen Gelegenheit zu optimieren, also mach mal das was dir jetzt vorschwebt und ich versuche dir zu zeigen, wie du es umsetzen kannst.

Lies dir dazu das Modul durch und bilde dir dein Bild von der Welt, in der sich deine Charaktere bewegen. Die regelspezifischen Teile kannst du noch auslassen und bei Bedarf nachlesen, das sind die "Speziellen Modulregeln", die Priestersprüche, die Abenteuer und die Tabellen am Ende.

Nach Genuss dieses Leitfadens mögen das alles wichtige Faktoren zur Auswahl deines Charakters sein, aber solange du nicht weisst, was eine Erhöhung der Kampferfahrung bringt, hast du nichts von der Kenntnis der Auswirkungen eines Abenteurers.

Die Partei

Diese Wahl wird meist nach Lust und Laune getroffen. Manche Spieler glauben durch Studium des Moduls zu wissen, welche die "besten" Parteien sind und treffen ihre Auswahl danach, viele wollen einfach in der gleichen Partei spielen wie ihre Freunde, mancher will immer ein Dieb sein... eben wie es Spass macht.

Tatsache ist - ein eventueller Spielsieg hängt mehr an den Spielern als an der Partei.

Frage: Habe mir Rassen-, Partei-, Religions- und Ortsabenteuer angesehen, inwiefern sollte ich meine Party gleich darauf ausrichten? Soll ich gezielt auf ein Abenteuer hinarbeiten oder ist es sinnvoller dies zwar als Option im Auge zu behalten, aber mich nicht darauf zu versteifen, weil diese teilweise recht streng limitiert sind und schon weg sein könnten?!

Antwort: Auf Abenteuer, die oft genug ausgeführt werden können (z.B. Parteiabenteuer), kannst du ruhig hinarbeiten, indem du deinen Charakteren die richtigen Berufe gibst. Auf restriktionierte Abenteuer (z.B. Modulabenteuer) solltest du dich eher nicht versteifen.

Die Positionsart

Gleich die wichtigste Wahl wird zu Beginn getroffen, sie beeinflusst was für eine Art von Spiel du zumindest für das erste Jahr spielst. Danach werden sich die Positionen teilweise einander angleichen. Schliesslich möchte auch ein müder Abenteurer vielleicht einmal ein Heim sein eigen nennen und ein kühner Feldherr will auch mal ein Monster erlegen und dessen Schätze bergen.

Bitte beachte, dass sich die Positionsarten von Spiel zu Spiel im Detail unterscheiden können. Die gültige Information findest du am Anfang des jeweiligen Moduls. Grundsätzlich ist zu unterscheiden zwischen den Wirtschaftspositionen Regent und Söldner, sie beginnen mit Bevölkerung, und den Charakterpositionen Held, Abenteurer und eventuell Klan (kommt nicht in jedem Modul vor), sie haben keine Bevölkerung zu Spielbeginn.

Der Regent

Der Regent hat die meiste Bevölkerung zu Spielbeginn. Das heisst, er kann produzieren (Nahrung, Geld, Rohstoffe, Ausrüstung, Handelsgüter und Schiffsteile) und er kann Soldaten aufstellen, indem er ungelernete Bevölkerung ausbildet. Um das auch tatsächlich umsetzen zu können, braucht er Verwalter und Ausbilder.

Verwalter verbessern die Wirtschaft, je höher dessen Fertigkeit umso besser. Ein Verwalter wird selten etwas anderes tun, als diese Reformen durchzuführen oder Wachen, Soldaten mit Spezialtraining, aufstellen.

Ausbilder sind Charaktere mit hoher Führungskraft und guter Kampferfahrung. Viele von ihnen lernen irgendwann "Ritter" und "Hexenmeister". Das sind die beiden Vorraussetzungen für das häufig gewählte Spezialtraining "Mageknights".

Der Hauptcharakter des Regenten hat weniger Aufstellungspunkte (50) als die Hauptcharaktere anderer Positionen. Viele Spieler verzichten deshalb bei ihrem HC auf Kampferfahrung und spezialisieren sich auf Einfluss, um möglichst schnell andere Charaktere diplomatisieren zu können. Oft sind sie Druiden, Beschwörer oder Zauberer, da diese die Wirtschaft verbessern können, aber meistens wird die Wahl ihrer Berufe durch die Wahl ihrer Partei bestimmt, um die wichtigen Parteiabenteuer machen zu können.

Der Regent hat den grossen Vorteil, sofort mit der Ausbildung von Soldaten und der Eroberung von mehr Bevölkerung beginnen zu können (in fast allen Spielen der entscheidende Faktor für den Spielsieg), hat aber den Nachteil, dass seine Charaktere in der Regel nie zu den Besten im Spiel gehören werden.

Der Söldner

Ist eine Bevölkerungsposition, die deutlich weniger Bevölkerung hat als der Regent, dafür ist der Hauptcharakter besser und man hat zu Beginn mehr Soldaten. Wenn ein Spieler einen HC spielen möchte, der gleich zu Beginn z.B. mehr Führungskraft oder eine höhere Berufsstufe hat, bevorzugt er diese Position.

Ansonsten gelten hier die gleichen Überlegungen wie beim Regenten.

Um den HC beim Kampf gegen Monster zu unterstützen, sind Sprüche zur Beschwörung von Wesen (#106-126, #259-270) sehr empfehlenswert.

Die Wahl zwischen Regent und Söldner wird oft durch das Modul bestimmt.

Für Regenten wie Söldner gilt, dass sie durch die Heimatstadt an eine bestimmte Region gebunden sind und oft eine strategisch bedeutende Grossposition innerhalb einer Partei aufbauen sollen. Daraus folgt, dass man den Regent und speziell den Söldner mit seinem Mehr an Startsoldaten eher expansiv spielen sollte, sofern man später im Spiel eine wichtige Rolle spielen möchte.

Gleich noch ein Tipp - viele Spieler machen anfangs den Fehler, mit ihren Soldaten loszustürmen und ihre Heimatstadt nur schwach verteidigt zurückzulassen. Es gibt zwar zu Beginn des Spieles einen Schutz gegen Spielerangriffe (den Kings-Peace), doch der ist schnell vorüber. Überleg dir, was ein feindliches Heer oder eine Gruppe von kampfstarken Charakteren mit Schlachtaubern bei dir anrichten könnte - und schütz dich davor, indem du deine Stadt immer ausreichend gut verteidigst!

Die Abenteurergruppe

Diese Position ist eine mit grosser Freiheit. Abseits der Wirtschaft kann man damit alles ausprobieren. Zwar startet der Regent mit der gleichen Anzahl an Charakteren, doch sind sie oft an notwendige Fähigkeiten gebunden.

Es ist angeraten, diese Möglichkeiten auch zu nützen. Neben dem Kampf, der oft durch den HC und einen der B-Charaktere geführt wird, lässt sich die rasche Aufklärung der Umgebung und der nächsten Städte bewerkstelligen. Auch die Benutzung von Gilden, vor allem zur Steigerung verdeckter Berufe, wird oft stark eingesetzt. Wo es möglich ist, kann man darauf achten, das Maximum an Sprüchen zu erhalten, hier vor allem #111 (Summon Familiar), um ihn sofort an alle eigene Charaktere weiterzugeben.

Vor allem bei dieser Position sei nochmals erwähnt, dass es angeraten ist, bereits bei der Aufstellung festzulegen, welche Aktionen ein Charakter durchführen wird.

Dies gilt im Wesentlichen für alle Positionen. Überleg dir, was deine Charaktere tun sollen, und stell sie entsprechend auf. Hier ist Erfahrung ein Vorteil, aber neben Tipps von anderen Spielern kannst du auch mit logischen Überlegungen punkten. Wenn du dich z.B. als kämpfender Abenteurer mit Monstern prügeln willst, dann wirst du bald Nachschub an Monstern brauchen, die du angreifen kannst. Diese wird ein Waldläufer leichter finden, der nebenbei auch Pflanzen sammeln und Heiltränke herstellen kann. Willst du DER Dieb deiner Epoche werden, so werden dir ein Seher oder auch ein Spion dabei helfen, lohnende Beute zu finden. Ein Regent oder Söldner wird nicht zuletzt Geld brauchen, um Soldaten aufzustellen, und dafür einen Verwalter sowie auch einen Kaufmann in seiner Position brauchen usw.

Um Enttäuschungen zu vermeiden, sei gesagt, dass die im Regelwerk gepriesene "bessere Charakterausrüstung" nicht entscheidend besser ist als die anderer Positionen. Bereits das erste erlegte Monster gibt oft bessere Ausrüstung.

Der Held

Eine Extremposition – die Charaktere sind spitze und der Held ist der König der Monsterjäger, oder Diplomaten, oder Generäle, oder Diebe... aber der Frustfaktor ist hier gefährlich.

Dieses Zweierteam hat anfangs pro Runde nur 6 Aktionen, das ist sehr wenig, und es kann leicht einmal passieren, dass viele davon schiefgehen.

Wenn man dann 2 Runden gespielt hat, einen Kampf verbockt und mehrere vergebliche Trainingsbefehle gegeben hat, besteht die Gefahr zu sagen, "Legends ist nichts für mich, ist langweilig" und dieser Faktor war sicher der Grund, im alten Leitfaden einen Regenten als Erstposition zu empfehlen. Dort macht man so viel, dass einem mehrere Fehler nicht so auffallen, beim Helden sieht man nichts anderes, und es gibt wenig zu tun.

Die Ausrüstung ist beim Helden tatsächlich besser, vor allem kann je nach Modul oft ein Flutier dabei sein und manchmal - mit Glück - sogar ein Drachenpanzer.

An dieser Stelle sei erwähnt, dass du deine Ausrüstung durch die Wahl der ersten angegebenen Fertigkeit beeinflussen kannst. Wenn sie hoch genug ist, bekommt der Charakter mit grösserer Wahrscheinlichkeit eine dazu passende Waffe, vom Assassinen mit Kurzbogen und Dolch bis zum Waffenmeister, der tatsächlich eine entsprechende Waffe erhält.

Glücklicherweise kann der GM auf eine freundliche Bitte hin, einem hochstufigen Waffenmeister die Waffe vielleicht auch noch austauschen, allerdings nur vor der ersten Spielrunde (also seid lieb zu eurem GM).

Die Helden sind im allgemeinen jene, die auch die Turniere gewinnen.

Auch ein Abenteurer hat, gut gespielt, hier Chancen und seine Möglichkeiten zur Unterstützung des HCs sind mit den zusätzlichen Charakteren im Vergleich zu einem Helden anfangs grösser.

Zum Helden gibt es die verschiedensten Philosophien. Für mich ist es anfangs sehr wichtig, zusätzliche Optionen zu erlangen. Das mache ich mit der Beschwörung des Familiar, der Beschwörung von Elementaren oder Kobolden und vor allem Soldaten.

Es gibt auch die Möglichkeit, die Position des Helden rasch zu vergrössern, indem man den Nebencharakter auf maximalen Einfluss aufstellt. Das verkürzt die Zeit, die man braucht, um weitere Charaktere anzuwerben. Ein NC wird zwar nie in der Lage sein, wichtige Charaktere wie Stadt- oder Gildenbesitzer anzuwerben, aber er kann ebenso gut wie ein HC die immer in den Modulstädten rumstehenden prestigelosen Charaktere anwerben.

Ausserdem rüste ich jeden Gegenstand, den ich finde aus, auch wenn ich ihn nicht kenne. Wenn ich Glück habe und die Restriktion erfülle, kann ich dadurch zusätzliche Sprüche oder freies Mana erhalten.

Ich rate allerdings zu einer gewissen Vorsicht, wenn man gleichzeitig kämpfen will. Es gibt Gegenstände, die einen Fluch geben oder den Schutz gegen Spezialattacken verschlechtern. Wenn man dann gerade ein starkes Monster angreifen will...

Der Klan

Eine Spezialposition, die modulabhängig meist nur für bestimmte Parteien aufgestellt werden kann. Bedauerlicherweise kann ich nicht aus eigener Erfahrung davon berichten, da ich noch nie eine gespielt habe. Sie ersetzt oft die Position der Abenteurergruppe und es scheint mir, dass auch die gleichen Prinzipien gelten. Ihre Besetzung variiert in den Modulen stark.

Diese Positionsart ähnelt der Abenteurergruppe. Der Vorteil des Klans sind zwei zusätzliche Charaktere (somit acht), dafür sind diese etwas schwächer.

Die Rasse

Die Wahl der Rasse wird oft bereits durch Wahl der Partei eingeschränkt, oder auch umgekehrt, wenn man eine bestimmte Rasse spielen will.

Die Werte einer Rasse sind bei den Tabellen hinten im Modul zu finden. Meiner Erfahrung nach spielen diese Werte allerdings weniger Rolle als das "Feeling", das ein Modul von ihnen vermittelt.

Angeraten ist es zu überprüfen, ob Stärke und Geschicklichkeit ausreichen, um gewünschte Waffen zu führen und sie, wenn notwendig zu erhöhen.

Es gibt kaum etwas Unglücklicheres als einen Ork-Meisterschützen, der seinen Macht4-Langbogen nicht führen kann, weil ihm die Geschicklichkeit fehlt.

Die Wahl der Rasse ist speziell auch für Bevölkerungsspieler von Bedeutung. Es gibt Rassen mit sehr wenig Stärke, was auch deren Tragfähigkeit (z.B. keine schwere Rüstungen) beeinflusst. Ebenso ist die Vermehrungsrate, die Auswirkungen auf die neu hinzukommende Bevölkerung und damit auf die Menge der neu aufstellbaren Soldaten hat, für den kriegesischen Regenten oder Söldner von Bedeutung.

Wichtig jedenfalls ist die Rassenverträglichkeit. Sie gibt dir bei der Aufstellung jene Rassen, die deine Nebencharaktere haben können.

Im weiteren Verlauf kannst du verträgliche Rassen mit realistischer Chance diplomatisieren, und du kannst von ihnen Soldaten aufstellen (3x Basisführungskraft).

Auch Soldaten neutraler Rassen kannst du aufstellen (1x Basisführungskraft).

Mit verhassten Rassen kannst du wenig anfangen.

Charaktere der gleichen Rasse aber anderer Kultur gelten gewöhnlich als neutrale Rasse.

Es gibt drei Kulturkreise: zivilisiert, Barbaren und Nomaden. So können z.B. je nach Modul in einer Welt Zwerge, Zwerg Barbaren und Zwerg Nomaden vorkommen

Die Rassenverträglichkeit spielt eine Rolle bei der Besetzung durch Verwalter und Kommandanten. Bei verhassten Rassen kann es zu Unruhen kommen. Dabei kann es zum Verlust von Soldaten oder Bevölkerung kommen, wenn sie nicht durch eine ausreichend grosse Besatzung niedergehalten werden.

Als Richtwert sollten zumindest ca. 10% der verhassten Bevölkerung an Soldaten vorhanden sein, um Revolten zu vermeiden. Generell sollte man aber verhasste Rassen in einer Stadt eher vermeiden, sie wirken sich auch wirtschaftlich negativ aus.

Rasse ist eine Restriktion zur Verwendung von Gegenständen/Ausrüstung und für manche Abenteuer.

Wird die Rasse des Hauptcharakters im Spiel verändert, verlieren Nebencharaktere mit Rassenhass jede Produktion an Loyalität, bis sie schliesslich davonlaufen.

Auch das sollte man (mal ganz abgesehen vom rollenspielerischen Aspekt) vermeiden. Charaktere, die den eigenen HC nach einem Rassenwechsel hassen, fliehen sehr schnell (d.h., sie verlassen die Position). Weniger problematisch sind verhasste Religionen, da dabei zwar ebenfalls die Loyalität von Charakteren sinkt, sie aber nicht fliehen.

Frage: Rassenabenteuer gehen meist nur im ersten Spielmonat. Da diese Boni auf verschiedene Dinge geben, ist es wahrscheinlich sinnvoll, dies so spät wie möglich im ersten Monat auszuführen, da die Werte ja vorher noch steigen könnten. Gibt es mehrere Züge vor der Produktion oder nur einen? Im weiteren Spielverlauf wird ja wohl im Zweiwochenrhythmus gespielt.

Antwort: Du hast jedenfalls 2 Runden vor der ersten Produktion, manchmal 3. Deine erste Beobachtung ist zwar richtig, aber der Unterschied ist nicht signifikant und wird für viele Spieler durch die zweite "Sicherheitsrunde" vor der Produktion aufgehoben. Fehler bei Abenteuern gehören zu den häufigst gemachten.

Allerdings machen die meisten ihre Rassenabenteuer deshalb in der zweiten Runde, weil die Aktionen der ersten Runde für andere Dinge ausgegeben werden (Segen, Status, Heilige Symbole, Soldatenbeschwörung, Familiar...).

Frage: Eine Sache noch bezüglich der Diplomatie. In den Modulstädten gibt es meist nicht nur eine Rasse. Ist meine Vermutung: hauptsächlich Charaktere der Hauptrasse, dann einige Charaktere einer angezeigten Nebenrasse und vereinzelt Charaktere weiterer Rassen richtig?

Antwort: Das ist richtig.

Das Geschlecht

Geschlecht ist Geschmackssache. Bei unterschiedlichem Geschlecht und gleicher Rasse wird beim Diplomatisieren (D2) das Aussehen eines Charakters berücksichtigt.

Der Effekt daraus ist allerdings in der Regel vernachlässigbar gering.

Geschlecht ist manchmal eine Restriktion zur Verwendung von Gegenständen/Ausrüstung und für einige Abenteuer.

Die Religion

Die Religion ist in einer Welt voller Götter ein wichtiges Kriterium.

Die Religion ist oft eine Restriktion zur Verwendung von Gegenständen oder Waffen und für Abenteuer.

Z.B. ist das "Schwert des Lichts" für den normalen Kämpfer mit 50% Angriffswert kaum sinnvoll einzusetzen. Wenn es aber ein Anhänger der "Licht-Religion" in die Hand nimmt, wird es mit zusätzlichen 600% Angriffswert zu einer mächtigen Waffe...

Sie bestimmt, ob ein Charakter die Ritualsprüche des Totenbeschwörers zur Verwandlung in Untote verwenden darf.

Dies ist neben der Diplomatie und Charakteren, die einem zulaufen können (nur solange man noch weniger als sechs Charaktere hat), die einzige Möglichkeit, an weitere Charaktere zu kommen. Dafür müssen sowohl der ausführende Zauberfähige oder Priester wie auch der tote Zielcharakter (der keinen Besitz, Force, Gilde oder Markt, haben darf) eine laut Modul passende Religion haben oder ungläubig sein.

Die Religion bestimmt die Gesinnung, gut, neutral oder böse. Charaktere mit anderer Gesinnung als der HC verlieren jede Produktion an Loyalität. Auch wenn es nicht unbedingt sein muss, sollten deshalb die Charaktere einer Position die gleiche Gesinnung haben.

Charaktere mit niedriger Loyalität können z.B. leichter von feindlichen Positionen "weg-diplomatisiert" werden.

Viele Spieler verwenden einen Priester der gleichen Religion wie der HC, um Charaktere nach einer Bekehrung (Spruch #294) leichter diplomatisieren zu können.

Die Abzüge, die sich bei der Diplomatie mit Charakteren anderer Religion ergeben können, findet man im Modul im Kapitel "Religionen".

Wenn z.B. eine Religion einen negativen Modifikator von -100 gibt, bedeutet das, dass man 33 zusätzlichen Einfluss braucht, um diesen Abzug wieder auszugleichen.

Alle anderen angegebenen Kriterien, Todfeindschaft, bevorzugte Rasse und bevorzugte Jahreszeit sind vergleichsweise weniger wichtig.

Für einen Priester sind natürlich seine Sprüche von Bedeutung, bitte beachte auch die Sprüche, die durch das Heilige Symbol gegeben werden.

Priester werden durch ihre begrenzte Spruchliste oft unterschätzt. Man sollte aber seine Fähigkeit, die vorrätigen Magiepunkte durch Beten in der Kirche jederzeit auffüllen zu können, beachten. Das kann speziell in einer hochstufigen Kirche sehr hilfreich sein.

Frage: Bei Vertrauten und Stati fehlen mir entsprechende Anhaltspunkte, wie diese sich weiter entwickeln. Gibt's dafür dann Daten im Startzug oder sollte ich versuchen, andere zu fragen, was da am besten ist?

Antwort: Die Grundstati bekommst du mit der Datenbank. Ihre weitere Entwicklung zu entdecken, ist eine der Freuden des Spieles. Allgemein geben "Bezauberte" u.a. Einfluss und Rückgewinnung für Zauberfähige, "Besessene" Kampfkraft, ebenso Untote, dabei aber negative Einflussmodifikatoren, und religiöse Stati vermehrte Rückgewinnung für Priester.

Die Anfangssoldaten

Bevorzugt werden Soldaten gewählt, die die gleiche Ausrüstung haben, wie man sie im Spiel produzieren will. Das ermöglicht es, sie mit später trainierten Soldaten zusammen zu legen. Oft sind das Breitschwerter, Armbrüste oder Wurfspeere und Ketten- oder Schienenpanzer.

Anfangs stellt man oft auf, was eben finanzierbar ist, z.B. Knights oder Ranger. Sobald es möglich ist, rate ich aber dazu, bestmögliche Soldaten (Training, Ausrüstung, Ausbildungsstufe) aufzustellen, um gegenüber anderen Positionen, die das ebenso machen, konkurrenzfähig zu bleiben.

Die Gilde

Die Anfangsgilden sollte man sich gut überlegen. Vor allem für Aufstellungsarten ohne Niederlassung sind sie wichtige Basen. Regenten und Söldner können die Gilden gut gebrauchen, um ihre Wirtschaft in Schwung zu bringen, da Gilden den Wirtschaftsindex (ULI) steigern können.

Eine Gilde kann auch verwendet werden, um Aufstellungspunkte zu sparen. So ist es z.B. möglich, nur einen Ritter samt Rittergilde aufzustellen, in der dann weitere Charaktere schnell ebenfalls Ritter, Schwertmeister etc. lernen können, statt diese Berufe gegen entsprechende Punkte zum Spielstart aufzustellen. Allerdings verlangsamen die Lernaktionen in der Gilde den Spielstart etwas.

Wenn sich deine Gilde mit einer anderen Gilde der gleichen Streitkraft in Konkurrenzkampf befindet, vermindert sich ihre effektive Stärke, also achte auf Modulgilden.

Wenn du deine Assassinengilde ausgerechnet in jene Stadt setzt, in der laut Modul die besten Attentäter wohnen, wird sie nicht zur Geltung kommen.

Sehr beliebt sind Waldläufer- und Magiergilden. Beide konkurrieren nicht mit anderen Gilden.

In der Waldläufergilde lassen sich die Berufe Waldläufer und Kundschafter lernen, auch kann man Kampferfahrung und Führungskraft trainieren. Ausserdem kann man mit Hilfe eines Stalles das Herdenwachstum erhöhen.

In der Magiergilde forscht man Sprüche oder trainiert seine Zauberfähigkeit (Berufe 1-9). Ausserdem lassen sich hier Sprüche zum Lernen für andere bereitstellen.

Wenn er die Voraussetzungen erfüllt, kann auch ein Nebencharakter Besitzer einer Anfangsgilde sein, allerdings vermindert das das Prestige, welches der HC erhält.

Die Gilde eines HCs bringt Wurzel auf Gildenstufe Prestige (eine Gilde 16 bringt also 4 zusätzliches Prestige). Gilden anderer Charaktere bringen nur die Hälfte davon.

Eigenschaftswerte

Die Basiseigenschaftswerte für Aussehen, Konstitution Geschicklichkeit und Stärke sind durch die Rasse gegeben.

Aussehen spielt eine sehr geringe Rolle, extrem hohes Aussehen (Basis +10) kann bei der Diplomatie sogar ein Nachteil sein.

Konstitution bestimmt die Chance bei der Wiederbelebung durch den Spruch (#296), und die Heilungsrate (im Gelände Kon/2, in einer Niederlassung Kon).

Stärke und **Geschicklichkeit** sind notwendig zum Führen der Waffen, die Werte findest du in der Waffentabelle des Regelwerkes. Ausserdem geben sie Boni bei der Berechnung deines Angriffswertes.

Die Stärke bestimmt ausserdem deine Tragkapazität, wenn du ohne Reittier unterwegs bist. Diese Tragkapazität wird durch Wunden und Segen/Fluch beeinflusst.

Die Geschicklichkeit ist ausserdem ein positiver Modifikator für Diebe.

Frage: Bezüglich der Eigenschaftswerte hatte ich eigentlich darauf abgestellt, zumindest die CON bei allen auf 15 zu heben, da bei der Wiederbelebung mit Spruch #296 ja genau 15 der kritische Wert ist. Ist dies zu Hoch?

Antwort: Kein Wert kann zu "hoch" sein. Wenn du fragst, ob das zu teuer ist, - das muss jeder selbst entscheiden, üblich ist es nicht.

Attributswerte

Neben den Fähigkeiten die wichtigsten Eigenschaften deines Charakters.

Ein Segen/Fluch beeinflusst ihren Basiswert, das ist der Wert, den du ohne Ausrüstung oder Zeichen hast.

Kampferfahrung gibt deine "Lebenspunkte" für einen Kampf und die Basis (**Kampfwert**) zur Berechnung deiner Angriffsstärke (**Angriffswert**).

Aus der Kampferfahrung ergibt sich auch dein **Verteidigungswert**.

Grob gesprochen ist "Angriffswert" / "Verteidigungswert des Gegners" der Schaden, den du mit jedem Hieb austeilst. Nähere Angaben findest du im Regelwerk im Kapitel Kampf.

Führungskraft braucht man um Soldaten zu trainieren und sie anzuführen. Je höher die Führungskraft, desto mehr Soldaten kann ein Charakter pro Aktion ausbilden. Die Führungskraft beeinflusst die Kampfstärke und Moral von Soldaten, das ist oft der entscheidende Faktor in einer Schlacht.

Einfluss braucht man um neue Charaktere zu rekrutieren. Je höher der effektive Einfluss (das ist der in Klammer), desto höher werden die Chancen beim D2-Befehl. Für anzuwerbende Charaktere mit Prestige ist das Maximum der Erfolgchance aber ~30 %.

Zu den Attributen kann ich keinen Tipp abgeben, das sollte jeder so machen, wie er glaubt. Alles was ich hier oder zu den Fähigkeiten rate, wird heftigen Widerspruch provozieren, weil die Meinungen so verschieden sind, also mein Rat "Versuch es einfach!"

Stimmt, aber einen Tipp gebe ich doch. Überleg dir bei der Aufstellung, was deine Charaktere im Spiel machen sollen und gib ihnen ein dafür wichtigste Attribut mit dem Maximalwert. Ein Kämpfer braucht Kampferfahrung, ein Regent/Söldner braucht einen Heerführer mit Führungskraft, um schnell Charaktere anzuwerben ist ein Diplomat mit Einfluss hilfreich... mit den Attributen am Höchstwert können sie besser loslegen.

Frage: Gibt es Faustregeln ab wieviel Prestige und Einfluss man anfangen könnte zu diplomatisieren?

Antwort: Ganz grob ist 3x Einfluss deine Chance beim diplomatisieren. Gildenchefs fange ich mit 15 Prestige an, Stadtchefs ab 25, das kann sich aber bei verschiedenen Modulen unterscheiden.

Voraussetzung dafür sind möglichst optimale Bedingungen, also gleiche oder Nebenrasse, gleiche oder verträgliche Religion.

In den letzten Modulen starten Dorfbesitzer bei ca. 5 Prestige, steigend zu Besitzern grösserer Städte mit 20-25 Prestige, ähnlich Marktbefitzer. Gildenbesitzer liegen bei ca. 25-35 Prestige. Schliesslich haben die Modulstadtbefitzer meist 50-60 Prestige.

Frage: Sollte ich zu Beginn gleich jemanden abstellen und somit doch Punkte auf Einfluss legen?

Antwort: Das hängt von deinem Wunsch ab, wenn dann sollte der Hauptcharakter dazu "abgestellt" werden Charaktere zu beeinflussen. Testdiplomatie kann natürlich durch jeden Charakter betrieben werden.

Da muss ich ergänzen, dass man ebenso mit einem NC-Diplomaten prestigelose Charaktere aus Modulstädten anwerben kann. Nur bei Diplomatiezielen mit Prestige braucht man dann bald den HC.

Fähigkeiten

Neben der Einführung im Regelwerk sei hier ganz allgemein auf die Schwellenwerte hingewiesen, jene Werte, die man Charakteren bei Fähigkeiten bevorzugt geben kann.

Für alle Zauberfähigen sind das jene Stufen, mit denen man gerade noch mehr Sprüche bekommt. Diese Angabe findest du im Modul bei der "Aufstellung"

Priester unter der fünften Stufe haben noch keine Sprüche.

Militärische Fähigkeiten steigen schnell und werden bei der Aufstellung oft auf 1 gelassen. Allerdings ist der GM dazu übergegangen, hohe Grundwerte für die Teilnahme an Turnieren vorzugeben, und ein Wert von 15 oder gar 20 ist bis zum ersten Turnier nicht leicht zu erreichen, wenn man bei 1 beginnt.

Andere Fähigkeiten werden bevorzugt auf ihr Maximum gesetzt.

Auch die Voraussetzungen zum Besitz einer Gilde sind mögliche Schwellenwerte.

Noch ein Hinweis: Viele Legendsspielern haben schon versucht, reine Kampfcharaktere mit drei Kampfberufen aufzustellen. Schliesslich gibt es auch Conan, und der schlägt dann alles. Aber es funktioniert nicht wirklich: 1. Du hast nichts zu tun mit deinen Aktionen. 2. Du kannst nicht teleportieren. 3. Dem Schwächen (Spruch 179) deines magiekundigen Gegners hast du nichts entgegensetzen. 4. Du kannst dich nicht durch Magie heilen.

Du kannst es ausprobieren, aber bitte wirf Legends nicht weg, wenn es dann nicht klappt.

Frage: Als "Guter" hatte ich meine Party darauf ausgerichtet, ohne Assassinen, Dieb, Spion und Aufrührer zu spielen. Inwiefern sollte man trotzdem den einen oder anderen in den eigenen Reihen haben?

Antwort: Das Fehlen jeder dieser Berufe ist ein harter Schlag, trotzdem bleibt es dir unbenommen, derartige rollenspielerische Einschränkungen zu machen. Ich weise dich aber darauf hin, dass die Fantasyliteratur voller guter Assassinen, Diebe, Spione und Aufrührer ist.

Frage: Das Maximieren der einzelnen Charaktere hatte ich mir schon überlegt, wieso ist dies bei den Waffenmeistern nicht ganz so wichtig?

Antwort: Waffenmeisterberufe steigen, wie die Kampferfahrung auch im Kampf, abhängig von deinen Wunden um 0-3 Stufen.

Frage: Wäre es sinnvoll alle Charaktere erstmal zu Waldläufnern zu machen (zusätzlich zur ZF)?

Antwort: Nützlich ist es allemal, sinnvoll ist es nicht, da du in absehbarer Zeit mit allen Charakteren fliegst und deswegen einfach die BP des Reittieres hast.

Anfangs und in einer grösseren Position ist das nicht mehr so einfach. Trotzdem würde ich auch nicht generell den Waldläufer verteilen. Die Charaktere sollten die Fähigkeiten kriegen, die sie je nach ihren Aufgaben am besten brauchen können. Bleibt Platz für einen weiteren Beruf, ist der Waldläufer aber eine gute Möglichkeit.

Sprüche

Ich sage nur: #26, #83, #111, #214, #244 - wenn es irgendwie geht.

Ich lehne mich wohl nicht allzu weit aus dem Fenster, wenn ich behaupte, dass dies die Sprüche sind, die der GM zur Aufstellung am öftesten eingibt. Natürlich kann man mit einem hochstufigen Zauberkundigen (Stufe 24+) Sprüche bis zur 3. Stufe auch schnell erforschen, aber haben sollte man sie jedenfalls.

Die **Emphatische Selbstheilung #83** sorgt dafür, dass du den Kampf ohne Wunden beginnst.

Der **Vertraute #111** gibt dir neue Sprüche und freies Mana.

Der **Segen #214** erhöht deine Attribute und damit im Kampf deine Lebenspunkte.

Entdecke Magiequelle #244 gibt dir immer etwas zu tun, und Magiequellen werden im späteren Spielverlauf wichtig.

Und **Teleport #26**, da sage ich nicht mehr als - der wichtigste Spruch des Spieles.

Natürlich gibt es auch weitere tolle Sprüche, aber es sind zu viele, um sie alle hier zu erwähnen. Ich schlage vor, du gibst dir das Magiekapitel (gelb in der Mitte des Regelwerkes) einmal gemütlich als Bettlektüre.

Ein Spruch sei allerdings noch hervor gehoben: **#151 Spioniere Streitkraft**, wird im Laufe des Spieles immer wichtiger (Die Hälfte meiner Aktionen geht meistens in diesen Spruch).

Bitte beachte, Zauberkundige können Priestersprüche sprechen und Priester natürlich Magiesprüche, aber sie können sie nicht erforschen, nicht lernen und nicht weitergeben.

Ergänzend: Zauberkundige können Priestersprüche nicht erforschen oder von einem Priester erlernen. Aber wenn Items solche Sprüche beinhalten, können sie von jedem Charakter gesprochen werden.

Frage: Ist es sinnvoll, einen Vertrauten durch erneutes Lernen und Sprechen des Spruchs zu ändern?

Antwort: Ja. Der häufigste Grund ist ein bestimmter Spruch, den man braucht.

Du bist nun soweit, das erste Kapitel des Regelwerkes (nochmals) zu lesen, die Aufstellung und die Erläuterung der wichtigsten Begriffe. Danach gehe nochmals in das Modul und verwende es für deine Aufstellung – und schon geht es ab, in das Spiel...

Das Licht der Welt – Die ersten Runden

Die ersten Befehle

Positionsbefehle: Das beginnt mit der Einstellung der Befehle **O1, O2, T7**.

Solltest du mit anderen Spielern zusammenspielen, ist es nützlich, Streitkräfte und Soldaten als Geschenk zu akzeptieren und Gegenstände sowieso. Letzteres stellst du allerdings für jeden Charakter und jede Streitkraft einzeln ein.

Das kann aber auch Nachteile haben, wenn jemand dir Übles will.

Durch das Streitkraftmaximum von 30 kann eine geschenkte Streitkraft zur falschen Zeit verhindern, dass dein eigentlich erfolgreicher Eroberungsbefehl dir die Streitkraft bringt.

Schwere Gegenstände können deine Bewegung behindern.

Der Fluchtbefehl ermöglicht gefangenen Charakteren automatisch einen Fluchtversuch als Aktion zu unternehmen. Allerdings kann es bei Fluchtversuchen zum Kampf kommen, wenn man bei einem Charakter gefangen ist, was oft zum Tode des schwächeren Charakters führt.

Dies ist ein weiterer Grund (neben dem bei Attentatsversuchen steigenden Schaden), warum ein Assassine auch eine gewisse Kampfstärke, zumindest einen guten Status, haben sollte.

Demaskierung: Alle neuen Charaktere sind maskiert. Maskierte Charaktere werden in jeder Streitkraft mit Zutrittsbedingung abgewiesen. Charaktere, die häufig Gilden oder Städte betreten, sollten daher unmaskiert sein. Das machst du mit Befehl **B1**.

Andererseits ermöglicht ein demaskierter Charakter die Zuordnung zu seiner Position und findet damit Eingang in die Datenbanken, etwas was viele Spieler zu vermeiden suchen.

Der Hauptcharakter bestimmt die Position, ihn kannst du also jedenfalls demaskieren.

Noch gefährlicher ist es in Kriegszeiten bei Streitkräften, da diese oft in spielergenerierten Datenbanken erfasst werden, was dazu führen kann, dass vieler deiner Streitkräfte unter magischer Beobachtung stehen.

Für viele Spieler ist es Rollenspiel, ob sie demaskieren oder nicht – welcher Dieb rennt schon mit einem Wappen herum, welcher Paladin verbirgt seine Farben.

Streitkraftaktivierung: Nun aktivierst du deine Streitkräfte (**L1**). Etliche werden zur Aufklärung dienen, manche für Charaktere zum Kampf, zum Transport oder als Teleportziel.

Jede Aufklärungseinheit braucht eine eigene Streitkraft. Glücklicherweise brauchen kleine **Legionen** (Streitkräfte mit Soldaten und/oder Bevölkerung) keine Nahrung. Um die fallende Moral brauchst du dich nicht zu sorgen. Diese Soldaten laufen früher oder später wahrscheinlich auf ein Monster auf und sterben.

Bei Nahrungsmangel verhungern 10% der anwesenden Soldaten, das Ergebnis wird gerundet. D.h., wenn du max. 4 Soldaten (pro Kampffreiplatz) ohne Nahrung in deine Legion stellst, verhungern sie nicht.

Um deine Kämpfer, Soldaten oder Charaktere, mobil zu halten, kannst du parallel zu ihnen eine Transporteinheit einsetzen.

Manche Monster haben einen Begegnungsbefehl. D.h., sie greifen z.B. fünf oder weniger vorbeilaufende Soldaten oder Charaktere an. Vermeide deshalb, mit in Kampffreiplätzen eingeteilten Charakteren an unbekannten Monsterlagerstätten vorbeizulaufen, sie könnten sonst zu einem Drachenfrühstück werden.

Streitkräfte, die in eine Provinz ziehen, werden im allgemeinen gesehen, auch neu aktivierte Streitkräfte werden von vielen Spielern beobachtet. Eine Streitkraft, die von Beginn an herumsteht, wird allerdings selten überprüft und ermöglicht es, ungesehen mit Hilfe des Teleports in eine Provinz zu gelangen. Ziel solcher vorab aktivierten Streitkräfte sind Provinzen wichtiger Städte und Magiequellen.

Einteilung in Kampffreiplätze (B8): Ehe deine Charaktere kämpfen können, musst du sie in die Streitkraft einteilen. Der Sponsor für diesen Befehl ist die Streitkraft. Mehr dazu im Regelwerk.

Das Schleichen (B7): Charaktere mit der Fähigkeit Kundschafter können zum Schleichen eingeteilt werden. Das bewirkt, dass sie bei (nicht magischer) Beobachtung nur gesehen werden, wenn der Beobachter ein besserer Kundschafter ist. Bitte beachte, dass schleichende Charaktere in Streitkräften anderer Spieler nicht in Kampffreiplätze eingeteilt werden können.

Wenn du also z.B. deinen Parteikollegen mit einem Kommandanten bei einem Angriff unterstützt, darf dieser nicht schleichen, damit er von deinem Kollegen in einen Kampffreiplatz eingeteilt werden kann.

Schleichen hat auch noch den Vorteil, dass solche Charaktere deutlich schwerer bei einem Angriff gefangen genommen werden (solange sie überleben).

Der Rückzugprozentsatz (L7): Ein häufiger und unangenehmer Fehler ist es, den Rückzug einer neu aktivierten Streitkraft, die kämpfen soll, nicht umzustellen. Das kann dazu führen, dass sich die Streitkraft zurückzieht, obwohl sie den Kampf gewinnen würde. Der vorgegebene Wert (33%) war dann zu niedrig.

Für Legionen ist 50% oft brauchbar, Abenteurergruppen gebe ich meist auf 90%, da für Charaktere, die sich mit mehr als 95% erfolgreich aus dem Kampf zurückziehen die Chance für ein Zeichen des Schicksals besteht. Ausserdem bestimmt die Höhe der Wunden, wie viel Kampferfahrung und Kampfberufe steigen.

Charaktere haben ab 91% Wunden im Kampf eine geringe Chance auf ein Zeichen des Ruhms oder Schicksals. Allerdings ist das ein gefährliches Spiel, denn schnell kann ein so schwer angeschlagener Charakter sterben. Diese riskante Taktik sollte man nur anwenden, wenn man keine Probleme mit der Wiederbelebung toter Charaktere hat.

Weiters ist eine hohe Verlustrate kein Garant dafür, dass Charaktere lange kämpfen, weil sie ab 50% Verwundung generell zu fliehen versuchen.

Frage: Besteht eigentlich die Gefahr, wenn ich tote gefangene Monster mitschleppe, dass in der Force Seuchen ausbrechen?

Antwort: Nein. Seuchen können ausbrechen, wenn ein verseuchter Charakter sich frei (also nicht gefangen) in der Streitkraft befindet.

Das Ankurbeln der Wirtschaft.

Frage: Falls ich einen Marktbesitzer den Kaufmann verlernen lasse, geht dann auch der Markt flöten?

Antwort: Ein Marktbesitzer kann seine Fähigkeit nicht verlernen, genauso wenig wie ein Gildenbesitzer seine Voraussetzung zum Gildenbesitzer.

Wirtschaft wird durch den Produktionsbefehl bestimmt, man findet ihn als letzten Befehl des Regelwerkes vor dem Anhang. Hilfestellung dazu im Kapitel "Produktion und Wirtschaft".

Der limitierende Parameter für eine gute Wirtschaft sind im allgemeinen die Produktion von **Kronen** und von Eisen sowie die Bevölkerungszahl.

Ersteres sind die wesentlichen Faktoren zur Produktion und Ausrüstung von Soldaten, letzteres bestimmt die ungelernete Bevölkerung, die von Ausbildern mit dem Befehl T1 zu Soldaten ausgebildet werden kann.

Ausserdem bestimmt die Menge der vorhandenen Bevölkerung, wieviele Handelsgüter du ihr verkaufen und damit Kronen scheffeln kannst. Z.B. kannst du 5.000 Menschen (Elfen, Trollen...) pro Spielmonat 500 Handelsgüter verkaufen.

Zuerst stell also die **Vermehrung** deiner Bevölkerung auf ihr Maximum. Sie verbrauchen dadurch mehr Nahrung, also achte darauf, genügend Nahrung zur Verfügung zu haben.

Der Leistungsindex **ULI** bestimmt deine gesamte Wirtschaft, also ist seine Steigerung dein wichtigstes Ziel. Das geschieht wesentlich durch den Verwalter. Ein Verwalter muss für die Einteilung zum Stadtverwalter und für die Reformen in der Niederlassung stehen. Wenn er in der Produktion dort ist, steigt der ULI um seine Stufe, und zwar nach der Halbierung, die in der Produktion erfolgt. Andere Möglichkeiten sind Steigerungen durch Gilden und durch den Spruch des Zauberers.

In der Regel ist die magische ULI-Steigerung zu teuer, die Magiepunkte und Aktionen braucht man anderswo dringender. Gute Gilden können den ULI hoch halten, anfangs sowie mit wenigen/keinen Gilden in der Stadt ist der Verwalter der Chef-ULI-Steigerer.

Die beste Möglichkeit zu Geld zu kommen, ist der Verkauf von **Handelsgütern**. Dazu benötigst du einen Kaufmann oder einen Markt (für den man einen Kaufmann braucht).

Du hast gleich am Anfang ein paar Handelsgüter. Je grösser die Entfernung zwischen Produktionsort und Handelsort, desto höher ist die Gewinnspanne. Es reichen aber schon kurze Entfernungen, um ein wenig Geld zu machen, das am Anfang deine Wirtschaft dringend braucht, um in Fahrt zu kommen. Also suche dir einen Partner, mit dem du handeln kannst oder schicke deinen Kaufmann mit den HG in die nächste Stadt. Handelsgüter werden durch Handwerker produziert.

Der Vorteil, Handelsgütern mit einem Kaufmann zu verkaufen, liegt im höheren Ertrag. Der Kaufmann steigert den Ertrag prozentuell in Höhe seiner Fähigkeitsstufe. Dafür benötigt er beim Verkauf aber eine Charakteraktion.

Eisen wird durch Bergarbeiter produziert. Sie können aber nur so viel abbauen, wie da ist. Also gehe bald daran, dein Eisenvorkommen mit dem Druidenspruch **#234 Steigere Spezielle Rohstoffe** zu erhöhen. Für eine ordentliche Wirtschaft halte ich letztendlich ein Eisenvorkommen von +100 für unabdingbar.

Bevölkerung erhältst du durch die diplomatische Übernahme oder das Erobern von Ortschaften. Du kannst Bevölkerung mehrerer Rassen in deiner Stadt sammeln, aber beachte die **Rassenverträglichkeit**.

Dafür musst du zusätzliche Volksgruppen vorzeitig aktivieren (mit Hilfe von Basisbefehl T8 Erschaffe Volksgruppe), da du für den Transfer von Bevölkerung ihre ID kennen musst. Das gilt für deine Niederlassung und alle Transportstreitkräfte. Die Ausbildung zusätzlicher Bergleute und Bauern erweist sich durch dieses Sammeln meist als unnötig und Handwerker sind sehr teuer. Am Anfang musst du jede Krone mehrmals umdrehen.

Ein weiterer Punkt, den es zu beachten gilt, sind **Herden**. Vor allem fliegende Herden (so es sie noch gibt) sind extrem wertvoll und auch Tiere mit hoher Tragkapazität, die schneller sind als Karren. Herdentiere vermehren sich auch in einer Streitkraft, so lange sie noch nicht trainiert sind – abhängig von ihrer Menge. Also schicke in absehbarer Zeit jemanden los, der Tiere einfängt.

Es gibt den Kniff, geeignete Herden zu schlachten (siehe Militärbefehl #21 Vernichte Herde), um dabei Rohstoffe (z.B. Elfenbein) zu gewinnen (welche Herdentiere Rohstoffe produzieren, findet man bei den 'Mounts' im LPE). Diese Rohstoffe können dann von Handwerkern zu Kronen oder Handelsgütern umgewandelt werden. Das kann speziell im Anfangsstadium des Spiels finanziell helfen.

Frage: Welches Truppentraining ist denn im Anfangsstadium eines Spieles brauchbar? Hexenritter wären zwar toll, aber die Kosten sind doch immens!

Antwort: Kein Training zu Beginn, eventuell Ritter, wenn etwas Geld vorhanden, Ritterhexer – sobald Geld keine Rolle spielt. Deinen Truppen ohne Training kannst du auch im nachhinein noch eine Trainingsart geben, soweit sie überleben.

Soldaten, die nur scouten oder die Befestigung eroberter Ortschaften abreissen sollen, können möglichst billig (kein Training, Ausbildungsstufe 1) aufgestellt werden. Bei Kampfsoldaten würde ich aber immer ein Training empfehlen, zumindest Ritter oder ähnliches, da die deutlich höhere Kampfstärke und Moral Verluste verringert.

Das Streitkraftmanagement

Das ist ein Punkt, der im Laufe des Spieles wichtiger wird, der aber schon von Anfang weg beobachtet werden sollte. Also einige Vorschläge:

"Behalte immer mindestens eine Streitkraft deaktiviert in Reserve"

Mehr sind natürlich besser, soweit möglich.

"Achte darauf Streitkräfte, die du mit Wissen anderer Spieler benutzt hast, zu deaktivieren"

Am besten "drop" sie dann auch, wenn möglich (mit Hilfe Basisbefehl L11 Lösche Streitkraft).

Vor allem Turnierstreitkräfte kennt jeder Spieler, den das interessiert.

Das wird um so wichtiger, je mehr du z.B. in einem Krieg aktiv gegen andere Spieler spielt und für diese zum Angriffsziel wirst.

"Fange früh genug mit dem Abreißen von Mauern bei leeren Niederlassungen an"

Dazu verwendest du am besten Soldaten, die du ohnehin nicht im Kampf benutzt. Weniger als 50 Soldaten erreichen aber sehr wenig. Wenn Niederlassungen keine Befestigung mehr haben, kannst du sie in Legionen umwandeln und deaktivieren (mit Hilfe der Basisbefehle L3 Streitkraftumwandlung und L2 Deaktiviere Streitkraft).

Du verhinderst damit, dass du durch viele Ortschaften in deiner Position immer unbeweglicher wirst.

Als Alternative kannst du Ortschaften auch mit Befehl L12 abstossen. Dabei ist aber zu beachten, dass der Besitzer der Ortschaft dies zum Anlass nehmen kann, deine Position zu verlassen. Erst ab einer fanatischen Loyalität bist du davor sicher.

Auch bei Gilden kann guten Gewissens die Hälfte der Reserve-ID's sofort aus der Position entlassen werden.

Das kommt darauf an, ob man viele Gilden bauen will (dann braucht man die ID's) oder vorhandene Gilden diplomatisch/durch Gildenforderung übernehmen will (dann braucht man Platz, weil man inklusive der inaktiven Gilden nie mehr als 15 haben darf).

Das Informationsmanagement

Das wichtigste Instrument dafür ist die **LPE-Datenbank**, die bei der Zugerfassung neue Daten in die Tabellen importiert. Leider funktioniert das nicht immer richtig.

Nach meinen Erfahrungen funktioniert die Datenverwaltung des LPE gut, wenn man sich auf den Import von Originalzügen vom SSV beschränkt. Probleme schaffen meist die Datenimports von befreundeten Spielern.

Vor Spielbeginn sind "**Familiar**", "**Troop Types**" und "**Status**" die interessantesten, sie können dir bereits Hinweise auf Modultendenzen geben. Ausserdem kannst du schliessen, was noch kommen kann. Familiar können steigen und können teilweise die Sammelprüche jener Einzelsprüche, die sie am Anfang haben, bekommen.

Ein Status, der in der ersten Stufe Einfluss abzieht, wird das später meist vermehrt tun. Werte, die beim Basisstatus höher gesteigert sind, werden später oft bevorzugt ansteigen.

In "**Misc. Item**" findest du bereits die Gegenstände bis ID#600 vollständig beschrieben, in "**Armor**" und "**Weapon**" die Basisausrüstung.

Je mehr Daten du in der LPE-Datenbank hast, um so besser kannst du auch die Suchfunktionen des LPE einsetzen. Du kannst die gewünschte Ausrüstungsart auswählen und dann in der Suchmaske die benötigten Eigenschaften einstellen. So kann man z.B. heraussuchen, welche Items deinem Druiden 3 oder mehr zusätzliche Druidenstufen geben oder welche Waffe deinem Priester freie MP bringt.

Sehr wichtig ist auch "**Race**", da du hier Angaben zu den Modulmonstern findest.

Diese Daten sind als Richtwert für die erste Einschätzung über die Kampfkraft eines Monsters wertvoll. Zu beachten sind besonders die Unverwundbarkeit (liegt sie gegenüber deinem Schadenswert zu hoch, wirst du keine kräftigen Treffer landen), die Spezialattacke (vor allem anfangs, wenn deine Charaktere noch wenig Schutz dagegen haben) und allgemein die Kampfwerte. Berücksichtige aber grössere Schwankungen der tatsächlichen Monsterwerte, da auch die Monster mehr oder weniger Kampferfahrung und militärische Fähigkeiten haben können.

Im weiteren Spiel halte ich "**Title**" für sehr wichtig, hier kannst du verfolgen, wie andere Spieler im Spiel weiterkommen.

Viele Abenteuer geben einen Titel. Welche Titel Charaktere tragen, kann z.B. Hinweise auf Rasse, Beruf oder Kampfkraft geben.

Die wichtigste Tabelle ist allerdings "**Forces**", vor allem die Force-History ist interessant. Auch kannst du hier den Besitzer einer Streitkraft sehen, selbst wenn sie maskiert ist. Voraussetzung dafür ist, dass du sie mit "Spioniere Streitkraft" erfolgreich angesehen hast.

Auch "**Dream**" und "**Legend**" ist interessant, hier werden erforschte Legenden gesammelt.

Andere sind zum gelegentlichen Gebrauch hilfreich, "**Character**" beinhaltet aber oft Fehler bei den berechneten Kampfwerten. Hier kannst du allerdings die Basiswerte deiner Charaktere (für Abenteuer) überprüfen.

Importfehler vermeidest du am besten, indem du Importe anderer Spieler auf eine separate Position lädst, die du eigens konfigurierst. Jedenfalls aber achte darauf, Exports anderer Spieler in deine eigene Position nur zu importieren, in dem du die Priorität "Old Data" angibst. Wenn du das nicht tust, ist irgendwann deine Datenbank ein Haufen Schrott, dessen Reparatur einiges an Mühe erfordert.

Es läuft notfalls darauf hinaus, dass man eine Position mit einer nicht mehr funktionierenden Datenbank im LPE löscht, händisch neu aufsetzt und alle Züge neu importiert (man findet sie im Verzeichnis 'Unpack/Read' des LPE).

Ich selbst pflege gerne den Zugaustausch mit befreundeten Positionen, weil ich dann einfach mehr vom Spiel habe. Ich würde sie auch jedem für das erste Spiel empfehlen, weil man am meisten lernt, indem man die Züge erfahrener Spieler analysiert und sie dann fragt, warum sie etwas machen.

Der Empfehlung möchte ich mich ausdrücklich anschliessen!!! Sucht gerade am Anfang das Zusammenspiel, bevorzugt mit Parteikollegen, man sieht und lernt dadurch einfach mehr und findet leichter ins Spiel.

Es sollte aber jedem klar sein, dass seine Daten dann letztendlich auch bei den Feinden landen kann, da die Legendscommunity nun mal eng vernetzt ist - das hat auch seine Nachteile.

Eine wichtige Option ist die Erstellung eigener Datenbanken. Das kann einfach in Form zusammenkopierter Listen erfolgen, wie bei Abenteuern, oder mit einem Excelsheet, zum Beispiel für Gegenstandserforschung oder 151er-Berichte.

Wer Lust und Zeit hat, kann natürlich eine private Datenbank programmieren, allerdings ist er beim Austausch dann darauf angewiesen, dass der Empfänger das Programm auch hat.

Frage: Wenn ich eine Force magisch beschleunige, beschleunige ich dann auch die Bewegung per Schiff oder per Flug?

Antwort: Ja, bei der Beschleunigung wird einfach addiert, allerdings nur mehr bis zu den doppelten Bewegungspunkten.

Da muss ich widersprechen, eine Beschleunigung funktioniert unbegrenzt auch über das doppelte der Bewegungspunkte hinaus, soweit man eben Magiepunkte dafür hat. Allerdings wirkt bei mehreren Beschleunigungen nur die stärkste.

Bewegung und Begegnung

Was da alles schiefgehen kann, hat hier leider keinen Platz, also nur einige Tipps:

"Wenn du nicht kämpfen oder aufklären willst, teile keinen Charakter auf einen Kampffreiplatz (1-8) ein.", das hat eine ganze Menge Nachteile – der wesentlichste und häufigste - "tot".

Wenn du aufklären willst, reicht eine Einteilung in Kampffreiplatz 9. Du erhältst so alle Daten, z.B. den Bericht über eine Stadt, die du betreten hast, läufst aber nicht Gefahr, ungewollt in einen Kampf zu geraten.

"Wenn du kämpfen willst, nutze den **Begegnungsbefehl**, den eigenen und den des Gegners" Es kann dadurch zu (erlaubten) Mehrfachkämpfen kommen. Wenn du **Empathische Selbstheilung** verwendest, kannst du deinen Gegner auch anschlagen. Allerdings wird dein Angriffsbefehl und die Bewegung gelöscht bzw. beendet, wenn du einen Begegnungskampf verlierst. Also sieh dir die Werte des Gegners vorher an.

Die Bewegungsart "**Schleichen** ist nur in Ausnahmefällen nützlich".

Tatsächlich bedeutet eine Überraschungsrunde im Kampf eine frühere Fluchtüberprüfung bei Charakteren und vielleicht willst du das nicht.

Ausserdem vermindert Schleichen deine Sichtbarkeit zwar, was aber wenig bringt, wenn man voll beladen mit funkelnden Schätzen oder mit 1000 Mann rumläuft.

"Lass deinen Aufklärer soweit möglich **fliegen**",

er vermeidet dadurch die Begegnung mit nicht fliegenden Streitkräften, die seine Bewegung blockieren oder ihn angreifen.

Frage: Jede Rasse hat einen Reitbonus - egal ob positiv oder negativ - aber nirgendwo steht, worauf sich dieser bezieht und was er bewirkt.

Antwort: Der Reitbonus wirkt sich nur auf den Angriffswert (AW%) er ist kein Generalmodifikator. Er wird genau wie der Kampfwert des Tieres nur im Kampf addiert.

Frage: Betrete ich mit meiner Streitkraft noch ein Feld, auch wenn ich nicht mehr die notwendigen Bewegungspunkte habe, aber noch einen Rest?

Antwort: Eine viel diskutierte Frage - hier also meine Meinung: Du betrittst das Feld noch, wenn du mehr BP übrig hast als die Hälfte, die notwendig wäre. Du solltest das aber selbst austesten und überprüfen.

Man betritt eine Provinz, wenn man noch restliche 0,1 Bewegungspunkte (oder mehr) dafür übrig hat.

Der erste Kampf

Frage: Sind Ruinen Todesfallen? Ist es möglich, eine Monsterparty anzugreifen ohne von den anderen per Begegnungsbefehl gekillt zu werden?

Antwort: Monsterstreitkräfte in Ruinen haben niemals aktive Begegnungsbefehle und greifen von sich aus niemals an.

Zur Wiederholung, um die Bedeutung zu betonen:

Setze den Rückzugslevel und teile deine Kämpfer ein.

Der Angriff des Gegners schlägt auf dem Kampffreiplatz ein, der ihm gegenüber liegt UND schwächer auf den benachbarten. Wenn dort niemand steht, nimmt er die nächsten Gegner. Die einzige Möglichkeit, jemanden zu schützen, ist es ihn direkt hinter besetzte Freiplätze aufzustellen. Dort ist er sicher, bis der Freiplatz vor ihm leer ist (Einteilung z.B. auf Slot #3 und Slot #7).

Ein Charakter kann davonlaufen, sobald er 50% Wunden hat. Er versucht ausserdem zu fliehen, wenn seine Wunden den Rückzugsprozentsatz überschreiten.

Soldaten laufen weg, wenn sie ihre **Moralprüfung** nicht schaffen. Die Moral wird bestimmt Durch die Anfangsmoral (Truppenart, Training, Kommandant, Befestigung, Sprüche, Nahrungsknappheit, Sabotage) und die Verluste, die vom Freiplatz in diesem Kampf genommen wurden.

Grob kann hier die alte militärische Doktrin wiederholt werden: "Mindestens dreifache Übermacht gegen Befestigungen", allerdings sollte dieser Wert deutlich höher werden bei guten Befestigungen.

Vergiss nicht vorher aufzuklären! Die Berichte, die du im Startzug bekommst, sind unvollständig. Du kannst eine Streitkraft in die Provinz schicken, um mittels Sichtungsbericht näheres zu erfahren.

Wenn du ein Monster angreifst, achte auf Art und Höhe der Spezialattacke und die Unverwundbarkeit. Schau dafür in die Datenbank. Findest du es dort nicht, lass fürs erste die Finger davon. Mach später einmal einen Testangriff.

Zu Beginn ist der **Spezialattackenschutz** sehr niedrig und wenn du durch die Spezialattacke mehr als 50% Wunden nimmst und sofort davonläufst, hast du nichts davon.

Auch dein **Schadenswert** ist meistens niedrig und eine hohe Unverwundbarkeit kann den Verteidigungswert des Monsters in ungeahnte Höhen treiben.

Pro Stufe, die die Unverwundbarkeit des Verteidigers über dem Schadenswert des Angreifers liegt, erhöht sich der Verteidigungswert des Verteidigers um die Hälfte seines ursprünglichen Wertes.

Als Charakter ist es nicht einfach, stärker verteidigte Niederlassungen zu erobern. Hilfreich ist dafür ein **Schlachtspruch**, der Schaden macht, und eine grössere Spezialattacke. Jedes von beiden sollte am besten einen Kampffreiplatz abräumen können. Eine höhere **Unverwundbarkeit** ist für derartige Angriffe sehr nützlich.

Frage: Jetzt mal wieder etwas für mich noch verwirrendes:

Die Militärbefehle #1, #10, #11 und #12.

Mit #1 greife ich mit meiner Abenteurer-Force Lairs an?

Antwort: Mit diesem Befehl erobere ich Streitkräfte.

Das können Monsterlagerstätten sein, ebenso aber auch Dörfer bis Modulstädte.

Frage: Mit #10 kämpfe ich gegen Force xy nur um zu kämpfen?

Antwort: Offensichtlich will ich xy nur fertigmachen, z.B einen Charakter töten oder ich will einfach trainieren.

Frage: Mit #11 greife ich eine andere Abenteurer-Force xy an, wenn ich mich in einer Ruine befinde?

Antwort: Das ist richtig, damit säubere ich eine Ruine von Monstern.

Ebenso kann man damit eine Spielergruppe angreifen, die in einer Stadt steht.

Frage: Mit #12 greife ich ebenso Legionen und Abenteurergruppen an?

Antwort: Damit attackiere ich Nomadenlagerstätten, da ich die nicht "erobern" kann.

Weiters z.B. Legionen und Abenteurergruppen, die ich angreifen und berauben will.

Ein paar abschliessende Hinweise

Frage: Sind Nebencharaktere ohne Prestige sinnvollerweise auch erst ab einem Einfluss von 10+ zu diplomatisieren, oder sollte man da gleich im ersten Zug mit einem Einfluss von 4-6 anfangen?

Antwort: 4-6 Einfluss reicht vollkommen um mit der Diplomatie zu beginnen.

Hier sind Unterschiede zwischen den verschiedenen Modulen zu beachten. In den neueren Modulen ist die Diplomatie meist etwas schwieriger geworden, sodass man erst ab einem Einflusswert von ca. 10-15 sinnvoll mit Diplomatieversuchen beginnen kann.

Das wichtigste Kriterium für erfolgreiche Diplomatie ist das **Prestige**. Am schnellsten gewinnt man Prestige durch Zeichen und Gilden.

Ausserdem kann man in den meisten Modulen je 1 zusätzlichen Prestigepunkt bei der Eroberung einer bisher nicht in Spielerbesitz befindlichen Streitkraft (Ortschaft, Lagerstätte oder Ruine) erringen.

Halte deine **Waldläufer** stets in Bewegung, ihre Aufklärung kann zu ungeahnten Erfolgen führen.

Achte auf **Ernährung** von Soldaten und Bevölkerung. Die Verluste sind empfindlich.

Bedenke deinen **Zugabgabetermin**. Einen Charakter zwei Tage nach der Produktion unsichtbar zu machen, ist manchmal bereits zu spät, wenn man Ziel anderer Spieler ist. Andererseits möchte man vielleicht beobachten, was andere Spieler bei ihrem Zug tun.

Frage: Es gibt in der Alten Magie die Sprüche PowerPointScan 3x3 bzw. 5x5. Wird dann im Umkreis von 3x3 oder 5x5 Feldern nach Magiequellen gesucht? Warum wird als Target "self" angegeben?

Antwort: Das sind sehr nützliche Sprüche, sie scannen die Umgebung des Zaubernden auf 9 bzw. 25 Felder, deshalb Ziel "Selbst". Statistisch gesehen ist damit die Chance, tatsächlich eine Magiequelle zu finden, recht hoch.

Alte Magie ist eine modulbedingt unterschiedliche Erweiterung des Magiesystems um zusätzliche Sprüche. Man kann weitere Sprüche im Modul finden (z.B. von Items) und nach eigenen Regeln für Alte Magie erforschen.

Frage: Wenn ich mich in einer Party in einer Niederlassung befinde, zählt das als "in der Niederlassung", oder muss ich einen T11 machen, um ein Abenteuer zu vollenden?

Antwort: Dein Charakter befindet sich für Abenteuer in der Niederlassung. Das heisst allerdings auch, dass er eventuellen Militärbefehlen durch andere Spieler ausgesetzt ist. Fremde Streitkräfte in einer Niederlassung sollten überwacht werden, um Diebe, Spione und Assassinen in ihrer Arbeit zu stören.

Frage: Vertraute können sich verwandeln, also in einen stärkeren Vertrauten mit anderen Sprüchen ändern. Können sie auch zu Charakteren werden?

Antwort: Nein, das können sie nicht. Zur Verwandlung schau in die LPE-Datenbank unter Familiar, dort findest du die Grundstufe und alle Formen, die du schon mal hattest, inklusive Verwandlungschancen.

Frage: Kann jemand bestätigen, dass durch Beten (in einer Kirche oder ausserhalb) der Level des Priesters gestiegen ist?

Antwort: Ein Priester steigt durch Beten genauso wie jeder Charakter durch Anwendung seiner Fähigkeit. Allerdings kann auch die Kirche, in der er betet, steigen. Je höher die Priesterstufe desto besser steigt die Gildenstärke.

Die Chance, dass ein ausgeübter Beruf steigt, ist immer vorhanden, auch für Priester. Sie ist allerdings nicht sehr hoch (5-10%?). Sie steigt beträchtlich, wenn der Charakter ein Zeichen der Macht trägt (20-25%?).

Ansonsten kann ich ebenfalls nur noch sagen:

Und rein ins Vergnügen!

Make a splash!

Tipps & Tricks von Insidern

Gestern im Chat habe ich mit Freude festgestellt, dass es einige neue Spieler in Legends gibt. Und da wir auch kurz über die mittlerweile 'etwas' zu vielen Verbote diskutiert haben (andere würden das Wort 'etwas' wohl durch 'viel' ersetzen), haben sich - vor allem die neuen - dazu so geäußert, dass es besser wäre, wenn sie die Tricks und Kniffe von Legends kennen würden, als Möglichkeiten die es eigentlich geben könnte (und das Spiel bereichern) verboten sind.

Nun da möchte ich heute mal mit einer neuen Rubrik anfangen. Ich bin ja unter einigen Spielern bekannt als jemand der sich gerne mal den einen oder anderen Kampf ausrechnet, bevor er ihn austrägt. Das mit dem Bauchgefühl ist ja ganz gut, aber wenns um kritische Situationen geht sind da flux mal 2- oder 3-Hundert Soldaten weg, weil man irgendein Detail nicht bedacht hat. Wenn das zweimal passiert habe ich am Ende der Aufbauphase doppelt so viele Soldaten als der Nachbar - und was passiert ???

Boni in den Kämpfen

Diese Details sind meist die diversen (möchte fast sagen: unzähligen) Boni die es für Soldaten gibt. Um es mit den Worten der Werbung (zugegeben eines völlig anderen Themas) zu sagen: Die Geschichte der Boni ist eine Geschichte voller Irrtümer.

Was sind Boni?

Das sind die Werte bei Rassen, Stati, Waffen, Kriegstieren, Schilden, Rüstungen, Truppentrainings, die keinen eigenen Faktor darstellen, sondern alle oder spezielle andere Faktoren (wie z.B. Verteidigungswert oder Angriffswert) beeinflussen.

Einige dieser Boni sind Boni die sich auf einen bestimmten Faktor beziehen, andere wiederum wirken auf viele bis nahezu alle Faktoren.

!! Und es gibt einen gravierenden Unterschied zwischen Soldaten und Charakteren, aber dazu später mehr. !!

Spezielle Boni:

Das sind ausschliesslich Boni die den Angriffswert beeinflussen.

Das heisst sie können den AW steigern oder senken.

Dazu gehören drei spezielle, die man (fast) überall findet:

Sturmbonus (wirkt auf den AW für eine Kampfrunde)

Geschossbonus (ersetzt den AW für eine Kampfrunde) (der ist nicht auf Rüstungen und Schilden)

Fluchtbonus (ersetzt den AW für die Fluchtrunde)

Diese drei sind Endboni, d.h. sie wirken nachdem alle anderen Boni den AW verändert haben!

Beritten (wirkt auf den AW wenn der Soldat beritten ist).

Rassenspezifischer Bonus

gegen berittene (wirkt auf den AW wenn er gegen berittene kämpft)

findet man auch auf Waffen und bei Rassen. Dieser Bonus ist nicht nachzuvollziehen, da er nur im Kampf dann wirkt, wenn der Slot wirklich gegen einen berittenen Slot kämpft.

Feindbonus (wirkt auf den AW gegen spezielle Feinde)

findet man auf Waffen und bei Rassen. Bei Rassen ist es ein Bonus gegen spez. andere Rassen, Waffen können verschiedene Feindrestriktionen haben (Status, Beruf, Rasse, Religion)

Winternachtbonus (wirkt auf den AW wenn in der Provinz eine Winternacht herrscht wo man kämpft - siehe dazu Modul)

den findet man bei Rassen, Waffen und Stati

Surprise Missile Add (wirkt auf den Geschossbonus, aber NUR wenn der Feind überrascht wird - siehe dazu Regelwerk Kampf)

nur auf Truppentrainings

Waffentypbonus (wirkt auf den AW wenn der Soldat diesen Typ Waffe trägt - also Schwert, Axt, Bogen oder Misc)

gibt es nur bei Truppentrainings

Waffenbonus (wirkt auf den AW wenn der Soldat diese Waffe trägt - also Breitschwert, Armbrust oder Pike ...)

gibt es nur bei Truppentrainings

Soweit alle Boni die den Angriffswert beeinflussen. Alle diese Boni sind natürlich wichtig, weil sie direkte Auswirkung auf den Schaden haben, den man beim Feind austellt. Trotzdem, wenn man durch einen dieser Boni einen Abzug von 50% hinnehmen muss, wirkt sich das nicht unbedingt verheerend aus. So kann ich getrost einen Abzug von 50% für berittene Soldaten hinnehmen, wenn ich dafür auf einem Kriegstier sitze dass meinen Kampfwert (also die Basis für die Berechnung des AW!!) dadurch verdoppelt...

Bsp. Ich habe einen Soldat der hat 30KW (zugegeben wenig, aber wohl die Masse). Der kommt mit seinen Werten auf 120% AW - also hat er $30 + 120\% \text{ AW} = 66 \text{ AW}$! Wenn ich ihn auf ein Kriegstier mit 30KW setze verliert er aber 50% AW, weil gaaanz schlechter Reiter. Also hat er $60 + 70\% \text{ AW} = 102 \text{ AW}$!!!!! Noch dazu ist der Soldat doppelt so schwer umzubringen und erhält zudem noch die Boni des Reittiers.

Also wie gesagt, die Boni die lediglich den AW beeinflussen sollte man im Auge behalten, man kann aber getrost für ein höheres Ziel auch mal grössere Abzüge in Kauf nehmen.

Generalmodifikator

Die VIEEL heiklere Kategorie sind die **Generalmodifikatoren**, oder GM oder OM.

Dabei handelt es sich ausschliesslich um Geländemodifikatoren, die man allerdings überall findet! Sie sind in Rasse, Training, Status, Waffe, Schild, Rüstung, Kriegstier, Zauberspruch!! und auch durch die Führungskraft des Kommandanten beeinflussbar.

Der GM wirkt sich direkt auf Verteidigungswert, Angriffswert und Geschosswert aus (Fluchtwert kann ich leider nicht sagen, da diese Werte nicht nachvollziehbar sind).

Hier gilt für den Boni auf den Angriffswert das gleiche wie zuvor: die Summe aller Geländemodifikatoren ist der Bonus auf den AW. Also wenn die Summe 50% ist, bekommt man nicht 50% auf seinen AW sondern die zuvor angesprochenen 120% erhöhen sich auf 170%. Die Auswirkung ist also nicht sehr gravierend.

Der Geländemodifikator erhöht oder senkt aber vor allem den Verteidigungswert - und dass sehr wohl auf prozentueller Basis. D.h. bei 50% GM wird der Verteidigungswert um 50% erhöht. Ein negativer GM senkt schnell mal den VW um die Hälfte...

Um das zu verdeutlichen zwei Rechenbeispiele:

Ich habe folgenden Slot in Final Battle (rein fiktiv natürlich):

Orc Nomad Unterweltling Cave Crawler mit Battleaxe, Shield und Plate Armor auf Warsandlizards.

In einer Graslandprovinz hätten sie 76 CF/14 VW/200 AW.

In einer Wüstenprovinz hätten sie 76/28/270 AW.

Der AW hat sich ein wenig gebessert, der VW ist verdoppelt worden. Der Unterschied: in Grasland habe ich -10% GM und in der Wüste +75%.

Die selben Soldaten würden jedoch in einer Untergrundstadt als Verteidiger nur noch 8VW haben - aber der AW würde immer noch 175 sein.

(Generell gilt Kriegstiere sind selten zu gebrauchen wenn es gegen Befestigungsanlagen geht, bzw. selten zur Verteidigung von Befestigten Städten nutzbar. Taktische Ausnahme sind hierbei die drei hinteren Slots in der Verteidigung, aber nur wenn sie aggressive Befehle haben - dann allerdings wirken die Verteidigungsanlagen nicht!!)

Das soll verdeutlichen, dass der AW nie in dem Maße beeinflusst wird, und auch nicht so wichtig ist. DER Unterschied liegt im Verteidigungswert der Soldaten. Und wenn man den vorher ungefähr abschätzen kann, weiss man auch wie gut die Chancen sind einen Kampf zu gewinnen oder zu verlieren.

So nun zu dem grossen Unterschied zwischen Charakteren und Soldaten...

Bei Charakteren wirkt KEIN Generalmodifikator!!

Es gab ja schon den Hinweis voriges Jahr von Klaus, dass der GM bei Duellen nicht wirkt. Ich hab' jetzt einige Kampfberichte durchgesehen, und bin der Überzeugung, dass es egal ist gegen wen und wie die Char kämpfen. Abzüge aufgrund von GM haben sie praktisch nie! Ob auf Kriegstier gegen Mauern kämpfend oder sonstwas... Natürlich profitieren sie auch nicht von irgendwelchen Geländemodifikatoren.

Anmerkung: Dies betrifft natürlich nicht den GM der Duellsprüche, der wirkt natürlich. Man kann dies im Kampfbericht nicht direkt an den Werten ablesen, da der Duellspruch immer nur gegen den Gegner wirkt, auf den man haut. Man kann sich dies nur an dem Schaden hochrechnen, der angerichtet wird. Auch hier ist die Modifikation des Angriffs idR kaum messbar, die Sprüche gehen aber voll gegen den Verteidigungswert (ich habe mal den Sturmangriffswert meines Gegners nur aus der Sekundärattacke ablesen können, siehe meine Geschichte:

<http://members.aon.at/ssv-klaus/sp004-1.txt>

So das wars fürs erste, für die meisten wird wohl nix neues dabei sein, aber ist ja auch für die neuen Spieler gedacht, die damit noch keine oder sehr wenig Erfahrung haben

Anmerkungen, Erweiterungen und Kritiken oder Richtigstellungen sind natürlich gerne gesehen und willkommen.

(Artikel stammt aus der Wolkenburg und wurde geschrieben von Stryke)

Anhänge

Spielergeschichten aus der Wolkenburg:

Als Beispiel einer Spielergeschichte aus der Wolkenburg sei hier eine kurze Story von "Merkur" über eine Ruine genannt. Spielergeschichten dienen in erster Linie dem Spielflair und sind gerade zu Beginn eines neuen Modul oftmals einerseits sehr amüsant und andererseits auch mir Informationen gespickt.

Hier also die Story:

Drachenzahngeborene mochten sie sein, aber Söldner blieben Söldner, egal ob angeworben, ausgebildet und ausgerüstet, oder aus Erde beschworen.

Und deshalb lungerten die beiden hier nun herum, anstatt ihre Streife fortzusetzen. Sogar ihren Lehmgehirnen erschien diese Ruine etwas besonderes. Ursprünglich waren es Sandgehirne gewesen, aber sie hatten den Gürtel durchquert und Teile davon waren ziemlich feucht gewesen.

So nass tatsächlich, dass es über ihren Köpfen zusammen schlug. Das hatte ihr Denkvermögen zwar nicht weiters beeinträchtigt aber der Sand hatte das Wasser begierig aufgesogen, und so war ihre Tragkapazität nun einigermaßen beeinträchtigt.

Das Besondere an dieser Ruine war eine Tafel. Gebückt durch seine schwere Last hatte Lehmkopf A sich eben diesen an einem Stück Metall angeschlagen, das über dem Portal hing. Er war im Begriff gewesen Wasser zu lassen, um sich die Weiterreise zu erleichtern, und da es noch nicht die Zeit schlug zur wöchentlichen Rast, war seine Sichtweite stark eingeschränkt.

Söldner, die sie waren, hatten sie Null Bock sich die Sache von innen anzusehen. Das war die Sache von Abenteurern, Abenteurerer, Abenteurer...?, wie auch immer, es war die Sachen von anderen.

Allerdings wussten die noch nichts davon? Und vielleicht musste man auch hierbleiben und aufpassen, wenn die Sache wichtig war, und ausserdem das Wasser zu Blähungen führte, im Kopf nämlich, vor allem bei warmen Wetter, und das Wetter war hier immer warm, und schon einige der zahlreichen Herden hatten versucht an dieses Wasser zu kommen, und.., richtig, unter ihren Zungen lagen aufgequollen ihre Befehle, und auch wenn sie kaum mehr zu lesen waren, wussten sie dort stand "Aufklärung".

Also verharrten sie unschlüssig, im Liegen natürlich, und musterten das Schild über ihnen. Vielleicht stand etwas drauf?

Leider war ihr Verständnis der Schrift etwas verschwommen, Schuld daran gewissermaßen nur das Wasser und so brauchte es einen Gutteil der Woche sie zu entschlüsseln:

"E-N-G-E-L-S-N-E-S-T"

Stolz machten sich die beiden Drachenzähne wieder auf ihren Weg.

Anmerkungen des Game Designers

Die letzten Module, angefangen von Spirit of Pelarn, Realm of the Immortals, Mystic Sea und Final Battle, stammen alle mehr oder weniger aus der Feder des SSV-Graz. Ich betone, immer in Zusammenarbeit mit Spielern oder es sind Überarbeitungen älterer Module.

Im Detail:

Spirit of Pelarn – Überarbeitung von Swords of Pelarn, basiert auf einer Idee von Jens Rüsse.

Realm of the Immortals – Überarbeitung des originalen RDU-Modules aus 1990.

Mystic Sea – in intensiver Zusammenarbeit mit Kris Hecher und Dominik Reiter.

Final Battle – basiert auf einer Idee von Markus Fiedler.

Game Designer haben oft eine etwas andere Sicht der Dinge, aber es gibt wohl gewisse 'Grundregeln', die immer Gültigkeit haben werden:

- 1) Empfehlungen gewisser Vorgaben, wie z.B. den Skill Berserker für die Maratasen in Final Battle. Zum einen dienen solche Empfehlungen dem 'Gameflair' und zum anderen nimmt das Design z.B. der Abenteuer oder der Artefakte in jedem Fall darauf Rücksicht. Aber es bleibt eine Empfehlung und es ist kein Muss. D.h. man wird auch vieles im Spiel finden, was nicht der Empfehlung selbst entspricht.
- 2) Die Bedeutung der Legenden gerade in neueren Modulen, als Beispiel das aktuelle Final Battle, kann gar nicht genug hervorgehoben werden. Legenden bergen Geheimnisse aus dem Spiel, das ist zum einen sehr spannend für die zu grundliegende Modulgeschichte, zum anderen natürlich sehr nützlich, wenn man an die zu findenden Abenteuer denkt. Daraus folgt, entweder sollte man selbst irgendwie die Möglichkeit haben, Legenden zu singen oder zu träumen (Barde oder Spell #156 Traum) oder aber eine Spielergruppe organisiert gerade diesen Umstand schon im Vorfeld.
- 3) Kontakte zu anderen Spielern. Dieser Punkt wurde ja auch schon im ersten Teil des Leitfadens hervorgehoben. Ich möchte diesen Punkt noch einmal betonen!
- 4) Vergleiche der Module untereinander. Das wird gerne gemacht und ist eigentlich von Grund auf falsch. Was in dem einen Modul perfekt läuft, kann auf Grund z.B. einer Design-Idee im nächsten Modul überhaupt nicht mehr funktionieren. Das soll jetzt nicht heissen, dass jedes Modul unterschiedliche Regeln hat. Die Legendsregeln bleiben im Kern ja in allen Spielen gleich, aber im Detail gibt's immer wieder Unterschiede, die sich auch auf den eigenen 'Spielstil' auswirken können. Das beginnt z.B. schon bei den Artefakten und deren Restriktionen, das geht über die Wiederbelebungsmöglichkeiten bis hin zur Diplomatie und das dazu notwendige Prestige. Hier kann man aber gar nicht alle Punkte auflisten. Einfache Regel: Man muss seinen Spielstil einfach den Gegebenheiten anpassen und nicht umgekehrt. Meist sind es nur Details und vielleicht auch hilfreich, zu gewissen Themen einen anderen Blickwinkel zu bekommen.
- 5) Fragen, fragen, fragen. Mein Leitsatz: "Wer viel fragt, ist interessiert (und wird schlussendlich mit Legends jenen Spass finden, dem ihm das Spiel bieten kann)!" Dieser Satz bewährt sich seit Jahren und hat immer Gültigkeit. Fragen an die Spielleitung, im Forum, seine Mitspieler oder Parteikollegen, Fragen an die Mentoren. Es gibt viele Möglichkeiten und welche man bevorzugt, ist meist nicht wichtig. Wichtig ist alleine, Fragen, fragen, fragen!!!

FAQs zur Ergänzung

Hier nun eine selektierte Version aller bekannten FAQs von der Wolkenburg (FAQ = Frequently Asked Questions = häufig gestellte Fragen). Wolkenburg: www.wolkenburg.com
Schau hier nach, wenn Dir ein Problem auffällt und frage den GM, wenn es nicht gelöst wird.

Legends allgemein:

Frage: Wie komme ich als Legends-Neueinsteiger an Informationen ran?

Antwort: Grundsätzlich gibt es für Neueinsteiger drei Hauptwege, an Infos zu kommen, wobei diese nicht als unabhängige Alternativen zu sehen sind, sondern sich ergänzen:

- 1) Regelwerk + Einsteigerleitfaden sowie Modulbuch
- 2) Hilfe durch Mitspieler/Parteikollegen
- 3) Hilfe durch SSV und Mentoren

1) Regelwerk + Einsteigerleitfaden sowie Modulbuch

Das Legends-Regelwerk, der Einsteigerleitfaden sowie das jeweilige Modulbuch können gratis von der SSV-Homepage heruntergeladen werden. Man sollte sich nicht gleich von der Fülle der Informationen erschlagen lassen, aber vor Spielbeginn wissen, was es alles gibt und wo man was nachschlagen kann. Was wie wichtig ist und wie es genau funktioniert, wird man meist erst im Spiel herausfinden, aber man braucht einen grundsätzlichen Überblick, um etwas sehr wichtiges in Legends tun zu können - nämlich alles ausprobieren! Im schlechtesten Fall funktioniert etwas nicht, aber man ist eine Erfahrung reicher. Oder aber etwas klappt so oder anderes als erwartet und man macht einen Schritt vorwärts.

Auch wenn man schon Erfahrung hat, ist es sinnvoll, ab und zu im Regelwerk zu blättern. Ich tue das immer noch und finde immer wieder etwas, was ich noch nie probiert oder wieder vergessen habe und sich im Spiel als hilfreich erweist.

2) Hilfe durch Mitspieler/Parteikollegen

Als alleinspielender Neuling hat man es in Legends schwer. Rundherum bauen erfahrenere Spieler schneller auf, sie werden damit potentiell eine übermächtige Bedrohung. Die Alternative dazu lautet - nicht alleine spielen!

Viele Neueinsteiger kommen über Freunde zu Legends, sodass sie sowieso mit denen zusammen in ein Spiel einsteigen. Schaut Euch an, was diese Mitspieler oder auch weitere Parteikollegen so machen. Tauscht innerhalb einer Partei die Züge aus, um zu sehen, wie andere spielen. Fragt, wenn Euch etwas unklar ist. Sucht immer nach weiteren Möglichkeiten, die ihr mit Eurer Position nutzen könntet.

Hast du als Neueinsteiger noch keine Kontakte, dann such dir welche. Steig in eine Partei ein und nimm aktiv Kontakt zu den Parteikollegen auf. Oder such dir eine Gruppe bei der du mitspielen kannst, im Wolkenburgforum oder über die Mailingliste. Lass Dich nicht einschüchtern, weil du neu bist, das waren alle anderen auch mal.

Einige Mitspieler geizen mit Informationen oder nehmen sich nicht die Zeit, um Neulingen weiterzuhelfen. Die meisten aber werden helfen, wenn sie es können, also scheut nicht davor zurück, sie nach allem zu fragen, was ihr wissen wollt.

Relativiert aber, was man Euch sagt - nicht alles ist richtig oder aber abhängig von der Situation. Holt Euch Infos wo ihr könnt, aber testet sie selbst aus. Informationen aus zweiter Hand können durch eigene Erfahrungen nie vollständig ersetzt werden.

3) Hilfe durch SSV und Mentoren

Zusätzliche Infos kann man vom SSV und den Legends-Mentoren (Kontaktadressen findet man auf der SSV-Homepage) erhalten. Klaus vom SSV ist stets bereit, Fragen zu beantworten. Die Mentoren sind dazu da, gerade Neulingen, die vielleicht noch keine oder mit Pech eher unerfreuliche Kontakte haben, jederzeit auch umfangreicher mit Tipps und Vorschlägen zu Hilfe zu eilen.

Frage: Wann laufen Charaktere weg?

Antwort: Generell gibt es zwei Dinge, bei denen ein Charakter zur Position (=zum Hauptcharakter) an Loyalität verlieren kann (ausser diverse Aktionen von Spielern, wie Zaubersprüche, usw.):

1) Unterschiedliche Gesinnung aus der Religion (Allignment):

Charaktere verlieren hier zwar Loyalität (bis in Minusbereiche), doch sie werden nicht davonlaufen.

2) Der Rassenhass:

Hier muss man unterscheiden, ob eine Rasse direkt verhasst ist, z.B. Rasse #202 oder ob eine Rassengruppe, z.B. #202, #222 und #242, verhasst ist.

==> Im LPE ist unter "Hated Race" ersteres als positive Zahl (202) eingetragen und zweiteres als negative Zahl (-202).

- Nur wenn eine Rasse direkt verhasst ist, sinkt die Loyalität und der Charakter läuft irgendwann davon. Wann das passiert hängt stark davon ab, wie hoch die Loyalität zu Beginn war, aber es laufen auch Anfangscharaktere irgendwann mal weg.
- Bei Rassengruppenhass passiert nichts - aber das kann sich einmal ändern, aber nicht in laufenden Spielen!

Frage: Dass man mit einem verseuchten Charakter nicht in einer Stadt stehen darf, ist mir klar. Gibt es aber sonst noch Sachen, die man im Umgang mit verseuchten Charakteren wissen sollte? Kann ich ihn z.B. gefahrlos in meiner Heimatprovinz allein in eine Streitkraft stellen oder kann alles verseucht werden, was sich in der gleichen Provinz aufhält?

Antwort: Ein verseuchter Charakter kann weitere Charaktere und Bevölkerung anstecken - aber nur in der selben Force bzw. auch in einer Stadt, wenn man mit einer Party in dieser Stadt steht. Man kann aber problemlos z.B. in der Provinz der Heimatstadt eine Force als Quarantänestation aufstellen, dort alle verseuchten Charaktere reinstellen und sie dann entseuchen. Die geheilten Charaktere können raus, der Rest bleibt. Oder zieht in die nächste feindliche Stadt... :-)

Frage: Ich habe mit Dreadnaughts (Schlachtschiffen) angegriffen, die einen Geschossbonus geben. Trotzdem haben in der Geschossphase meine Soldaten nicht geschossen und dadurch keinen Schaden gemacht. Mein Gegner hingegen hat ein wenig Schaden in der Geschossphase gemacht. Kriege ich keinen Geschossbonus auf Schiffen, wenn ich selbst keine Geschosswaffen habe?

Antwort: Damit der Geschossbonus der Schiffe zum Tragen kommt, müssen die Soldaten selbst mit Geschosswaffen ausgerüstet sein.

Frage: Beim T 15 - spezielles Training: Funktioniert das auch mit den Standardtrainings, z.B. Ritter oder erst ab einer bestimmten Trainings ID?

Antwort: Nein, da ist kein Unterschied, das klappt mit allen Trainings.

Frage: Haben Wunden einen Einfluss auf die Magiepunkte-Rückgewinnung?

Antwort: Ja, und zwar wie folgt:

- Zauberkundigen-Magiepunkte-Rückgewinnung:
Wunden haben hier einen direkten Einfluss. D.h. je mehr Wunden, desto weniger Rückgewinnung.
- Priester-Magiepunkte-Rückgewinnung:
Bei Priestern sieht dies etwas anders aus, hier gibt es keinen Einfluss der Wunden.

Obiges erklärt in so manchen Fällen, warum es immer wieder zu unterschiedlichen Rückgewinnungen bei Zauberkundigen gekommen ist. Beeinflusst werden dabei alle Parameter, die für die Rückgewinnung sorgen, also Stufe, Rasse, Items, Status, Provinz, Zeichen.

Frage: Wie funktioniert die Unterstützung durch Artefakte bei der Alten Magie Forschung?

Antwort: Um Alte Magie Spells erforschen zu können, gibt es folgende Richtlinie:

- Alle Items, die Alte Magie unterstützen, tun das mit einer bestimmten Stufe. Die höchste Stufe all dieser Items in einer Magiegilde zählt.
- Weiters geben Items AM-Unterstützung. Diese wird addiert (mehrere gleiche Items zählen nur einmal).
- Wenn z.B. drei AM-Items in der Gilde liegen, eins mit AM Stufe 3 und Unterstützung 10, eins mit AM Stufe 8 und Unterstützung 5, eins mit AM Stufe 5 und Unterstützung 20, dann bringt die Gilde für AM-Forschung max. Stufe 8 bei Unterstützung 35. D.h. man kann in dieser Gilde dann AM-Spells bis maximal Stufe 8 mit einer Gildenunterstützung von 35 erforschen.

Frage: In den Regeln steht: Beim erstmaligen Erobern einer Streitkraft bekommt der 'Angriffs-Streitkraftbesitzer' +1 Prestige. Aber wer wird der neue Besitzer? Der HC oder der Kommandant der Streitkraft?

Antwort: Die eroberte Streitkraft (erobern kann man nur Location, Underground-City oder Lair) bekommt immer der Kommandant der Angriffs-Streitkraft. Dies kann auch ein Charakter eines anderen Spielers sein; dieser könnte dann schon in seinem nächsten Spielzug der neuen Streitkraft Befehle geben, z.B. Abtransport aller Items...

Frage: Wie bekommt man eine Nomadenlagerstätte?

Antwort: Folgende Vorgangsweise klappt immer:

- 1) Nomaden-Bevölkerung in eine Volksgruppe in der Force transferieren (Ziel muss Party oder Legion sein).
- 2) Soldaten mit dem Befehl T2 in diese Force transferieren - damit wandelt sich die Force zu einer Nomadenlagerstätte um.

Durch Diplomatie kann man selbstverständlich auch zu einer Nomadenlagerstätte kommen.

Frage: Wenn ich in einer Bewegung eine Niederlassung betreten will, z.B. eine Modulstadt, was sollte man dabei beachten?

Antwort: Zuerst muss man bedenken, dass nur eine Abenteurergruppe/Party eine Niederlassung betreten kann. Also eine Streitkraft, in der nur Charaktere und Items sind.

Weiters sollte man sowohl seine Charaktere in der Party als auch die Party selbst demaskieren (Befehl B1), denn sollte eine Zutrittsbedingung vorhanden sein, dann kommt man maskiert sicher nicht rein - ausser die Stadt hat tatsächlich die Zutrittsbedingung "nur maskiert kann rein" eingestellt. Wenn man dann also die eventuell vorhandene Zutrittsbedingung erfüllt, steht die Party am Ende der Bewegung in der Niederlassung.

➔ Und, dann darf man natürlich in der Bewegung nicht vergessen, auch anzugeben, dass man die Niederlassung betreten möchte.

Hinweis: Charaktere selbst können mit dem Befehl T11 'Charakterbewegung' auch Niederlassungen direkt betreten. Dazu muss der Charakter aber schon in den Basis-Befehlen (also zu Beginn der Auswertung) auf der Provinz der Niederlassung stehen und der Charakter steht dann direkt IN der Niederlassung, also nicht in einer Party in der Niederlassung. Die Zutrittsbedingung muss er aber auch im Falle eines Transfers mittels T11 erfüllen.

Frage: Kann man eine Force IN einer Niederlassung eröffnen oder eine Force mit einem Basis-Befehl in eine Niederlassung schieben?

Antwort: Eine Force lässt sich weder innerhalb einer Niederlassung öffnen noch mit einem Basisbefehl in eine Niederlassung verlegen (nur mittels Bewegungsbefehl).

Ohne schon vorhandener Force in der Niederlassung muss ein Verwalter, wenn er nach Reformen in der 1. Charakter-Phase (dafür muss er in der Niederlassung stehen!) wegziehen soll, teleportieren können.

Der LPE

Die meisten Fragen bzw. Antworten, die hier zum Thema das LPE beschrieben werden, gelten für den 'alten' LPE 1.07, viele Punkte können aber auch für den LPE 2.0 so übernommen werden, wie es hier beschrieben steht.

Frage: Was ist der Unterschied zwischen 'saven' und 'make Upload'?

Antwort: Mit 'save' oder 'save as' sichert man die gerade eingegebenen Befehle ab. Dies sollte man von Zeit zu Zeit machen, damit bei eventuellen Problemen die eingegebenen Befehle nicht verloren gehen. Immer wenn man seine Befehle nicht 'an einem Stück' eingibt, sondern unterbricht, können die bereits eingegebenen Befehle wieder eingeladen werden und man kann weiterarbeiten.

'Make upload' bereitet die Befehle schlussendlich für die Übertragung an die Spielleitung vor (Befehle werden gepackt).

WICHTIG: 'Das sogenannte 'Make-Upload-File' wird aus dem GESAVETEN-File erstellt, nicht aus dem, was man gerade am Bildschirm hat. Dies ist wichtig, wenn man z.B. eben noch einen Befehl eingefügt hat, dann muss man 'saven' und dann 'make upload' machen.

Das Upload-File selbst liegt im Verzeichnis LPE/UPLOAD und heisst z.B. R410730T.075, wobei 'R' für das Spiel (Realm of the Immortals), '41' für die Spielnummer (Spiel RI041), '0730' für das Datum (30. Juli) und '.075' für die Positions-ID# steht.

Dieses File einfach als Anhang/Attachment an die Emailadresse ssv.legendsturn@aon.at schicken.

Frage: Muss man den Editor LPE kaufen und mit jedem Zug eine Nutzungsgebühr bezahlen?

Antwort: Der LPE ist Shareware und kostet ab dem LPE 2.0 selbst nichts mehr. Pro Spielzug kommen aber jeweils EUR 0,47 in Anrechnung (Stand 08/2005). Diese kleine Gebühr soll der Weiterentwicklung des LPE dienen.

Frage: Wie bekomme ich den "Data Import" Button zur Auswahl?

Antwort: *Diese Antwort gilt nur für den LPE 1.07!*

Der LPE ist noch ein 16bit Programm und es werden keinen langen Dateinamen (oder Verzeichnisnamen) unterstützt. Nur wenn man den LPE in kein Unterverzeichnis installiert bzw. als Verzeichnis keinen Namen mit mehr als 8 Zeichen wählt, funktioniert der LPE anstandslos (das betrifft u.a. auch die Auswahl des "Data Import" Buttons). Also z.B. C:\lpe\ oder D:\lpe\.

Frage: Wie erschaffe ich eine Position 'von Hand'/manually?

Antwort: Im Hauptmenü gibt es links oben den Punkt "Position", hier findet man die Option "Configure Position Manually".

Nach dem Klick auf "New" braucht man nur die einzelnen Felder auszufüllen und mit dem anschliessenden Klick auf "OK" wird die Position im LPE angelegt. Du brauchst hierzu auch das Passwort für den Spielzug, ansonsten klappt dann der Import für die Position nicht.

Frage: Wie ändere ich meine Kontonummer?

Antwort: Gehe z.B. mit Hilfe des Windows Explorers in das LPE Verzeichnis und öffne die Datei "game1.ini".

Mit einem Doppelklick öffnest du das File. Sollte das nicht klappen, musst du es mit einem beliebigen Texteditor, z.B. Notepad (Start, Programme, Zubehör, Notepad) öffnen.

Suche nach einer Zeile die wie folgt lautet:

Account Number=xxxx (wobei xxxx eine Zahl von 1 bis 9999 ist).

Ändere die xxxx in die neue Kontonummer und speichere die Datei wieder ab. Kontrolliere, ob sie immer noch "game1.ini" und nicht etwa "game1.ini.txt" heisst (manche Texteditoren verändern den Dateinamen). Wenn der Dateiname geändert wurde, musst du ihn wieder auf "game1.ini" rückändern.

Wiederhole obige Schritte für alle "gameX.ini" Dateien.

Frage: Einige der Fenster zeigen nicht den ganzen Text. Was tun?

Antwort: Versuche die Schriftgrösse in den Windows Systemeinstellungen zu verändern.

Frage: Wie tausche ich am besten mit anderen Spielern die Daten aus ?

Antwort: Mit Spielern denen du vertraust, bevorzugt aus der eigenen Partei, tauschst du am besten den gesamten Zug aus, so wie er vom SSV kommt. Jeder kann sie dann für sich im LPE entpacken und hat damit die Auswertungen zum Ansehen sowie die Daten zum Importieren vorliegend.

Frage: Kann der LPE meine eingegebenen Befehle mitverfolgen?

Antwort: Überwiegend ja. Wenn man im LPE das Tracking (ein Menüpunkt) aktiviert, rechnet er viele Dinge mit, beispielsweise scheinen mit T6-Befehl verschobene Items beim nächsten Befehl bereits am neuen Ort auf. Einige Dinge werden aber nicht mitgerechnet, beispielsweise werden bei der Ausbildung von Herden- zu Kriegstieren die Herdentiere nicht reduziert. In wichtigen Fällen sollte man nachprüfen, ob die Angaben bei der Befehlserstellung stimmen.

Frage: Wie kann ich Abstürze während der Befehlseingabe verhindern?

Antwort: Verwende 'Kopiere und Einfügen' (copy and paste) so wenig wie möglich. Dadurch kann es (muss nicht) zu 'Verwirrungen' in der LPE Datenbank kommen, was dann zu Abstürzen führen kann.

Im LPE gibt es die Option 'Autosave', stelle sicher, dass du diese Option aktiviert hast. Damit werden bei Abstürzen grosse Verluste an gemachten Eingaben verhindert.

Die 'Save by order' Option greift nicht sicher ein, wenn der LPE abstürzt. Eine gute Idee ist es auch, von Zeit zu Zeit die gemachten Befehle zu speichern. Dies sollte man immer alle paar Minuten machen.

Frage: Nach einem Absturz bei der Befehlseingabe kann ich den Spielzug nicht mehr öffnen. Was tun?

Antwort: Das deutet auf ein 'Tracking' Problem hin. Du musst das Tracking deaktivieren, bevor du den gemachten Spielzug erneut öffnen kannst. Du gehst wie folgt vor:

- a. Öffne die Datei LPE/GameX.ini mit einem Texteditor. Das 'X' stellt die Anzahl der installierten Spiele im LPE dar. Da du mehrere dieser Files vorfinden kannst, musst du zuerst das richtige suchen. Der Name des Spieles kannst du dabei in der sechsten Zeile finden.
- b. Wenn du die richtige Datei gefunden hast, gehe in die Zeile die "Tracking=1" zeigt. Korrigiere dies auf "Tracking=0".
- c. Speichere nun diese Datei und starte das LPE neu. Jetzt solltest du wieder Zugriff auf deinen gemachten Befehle haben. Normalerweise solltest du jetzt auch wieder mit 'Tracking' arbeiten können.

In manchen Fällen kommt es aber sofort wieder zu einem Absturz. Da hilft dann nur noch die selbe Vorgangsweise wie oben (im File gameX.ini das Tracking=0 ändern). Versuche dann das Löschen der letzten Befehle (die letzten fünf sollten reichen). Jetzt sollte das 'Tracking' wieder laufen. Wenn du jetzt diese gelöschten 5 Befehle neu eingibst, sollte dies ebenfalls keine Probleme verursachen.

Die wahrscheinlichste Ursache für dieses Problem war 'Kopieren und Einfügen' von Befehlen.

Manchmal kommt es auch zu Abstürzen, wenn man von einer Befehlssektion zu einer anderen wechselt. Dies ist ebenfalls ein Tracking-Problem und sollte wie oben beschrieben behoben werden können.

Frage: Mein LPE stürzt ab, wenn ich versuche Befehle einzugeben. Was kann ich tun?

Antwort: Ergänzend zur Frage "Nach einem Absturz bei der Befehlseingabe kann ich den Spielzug nicht mehr öffnen. Was tun?" hilft es oftmals noch, den PC neu zu starten. Der LPE läuft relativ speicherintensiv und da kann es vorkommen, dass plötzlich zuwenig Arbeitsspeicher vorhanden ist. Durch den Neustart kann wieder mehr Speicher zur Verfügung stehen und der LPE läuft wieder normal.

Frage: Was sind die Hauptursachen für eine zunehmend fehlerhafte LPE Datenbank?

Antwort: *Diese Antwort gilt nur für den LPE 1.07!*

Es gibt verschiedene Gründe, warum sich die LPE Datenbank langsam 'auflösen' beginnen kann, oder warum der LPE sehr langsam wird:

- a. Datenimporte von anderen Spielern. Dies scheint die häufigste Quelle von Datenbank-Problemen zu sein. Man sollte sich von Verbündeten immer den Originalspielzug schicken lassen und diesen im LPE importieren.
- b. Händische Änderungen an der LPE Datenbank. Dies sollte man auf das notwendige Minimum reduzieren. Die "change and save" Routinen scheinen manchmal nicht richtig zu funktionieren (wenn manche Dinge nicht so erscheinen, wie du sie erwartet hast, dann hilft es oftmals, den eigenen Spielzug nochmals zu importieren; dies ist besser, als händische Eingriffe in der Datenbank vorzunehmen).
- c. Abstürze des PCs. Dies verträgt der LPE überhaupt nicht, wenn gerade Einträge in die LPE Datenbank gemacht werden.
- d. Auf der Festplatte ist zuwenig Speicherkapazität. Auf der Festplatte sollten rund 100 MB an freier Speicherkapazität vorhanden sein, damit der LPE einwandfrei funktioniert.
- e. Zuwenig Arbeitsspeicher im PC. Eine Position, in der z.B. 150 Spielzüge (eigene und Verbündete) in der Datenbank gespeichert wurden, braucht etwa 90 MB an Arbeitsspeicher. D.h., bei Computern mit weniger als 128 MB RAM muss der Rechner sehr viele Daten auslagern und er wird dadurch immer langsamer. Ein Aufrüsten des PC mittels RAM hat da schon oft Wunder gewirkt.
- f. Eine fehlerhafte oder kaputte Festplatte bringt auch LPE-Probleme. Aber das gilt allgemein für den PC.
- g. Sollte der PC von Viren verseucht sein, so kann dies natürlich auch Auswirkungen auf den LPE bzw. die LPE Datenbank haben. Es ist aber kein Virus bekannt, der speziell den LPE angreift.

Frage: Wie kann ich einen 'störrischen' LPE wieder zum Laufen bringen?

Antwort:

- a. Wenn der LPE in der Befehlseingabe trotz aktiviertem "Tracking" diese "Befehlsmitverfolgung" nicht mehr macht, schliesse den Spielzug, schliesse ihn und öffne ihn erneut. Wenn das nicht funktioniert, wiederhole es, aber schliesse vorher auch noch den LPE.
- b. Wenn du deine eigenen Charaktere oder Streitkräfte nicht dort 'siehst', wo sie sein sollten, dann importiere deinen letzten Spielzug aus dem Verzeichnis \lpe\unpack\read noch einmal. Dies kann helfen, wenn du nach dem Import deines letzten Spielzuges Daten von Verbündeten importiert hast, in deren Spielzügen sie z.B. deine schleichenden Charaktere nicht sehen konnten. Dies kann zu kleinen Datenproblem und z.B. "off the map" Meldungen führen. Der neuerliche Import deiner Daten sollte dieses Problem beheben.
- c. Wenn alles nichts nützt, dann solltest du über ein Neuaufsetzen des LPE nachdenken. Wahrscheinlich haben zu viele Imports deine Datenbank korrumpiert und anfällig für Fehler gemacht.

Frage: Wie deinstalliere ich den LPE, damit ich ihn komplett neu aufsetzen/installieren kann?

Antwort: *Diese Antwort gilt nur für den LPE 1.07!*

Der LPE ist ein Windows 3.1 Programm, das nichts in die "W95/98/Me/2000/XP Registry" einträgt, somit muss dort auch nichts gelöscht werden. Der LPE ist nur im Verzeichnis \LPE und den darin befindlichen Verzeichnissen zu finden. Einzige Ausnahme ist die Datei "MG_R001.KOD" im Windows-Verzeichnis. Diese enthält die Daten der LPE-Registrierung und sollte deshalb auch bei einer LPE-Neuinstallation nicht gelöscht (und bei einer LPE-Sicherung mitgesichert) werden!

Achte darauf, dass du vor der Deinstallation alle Spielzüge gesichert hast (in LPE\Unpack\read Ordner). Du benötigst sie, um die Daten nach der Installation wieder vollständig importieren zu können.

Du kannst nach der Sicherung das \LPE- und alle sich darin befindlichen Verzeichnisse löschen, um anschliessend den LPE neu zu installieren.

Frage: Wie kann ich im LPE die Datenbank einer einzelnen Position neu aufbauen?

Antwort: Starte den LPE.

Links oben unter "Position" findest du den Punkt "configure manually".

Wähle im nächsten Fenster "Delete".

Wähle jetzt die zu reparierende Position und bestätige mit "yes". Dies löscht die Daten der Karte und die Datenbank selbst für dieses Spiel.

Nun gehe z.B. mit dem Windows Explorer in das Verzeichnis \lpe\unpack\read. Kopiere alle Dateien für das SPIELXXX (z.B. M41 für MS041) nach \lpe\unpack.

Wenn du das gemacht hast, starte im Hauptmenü des LPE den Punkt "Unpack". Jetzt solltest du alle jene Files sehen, die du eben in das Verzeichnis \lpe\unpack kopiert hast.

Achte darauf, dass folgende Punkte angehakt sind:

- a. overwrite
- b. Archive
- c. Create initial position

Nun entpacke zuerst deinen Aufstellungsspielzug (keinen von einem Verbündeten). Dies erzeugt in deinem LPE die vorhin gelöschte Position und Karte neu.

Wähle den Punkt "create initial position" jetzt wieder ab!

Nun kannst du alle weiteren Spielzüge (auch die von Verbündeten) entpacken. Dabei kannst du mehr als einen Spielzug auf einmal auswählen, doch es ist ratsam, nicht mehr als 20 auf einmal zu nehmen.

Gehe nun zur "Import Sektion" und importiere alles mit "use dates" angehakt (ist voreingestellt). Fang mit den ältesten Dateien an. Wiederhole dies, bis du alles neu importiert hast.

Wenn du nun noch evtl. per Hand gemachten Einstellungen eingibst, z.B. in den "positional attitudes", dann ist deine Position im LPE wieder wie neu und sollte fehlerfrei sein.

Solltest du deinen Aufstellungsspielzug nicht mehr vorliegend haben, kannst du als Alternative die Position händisch neu aufsetzen und dann zumindest alle vorhandenen Spielzüge einlesen.

Frage: Was ist die beste Methode, um den LPE neu aufzusetzen?

Antwort: Wenn du kein aktuelles Archiv von deinen Positionen angelegt hast und grössere Probleme mit deinem LPE und/oder der LPE Datenbank bekommst, dann solltest du dir ein Neuaufsetzen des LPE überlegen. Vorher solltest du unbedingt eine Sicherung des gesamten LPE-Verzeichnisses durchführen. Zur Sicherheit kannst du zusätzlich eine Sicherung der einzelnen Spielzugfiles aus dem Verzeichnis Lpe\Unpack\Read anlegen (ohne diese Dateien bist du später hilflos und kannst deine LPE Datenbank nicht mehr restaurieren).

Nach dem Download des aktuellen LPE (z.B. von <http://members.aon.at/postspiel/html/download.html>) kannst du mit einem Doppelklick auf die heruntergeladene Datei den LPE neu installieren.

- a. Kopiere alle Spielzugfiles aus dem gesicherten 'alten' Lpe\Unpack\Read Verzeichnis in das 'neue' Lpe\Unpack\Read Verzeichnis.
- b. Entpacke den Aufstellungsspielzug (Setup-Turn). Kontrolliere ob "Create position for initial turns" angehakt ist.
- c. Entpacke anschliessend die weiteren Spielzüge (nicht mehr als 20 auf einmal), aber entferne vorher das Häkchen bei "Create position for initial turns".
- d. Entpacke so alle deinen gesicherten Spielzüge und importiere sie anschliessend unter "Data Import and Export" in chronologischer Reihenfolge.

Frage: Was ist das "Archiv" genau und wie funktioniert es?

Antwort: Die "Archiv-Funktion" sichert die Daten des Spieles, und zwar genau mit dem Stand, den die Datenbank zum Zeitpunkt der Archivierung aufweist (es werden auch alle Fehler der Datenbank mitarchiviert). Deshalb gibt es eine Faustregel: Archiviere nur dann, wenn du weisst, dass die Datenbank in Ordnung ist.

Die einfachste Methode der LPE Datenbank-Sicherung ist, regelmässig (z.B. monatlich) ein Archiv zu erstellen. Sollte die Datenbank kaputt gehen, was leider passieren kann, hat man es leichter, die Datenbank wieder herzustellen, und muss zusätzlich nur noch die Spielzüge nach der letzten Archivierung importieren.

Links oben unter "Position" findest du den Punkt "Archive Positon Data". Du wirst nach der Position, die archiviert werden soll, gefragt. Es wird ein ZIP-File der gewählten Position erstellt. Die Position selbst wird dabei nicht angetastet, sie bleibt wie sie ist.

Die ZIP-Datei "mmddyy.zip" (Monat/Tag/Jahr) wird im Verzeichnis Lpe\Data\Archive\GGGPPP abgelegt (wobei GGG für das Spiel und PPP für die Position steht). Z.B. könnte ein Archiv der Position 25 aus MS041 vom 6. Februar 2004 hier liegen: C:\Lpe\Data\Archive\M41025\020604.zip

Jedes zukünftige Archiv der selben Position wird das vorhergehende Archiv enthalten, wenn du das vorliegende Archiv-File nicht vorher manuell in ein anderes Verzeichnis verschiebst. Dadurch bleibt das neue Archive-File wesentlich kleiner (zu Spielbeginn etwa 100 KB, gegen Ende einer Partie bis zu 500 KB).

Frage: Wie kann ich ein angelegtes Archiv wieder importieren?

Antwort: Es gibt keinen Menüpunkt, um ein Archiv automatisch zu importieren. Man kann aber z.B. das Sharewareprogramm "WinZip" verwenden, um dies zu machen.

Öffne den Windows Explorer und führe einen Doppelklick auf die "mmdyy.zip" Archivdatei aus, welche du restaurieren möchtest. Winzip wird daraufhin alle gezippten Dateien (ca. 54) für das Entzippen bereitstellen.

Lass nun Winzip diese gezippten Dateien in das Verzeichnis Lpe\Data exportieren. Achte vorher darauf, dass 'Overwrite/Überschreiben vorhandener Dateien' angehakt ist (alle vorhandene Dateien müssen überschrieben werden können).

Nachdem du das Archiv erfolgreich importiert hast, musst du noch mit Hilfe des LPE die nach der letzten Archivierung eingelangten Spielzüge neu importieren. Diese Spielzüge findest du im Verzeichnis Lpe\Unpack\Read. Importiere jene Spielzüge, die ein späteres Datum als die Archiv-Datei aufweisen. Kopiere diese Spielzüge in das Lpe\Unpack Verzeichnis. Entpacke und importiere sie anschliessend neu.

Frage: Warum zeigt der LPE keine Anzahl/Amounts in den Besitzfreiplätzen?

Antwort: In Österreich, Deutschland und allen anderen kontinentaleuropäischen Ländern schreibt man Zehn Komma Zwei als 10,2 und nicht 10.2 - der LPE verwendet aber die Schreibweise 10.2, weshalb der LPE den Besitz, bzw. die Anzahl der Besitztümer nicht richtig darstellt.

Um dies zu ändern, kann man die Kommaschreibweise in der Windows Systemsteuerung korrigieren (Start/Einstellungen/Systemsteuerung). Im LPE selbst wird man diese Änderung sehen, wenn man den laufenden LPE beendet und dann mit der neuen Kommaschreibweise '.' neu startet.

Frage: Jeder Jahreswechsel bringt meinen LPE bzw. alte und neue Daten durcheinander. Was tun?

Antwort: Das ist derzeit nicht ganz so einfach. Man kann dieses Problem zum Teil folgendermassen beheben:

- a. Lösche betroffene Streitkräfte aus der LPE Datenbank (setze sie in der LPE Datenbank auf 'Off-Map').
- b. Wenn du oder einer deiner Verbündeten diese Streitkraft dann wieder auf der Karte 'sieht', wird sie an der richtigen Stelle und mit dem richtigen Datum wieder in die Datenbank eingetragen.

Frage: Wie kann man stehende Befehle im LPE wieder als "zu löschen" kennzeichnen?

Antwort: Du gehst wie folgt vor:

- 1) Du gehst auf 'Standing Orders'.
- 2) Du gehst in die Zeile des Stehenden Befehls, den du löschen möchtest. Stehende Befehle sind durchnummeriert, von #1 bis #40.
- 3) Jetzt wählst du deinen Hauptcharakter als Sponsor.
- 4) Dadurch wird ganz unten in den Befehlen 'Delete Standing Order' freigeschaltet - anklicken und fertig!

Frage: Die gezauberten Barrieren (Zauber #245 und #246) erscheinen nicht in der Karte. Warum?

Antwort: Barrieren werden nicht automatisch in die LPE-Datenbank übernommen, auch wenn man sie selbst gezaubert hat. Damit dies vom LPE erledigt wird, muss die Barriere von einer Streitkraft (z.B. ein Scout) gesichtet werden. Dies ist der Grund, warum manche Barrieren im LPE auftauchen und andere nicht. Sieht man eine neue Barriere im LPE nicht, muss sie per Hand in die Karte eingetragen werden.

Beispiel: Es wurde eine Barriere auf Provinz 27/28 in Richtung Westen gezaubert, um aus dieser Richtung (26/28) ein Betreten der Provinz 27/28 zu verhindern.

Wähle auf der LPE-Karte die Provinz 26/28 aus.

Links oben am Bildschirm findest du zwei grössere Felder, die das Gelände bzw. die Streitkräfte der gewählten Provinz anzeigen. Wenn du die Maus über das linke Feld bewegst, erscheint "click to view province data" und über dem rechten Feld "right click to find a force".

Klicke auf das linke Feld. Du kommst zu "Provinz Editor Window".

Dort siehst du am unteren Rand zwei Ordnerklappen. Klicke auf "Rivers, Roads, Barriers and Coasts". Das nächste Fenster ist in Viertel eingeteilt und im rechten oberen Viertel findest du die Barrieren für diese Provinz.

Dies sind die Daten für die Provinz 26/28. Um die Bewegung in die benachbarte Provinz 27/28 zu unterbinden, musst du eine Barriere in Richtung 3 (=Osten) eintragen. Ein Doppelklick mit der linken Maustaste in das Feld dieser Bewegungsrichtung verändert das "?" auf "NO". Noch ein Doppelklick und du siehst das "YES" für eine Barriere. Jetzt musst du noch auf "Save Button" oben in der Mitte klicken, damit diese Änderung in der Datenbank gespeichert wird. So kannst du jede dir bekannte Barriere eintragen, die nicht in der Karte aufscheint. Jeweils "Save Button" klicken nicht vergessen.

Auf der Karte selbst wirst du vorerst keine Information über diese Barriere sehen. Du siehst sie, sobald nach dem nächsten Zugimport die Karte automatisch neu erstellt wurde.

Wichtig: Es gibt auch die Möglichkeit, nach dem Eintrag neuer Barrieren oder sonstiger Daten in der Karte unter "Data Import und Export" auf "Build Map" zu klicken. Danach neigt der LPE aber dazu, Provinzdaten (z.B. Provinztexte) nicht mehr anzuzeigen, weshalb davon abzuraten ist.

Frage: Ist die LPE Bewegungskostenberechnung kaputt?

Antwort: Nein. Wenn sich eine Streitkraft bewegen soll, dann tut sie dies solange sie noch mindestens 0,1 Bewegungspunkte hat. Bei den früheren Papierspielzügen hat man kalkuliert, dass man die nächste Provinz erreicht, solange noch Bewegungspunkte übrig sind, auch wenn die addierten Bewegungskosten aller Provinzen dann rechnerisch höher waren als die vorhandenen Bewegungspunkte.

Der LPE berechnet die letzte Provinz immer gleich richtig mit 0,1 Bewegungspunkten. Ab einer Bewegung in eine zweite Provinz addiert er für alle ausser der letzten Provinz die vollen Bewegungskosten je nach Geländeart der Provinz + 0,1 Bewegungspunkte für die jeweils letzte Provinz. Um in diese Provinz zu kommen, müssen die vorhandenen Bewegungspunkte höher sein als die angezeigten Bewegungskosten, sonst bewegt sich die Force nicht mehr so weit.

Frage: Wie erstellt man mit dem LPE einen Begegnungsbefehl gegen eine spezielle Rasse?

Antwort: Beginne die Eingabe eines Begegnungsbefehls, wähle die Anzahl an Truppen, die attackiert werden sollen und klicke zum nächsten Fenster. Nun bekommst du folgende Optionen zur Auswahl:

"Encounter vs. Any"

"Specific force"

"Specific position"

Jedoch keine Rasse. Aber rechts neben "Specific position" siehst du kleine Pfeile, die nach rechts und links zeigen. Klicke auf den rechten Pfeil und du bekommst weitere Begegnungsoptionen, unter anderen auch jenen gegen eine spezielle Rasse.

Frage: Wie schaue ich mir im LPE Legenden und Träume an?

Antwort: Dazu musst du die LPE Datenbank öffnen, indem du links oben im LPE Kartenfenster (der Hauptbildschirm des LPE) den rechten der drei kleinen Buttons anklickst, der wie ein aufgeschlagenes Buch aussieht.

Ein Klick auf diesen Button öffnet das LPE Datenbank-Fenster. Du findest hier ein 'pull down'-Menü mit der Bezeichnung "Piece Type to View". Klicke auf den kleinen Pfeil rechts im Menü und eine Liste von Optionen öffnet sich. Hier kannst du 'Dream' oder 'Legend' auswählen. Du bekommst dann alle Legenden/Träume, die du selbst erforscht oder über anderen Positionen in deine Datenbank importiert hast.

Wähle 'Dream' oder 'Legend' und schreibe in das Feld neben ID# z.B. 1 für Legende 1. Klicke auf "View".

Du bekommst den Text der Legende #1 angezeigt, sofern du sie in deiner LPE Datenbank hast. Wenn nicht, siehst du nur ein leeres weisses Textfeld. Über diesem Feld findest du einen Vorwärts- und einen Rückwärtspfeil, mit deren Hilfe du nach den dir bekannten Legenden suchen kannst.

Frage: Was ist nur mit meinen Volksgruppen los?

Antwort: Wenn du den Streitkräften mit besagten Volksgruppen Bewegungsbefehle gibst, dann 'verliert' der LPE diese Volksgruppen aus seinem 'Tracking'. Gib diesen Volksgruppen also vorher ihre Befehle, bevor du ihre Streitkräfte bewegst. Der LPE hat auch kein 'Tracking' von neu aktivierten Streitkräften (Befehl L1 oder L5).

Auch manuelle Korrekturen im LPE können zu diesen Problemen führen. Man sollte sich hier aber keine Sorgen machen und am besten einfach die Volksgruppen-ID per Hand im Befehl eintragen. Der Befehl wird dann zwar gelb unterlegt werden, doch wenn du keinen Fehler gemacht hast, wird er normal funktionieren.

Frage: Ich versuche mit meinem Hauptcharakter auf eine Provinz zu gehen und die dortige Monsterlagerstätte nach der Bewegung anzugreifen. Der LPE gibt mir die Lagerstätte aber nicht als Ziel aus. Was ist los?

Antwort: Hier vermute ich mal, dass du das Tracking nicht aktiviert hast...

Gehe oben auf TURN und klicke dann auf das Kästchen neben TRACKING unten.

Damit werden dann deine Befehle mitverfolgt und du bekommst das Lair zur Auswahl und der Befehl wird nicht mehr gelb unterlegt.

Frage: Wie kann ich im LPE bestimmte Items suchen ? D.h. gezielt wo liegt welches Artefakt oder welches Artefakt hat bestimmte Eigenschaften ?

Antwort: Der LPE hat eine gute Suchhilfe. Voraussetzung für die Nutzung ist, dass man möglichst viele erforschte Items in der LPE-Datenbank hat, denn nur innerhalb dieser kann man suchen. Aber wie? Ich glaube, am besten erklärt man das an einem Beispiel:

Beispiel: Ich suche für meinen ultimativen Helden eine tolle Waffe, also sagen wir mal AW zumindest 300%, auch Geschossangriff, DAM mindestens 12 und natürlich mit Schild und Kriegstier verwendbar. Mindestens 3 freie MP für Zauberfähige soll das Ding auch bringen.

Wir werfen den LPE-Dataviewer an. Links in der Mitte wählen wir als erstes die Kategorie, in der man sucht, in diesem Fall also Weapon. Links unten machen wir zwei Häkchen, und zwar bei "Use Template for Search" und bei "Minimum values search" (damit suchen wir später nicht nur Waffen mit genau 300% AW, sondern mit mindestens 300% AW). Dann klicken wir "View search template".

Nun kriegen wir das Suchfenster. Da machen wir unsere Suchangaben. Links beginnend doppelklicken wir das Feld unterhalb von "Shield", wo anfangs "Unknown" steht. Mit jedem Doppelklick wechselt die Angabe, wir klicken uns bis "Allowed" Durch, weil wir ja ein Schild verwenden können wollen. Ebenso läuft es darunter mit "Useable with Mount". Rechts daneben ganz oben stellen wir (auch wieder mit Doppelklick aufrufen) den Base-AW auf 300, den Missile-AW auf 1 und DAM auf 12.

Dann klicken wir in diesem Fenster unten links auf den anderen Ordner "Restriction and Bonuses". In der Mitte finden wir "Arcane Mana add", da doppelklicken wir wieder und geben 3 ein.

Wenn nun unsere Suchanforderungen alle eingegeben sind, klicken wir oben mitte auf "Close". Nun kommt wieder das normale Startfenster vom Dataviewer. Rechts unten klicken wir die Option "List Results" an (damit kriegen wir nicht nur die erste zutreffende Waffe angezeigt sondern gleich eine Liste aller zutreffenden Waffen). Wir klicken rechts oben auf "Search". Und wenn wir Kenntnis von Waffen haben, die die obigen Restriktionen erfüllen, werden sie nun im Fenster rechts angezeigt. Wir können dort jede Waffe doppelklicken, sie uns genau ansehen und kommen mit "Back" wieder zurück zur gefundenen Auswahl.

Und so läuft das mit jeder Datensuche im LPE. Leider kann man Suchen nicht kombinieren, der Held, der Magier, Ritter und Waldläufer ist, kann also nicht z.B. auf einmal suchen, ob es Waffen gibt, die entweder einem Magier (oder Zauberfähigen), einem Ritter oder einem Waldläufer 3 freie MP bringen. Aber einzelne, sehr gezielte Suchen sind jederzeit möglich.

Frage: Wie kann man im LPE einzelne Soldaten als Scout einteilen um benachbarte Provinzen zu erkunden und vorallem wie kann ich diese einzelnen Scouts bewegen, bzw. wie erfolgt die Eingabe im LPE?

Antwort: Pro geplanten Scout eröffnet man eine bisher unbenützte Force (LPE: Basic, Befehl L1) an dem Ort, wo die Scoutsoldaten stehen. Z.B. auf der Provinz der Heimatstadt.

Nun transferiert man einen (oder auch mehrere) Soldaten aus der Heimatstadt in die neu eröffneten Forces (Basic, Befehl T2). Tipp - bis max. 4 Soldaten pro Force verhungern nicht. Nun werden diese Forces nach Wunsch auf der Karte bewegt (Movement).

Damit man bei den nachfolgenden Befehlen (T2 und Bewegung) die mit L1 eröffneten Forces im LPE sieht, muss man im LPE beim Menüpunkt Turn 'Tracking' aktiviert haben.

FAQs speziell für Neueinsteiger

Frage: Aufklärung der Karte: Aus dem, was ich bisher gelesen habe, würde ich entnehmen, man schickt Forces über die Karte, die dann mit dem automatischen Militärbefehl 30 am Ende der Bewegung verraten, was sie sehen.

Antwort: Ganz genau.

Frage: Heisst das aber auch, dass sich bewegende Streitkräfte von unterwegs nichts berichten (ausser vielleicht das Terrain)?

Antwort: Fast. Man kriegt nur Basisdaten (Terrainart + evtl. Provinztext, Fruchtbarkeit, urbares Land, Holzvorkommen, evtl. vorhandene Herden). Ausserdem Berichte von gesichteten Ortschaften, Lairs etc. Das sieht dann z.B. so aus:

```
-> Party ID#: 1743
Province Movement Report: Flight Movement.
No Conditionals.
105/21:Desert Cost: 1.3
Viel grösser als die Kosh, die East Desert, doch kein Vergleich. Nichts
kommt gegen die Kosh an Lebensfeindlichkeit an.
Fertility : 0.52 Cleared land : 29 Lumber : 0
Herd ID# 690 with 68 wild Sand Lizards!
104/22:Desert Cost: 1.3
Viel grösser als die Kosh, die East Desert, doch kein Vergleich. Nichts
kommt gegen die Kosh an Lebensfeindlichkeit an.
Fertility : 0.64 Cleared land : 19 Lumber : 0
103/23:Grassland Cost: 1.0
Fertility : 4.87 Cleared land : 514 Lumber : 22
102/24:Desert Cost: 1.3
Fertility : 0.54 Cleared land : 44 Lumber : 0
[-----]
Sighting Report :
Lair ID#: 2122 Sighted in province 102/24.
Masked

We sighted the following character in and around the lair:
=>Ganthilium ID# 3219 <Alive> Chaos Damned Greater Balrog Male {Masked}.
The monster sighted us as we approached...
```

Frage: Dann heisst es, dass der Nachteil des Befehls 17 Streife und Erforsche darin besteht, dass er alle Bewegungspunkte verbraucht. Aber kann man ihn nicht als Militärbefehl nach der Bewegung geben?

Antwort: Nein. Das ist ein stationärer Militärbefehl. Man kann die Sichtung und evtl. Verteidigung in der Provinz, in der man steht, erhöhen, dafür kann man sich aber nicht mehr bewegen. D.h., dieser Befehl kann nur in der Militärphase #1 – also vor der Bewegung – gegeben werden. Er ist also für die Geländeaufklärung ungeeignet.

Frage: Schon vom Namen der Einheit her würde ich sagen, man stellt dann wohl am besten den Soldatentyp "Scout" zum Erkunden auf, da die auch recht billig sind?

Antwort: Mir ist in der Praxis noch nie ein Unterschied in den Sichtungen verschiedener Scoutarten aufgefallen. D.h., Scouts sollten vor allem möglichst billig sein (sind auch ohne Training und mit ABS 1 möglich, Ausrüstung höchstens aus Pietätgründen *g*). Ich stelle allerdings gerne Ranger-Scouts auf (evtl. auch beritten), weil sie durch die +8 Bewegungspunkte eine grössere Reichweite haben und schneller erkunden können.

Frage: Dann schreibt ihr im Leitfaden, dass es günstig ist, nicht mehr als 4 Soldaten in einem Slot aufzustellen, da die dann ohne Nahrung auskommen. Warum sollte man zum Erkunden der Karte überhaupt mehr als einen Soldaten nehmen?

Antwort: In den letzten Jahren hatten viele Monster einen Begegnungsbefehl, mit dem sie zwei oder weniger Soldaten (auch Charaktere) angegriffen haben. D.h., einzelne Scouts wurden recht schnell gefressen, während 4-Mann-Scouts die Begegnungsbefehle der Monster meistens nicht mehr ausgelöst haben und so viel länger rumlaufen konnten. Allerdings gibt es nun in Final Battle nach meinen bisherigen Beobachtungen aus FB041 (da spiele ich bei den Maratasen) deutlich weniger Begegnungsbefehle bei den Monstern (und wenn dann mit mehr Streuung, wieviele Soldaten angegriffen werden), sodass dieser Kniff unwichtig(er) wurde.

Frage: Zu Beginn kenne ich eine 9x9 Felder grosse Karte mit Terrain und den vorhandenen Forces + ihren Besitzern. Kann ich davon ausgehen, dass die leeren Provinzen wirklich leer sind und durchziehende Einheiten nicht angegriffen werden (von später auftauchenden Spielerstreitkräften mal abgesehen) oder sehe ich nur nicht alles?

Antwort: Ganz klar - ja. :-) Du siehst auf deiner 9x9-Setupkarte alle Lairs. Nur diese haben teilweise aggressive Begegnungsbefehle, nie aber NSC-Ortschaften oder Städte. Ruinen sowieso nicht. D.h., wenn du die Lairs umgehst, solltest du in keine unerwarteten NSC-Angriffe laufen. Du siehst aber auf deiner Setupkarte keine Untersiedlungen. Deshalb solltest du trotzdem möglichst alle Provinzen ablaufen. Bei Menschen werden Untersiedlungen normalerweise selten sein, aber manche Rassen (z.B. Zwerge, Orks) haben viele davon.

Generell würde ich dir raten, am Anfang ca. 5-8 Streitkräfte aufzumachen, in die du Scoutsoldaten reinstellst und dann damit losläufst. Lass sie bei allen Ortschaften vorbeilaufen, die du kennst bzw. findest, damit du schon mal Basisinfos von diesen wie z.B. hier erhältst:

Sighting Report :
Castle Location ID#: 3924 Sighted in province 121/64.
Masked
Castle is led by Renias ID# 4744
We spotted Dark Human soldiers!
There were 54 soldiers, 44 foot, 10 with bow, and 0 were mounted.
Some of the soldiers we sighted had the supernatural status of Skeleton.
We sighted 309 Dark Human civilians!

Frage: Und zum Schluss noch eine Frage zum Waldläufer: Dass der als Kommandierender einer Streikraft bessere Erkundungsergebnisse bringt, ist klar. Andererseits könnte er in seiner Gilde Boni beim Trainieren bekommen. Was würdest Du machen? Ihn erst trainieren oder sofort losschicken?

Antwort: Zu Spielstart sind die Trainingsboni in Spielergilden noch eher gering. D.h., ich würde ihn eher gleich mal losschicken, aber ihn möglichst schnell auf Waldläufer 11 trainieren (das geht im Freien noch ganz gut), weil er dann ein grösseres Gebiet (7x7 statt vorher 5x5) erkundet. Du kannst aber auch nur mit Scouts die Aufklärung machen (anfangs hast du ja noch nicht viele Charaktere) und den Ranger als Ausbilder oder Kommandant eines Heeres, mit dem du kleine Ortschaften einsammelst, einsetzen. Bei den Kämpfen steigt auch gelegentlich der Waldläufer.

Frage: Zu Beginn sind ja alle Charaktere in Kampffreiplätze der Heimatniederlassung eingeteilt. Muss ich die per B8 erst von ihren Plätzen befreien, bevor ich sie mit T11 in eine Gilde bewege?

Antwort: Nein. Der B8 bedeutet nur, dass ein Charakter bei einem Kampf mitkämpft (bzw. bei KF#9 Oberkommandant ist), falls er anwesend ist. Der T11 funktioniert unabhängig von einer evtl. B8-Einteilung, Charaktere können auch in verschiedenen Forces gleichzeitig als Kommandant eingeteilt sein. Wechseln sie in eine neue Force, musst du sie, wenn sie kämpfen sollen, jeweils per B8-Befehl einteilen, das passiert nicht automatisch.

Allerdings würde ich dir empfehlen, Kommandanten auszuteilen, wenn du nicht tatsächlich möchtest, dass diese Charaktere kämpfen. Das hat zwei Vorteile. Im Fall eines Angriffs oder unerwarteten Begegnungskampfes gehen schwache Charaktere, die in einem Kampf ohnehin nichts bringen würden (z.B. die meisten Verwalter), nicht unnötig drauf. Und im Fall einer Spionage sehen feindliche Spieler nicht unnötig viele IDs deiner Charaktere (und können dann gegen sie gezielt mit Dieben, Assassinen, Zauber etc. vorgehen).

Frage: Der LPE verwirrt mich bei S8 Cast Spell. Laut Aufstellung hat mein Druide einen freien Manapunkt. Ich habe Spruch 253 ausgewählt, der laut Regelwerk 10 Manapunkte benötigt. Der LPE behauptet, mein Druide hätte 4 freie MP und gibt als Minimalkosten 8 MP für den Spruch an.

Antwort: Der LPE hat recht.

Dein Druide hat 4 freie MP, weil man auf Sprüche der eigenen Disziplin immer 3 freie MP hat. Ein Druide spricht einen Druidenspruch immer um 3 MP billiger, ebenso ein Magier einen Magierspruch etc. In deinem Fall sind es bei 1 freien MP auf alles dann 4 freie MP auf ZS#253.

8 MP kostet der Spruch, weil seine Spruchkosten gesenkt wurden. Es kommt gelegentlich vor, dass Sprüche etwas verändert werden, weil sie z.B. als zu billig bzw. zu teuer eingeschätzt wurden (für den Zauber #253 siehe Seite 96 im Final Battle Modul). Im Zweifelsfall stimmt die Spiel-Basisdatenbank (die war bei deinem Aufstellungszug dabei) und auf die greift der LPE zurück.

Frage: Werden bei der Spruchausführung die wirklich benötigten Punkte abgezogen oder auch mehr, falls ich zuviel angebe?

Antwort: Das kommt auf die Spruchart an. Es gibt Sprüche mit Fixkosten, z.B. ZS#253 (der kostet in FB042 fix 8 MP). Wenn du mehr MP angibst, werden nur 8 MP abgezogen (bzw. bei deinem Druiden die restlich 4, weil der Charakter 4 MP spart). Es gibt aber auch Sprüche mit Stärkekosten. D.h., der Spruch wirkt mit den Magiepunkten, die du ausgeben willst und diese werden auch alle verbraucht. Beispiel ZS#26 (Teleport), die eingesetzten MP werden voll abgezogen (bis auf freie MP), auch wenn du aufgrund einer geringeren Entfernung weniger benötigt hättest.

Frage: Oder muss man bei der Eingabe des Zauber-Befehls sowieso die notwendigen Punkte angeben ohne Abzug der freien Magiepunkte?

Antwort: Du gibst immer die benötigten MP an, bei ZS#253 also z.B. 8 MP. Abgezogen werden dann jene MP, die nicht frei waren.

NEUE FAQs:

Frage: Damit ein in einem KF eingeteilter Charakter bei einem Kampf eine Stadt verteidigt, muss er innerhalb der Stadt stehen (nicht z.B. nur ausserhalb in der selben Provinz). Er kann auch in einer Gilde dieser Stadt stehen.

Wie sieht es aus, wenn er in einer Party innerhalb der Stadt steht und in der Stadt in einem KF eingeteilt ist? Kämpft er bei einem Angriff mit oder nicht? Oder kämpft er vielleicht nur in einer eigenen Stadt mit, in einer fremden aber nicht?

Antwort: Ein Charakter in einer Party in einer Niederlassung kämpft, wenn er in der Niederlassung eingeteilt ist, immer mit.

Frage: Eine Frage zum Zauber # 58. Verzerrung (Duell):

Ich verstehe dies so: Wenn ich mit drei Charakteren einen Lair angreife und jeder Charakter spricht diesen Spruch, dann hätte der Gegner -90% AF und DF, wird reduziert auf -80%, da dies das Maximum ist. D.h. egal welchen Charakter der Gegner dann angreift, er hat die -80% Malus. D.h. die Gruppe als Ganzes ist besser geschützt.

Antwort: Stelle dir den Spell #58 (und alle ähnlich gelagerten Spells, z.B. #181 und #179) wie folgt vor:

Den Charakter umgibt eine Aura, ein Schild und jeder Gegner, der ihn attackiert, bekommt die -30% Abzüge. Da ein Gegner gleichzeitig immer nur einen Charakter attackieren kann, wirkt also immer nur ein #58er.

Im Umkehrschluss, wenn z.B. ein Monster in einem Lair den #58er sprechen würde und du attackierst dieses Lair mit 6 Charakteren, dann hätte jeder deiner Charaktere -30% Abzug - weil ja jeder einzelne deiner Charakter jeweils das einzelne Monster im Lair angreift.

Frage: In der Übersichtstabelle und in der Beschreibung des Spruches darunter sind unterschiedliche Werte für die MP-Kosten angegeben! Was gilt nun?

Z.B. Zauber #128 Beschwöre Schneesturm: in der Tabelle 1 Magiepunkt, in der Beschreibung 3 Magiepunkte.

Antwort: In der Tabelle sind die Mindest-Zauber-Kosten angegeben, die der Spruch kostet. Bei den Schlacht- bzw. Duell-Zaubern ist die 1 Magiepunkt, um den Zauber zu memorieren. Was der Schlacht- bzw. Duell-Zauber aber in einer Schlacht bzw. in einem Duell selbst kostet (also in der Anwendung), steht dann unten in der Beschreibung.

Frage: Kann ich mit dem Spruch 209 Runepower auch Gegenstände untersuchen, die ich z.B. als Waffe beim Charakter equipped habe?

Antwort: Ja.

Frage: Moat und Ditch Level sind für das Umwandeln einer Niederlassung mittels Befehl L3 in eine Legion egal. Richtig?

Antwort: Richtig! Moat und Ditch (Graben und Wassergraben) sind egal.

Frage: Was passiert, wenn ich einen Zauber #214 "Bless" mit 21 Magiepunkten zaubern will, ich jedoch nur 19 MP habe (z.B. wegen weniger Magierückgewinnung)? Schlägt der Spruch fehl oder wird er auf 90% reduziert (MAR=1 angenommen)?

Antwort: Wenn du mehr Magiepunkte im Zauberbefehl einsetzt, als der Charakter Magiepunkte zur Verfügung hat, schlägt der Zauber fehl.

Frage: Ist es möglich einen Bless (Zauber #214) mit 24 MP (MAR=1 angenommen) zu sprechen? D.h. der Bless hätte 115% (ich weiß, dass die Auswirkungen auf 100% gekürzt werden). Wie sieht es jedoch mit der Stärke nach der Produktion aus?

(1) $115 - 15 = 100$ nach der 1. Produktion?

(2) $115 = 100 - 15 = 85$ nach der 1. Produktion?

Im 1. Fall würde es nämlich Sinn machen, einen stärkeren Bless zu zaubern, weil er dann einen Monat länger maximale Stärke hätte.

Antwort: Wenn du mehr Magiepunkt für den Segen einsetzt, als der Charakter für einen 100% Segen benötigt, dann wird das Ergebnis auf 100% gekürzt. Um bei deinem Beispiel zu bleiben, nach der Produktion würde der Charakter 85% Segen haben.

Frage: Magiegewinnung: Gibt es für Zauberer eine Faustregel, wieviele Manapunkte er zurückbekommt, abhängig von der Provinz in der er steht? Gras = 1, Hügel = 2, kleine Stadt = 3, mittlere = 4, große = 5, oder irgend etwas in der Art?

Antwort: Nein, dazu gibt es keine Faustregel. Der Rückgewinnungswert einer Provinz ist rein zufällig und vom Gelände unabhängig.

Frage: Prestige Berechnung: In meinem letzten Zug hatte ich folgende Werte:

Prestige: Base(6) Enhanced(6) Effective(9)

Im jetzigen Zug sind sie:

Prestige: Base(7) Enhanced(7) Effective(9)

Ich habe eine Stadt erobert, deswegen Base Prestige 6 -> 7. Aber weswegen ist 9 gleichgeblieben?

Antwort: Das Effektive Prestige wird erst wieder mit der Produktion neu berechnet. D.h. es wird erst wieder in deinem nächsten Spielzug angepasst sein.

Frage: Ich habe jetzt schon einen Zug abgeschickt. Sehe ich das richtig, dass eine Neueinsendung den alten löschen/ungültig machen würde?

Antwort: Nicht unbedingt! Folgendes gilt:

- 1) Immer, wenn du eine Empfangsbestätigung von uns erhalten hast, dass bei uns ein Spielzug eingelangt ist, kannst du bedenkenlos die nächste Version losschicken.
- 2) Wenn du keine Bestätigung erhalten hast, dann kommt in der Regel zwar auch die zuletzt geschickte Version zur Auswertung. Warum? Weil unter Umständen die Emails unterschiedlich lange unterwegs sind. Wir haben einen Spieler aus München, dessen Emails sind immer zwischen 1 und 4 Stunden unterwegs, bis sie bei uns eingelangt sind. Warum? Keine Ahnung.
- 3) Bei wichtigen Änderungen (!), wo du dir einfach absolut sicher sein möchtest, schicke einfach die aktuellste Version direkt an mich (ssv.klaus@aon.at). Ich regle dann alles per Hand.

Frage: Wieviel Wunden hat ein toter Charakter, der zur Wiederbelebung ein Abenteuer erfolgreich absolviert?

Antwort: Wiederbelebung per Abenteuer bedeutet: Charakter ist "Alive" und hat 0% Wunden.

Frage: Gibt es eine Faustregel, bis zu etwas welcher Stufe es geschickter ist eine Fähigkeit durch Anwenden zu steigern statt durch gezieltes Steigern? Beim Betrachten der Spielzüge ist mir aufgefallen, dass der Administrator bei Public Works fast genauso gut in seiner Stufe gestiegen ist, wie bei einer Extraaktion Steigern.

Antwort: Faustregel? Nun, das ist etwas individuell. Wenn man nämlich hinzuzählt, dass der Charakter bei anwenden seines Skills eben z.B. den SEI einer Niederlassung steigert, dann ist dies wirklich nicht einfach auf Zahlen festzulegen. Natürlich muss es sich auch auszahlen, eine Aktion auszuführen. 1000 Kronen mit einem Stufe 1 Administrator in die Aktion zu stecken ist wohl wenig sinnvoll.

Ich würde jetzt mal sagen, bis Stufe 10 kann ein Charakter ruhig auch mal trainieren, Spätestens ab dann sollte er 'vernünftige' Aktionen machen und nicht nur einfach trainieren - ausser er hat wirklich nichts besseres zu tun. Ausserhalb einer Gilde wird er dann wohl höchstens bis etwa Stufe 18 trainieren können. Ab dann nur mehr in Gilde.

Nicht vergessen, Wunden reduzieren die Chancen beim Trainieren erheblich!

Frage: Und noch eine Frage für die Diplomatie! ich habe doch den d2 ausgeführt! Wie erkenne ich die Wahrscheinlichkeit mit der ich es nicht geschafft habe, den Charakter zu diplomatisieren!

Antwort: Die entscheidende Passage, wie denn nun die Chance eines D2-Befehls war, ist immer die letzte Zeile des Berichtes. In deinem Fall:

"He estimates he had one chance in seven hells of accomplishing this objective."

Das <one chance in seven hells> ist die Chance (=Umschreibung der Chance). Siehe auch Regelwerk Seite 262.

CHANCEN UND DEREN DEUTUNG

Sieben Höllen/one chance in seven hells	2% oder <
Winzig/only a prayer	3-14%
Gering/one slim chance	15-24%
Klein/poor	25-34%
Unterdurchschnittlich/below average	35-44%
Durchschnittlich/so-so	45-54%
Überdurchschnittlich/above average	55-64%
Gut/good	65-74%
Sehr gut/very good	75-84%
Jede/every advantage	85-94%
Keine Probleme/no problems	95%

Frage: Ist es möglich nur den Mainkeep/Burgfried abzureißen? Oder nur durch alles?

Antwort: Geht nur über 'alles'.

Frage: Weiterhin verschwunden ist der Titel High Manager meines HC, da steht unter Titel im LPE none und wenn ich den Titel in der Datenbank aufrufe, ist mein HC bei der Liste der Charaktere, die den Titel haben, nicht dabei. Kann das auch durch das Einlesen der anderen Spielzüge passiert sein? Der erneute Import hat in diesem Fall nicht geholfen.

Antwort: Der LPE kann nur die ersten 18 Titelträger darstellen. Ein bekanntes und leider noch nicht gelöstes Problem (Es rührt daher, dass es ursprünglich einmal pro Titel nur 18 Titelträger geben hat können. Dies wurde dann auf 100 erhöht, aber im LPE dann nicht sauber umgesetzt. Dies sollte auch in einer neueren Version des LPE dann auch behoben sein.

Frage: Wie ist die Reihenfolge an einem Produktionstag?

Antwort: Die Reihenfolge an einem Produktionstag ist wie folgt:

- 1) Ablauf der Befehle.
- 2) Erstellung der Ergebnisse = Emails an die Spieler mit den Ergebnissen.
- 3) Ablauf der Produktion.

Kein Spieler bekommt also Infos direkt über die Produktion, wenn es am Tag der Produktion ZAT hatte.

Frage: In den Anleitungen von CC46 bzw. COC finde ich keine Angabe zur minimalen Ausbildungsstufe von Soldaten, aber der LPE meldet out of range, wenn ich Stufe 0 rekrutieren will. Heißt das, daß ich mit meinem Taktiker erst Soldaten aufstellen kann, wenn ich ihn auf PC 2 trainiert habe?

Antwort: Es ist richtig, Minimalstufe eines Soldaten ist 1. Und um einen Soldat der Ausbildungsstufe 1 aufzustellen, brauchst du einen Charakter mit mindestens PC 2.

Frage: Eine Frage habe ich schon einmal! Wenn ich mit dem Befehl L1 eine meiner reservierten Force Nummern aktiviere, ist es dann richtig, dass der LPE diese danach trotzdem nicht erkennt? Und meine weiteren Befehle mit dieser Force, wie Transferie Charakter in die Force und Move Befehle dann gelb erscheinen?

Antwort: Sieht so aus, als ob du das TRACKING noch nicht aktiviert hast. Zu finden oben unter TURN und dann TRACKING anhaken (bleibt dann bestehen). Mit Tracking werden deine Befehle vom LPE mitverfolgt, d.h. deine mit L1 eröffnete Force wird dir nun auch als Ziel angeboten und die Befehle selbst dürften dann nicht mehr 'gelb' unterlegt sein.

Damit dies nachträglich jetzt auch noch nachgerechnet wird, musst du jeden deiner Befehle mit ORDER DIALOG (links unten) einmal anwählen und bestätigen (finished klicken).