

STAMINA



Jahrgang III, Nummer # 19
Juni 1990

IMPRESSUM

HERAUSGEBER: SIMULATIONSSPIEL-Verein GRAZ
 Postfach 1205, A - 8021 Graz
 Telefon: AUT/0316/91-93-27
 Bürozeiten: ca. 9.00 - 17.00

REDAKTION: Rudi

DRUCK: RANK XEROX Copy Service

DRUCKDATUM: 21. September 1990

AUFLAGE: 230, bei Bedarf Nachdruck

PREIS: Für Mitglieder des SSV GRAZ kostenlos!
 Bei der Bestellung älterer Exemplare ist ein
 Unkostenbeitrag von öS 10.- zu entrichten.

Beiträge die in der Kolonne Mitteilungen und
 Gerüchte (M & G) veröffentlicht werden, geben
 NICHT unbedingt die Meinung der Redaktion bzw.
 des SSV GRAZ wieder.

```

#####
#                                     #
# Für EPIC: The Kings Game gibt es   #
#                                     #
# das K O S T E N L O S E           #
#                                     #
# Regelheft in DIN A5 Format!         #
#                                     #
# Ihr braucht das Regelheft NUR bei uns #
#                                     #
# (SSV GRAZ) anfordern!             #
#                                     #
#####

```

STATISTIK

- AE-1 (Imperien) GM: Klaus
- AE-2 (Imperien) GM: Christian
- AE-3 (Imperien) GM: Helmut
- AE-4 (Imperien) GM: Christian
- AE-5 (Imperien) GM: Helmut
- STARS-1 (Imperien) GM: Hannes
- STARS-2 (Imperien) GM: Kurt

STARS-3 (Imperien) GM: Kurt

STARS-4 (Imperien) GM: Christian

EPIC-1 (66 aktive Spieler) GM: Klaus

EPIC-2 (93 aktive Spieler) GM: Klaus

EPIC-3 (119 aktive Spieler) GM: Klaus

EPIC-4 (134 aktive Spieler) GM: Klaus

EPIC-5 (41 Anmeldungen) GM: MAIC

```

#####
# Spielstart 24.-29.9.1990 #
#####

```

EPIC-A1 (18 aktive Spieler) GM: Klaus

EPIC-b (12 Anmeldungen)

MITTEILUNGEN und GERÜCHTE

Vor JEDES Gerücht bzw. JEDE Mitteilung muß
 unbedingt die Spielnummer (AE-1, STARS-1...) geschrieben werden.

Mitteilungen mit sehr negativem Inhalt und der
 namentlichen Nennung der betroffenen Spieler/innen
 werden NICHT veröffentlicht.

Zusätze die unter dem Titel ANMERKUNG DER TERMINAL-
 REDAKTION erscheinen, werden auch tatsächlich NUR
 von der Redaktion gemacht! Spieler können auf
 KEINEN Fall mit einem derartigen Zusatz ein M & G
 veröffentlichen.

Ideal wäre es, wenn ihr eure Mitteilungen, v.a.
 umfangreichere, schon in NLO, LO, Laser Druck
 schicken würdet, denn dann könnten diese direkt
 übernommen werden. Jedoch sollten Eure Vorlagen
 etwa dem Layout des Terminals entsprechen
 (Schmaldruck oder so ähnlich).

Da das Terminal kostenlos abgegeben wird, müssen
 hier gewisse Abstriche in Bezug auf den Umfang
 gemacht werden. M & G die keinen Hinweis bezüglich
 der Spielzuteilung (AE-1, STARS-1...) aufweisen,
 werden auf keinen Fall veröffentlicht (-) diesmal
 war es schon wieder keines).

Einsendeschluß für das Terminal # 22 ist der:

29. Oktober 1990

DURCHSCHNITTS- & HÖCHSTLISTING ANCIENT EMPIRES

Der erste Wert ist der Durchschnitt, der 2. Wert der höchste.

AE-1	R-38	AE-2	R-31	AE-3	R-23	AE-4	R-16	AE-5	R-4	
70	(571)	60	(541)	58	(363)	45	(161)	28	(35)	Klansmänner
772	(3375)	133	(442)	120	(979)	85	(264)	-	-	Barbaren Infant.
104	(583)	24	(201)	25	(323)	3	(75)	-	-	Miliz Speerträger
102	(365)	30	(150)	23	(130)	5	(70)	-	-	Miliz Schwertkpf.
13	(65)	12	(116)	6	(50)	-	-	-	-	Miliz Pikaniere
9	(58)	3	(36)	1	(19)	-	-	-	-	Elite Speerträger
22	(125)	7	(50)	4	(58)	-	-	-	-	Elite Schwertk.
		1	(9)		(15)	-	-	-	-	Elite Pikaniere
84	(515)	58	(560)	25	(143)	23	(139)	11	(18)	Klan Schützen
161	(546)	78	(271)	49	(270)	44	(130)	-	-	Barbaren Schützen
20	(101)	18	(90)	10	(46)	1	(19)	-	-	Miliz Bogenschütz.
26	(198)	21	(140)	4	(31)	-	-	-	-	Elite Bogenschütze
	(16)		(11)		(3)	-	-	-	-	Armbrustschützen
112	(319)	13	(134)	16	(115)	-	-	-	-	Langbogenschützen
18	(127)	14	(72)	9	(51)	-	-	-	-	Berittene Bogensh.
279	(1343)	55	(643)	57	(671)	24	(104)	10	(13)	Klan Kavallerie
238	(593)	53	(298)	37	(140)	28	(127)		(5)	Barbaren Kav.
61	(221)	10	(40)	14	(64)	2	(40)	-	-	Miliz Kavallerie
5	(30)	2	(26)	2	(31)	-	-	-	-	Elite Kavallerie
70	(583)	28	(238)	35	(100)	36	(92)	10	(18)	Anführer
143	(524)	33	(128)	32	(113)	-	-	-	-	Kommandant
399	(1376)	127	(412)	144	(430)	92	(371)		(4)	Belagerungspionier
187	(431)	55	(276)	70	(290)	30	(66)		(11)	Heiler
15	(98)	12	(64)	8	(46)	1	(31)	-	-	Streitwagen
67	(366)	9	(87)	15	(148)	1	(25)	-	-	Elefanten
58	(233)	24	(167)	20	(112)	1	(50)	-	-	Griechisches Feuer
29	(80)	22	(78)	16	(70)	3	(31)	-	-	Leichte Ballista
14	(67)	2	(24)	3	(55)	-	-	-	-	Schwere Ballista
16	(67)	4	(25)	4	(50)	-	-	-	-	Katapulte
3	(23)	2	(21)	1	(17)	-	-	-	-	Belagerungstürme
272	(996)	261	(1695)	211	(1669)	59	(510)		(3)	Leitern
31	(130)	16	(120)	15	(114)	7	(50)	-	-	Belagerungs Sch.
7	(30)	3	(15)	2	(27)	2	(12)	-	-	Ramböcke
520	(1611)	308	(1296)	334	(1368)	65	(276)		(5)	Karren
30	(162)	14	(108)	8	(62)	1	(35)	-	-	Wagen
39	(247)	19	(96)	8	(46)	-	-	-	-	Belagerungs Wagen
11	(52)	4	(30)	5	(64)		(5)	-	-	Straßen
162	(455)	52	(187)	39	(183)	14	(69)	-	-	Lasten Galeeren
68	(234)	30	(183)	26	(157)	13	(60)	-	-	Leichte Galeeren
18	(72)	12	(65)	5	(52)	-	-	-	-	Mittelschwere Gal.
5	(23)	2	(18)	1	(21)	-	-	-	-	Schwere Galeeren
205	(579)	86	(346)	26	(213)	35	(171)	-	-	Rudersklaven
259	(1390)	64	(311)	79	(650)	7	(55)	-	-	Miliz Ruderer
30	(152)	8	(53)	10	(52)	-	-	-	-	Elite Ruderer
26	(73)	24	(250)	13	(59)	10	(15)	10	(14)	Dörfer
6	(44)	3	(25)	4	(45)	2	(8)	1	(2)	Städte
21	(58)	6	(21)	8	(21)	2	(10)	-	-	Großstädte
90	(648)	45	(192)	39	(280)	27	(96)		(1)	Holzfestungen
38	(80)	13	(50)	16	(50)	2	(20)	-	-	Steinfestungen
286	(787)	113	(263)	131	(544)	74	(211)	15	(37)	Jäger
393	(770)	131	(282)	176	(464)	112	(268)	7	(34)	Bauern
186	(488)	78	(195)	83	(220)	41	(121)	2	(26)	Bergleute
1203	(3127)	657	(1955)	744	(1641)	454	(957)	40	(69)	Handwerker
180	(479)	74	(196)	83	(178)	40	(159)		(4)	Schmiede
291	(1214)	106	(336)	204	(435)	116	(400)	2	(10)	Gelehrte

DURCHSCHNITTS-& HÖCHSTLISTING CONQUEST OF THE STARS

Der erste Wert ist der Durchschnitt, der 2. Wert der höchste.

ST-1	R-34	ST-2	R 24	ST-3	R-12	ST-4	R-3	
202	(538)	-	130 (731)	-	58 (411)	-	10 (35)	Kommandogruppen
26	(74)	-	33 (103)	-	17 (216)	-	(14)	Medizinische Gruppen
59	(196)	-	56 (179)	-	42 (399)	-	10 (33)	Technische Gruppen
19	(59)	-	30 (121)	-	11 (116)	-	3 (16)	Wissenschaftliche Grupp
180	(375)	-	133 (452)	-	98(1065)	-	28 (50)	Gewerbliche Gruppen
2	(9)	-	1 (7)	-	3 (23)	-	2 (4)	Frachtfähren
4	(18)	-	2 (25)	-	1 (7)	-		Frachtschlepper
	(2)	-	(4)	-	(3)	-		Antroniumbehälter
2	(10)	-	(5)	-	(4)	-		Mylogenbehälter
5	(17)	-	3 (22)	-	1 (14)	-		Allzweckbehälter
	(2)	-	(5)	-	1 (5)	-	2 (4)	Aufklärer
1	(13)	-	2 (17)	-	7 (108)	-		Zerstörer
2	(16)	-	3 (41)	-	2 (19)	-		Leichte Kreuzer
1	(6)	-	1 (17)	-	(30)	-		Schwere Kreuzer
	(26)	-	(1)	-		-		Sternenkreuzer
1	(40)	-	(8)	-	(1)	-		Schlachtschiffe
42	(260)	-	37 (214)	-	24 (186)	-		Raumjäger
	(1)	-	(7)	-	(1)	-		Leichte Bomber
	(2)	-	(1)	-		-		Schwere Bomber
	(1)	-	(2)	-		-		Nachrichtenschiffe
	(1)	-	(3)	-	(3)	-		Flottentender
	(2)	-	(2)	-	(3)	-		Reparaturschiff
	(2)	-	(3)	-	(5)	-		Lazarettsschiffe
1	(12)	-	1 (13)	-	1 (15)	-		Verwundeten Fähren
3	(11)	-	1 (13)	-	(7)	-		Raumfrachter
2	(9)	-	(7)	-	(6)	-		Sternenfrachter
3	(9)	-	1 (7)	-	3 (58)	-	2 (4)	Tankschiffe
10	(30)	-	4 (22)	-	1 (18)	-		Frachtcontainer
6	(29)	-	4 (34)	-	2 (21)	-		Zusatztriebwerke
45	(214)	-	51 (398)	-	30 (127)	-		Ronslin Torpedos
2	(12)	-	2 (6)	-	1 (9)	-		Radar
	(3)	-	(3)	-	(3)	-		Sternenradar
4	(38)	-	1 (20)	-	1 (33)	-		Abschußraketen
14	(77)	-	9 (50)	-	7 (38)	-		Alton Sprengköpfe
268	(743)	-	111 (541)	-	72 (416)	-		Abwehrforts
40	(231)	-	61 (325)	-	26 (303)	-		Schwere Abwehrforts
	(3)	-	(16)	-		-		Schiff zu Boden Rakete
	(4)	-	(2)	-	(29)	-		Boden zu Schiff Rakete
5	(38)	-	9 (92)	-	6 (85)	-		Sonden
4	(33)	-	7 (110)	-	(15)	-		Kleine Plasmasprengköpf
	(1)	-	(14)	-	(5)	-		Mittelgroßer Plasmaspre
	(3)	-	(6)	-	(1)	-		Große Plasmasprengköpfe
	(2)	-	(1)	-	(1)	-		Weltraumstädte
6	(16)	-	5 (14)	-	4 (24)	-	4 (6)	Mondstationen
3	(11)	-	2 (10)	-	1 (5)	-		Raumstationen
2	(7)	-	2 (7)	-	1 (8)	-	15 (16)	Bodenstationen
	(26)	-	3 (35)	-	5 (209)	-		Weltraumforts
70	(188)	-	52 (192)	-	39 (404)	-	9 (15)	Produktionsstationen
5	(23)	-	1 (7)	-	1 (12)	-	2 (8)	Forschungsstationen
34	(85)	-	26 (77)	-	19 (137)	-	6 (13)	Antroniumfabriken
31	(84)	-	23 (81)	-	17 (227)	-	5 (13)	Syntheticfabriken
4	(16)	-	6 (19)	-	6 (117)	-	1 (5)	Electronicfabriken
34	(83)	-	29 (98)	-	22 (326)	-	4 (14)	Mylogenfabriken



Die Regelhefte für LEGENDS gibts erst ab der Messe in Essen (25.-28. Oktober). Ihr könnt, wenn Ihr wollt schon welche bei uns bestellen. Geliefert werden sie aber frühestens sofort nach der Messe.

Da das Regelheft einen Umfang von etwa 300 Seiten aufweist und zudem in einem Ringbuchordner verschickt wird, können wir nur gegen Vorkasse LEGENDS Regelheft verschicken. Die Kosten für ein Regelheft betragen ÖS 350.- oder DM 50.-.

LEGENDS, der Name sagt alles

Spielposition	Charaktere	Ausrüstung	Bevölkerung	Soldaten	Befestigung
Regent	6	wenig	viel	mittel	mittel
Söldner	4	wenig	mittel	viel	stark
Abenteurergruppe	6	mittel	keine	keine	keine
Held	2	gut	keine	keine	keine

Man erschafft Charaktere, bestimmt Rasse, Religion, Geschlecht, Attribute und Fähigkeiten. Jeder kann (oder soll) im Laufe des Spiels Charaktere und Niederlassungen dazugewinnen.

Spielregeln: 300 verschiedene Zaubersprüche, 10 magische Disziplinen, umfangreiche Wirtschaft, Rohstoffe, Pflanzen, Tiere, Soldaten müssen mit selbst hergestellten oder gekauften Waffen ausgerüstet werden, 3000 computergeleitete Charaktere, Großstädte mit Gilden und Märkten, detailliertes taktisches Kampfsystem...

Legends ist 99% computergesteuert; keine versteckten Kosten!

Ihr könnt sofort das ca. 300 seitige A4 Regelwerk im Ringbuchordner, mit farbigen A3 Spielplan bestellen (Preis ÖS 350.-/DM 50.-) oder kostenlose Informationen anfordern.

LEGENDS: A REVIEW

by David W. Dyche

"Let it be known throughout the lands that the Throne of Avalon stands vacant. We are a proud and rich city midst a land of enchantment and danger. There are strong warriors and great magicks which strive for supremacy in our realm." So reads the flyer. Ho, hum, another 'build your armies, stab your allies and claim the throne-fantasy medieval' game, right? Not hardly.

LEGENDS is the name of a game system which really has been several years in the making. First conceived and briefly run as Swords of Pelarn, LEGENDS has been slowly developing in the mind and imagination of its designer, programmer and the owner of Midnight Games, Jim Landes. Jim is a self-taught programmer and had to gain the skills to create such a powerful program as LEGENDS over time. This was in between running a growing, struggling game company, starting a family and periodically revising and improving his existing game EPIC, all with the able and unwavering assistance of his wife Lynn. Therefore, this is not one of those apocryphal "three years in development (six weeks in the programming)" games rushed to market and touted as the best thing since Starweb. The program is enormous, the routines powerful and the depth of the game amazing.

How can I be sure of all this? I have seen the future, and it works. At the urging of a friend of mine, a few of us PBMs made a pilgrimage to Medford, Oregon where reside the offices of Midnight Games. We, like many others, had heard of the upcoming game system and were getting just a little tired of the delays and rumors, so we decided to see for ourselves what it was all about. We also wanted to meet the pleasant voices on the other end of the phone and, hope against hope, throw a few of our ideas into the ring.

To make a long story short, we saw the game. Jim is running it on AT machines and it works quickly and well. The extensive demonstrations of the program's capabilities to handle input and to make easy modifications and corrections impressed us. Jim was thoroughly familiar with the program and system in a way that showed the work he put into it and the pride in his masterpiece.

All well and good you say, but the proof is in the pudding, and how does it play? All in good time.

The LEGENDS game system and the Crown of Avalon module are two separate but interrelated things. The game system is a computer program composed of powerful subroutines deliberately designed to be interchangeable and discreet. In the future Jim will be using these building blocks for LEGENDS games which have different attached game modules. Crown of Avalon is a sword and sorcery style game module which utilizes the

LEGENDS game system to manipulate the data. There will be future game modules with different types of worlds. There are no absolutely certain modules as yet developed (generating and designing a complete world takes time) but there has been talk of science-fiction, pseudohistorical and book-related themes.

The present first edition of the rules does not make as much of a distinction between the game system and the game module because the system in its present form is geared toward sword-and-sorcery play. New and different fantasy modules could be created and all the player would need is the world module book containing any special additions or differences in that world. Something very new, like a science-fiction module, would need either a modified rulebook, or perhaps later, a more generic rulebook useable for all game types.

The rules to LEGENDS/Crown of Avalon (hereafter referred to as L/COA) are composed of four laser-printed and staple-bound books totalling about 230 pages. I say "about" 230 pages because what with artwork, charts, tables and photocopyable character worksheets, some printed on the inside cover, an exact count is difficult. Suffice to say that there is a lot here.

INTRODUCTION

The first book, a bit more than twenty pages in length, is the introduction to the system. It begins with the terminology used in the game and gives explanations as to what, within the game, is meant by the terms "character," "force," "location," and many others. The Game Mechanics section deals with concepts and terms such as slots (places or boxes on characters or in forces which contain items money, characters or whatever), carrying capacity and other important game-related ideas.

The next section in the Introduction book deals with setting up a position. Step-by-step instructions help players learn about the positions options, races and cultures which he or she can choose. There are four position options for setup offered for Crown of Avalon.

The first is the Overlord position. This is the position for the number cruncher, the developer, the person who likes to plan, grow and build. A weak main character and five secondary characters are provided, along with a fortified town, 200-1000 population (depending upon the race chosen) and a few dozen soldiers. This position provides a broad range of skills among the characters, enough soldiers to defend the town against most forces at the beginning of the game, and the greatest growth and moneymaking potential.

The second is the Mercenary position. The name need not imply any attitude or bent on the part of the owner. The position starts with a strong

main character, three secondary characters, and 40% of the normal Overlord population for that racial type, as well as stronger fortifications and perhaps 20% more soldiers. This is the position for the player who wants a base with money and soldiers available, but does not want to run a large town. The better main character allows the player to start with a spellcaster about twice as good as the Overlord's best, and/or have skills, attributes and characteristics substantially improved. Since the quality of the characters is a decisive factor in the game, this makes up for the loss of basic resources.

The third option is the Adventurer party. A strong main character and five secondary characters are all the position gets (along with mounts, arms, armor and maybe a special item or two). This is the position for the player who wants a great range of options, or intends to play a character-only game. The strong main character and the broad range of skills available with all of the other characters (a character can only know three separate skills) means that the player can do a lot and can do it early—as long as it does not take money or soldiers. There are several tailored types of party which will be discussed later.

The fourth option is the Hero. This position starts with a main character of very high ability potential in whatever areas the player chooses. The hero has a faithful sidekick as well, whose loyalty is unshakeable and who complements any weaknesses in the main character. This is the position for the roleplayer, or at least for the player who wants to have a narrow focus and do that one thing well. Actually the Hero can generally do at least two things extremely well if a certain amount of overall balance is sacrificed. There are a large number of strategies for designing this type of position, some of which will be discussed later.

The next choice facing the player is that of race. Some of the traditional fantasy races are here—elves, dwarves, orcs, trolls and giants, half-elves—along with the ubiquitous humans, and a couple of less usual ones like Maratsen (large, ferocious felineoids). Not all of the races listed in the rules were available as startup races in Crown of Avalon, although given the devious mind of the designer they are probably out there somewhere as NPCs.

The races are most importantly divided into small (orcs and suchlike), medium (humans through Maratsen) and large (like Giants and Trolls). The size of the race determines to a large extent what mounts they can use and what size of armor they can carry, and correspondingly how much metal and other raw materials must be used to produce items for the races. Small races are much cheaper than large races to outfit. Soldier-

for-soldier, although they are individually not as tough. The races also have individual combat modifiers depending upon the type of terrain preferred, diplomacy modifiers for their race and other factors. Race also determines how much starting population an Overlord or Mercenary position starts with, the larger races generally getting fewer population, and also growing at an overall slower rate. The tradeoffs for choosing very powerful races are very severe, which prompted most of the players I know of to choose from among the Medium and Small group.

Next the player must choose a culture. The available cultures are Civilized, Barbarian and Nomad. There is also a Slave culture which treats some population segments as chattel, but it is not available to start with, so only the three here will be discussed.

Civilized provides the greatest overall potential in most instances. Civilized cultures have the highest potential growth rate, and conduct diplomacy the best as well. In comparison, Barbarian cultures have intrinsically tougher warriors and a lower potential growth rate. Nomad cultures also have tough soldiers and a lower growth rate, but start without any fortifications. In compensation, their starting camp, and any other force which they later create, can move with its population without disruption of its economy or food gathering ability. This means that the nomad is not tied to a town or city and, either as a raider or a wanderer, is less vulnerable to slower armies.

The introduction then takes the player through arming his or her soldiers, choosing the characters' religion, and allocating points for the characters' characteristics, attributes, and skills.

Characteristics are immutable, once 'bought' from the available points, and are composed of Strength (affecting combat and carrying capacity), Dexterity (affecting combat and performance of some physical skills), Constitution (affecting the rate of character healing and poison resistance), and Beauty (Affecting diplomacy with the opposite sex).

Attributes are able to increase through practice and, possibly, use, and so are Personal Combat (the most important determinant in attack and defense capability in character combats), Leadership (also occasionally called Tactics, which affects the combat abilities of subordinates and the training levels of soldiers trained), and Influence (the critical determinant in diplomacy with nonplayer characters (NPCs)). They must also be increased by the expenditure of points at setup.

Skills encompass a broad range of abilities, and are the most important factors in the individualization of the character. There are nine Arcane Arts (secular magic) skills, including such disciplines as Wizardry, Enchanting, Summoning and Necromancy. A character may only have one of these skills, but may use spells from all disciplines at greater cost in spellpoints. The other type of magical skill a character may possess is that of Ho-

ly Vows. This is the skill of being a priest, and characters who are priests may not have secular magical skills. However, the priests have more spells available with less skill, although they are not very flexible in their choices. They are the sole possessors of the most powerful healings, blessing and resurrections, and have other powers as well.

The rest of the skills (there are 24) allow the characters to do many special things. Rangers have enhanced exploration abilities and can gather rare plants. Administrators enhance economies and build fortifications, among other things. Rumormongers sow lies, wreck economies and post messages for free. Bards research the Legends of the game world, sing ancient songs and bestow curses and blessings upon those they meet. Within the skills lie the real meat of the game, and possession of the correct skills, in the correct quantities, at the correct time is decisive. Only three skills may be known by any one character, so multiple characters must often combine their abilities to produce effective results. The greatest general may be struck down by the assassin's poison, healed by the draughts of the Ranger or the spells of the Priest, and given great blessing by the Druid or otherworldly soldiers by the Enchanter.

The book goes on to introduce the game system, explaining such concepts as character Actions, physical status, possessions (including titles and offices), godly Marks and magical Familiars. All of these things are covered in more detail in the other sections of rules, but there is enough in the Introduction book to get a player started designing a position.

Incidentally, the price of the rulebooks and setup is \$15.00, which, given the production quality of the rulebooks, which is about that of a magazine like Paper Mayhem itself, probably is about a break-even proposition for the company. There is really no up-front money that Midnight is raking in in anticipation of player dropouts; they fully expect you to keep playing because of the high quality of the game. It might be nice, though, for Midnight to offer the Introduction booklet, once they do start advertising, for a reduced price, perhaps \$4, for those who do not want to commit to playing the game yet but want to know more than the free flyer provides. This price could be deducted from a later setup cost.

GENERAL RULES OF PLAY

The next rulebook, and the largest, is the General Rules of Play book. Its 120 pages of rules explain in detail all of the rules a player needs. It is relatively complete, although there are a couple pages of errata which will come with your setup. There are also a fair number of typos, which prompted one of our play group to remark that "they ought to spank their proofreaders." It must be explained that the original typesetting and printing was supposed to be done by an Australian group, but that fell through and Midnight used their own talent to typeset and edit, which caused more delays and was slightly rushed due to growing

player demand for the rules.

The rulebook, although it does not have an index, has a very complete table of contents, and this suffices for most reference inquiries. Believe me, you will be searching those references. This is a very broad, deep and extensive game and the most difficult thing as a player is to get a feel for how all the various factors relate to one another.

The rules begin by describing the general nature of the fantasy world. This section covers mapping, seasonal weather effects, terrain and the composition of provinces, including their cities, fertility, amount of cleared land, resources both common (like timber) and special (like mithril, the valuable metal used to make magical armors) and food production. It outlines how the common and special resources are produced, mined or gathered, and describes the most common (but not exclusive) uses for most of them. Plagues, poisons, wildlife and herd animals (which can be trained into the important war mounts for your troops), familiars, monsters and supernatural creatures.

More in-depth is the next section which covers locations, which can include cities, towns and villages, lairs, ruins, nomad camps and cloud castles among others. Fortifications and the detailed methods of building them are discussed. If you want walls of stone with a deep moat and 7 towers, that's what you build, rather than a generic "defense level 3." Gatehouses and keeps complete the picture. Ships and shipbuilding are next, with seven types of ships available.

Next the population and the different types of population segments. A population segment is a group of a like racial type with a like skill e.g. human farmers, or elven miners. Each skilled segment has different production options, choosing between producing money or some type of raw material or finished goods according to their nature. Certain types of skilled population are needed to produce specific types of materials, so a certain amount of foresight and planning is needed to run an economy efficiently. Ship units, for example, the basic building block of ships, need lumber, soft materials and by-products to produce. Cultural differences are discussed in detail, as are weapon making and armoring. Since soldiers are trained and equipped with the same order, they are normally inseparable from their arms and armor unless killed or returned to the unskilled population pool. In other words, you can't take the swords away from your soldiers (although you can from your characters) without stripping them of their armor and training as well. This is an unfortunate limitation of the game system which is necessary for programming reasons. The difficulty of keeping track of individual items in the possession of individual soldiers would not be worth the effort, so a soldier becomes an intrinsic item in the data bank, and soldiers' training and morale is kept track of in groups.

Economics is covered next, with such topics as food rationing, the Support and Efficiency Index

(the main number showing how well your economy is doing), population growth and money.

The next major section is about Guilds. Guilds are a very substantial part of the game, as the term "guild" encompasses Inns, Magic Guilds of all disciplines, Churches, and a guild for each skill type (Knighthood Orders or Bard Colleges, for example). Guilds are able to produce money, teach skills and spells, and have many other beneficial effects which range from quicker healing (in Inns) to quicker Holy Mana recovery (in Churches) to producing poisons and potions (in Alchemists Guilds). Guilds can be created inside any location, and need not be owned by the owner of that location. Thus, a character who does not wish to run a traditional economy can still create, over time, a network of guilds, some of which will compete with other guilds, and which provide a source of money and information. Guilds have bulletin boards as well; players and the guild owner may put messages in the guilds of any type to advertise, warn or intimidate. Entry in particular guilds may be limited by racial, cultural or skill type, and guilds can be defended by soldiers, and can take part in the defense of the location it is in. Guilds may also harm or help the economy of the location they are in, and may be taxed as well. It is much more beneficial to conduct research or practice in a guild of the correct type. There are many other benefits of guilds too numerous to name.

Marketplaces are an important part of the L/COA economy. Marketplaces are the "holding

tanks" for items to be bought and sold, and are the main method to conduct player-to-player transactions in relative security. Marketplaces may be set by their owners to buy, at not above a certain price, any type of discreet item in the L/COA world, and, after the item is bought, it may be transferred or sold by the owner to a character or force to be used elsewhere. Marketplaces have a reserve of cash and will automatically buy and sell tradegoods (a generic type of consumer good which increases in value as it travels farther from its point of origin) within set limits, always generating a commission for the marketplace. Buying and selling tradegoods is a major way to generate cash, requiring only investment capital and a safe trade route. The farther the tradegoods travel from their point of origin (which the computer keeps track of) the more they are worth. Upon being sold to a marketplace the increased price is paid by the marketplace and the tradegoods can then be resold by the marketplace or converted into cash by selling to the location's population. Prices of tradegoods increase according to a squaring formula, so that moving a tradegood twice as far will increase its value by more than twice as much. Very long trade routes, probably by sea for speed and cargo capacity, will be established as the game goes on, generating huge profits for those willing to risk piracy.

The next section tells about the effects of politics, diplomacy and religion on the game mechanics. It introduces the concept of Factions, which are political groupings which obtain a group "win,"

with the leader of that faction getting an individual "win." L/COA, although a long-term game, is not strictly open-ended. Victory conditions are complex, and some of them must be discovered during play. Most will apparently involve control of certain character, items and completion of certain tasks, and attaining them will be a team effort. Once a player declares himself a member of a faction, though, he or she is bound forever (in that game, anyway) to that faction, reducing the possibility of backstabs by teammates.

After that movement and carrying capacity are addressed, including all of the modes and methods of movement and the effects of sighting (the likelihood of being detected) according to a force's composition and travel arrangements. The uses of the various slots in forces, character parties and legions, locations and marketplaces are also addressed. The next section, and the most massive in the General Rules, is the section of Arcane Arts, or magic. This section starts off with the general methods of employment of secular magic. Each spell has a spell point cost, which determines how much of a skilled user's 'mana' reserve is used in the casting of the spell. Some spells are automatically triggered by preset conditions, mainly battles and duels. Some are initiated on the player's turn by explicit order. Some are immediate in effect, and some last a long time or are permanent. Some are variable in effect and cost, some are fixed. There are many factors affecting the use and abuse of magic which keep it all interesting.

: : : : :

Diesmal keine M & Gs!

: : : : :

: : : : :

Seid begrüßt mächtiger Herrscher! Ich biete euch
100.000 GP für eure Harlena Giobetroters!

Ein Freund

: : : : :

M & G - AE - 3

An die werten Herrscher und freien Händler der bekannten Welt!

Das Volk Titan's (37) hat sich entschlossen zur Unterstützung des freien Handels ein Kontor zu eröffnen. Dieser Schauplatz (Chronos Titan; 541) befindet sich verkehrsgünstig an der Nordostküste von Titan (etwa 200 Meilen nordöstlich von Antan; siehe Karte). Dieses Kontor steht Handelsschiffen aller Nationen und unabhängigen Händlern offen. Kriegsschiffe nicht verbündeter Nationen haben außerhalb der, für die gesamte Küste Titan's gültigen, 12-Meilen Zone zu warten. Innerhalb der Zone obliegt der Schutz der Handelsschiffe der Kriegsflotte Titan's. Piraten und Freibeuter, auch solche befreundeter Nationen, die versuchen Händler anzugreifen werden sich mit unserer Marine auseinandersetzen haben. Staaten die innerhalb der Zone Freibeuterei betreiben droht außerdem ein Handelsverbot in Chronos und ein Krieg mit Titan. Ein- und Ausfuhr von Kriegsgerät und Drogen ist untersagt und kann mit Beschlagnahmung, abgesehen von der rechtlichen Verfolgung der Verantwortlichen, geahndet werden.

Ich möchte noch darauf hinweisen, daß innerhalb Titan's jede Form von Sklaverei abgeschafft ist. Insofern ist in Chronos jegliche Form von Sklavenhandel verboten. Händler die Ruder- oder andere Sklaven mit sich führen, haben selbst darauf zu achten, daß diese das Schiff nicht verlassen. Das Einfangen ausserhalb des Schiffes ist strafbar und kann zur Beschlagnahmung von Schiff und Ladung führen. Jegliche Regreßforderungen für entlaufene Sklaven werden abgelehnt.



Alle Käufe und Verkäufe werden auf der Basis von Gewerbepunkten (GP) getätigt. Andere Punkte müssen zunächst verkauft werden. Die erhaltenen GP können dann sofort zum Kauf anderer Waren benutzt werden. Die jeweils gültigen GP-Kurse für An- und Verkauf können den allgemeinen Zugnachrichten entnommen werden. Mitglieder des Unionsrats erhalten einen Discount von 5%.

Chronos
Erster Titan

An Kampo

Wir bedauern zutiefst die Vernichtung von vielen tapferen Klanseinheiten aus Eurer Armee.

Wie kann man auch nur 200 Klansmänner

100 Schützen

50 Kavallerie

OHNE Nahrung in die Schlacht schicken???

gez. SIR Francis Drake von Ensu

Ich kenne ein bestimmtes Verhaltensmuster, das die Menschheit zwar mit Worten bestreitet, in ihren Handlungen jedoch offensichtlich wird. Die Menschen behaupten, sie suchten Sicherheit und Ruhe, jenen Umstand, den sie FRIEDEN nennen. Aber selbst wenn sie sprechen, legen sie die Saat des Aufruhrs und der Gewalt. Wenn sie ihre ruhige Sicherheit gefunden haben, wird sie ihnen zu eng. Wie langweilig sie ihnen dann erscheint.

DER SHAKAL

M & G - A E - 4

Jeder liebt den Verrat, aber keiner den Verräter.

Ein Merksatz für die Freunde Conans

An Siggi v. Duba

Melde Dich mal wieder! LS

An ALLE, besonders an DEN AUSSENSTEHENDEN!

Es stimmt nicht, daß ETON zum Zeitpunkt des Angriffes Herrscherlos war. ETON wurde nur eine Runde vom SL verwaltet, und schon eine Runde VOR dem Angriff BODAN's wurde ein neuer Herrscher gekrönt! Deshalb ist auch der Angriff von RODETAN gerechtfertigt, da ein ICEDO-Mitglied angegriffen wurde.

DEVENSIVBUNDNIS? Warum nicht? Wir greifen eben nicht im Namen der ICEDO friedliche Staaten an. Bei BODAN war das anders, da ETON grundlos angegriffen wurde. Es sind im Falle BODAN jedoch schon die ersten Verhandlungen im Anlaufen, BODAN darf sich jedoch noch nicht in Sicherheit wiegen!

gez.: der Sicherheitsrat von ETON

An Rhodes

Ich bringe dir die Punkte für die 8 Lastengaleeren und 100 NP sobald ich keine Angreifer jede Runde aus meines Land schmeißen muß.

Mit freundlichen Grüßen Tarlorn von Bodan

An Cana

Es tut mir Leid, daß dein Galeeren nicht deine Truppen mitnehmen konnten, als sie aus Bodan fliehen mußten, weil ich mir meinen Ort zurückgeholt habe. Ich habe gedacht du hättest mitbekommen, daß Bodan Frieden mit der ICEDO wollte und deswegen ziehst du deine Truppen in der nächsten Runde zurück. Da wir beide starke Verluste hatten, glaube ich, sind wir uns nichts schuldig.

Hochachtungsvoll Tarlorn von Bodan

An alle die sich für die Beilegung des Streites der ICEDO mit Bodan eingesetzt haben

Ein Dankeschön an Ardic, Rosel, Gython, Rhodes die bei der Vermittlung geholfen haben.

Mit freundlichen Grüßen Tarlorn von Bodan

An die ICEDO

Noch ein Angriff und ihr seid des Todes!

Der Nordpakt

An Blacky

HA HA HA, deine Witze werden immer schlechter!

Keinen Gruß, Lady Suppenhuhn

Olympiade

Idee und Gestaltung: Rosel
Preisverteilung : Christian - GM
Auswertung : Rosel

Sedi mir gegrüßt edle Herscher !

Ich begrüße euch hiermit herzlichst bei der 1. AE4 Barbarenolympiade.
Die Olympiade soll ein Fest des Sportes und des Wettkampfs sein. Auf die Gewinner jeder Disziplin warten Ruhm und unermeßliche Reichtümer !

Die Bedingungen für die Olympiade sind wie folgt:

- Jedes Reich darf teilnehmen.
- Jedes Reich muß eine Gebühr von 150 GP, 75 NP und 20 MP entrichten. Diese Gebühr geht an Rosel und ist als Entschädigung gedacht, da Rosel die Olympiade auswerten muß und nicht teilnehmen darf und für die Wettkampferäte und Aufbauten, die ja auch einiges kosten.
- Jedes Reich erhält 100 Charakterpunkte für seinen Sportler. Diese Punkte kann das Imperium auf die folgenden Fähigkeiten verteilen (mind. 10 Punkte pro Fähigkeit, maximal 30):
 - Stärke (ST)
 - Ausdauer (AD)
 - Geschick (GE)
 - Reaktion (RE)
 - Geschwindigkeit (GS)
 - Glück (GL)

Desweiteren erhält jedes teilnehmendes Reich einen Joker. Dieser Joker kann auf eine bestimmte Disziplin gesetzt werden und erhöht die Siegeschancen für die betreffende Disziplin. Den Joker kann alles darstellen - vom Dopingmittel bis zur Geheimwaffe ist alles möglich.

Die Disziplinen entsprechen dem aktuellen Barbarentum und manche Disziplinen enthalten tödliche Fallen ! Die Wettkämpfe der 1. Olympiade finden in folgenden Sportarten statt:

Schwimmen (200 M)	Wetttrinken	Sklavenweitwurf
Monsterkampf	Schwertkampf	Fanatikerjagd
Todeslabyrinth	Wettfoltern	Hindernislauf (500 m)
Zweikampf zu Pferde	Bogenschießen	Klippenspringen
Gewichtheben	Speerlaufen (100 m)	Bergsteigen

Für jede Disziplin gibt es einen 1. 2. und 3. Preis. Für Sportler, die bedauerlicherweise ums Leben kamen gibt es einen Trostpreis.

Egal wer gerade mit wem im Krieg ist - müßt euch im Wettkampf. Möge der beste (oder der gerissenste) gewinnen ! Ich wünsche allen Teilnehmern viel Glück und eine gute Ausdauer. Besonderen dank an Ezak für seine Vorschläge und Ideen und an Christian ohne den die Olympiade nicht möglich gewesen wäre.

Wenn ihr Teilnehmen wollt, müßt ihr lediglich den unteren Zettel abschneiden und an Rosel schicken. Alle sind herzlich eingeladen ! Bei der Auswertung bin ich neutral - keiner wird bevorzugt bzw. benachteiligt.

Rosel: Mirko Weber, Wetterweg 7, D-2190 Cuxhaven, Tel: 04722/2237

Einsendeschluß für die Olympiade ist der 25.9.90.

Anmeldeformular für die 1. AE4 Olympiade:

Zu verteilende Punkte 100. (mind. 10 - max 30):

- Stärke	Punkte	Imperium Nr. :
- Ausdauer	Punkte	
- Geschick	Punkte	Imperium Name:
- Reaktion	Punkte	
- Geschw.	Punkte	Teilnahmegebühr ist abzuziehen von Schauplatz
- Glück	Punkte	Nr. (für GP) Nr. (für NP)
		Nr. (für MP)

CHICKEN NEWS #1

Das unabhängige Magazin für unabhängige
Herausgegeben und gedruckt von der Rauschmaismafia Yealin

Yealin wirklich am Ende?

In den Chaos News 2 (Terminal-Version) wurde berichtet, daß Yealins Ende unausweichlich gekommen sei. Neueste Nachrichten von den Kämpfen um Yelain deuten aber eher darauf hin, daß Yealin sich noch sehr tapfer hält. Horsel griff mit ca. 250 Mann und allerlei Gerät Mir Yealin an, wurde aber zurückgeschlagen und erlitt hohe Verluste, während man in Mir nur einige Pioniere verlor. Zuvor konnten bereits Angriffe auf die Hauptstadt Yealins (Henwea) erfolgreich abgewehrt werden.

Allerdings sind die Overlords nicht untätig, so konnten z.B. Spione aus Horsel gefangen-genommen und verhört werden. Alles deutet darauf hin, daß die Overlords für diese Runde einen Großangriff planen, doch Yealin ist gewarnt und wird sicherlich verstärkte Verteidigungs-maßnahmen ergreifen, ob es sich aber wirklich für längere Zeit halten werden wird, ist fraglich, solange andere unabhängige Länder nicht mit Entlastungsangriffen gegen Overlords helfen!

Bündnis Overlords-ICEDO droht!

Aus verlässlichen Quellen war zu erfahren, daß Overlords und ICEDO bereits seit längerem verhandeln und ein offensives (!) Bündnis schließen wollen. Opfer dieser Vereinigung wären dann unabhängige Länder wie Duba, Jurong oder Yealin, aber auch der Nordpakt könnte ein potentiellies Angriffsziel dieses neuen Superbündnisses sein. Chicken-News wird über die weitere Entwicklung berichten...

Wobens Handelsflotte von Overlord überfallen!

Eine Overlord-Flotte (vermutlich von Enta oder Horsel ausgeschickt) hat eine große Handelsflotte von ICEDO-Mitglied Woben vor Yealin versenkt. Daß Wobens Herrscher Kandol Hastur darüber sehr entzürnt war, ist verständlich. Droht nun etwa ein Krieg zwischen Overlords und ICEDO? Da viele ICEDO-Mitglieder entweder mit dem Overlord-Häuptling Rosel verwandt (z.B. Rodetan) oder eng befreundet (z.B. Hioken) sind, ist dies eher zweifelhaft. Eine Spaltung in zwei Parteien innerhalb der ICEDO ist da schon viel wahrscheinlicher, da sich die ICEDO-Mitglieder noch völlig uneinig sind, wie die ICEDO in Zukunft zu den Overlords steht. Länder wie Decasian und Eastum (beide erbitterte Feinde von Rosel) werden einer Vereinigung Overlords-ICEDO sicherlich nicht zustimmen, solange die Overlords von Conan gelenkt und geleitet werden, Woben dagegen könnte auf eine Vernichtung Entas durch die ICEDO bestehen. Auf jeden Fall ist die ICEDO zur Zeit nicht voll handlungsfähig, eine Situation, die der Nordpakt unter Umständen ausnützen könnte. In letzter Zeit wollten ja die Gerüchte, daß der Nordpakt sich vergrößern wolle (Duba, Jurong, Piking, Theben, Yealin, ICEDO-Mitglieder), nicht verstummen.

Enta half Yealin!

Knappe Nahrungsvorräte wurden vor zwei Runden aus Yealin gemeldet, doch Overlord-Mitglied Enta half Yealin mit einer Spende von 300 NP und bot sogar Verhandlungen an! Lady Suppenhuhn nahm die Spende freudig entgegen und erklärte Enta zum Lieblingsfeind, die Gesandten aus Enta wurden (ohne Proviant) zurückgeschickt. Chicken-News fragt sich nun: was wollte Enta damit bezwecken? Vielleicht nimmt Lordadmiral Atlan dazu ja mal Stellung...

Kampf um Rosel eskaliert!

Neuerlich fielen Truppen in Rosel ein, diesmal schlugen Duba und Theben zu. Damit hat hoffentlich die etwas seltsame Politik Dubas ein Ende gefunden, man hat ja bereits damit spekuliert, daß Siegfried von Duba wieder den Overlords beitrifft; diese Spekulationen haben damit wohl endgültig ein Ende, es bleibt nur noch abzuwarten, wie sich jetzt Jurong verhält.

Kenday verläßt Overlords!

Eine Meldung unseres Korespondenten in Kenday schlug in der Chicken-News Redaktion wie eine Bombe ein. Kenday (unter neuer Führung) ist aus dem Bündnis der Overlords ausgetreten und hat Overlord-Feinde mit wichtigen Informationen versorgt. Gerüchten zufolge wird Kenday nun gemeinsam mit Duba gegen Slatra vorgehen, was eine ernste Gefahr für die Overlords bedeuten würde!

Aufruf von Lady Suppenhuhn

Lady Suppenhuhn rief in ihrer neuesten Rede zur völligen Vernichtung der Overlords auf. Sie empfahl allen Händlern, Rosels Kontor zu meiden, um diesen wirtschaftlich in die Knie zu zwingen. Außerdem sollten Duba, Theben und Jurong verstärkt gegen Rosel vorgehen, da dieses im Moment ein wenig geschwächt ist. Kenday (kein Overlord mehr) wurde von LS gebeten, gegen Slatra vorzugehen, und der Nordpakt wurde aufgerufen, auch endlich mal etwas aktiver zu werden.

ICEDO

Gerüchteweise gibt es eine Expansion im Südwesten. Desweiteren ist die Lage Bodan-Eton gespannt.

Wer gegen wen ?

Overlords - Piking, Theben, Jurong, Duba
ICEDO - 1 Südoststaat
Nordpakt - Monola
Sumatray - ???

Zum Theben-Rosel-Konflikt:

1. In Runde 13 wurde mit einem LEGALEN Trick die Hauptstadt von Rosel wieder aufgebaut.
2. In Runde 14 startete die Offensive von Jurong, Theben und Duba auf Rosels Schauplätze Oatley und Barai. Die Offensive wurde zurückgeschlagen und Siggi und Co krochen enttäuscht zurück.
3. In Runde 15 war Rosel das Glück nicht hold. Siggi und Co gelang es in erbitterten Kämpfen Nordrosel unter ihr Kontrolle zu bringen.
4. Titans Behauptung das meine Bevölkerung über die unmenschliche Behandlung durch seine Truppen erfreut war, ist ein schlechter Witz und nicht mehr.

Kritik an der Kritik des Dementis der Anschuldigungen

Alles was die Overlords in ein schlechtes Licht rückt oder irgendwie schlecht macht, dementiere ich hiermit. Nur soviel:

- Yealin griff damals Duba an, weil dieser vorher Rosel angriff.
- Eroberungen: Offziel habe ich sowas nie behauptet und außerdem ist diese Überlegung schon seid Urzeiten vorbei. Mecker doch mal über was Aktuelles.
- Tasmal: Wir haben und werden nie etwas gegen Tasmal im Sinn haben. Diverse Behauptungen des umnebelten Artos bitte ich nicht zu beachten.
- ICEDO: Siehe Notw. Irgeneine etwas ältere Ausgabe.

Das wärs. Nieder mit Theben und seinem unfähigen Berichterstatter !
Conan von Rosel

P. S. Nicht fluchen - öfter mal Titan besuchen !

Nichts zu danken - öfter mal in Jurong zanken !

Bitte keine kommentare klauen - lieber mal den Siggi hauen !

False Prophet

Ein Avatar greift NIE grundlos an (Honor), lügt nie (HONESTY) und schlägt sich nicht menschenmeuchelnd durch die Gegend (HUMILITY). Deinen Titel bist du los du armer kleiner Artos. Grüß deinen Meister Blackthorn von mir.

Mit großer Verachtung

Conan, Avatar von Britannia

P. S. Abyss: Bell, Book, Candle and Skull (Einstieg)

Chamber: VerAmoCor. War mir zwar schon bekannt aber trotzdem danke.

P. P. S. Hast du einen vernünftigen Fastloader für Ultima V ? Die Ladezeiten sind nämlich ein bisschen arg lang.

Neulich in Eastum

Barbar(a) v. K.: Spieglein, Spieglein an der Wand - wer ist die größte Lügnerin in diesem Land ?

Spieglein : Ihr, Barbara von Kraak seid es ! Aber in den Bergen, bei den Zwergen, dort lebt Artos von Titan und der ist ein viel, viel größerer Lügner als ihr es seid.

Nachwort : Gerüchteweise sah man die Prinzessin vor kurzem auf dem Markt, wo sie Äpfel und Zauberbücher kautte. Was sie wohl damit vorhat ?

Neulich in Theben

Hofnarr: "So ... und nun der Witz vom begriffsstutzigen König!".

Artos : "Vorsicht Narr ! Denke daran ... ICH bin der König !".

Hofnarr: "Keine Sorge ! Ich erzähl den Witz auch gaaaaanz langsam!".

An alle

Ab dem 1.10.90 ist seine Lordschaft Conan von Rosel nur noch am Wochenende erreichbar. Besonders dringende Nachrichten können bei meinem Bruder Thomas "Wizzy" abgegeben werden.

Samstags 16-21 Uhr, Sonntags ganztätigs

Ausgabe Nr. 3
Druck auf Rosel: Stark wie nie
Druck der CN : (immer noch) Königliche Druckerei Rosel

Einleitung

Totgeglaubte leben länger - trotz diverser Gerüchte bin ich noch am leben. Zur Zeit tobt im Zentrum ein erbitterter, harter, barbarischer Kampf und ich (seufz) mittendrin. Ja, ja immer auf die kleinen. Ansonsten gibt es nicht viel neues. Viel Spaß beim lesen wünscht

Conan von Rosel

Krieg der Mitte tobt wie nie !
Nach Theben fielen nun auch Duba und Jurong wieder in Rosel ein und bekamen in Runde 14 gehörig was auf die Nuß, da ihre Offensive im Sand verlief. In Runde 15 trauten sie sich an die Nebenschauplätze und waren etwas erfolgreicher. Im Klartext: Nordrosel ist besetzt und Titan und Co sammeln ihre Truppen. Die weitere Entwicklung bleibt abzuwarten.

Piraten !
Die Piraten wurden zuletzt in der Nähe von Bodan gesichtet, was aber schon etliche Runden her ist. Über den weiteren Verbleib ist nicht bekannt. Infos werden dankend angenommen.

Yealin am Ende !
Yealin dürfte zum Erscheinen des Terminals komplett besetzt sein und wird an die Overlords angegliedert. Angriffe auf Yealin sind gleichzusetzen mit Angriffen auf die Overlords.

Bodan im Glück ?
Auf Vermittlung von Rosel und Rodetan wurde ein Frieden Bodan - ICEDO vermittelt. Aufgrund der neuen politischen Lage ist aber ein erneutes aufflackern des Konflikts möglich.

WERBUNG:
Dank allen die kamen und dank allen die da werden kommen. Service zahlt sich aus. Auf weitere Besuche hoffen

Gargun und Rosel

Monola !
Die Mitteilung in Ausgabe 2 war FALSCH ! Ghyton kontrollierte lediglich die Hauptstadt und ein paar Schauplätze, welche zur Zeit geräumt werden. Monola wird bald an das Königreich Ardic angegliedert. Die Redaktion der CN entschuldigt sich für die falsche Mitteilung und für das M (Mord/Nordpakt). M M M v M dürfte übrigens der Phantasie des Nordpaktens entsprungen sein.

Nordpakt stark wie nie !
Zur Zeit rüstet der Nordpakt gewaltig auf was die Armeen und insbesondere die Flotten angeht. Desweiteren gibt es das Gerücht das Nordpakt und Overlordsgegner sich vereinen wollen.

Overlords !
Es gibt Gerüchte um einen Verräter in den Overlords. Genaueres ist nicht bekannt. Desweiteren ist Lady Thora den Overlords beigetreten.

Piking !
Piking muss ja sehr arm sein das es sogar schon AP in Ezak klauen muß. Die Overlords lassen sich das nicht bieten - Kriegserklärung an Piking !
Desweiteren geben wir bekannt das Mirath noch nicht vollständig besetzt ist.

Olympiade !
Um rege Teilnahme wird gebeten. Danke im voraus !

! ! ! ! !

An die ICEDO

(I)nkompetente(C)riminelle(E)inheit(D)ummer(O)chsen
Verbündet euch gegen die ICEDO, denn sonst ist es
zu spät. Reich für Reich verbleibt sich die ICEDO
ein unter dem Mantel eines Verteidigungsbünd-
nisses.

Ein dummer Ochse der klug werden will

! ! ! ! !

An die "ehrenwerte" ICEDO

Ist es in Eurem Sinne ehrbare Reiche hinterhältig
zu überfallen. Ich hoffe nicht. Ich würde mich
jedenfalls sehr freuen, wenn Hoken und Eastum
mein Land wieder verlassen würden. Meine
Gegenmaßnahmen würde ich mit Notwehr bezeichnen
und sie sind nicht gegen Euch gerichtet.

Hochachtungsvoll
Groo, the Wanderer, Herrscher über Greco

! ! ! ! !

Allgemeines Statement von Enta zur Lage der Welt

Der Senat derer von Gas gibt bekannt um zu wissen:
Betrifft alle netten Overlordgegner, Overlords und
Verbündete! Wie es sich ergeben hat, wurde am Tag
der Übernahme der Herrschaft ein vorläufig
geheimen Bündnis gegründet, welches den Namen
"Overlords of Chaos" erhielt und die Mitglieder
Rosel, Gargun, Slatra, Kenday und unsere
bescheidene Wenigkeit enthielten, sowie Yealin zu
dem wir uns später noch äußern werde.

1.) Jurong: Es ist richtig, daß am Anfang der Plan
existierte, daß Jurong von Mirath und Rosel
angegriffen wird, welches ja auch durchgeführt
wurde. Dieses war der einzige grundlose Überfall
und zwar auf EINEN Nachbarn (geil TITAN, siehe
T18). Alles andere ergab sich von selbst.

2.) Duba: Daraufhin ließ es sich Duba nicht
nehaen, Rossville zu besetzen, als Bestrafung für
Rosel (siehe Punkt 1).

2.a) Währenddessen begannen die "Herren-Avatar und
Hagen" große Reden zu schwingen und teils
erfolgreich teils erfolglose Akzente zu setzen.

3.) Titan: Wir können uns nicht daran erinnern
"finstere Reden" geschwungen zu haben (T18) und
daß wir nach wie vor "fröhlich und unbehelligt"
auf unserer Insel sitzen, ist nicht zuletzt auf
unsere gute nachbarschaftliche Beziehung
zurückzuführen. (geil)

4.) Hagen: (T18) Mich als "Sachsenpack" zu
bezeichnen, ist eine bodenlose Frechheit ersten
Ranges. Meine Familie lebt bereits seit 450 Jahren
in Österreich. Dieses wird noch ein Nachspiel
geben!

5.) Yealin: Durch den Verrat von geheimen Intern-
informationen wurde Yealin angegriffen und fast
vollständig erobert. Die letzten beiden Schauplätze
werden demnächst fallen. In diesem Zusammenhang
ergibt unser offizieller Dank an SIGGI für die
Bekanntgabe des Verräters.

6.) Titan: Ob und wann eine Allianz bekanntgegeben
wird geht Euch sicherlich nix an. Es interessiert
uns auch nicht im geringsten, mit wem Ihr seit
Anfang an alliiert seid!!! Wenn Ihr außerdem
glaubt, daß Ihr ungestraft in Rosel herumspazieren
könnt, dann täuscht Euch bloß nicht.

7.) Piking: Wie uns unser Geheimdienst mitteilte
habt Ihr für die (Teil-) Eroberung von Mirath nur
einen Grund gebraucht, da sich jeder ausrechnen
kann, daß Eure Grundpotentiale die allerletzten von
AE sind und Ihr Euch in Mirath in den Genuss der
weit höheren Potentiale bringen wolltet (geil).

8.) An Lady Suppenhuhn: Wie kommt es eigentlich,
daß Ihr mit Duba NICHT im Krieg steht, obwohl er
Siam besitzt???

9.) An den Verräter: Es wird Euch ergehen, wie es
Yealin ergangen ist!!

Alles andere wurde bereits von Rosel veröffentlicht
und Enta gibt bekannt, daß es der Wahrheit
entspricht.

gez. Lordadmiral ATLAN von Enta

! ! ! ! !

An die ICEDO

Seid begrüßt Herrscher, ich wünsche euch alles was
ihr Bodan wünscht. Ich glaube es wird Zeit mal mit
euch zu reden um einige Dinge zu klären. Als ich
Eton angriff geschah das, weil ich dachte Eton sei
Stand-By und würde nicht zur ICEDO gehören. Einen
Zug später erfuhr ich alles. Zusätzlich bekam ich
einen Brief von Eton, der sagte ich möge mich bis
zu einem bestimmten Zeitpunkt melden oder alles
(ICEDO) würde sich gegen mich wenden. Dieser
Zeitpunkt, bis zu dem ich mich melden sollte war
allerdings schon der nächste Tag. Da wir alle
wissen wie langsam die Post ist, konnte ich mich
nicht bis zu nächsten Tag melden. Da mir Eton
gesagt hatte ich sollte mich aus Eton zurückziehen
weil ein Spieler das Land übernommen hat, wollte
ich das im nächsten Zug tun, doch meine Soldaten
wurden gegen mich aufgehetzt und liefen zu den
Piraten über. (Keine SA von MIR)

Nur einmal habe ich noch jemanden angegriffen, doch
Rhodetan schlug mir vor die Schäden, die ich bei
dem Angriff angerichtet habe wieder zu reparieren
und alles sei vergessen. Da ich bis jetzt gedacht
habe die ICEDO sei ein Verteidigungsbündnis zum
Schutz ihrer Mitglieder gegen Angreifer von Außen,
denke ich mir dasals ich mich aus Eton zurückzog
und Rhodes Reparationszahlungen zuwilligte alles in
Ordnung sei. Doch ich muß mich getäuscht haben, da

immer noch Mitglieder der ICEDO mich angreifen. Wie ist euer Bündnis zu verstehen, wenn die Mitglieder eines Verteidigungsbündnisses über die Verteidigung eines Mitgliedes hinaus zum Angriff übergehen. Wenn ich mich jetzt aktiv wehre, sprich den Angreifer in seinem Land angreife, habe ich dann wieder die ganze ICEDO auf dem Hals oder entscheidet wer zuerst angegriffen hat? Ich hoffe auf einen Frieden mit der ICEDO in der Zukunft.

Hochachtungsvoll Tarlorn von Bodan

M & G - A E - 5

Von 37 an alle Nachbarn

Wer möchte mit mir eine Allianz oder/und Großallianz gründen. Bitte meldet Euch.

Hört, Ihr Herrscher Eurer jungen Reiche!!

Zur Zeit ihrer Erschaffung leiden Reiche selten an Ziellosigkeit. Erst wenn sie etabliert sind und keine äußeren Bedrohungen mehr existieren, gehen die Ziele verloren und werden durch vage Rituale ersetzt. Dies war bereits mehr als einmal der Grund für den Untergang eines Reiches.

Ich sage euch. Keiner soll mich für einen Narren halten. Tut ihr es dennoch, dann laßt mich auch als Narren gewähren, damit auch ich ein wenig prahlen kann.

Aber ihr wäret besser beraten, mir zuzuhören und die Lehren und deren Implikationen weise zu nutzen. Tut es oder laßt es sein, denn:

Einen Gescheiten kann man überzeugen, einen Dummen muß man überreden!

DER SHAKAL

M & G - S T A R S - 1

PPA-Apian: Angriff Sextans auf Apian - STOP - T. Schreyber, Herausgeber Insider, von Landungstruppen erschossen -STOP

Da geht einem ja der Hut hoch! Wenn ich überlege, daß mehrere Systeme, die aus der VM ausgetreten sind, ganz einfach aus dem Spiel geschossen worden sind, dann kann man davon sprechen, daß die VM offensiv agiert hat und nicht nur die Landplagen beseitigt hat. Capricorn hat sich geweigert, einen Verbündeten anzugreifen bzw. zu verraten (Volans, Canopus) und wurde als Belohnung aus dem Spiel geschossen. Ich hoffe Sextans wird keine großen Probleme mehr mit Sirius und einigen anderen VM-Systeme haben.

Der Ex-Herrscher von Capricorn

Mit Bedauern hören wir vom Tode Tom Schreybers. Mit ihm ist einer der Vorkämpfer der Sprachkultur von uns gegangen. Wir werden seiner gedenken.

Zur Sprache

"Dunkle Wolken erheben sich..." (Insider - Ausgabe 13). Mit dem Tode Tom Schreybers ist nun eine der letzten Bastionen gefallen, die dem Ansturm widerstanden, dem Ansturm auf die Kultur unserer Sprache.

Wie sehr habe ich es stets genossen, zwischen den verschiedensten Werken diese glänzende Ausnahme zu finden. Nun sieht es danach aus, als werden nur noch Texte in der Art von "ABC-live" die Seiten der Journale verunzieren.

Zitat Anfang - "Meine Damen und Herrn, urteilen sie also selbst über das 'edle' Geschlecht von" -----", deren Spur aus Verrat, Gewinnsucht, Gier und Mord die Jahrhunderte beschützt" - Zitat Ende. (Arcturus Broadcasting Corporation, Terminal 20)

Auch wenn sich über Geschmack streiten läßt (man verzeihe mir diese Floskel), erscheint mir eine derartige Verleumdung als schlechter Geschmack. Nicht aber kann man streiten über den katastrophalen Stil und die fürstliche Sprache ("das Geschlecht, deren Sprache") -?

Nicht anders, bestenfalls schlimmer, erweist sich Sextans in seinen Veröffentlichungen. Hier einige Beispiele.

..."Demagogie. Forget it.", "Würg", "..., Gott hab' ihn selig," , Etc. Kotz", "...Offensivpolitik ... würg" (Terminal 20).

Und was ist wohl ein präventiver Offensivkrieg?

Nicht näher eingehen möchte ich auf das Mischen dreier Sprachen (Deutsch, Englisch, Japanisch) in einem Artikel.

Die Galaxis hat einen Nachfolger Tom Schreyber bitter nötig.

Er ruhe in Frieden

(und hat mir hoffentlich verziehen, daß ich den Insider 7 unter seinem Namen schrieb)

R.O Pyxis Press

Klaus sagt zu Hannes 'über 60 sind gekommen'. Hannes meint 'das ist ja ein Drittel'. Rudi zu den beiden 'genauer gesagt nur 33.0 %'. Jemand fragt 'wann ist der Einsendeschluß'. '30. September' sagt jemand (nicht derselbe jemand sondern ein anderer). 'Welcher Einsendeschluß?' fragt schon wieder ein jemand, aber wieder ein ganz anderer jemand als zuvor, eigentlich kennt niemand den jemand am anderen Tisch. Aber was solls, man/frau versucht ihn zu erklären das es sich dabei um eine Umfrage für die Spielerzeitschrift eines Postspiels handelt. Der jemand setzt zu einer weiteren Frage an, als sich schon einige von unserem Tisch erheben und sich um ihn postieren und auf ihn einreden was den ein Postspiel sei und warum man das spielt(?) was ein ZAI ist und die Rundengebühr und schon hält er ein EPIC Regelheft in der Hand...

Aber eigentlich bin ich jetzt etwas vom Thema abgeschweift. Ich wollte doch was über eine Umfrage berichten - über die Umfrage mit dem roten Zettel (TBRO). Ja, viel gibt es da noch nicht zu sagen, denn die Umfrage läuft ja noch. Mittlerweile würde ich zwar meinen, daß der schlafende Hund meiner Schwester schneller von A nach B kommt, als das sich der Berg von roten Zetteln vermehrt, aber was solls 33.0% von Euch haben ja schon Ihre Meinung abgegeben und das ist bis jetzt um 5.3% mehr als die ZAI-Umfrage für EPIC-AI.

Die mittlerweile ziemlich versiegte Postfachquelle für komische rote Zettel am Grazer Hauptpostamt hat auch schon ihren Schrecken verloren und der rote Zettel Grapscher wird auch schon etwas müde, so hält sich doch momentan der Rücklauf eher in Grenzen und wird von der roten Zettel Börse mit einem Tageswert von 0.5 Punkten notiert. Ob das irgendeinen Einfluß auf den Dow Jones Index hat kann ich nicht sagen, aber vielleicht sollte man diese Möglichkeit ins Protokoll aufnehmen.

Einen Wermutstropfen gibt es aber doch. Eigentlich war geplant bei der GM Bewertung ein möglichst faires System anzuwenden und nicht unbedingt, wie es schlußendlich doch gemacht wird, mit Notenschnitt zu arbeiten. Noten sind statistisch gesehen ordinale Daten und bei diesen ist es eigentlich nicht zulässig ein arithmetisches Mittel zu errechnen. Richtiger wäre es mit Häufigkeiten zu arbeiten, aber da wir diese Ergebnisse nicht in einer renommierten wissenschaftlichen Zeitschrift publizieren, setzten wir bzw. ich mich einfach darüber hinweg und verwende den Notenschnitt. Nun noch kurz zum Wermutstropfen: Es ist schade, daß das Ergebnis dadurch verzerrt wird, daß manche, obwohl sie erstmals bei uns spielen und nach der erste Runde

eine AE oder STARS Partie Wertungen für alle GMs abgeben. Auf diese Art und Weise wurde zum Beispiel der führende GM von der Spitze verdrängt. Aber da kann man halt nichts machen und alle Wertungen zählen natürlich.

Im nächsten Terminal (#22) wird dann ausführlich über die Umfrage - mit den roten Zetteln - berichtet werden. Weiters gibt es dann wahrscheinlich auch schon einen Bericht über Essen und das Allerneueste von LEGENDS.

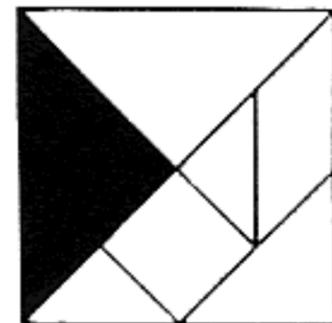
```

+++++
+
+ Der ZAI für alle Spiele (AE und STARS) +
+
+ ist am jeweiligen Tag IMMER um 9.00 Uhr +
+
+++++

```

Im Anhang findet Ihr einen Teilbericht über LEGENDS aus dem PBM MAGAZIN "PAPER MAYHEM" Issue #42 und Issue #43.

Internationale Spieltage SPIEL '90 Messe Essen



25. - 28. Okt. 1990

Als wir uns im vergangenen Jahr (1989) in Essen von Euch verabschiedet hatten, sagten wir "...bis zur nächsten Messe 1990..." Doch damals waren die Internationalen Spieltage SPIEL '90 noch weit entfernt (irgendwann einmal im Oktober 1990); und zu tief saßen noch die Eindrücke von den damals jüngsten, heute alten Internationalen Spieltagen '89.

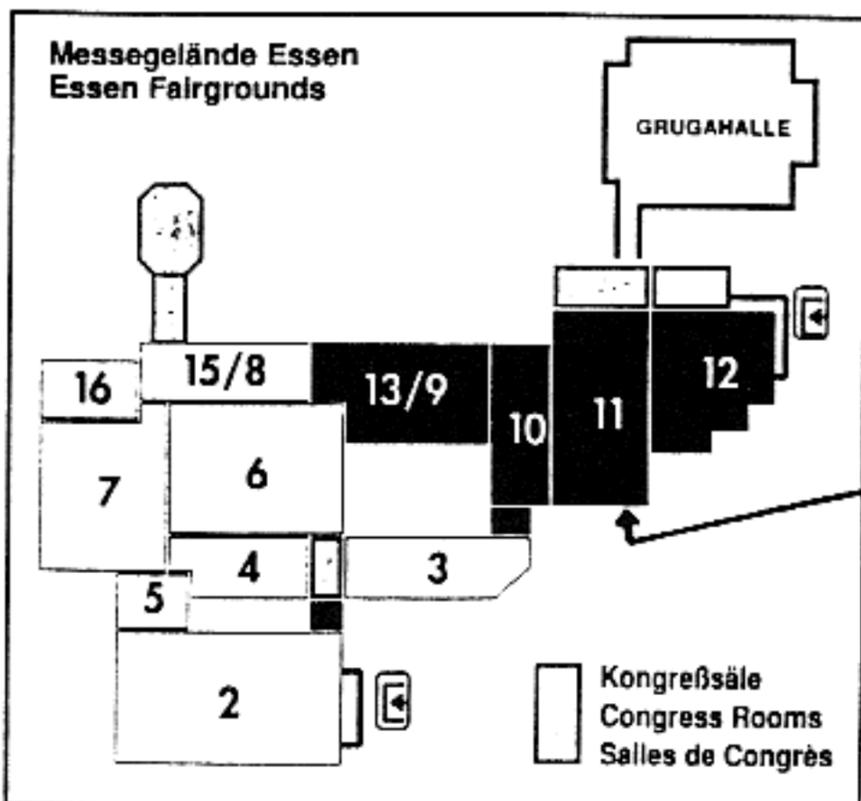
Doch nun geht es mit großen Schritten der nächsten Messe entgegen und schon in einem Monat wird es

erst. Am 25. Oktober beginnen wieder die Internationalen Spieltage Spiel '90, Messe Essen bis 28. Oktober 1990 und der SSV GRAZ ist wieder vertreten. Diesmal sollen auch einige Grazer-Spieler nach Essen kommen...?

Neues wird es in Essen auch geben! Top aktuell wird es Euch erstmals möglich sein einen tiefen Blick in ein LEGENDS Regelheft zu machen.

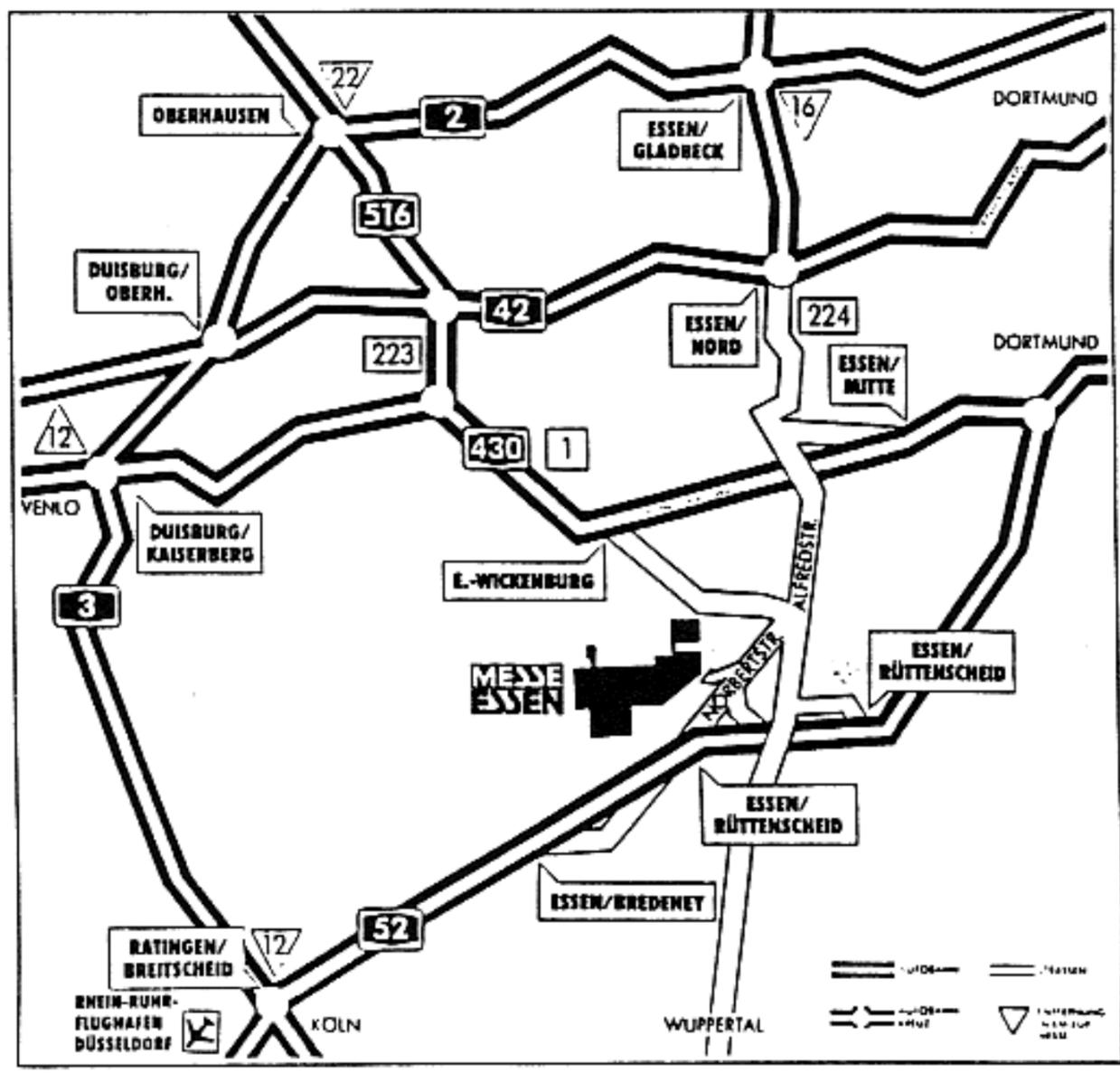
Und auch dieses Jahr gibt es wieder ein Spielertreffen am SSV GRAZ Stand. Jeden Tag um 14.00 Uhr in Halle 11 Stand 1146!

Wir freuen uns schon alle sehr auf Essen und hoffen, daß doch wieder einige von Euch mal kurz bei uns reinschauen, in den Stand 1146 in der Halle 11.



Bis Essen...

*SSV GRAZ
Stand 1146
Halle 11*



An alle Anfänger
Bist du allein ? Hast du Angst vor Angriffen ? Brauchst du dringend Tips zu
Stars ? Wenn ja melde dich bei mir, System 59 Volans. Ich bin einer der weni-
gen Anfängertreundlichen Spieler. Würde mich freuen wenn ich dir helfen
kann. Auf bald !

Starkiller
Imperator von Volans

P.S. Suche noch Mitglieder für die Volansgoal. Wer hat intresse ?

Wd



Wd

Das besondere
Urlaubsparadies !

Sind sie einer der angesehensten
Wissenschaftler unserer Tage !!!

Wollen sie einen Urlaub, bei dem Sie ihren
Gedanken und Ideen freien Lauf lassen
koennen und das Projekt ihrer Traeume
verwirklichen ohne Sachzwang ???

Dann machen Sie Urlaub bei uns.

Der ~~Beste~~ ^{Beste} ~~Vacation~~ ^{Vacation}

- Eigene Forschungs- und Testlabors
- Unbegrenzte Budget-Reserve, ...

! ! ! ! !

An alle

Wird in diesem Spiel überhaupt nur mehr geschossen, oder kann man darauf vertrauen, daß Absprachen und Bündnisse auch eingehalten werden?

! ! ! ! !

An alle

Ich habe ein Problem: Zwei Mitglieder der Cetus-Allianz haben mich angegriffen. Das wäre grundsätzlich keine Schwierigkeit, zusammen mit meinen Verbündeten könnte ich mit den beiden leicht fertig werden. Aber da liegt ja die Schwierigkeit: Ich darf nicht. Sollte ich mich erfrechen so etwas wie einen Gegenangriff zu starten, ist das ein Angriff auf Mitglieder der Cetus-Allianz und wird entsprechend geahndet. Also habe ich brav stillzuhalten und darf versuchen mich zu verteidigen, ich muß es auch zulassen, daß einer der beiden meinen reichsten Planeten erobert, plündert und dann wieder abzieht und dabei alle Fabriken in sein System mitnimmt. Ich habe jedenfalls beschlossen, mir das nicht gefallen zu lassen, sondern mich zu wehren. Hiermit fordere ich die Cetus-Allianz auf, von Vergeltungsmaßnahmen abzusehen, da der Angriff eindeutig von ihren Mitgliedern ausging. Falls es doch zu einem Gegenschlag der Cetus-Allianz kommt, bitte ich alle freien Systeme, die nicht der wollen, daß es ihnen auch so ergeht, mir zu helfen.

Kharon, Lordprotektor von Sagitta

Adresse: Walter Renger, Halbärthg. 10, A-8010 Graz, Tel.: 0316/36379

! ! ! ! !

Die Regierung der Systeme Capricorn, Aurora und Perseus setzten hiermit alle anderen Systeme in Kenntnis, daß ein Angriff auf eines der drei Systeme die sofortige Kriegserklärung der anderen beiden Mitglieder der Dreier-Allianz als Folge hat. Aus diesem Grunde ersuchen wir den Herrscher von Draco, sich aus dem Gebiet von Capricorn und Perseus schnellsten zurückzuziehen.

Thekus von Capricorn, Flottenadmiral

Cromwell von Aurora, Präsident

Ganymed von Perseus, Senatsvorsitzender

! ! ! ! !

! ! ! ! !

Die Regierung von Capricorn legt wert darauf festzustellen, daß der Krieg gegen Micros nicht von der jetzigen Regierung geführt worden ist, sondern daß diesen Zwischenfall der ehemalige, inzwischen gestürzte Diktator verursacht hat.

Thekus von Capricorn, Flottenadmiral

! ! ! ! !

Die Regierung der Dreier-Allianz geben hiermit bekannt, daß man in Zukunft eine Cetus-Allianz treue Linie einschlagen wird und auch die Verpflichtungen, die es gibt einhalten werden.

Merlin von Dune, Senatspräsident

! ! ! ! !

überall zucken Blitze auf. TAL 2 Einheiten werden von Torpedos zerrissen. Plötzlich eine gewaltige Detonation, der Flotte gelingt es gerade noch sich aus dem Gefahrenbereich zu schaffen, um nicht von heraufliegenden Trümmern getroffen zu werden.

Mit einem leichten Lächeln auf den Lippen richtet der Oberbefehlshaber seine Hand mit dem gestreckten Mittelfinger in Richtung zerstörtes Schlachtschiff. Diese allgemein leicht verständliche Geste ist inzwischen in Draco der offizielle Gruß an all seine guten Feinde.

! ! ! ! !

! ! ! ! !

Und wieder einmal auf der letzten Seite, die "Virgo Press".

! ! ! ! !

An die OMA:

Verkaufe ein Terminal #20 an den meistbietenden! Verhandlungsbasis: Ein schwerer Kreuzer. Angebote an die staatliche Import Export Gesellschaft von #47 Sagitta.

gez. Kardinal Richelieu

! ! ! ! !

§ § § § §

An Libra!

Was soll das denn?! Gleich im ersten Zug (!!) finde ich Aufklärer von euch in meiner Verteidigungsregion. Wohl neugierig, was? Untersucht erst 'mal die Planeten in eurem eigenen System!

Sirius

§ § § § §

Seid mir gegrüßt, Meton McFriquet!

Auf euer Angebot werden wir noch zurückkommen. Entfernungen spielen für uns keine Rolle, wenn die Bedeutsamkeit überwiegt.

Sirius

P.S.: Wie war das mit Japan???

§ § § § §

Aufruf an alle Herrscher der Galaxis

Bedenkt eines, oh ihr Herrscher, und denkt gut. Hier haben wir ein großes Potential durch Forschung die Galaxis zu entwickeln. So laßt es uns nicht durch dummes Rumballern (wie z.Z. in anderen Galaxien, STRAS1-3) dazu kommen, das auch unsere Galaxis zu einem stupiden Ballerspiel abgewertet wird. Hier haben wir die Möglichkeit (und es ist noch gar nicht so richtig ausgenutzt worden) die GM's durch Forschung (wo gibts die sonst???) und Sonderaktionen so richtig zu fordern, sich immer was neues einfallen zu lassen.

An alle

Ich, Starkiller von Volans, suche dringend Synthetikkpunkte. Als Gegenleistung biete ich MYLOGEN (!). Tausche auch WP gegen Antronium (!!!) (natürlich in Maßen und zum Kurs 3 zu 1).

An alle

Hiermit ersuche ich alle Systeme des Nordens und des Ostens sich bei mir, System 59 Volans, zwecks Groatgründung zu melden. Ich bin ziemlich engagiert bei der Sache und die Volansallianz wird auch einiges zu bieten haben.

- Jede oder jede 2 Runde gibt es eine Allianzzeitung. In dieser finden sich Tips, Tricks, Kampfberichte, Abstimmungen und vieles mehr. Jedes Mitglied kann natürlich auch eigene Berichte veröffentlichen.

- Demokratie ! Dinge von Galaktischer Bedeutung werden per Abstimmung entschieden.

- Datenbank !

- Es werden keine Abgaben verlangt !

- Garantierte Hilfeleistung im Kriegsfall !

- Falls möglich, umfassendes Netz von Kobnistützpunkten !

Das wäre im großen und ganzen alles wichtige. Die Politik steht bisher noch nicht fest und wird nach der Gründung von den Mitgliedern geformt. Man sollte auch beachten das jede Groat einen 10% Rabatt bei allen Taleinkäufen erhält. Da unser GM uns nicht gerade mit WP überschüttet ist dies ein nicht unwichtiger Vorteil. Ich hoffe das ich bald die Gründung bekanntgeben kann und wünsche allen die mich kennen noch viel Erfolg !

Beim Ballern lachen sich die GM's doch ins Fäustchen, denn dann brauchen die Rechner nur noch mit Kampfstärke gefüttert zu werden und man kennt halt wieder nen Sieger und nen Verlierer. Wird jedoch das Hauptaugenmerk auf die Forschung gesetzt, kann man bestimmt ganz neue und interessante Begebenheiten aus dem Spiel entwickeln.

gez. Croaxel IIIb

§ § § § §

An Octans

Draco hat sich bei dir eingenistet. Er will dich demnächst mit einem Freund angreifen! Wehre dich solange du es kannst.

Ein Freund

§ § § § §

An alle Systeme des SW-Sektors

Aufruf zur Bildung einer GROTAL! Auch Systeme, die weiter entfernt liegen, werden natürlich aufgenommen! Meldet Euch per Spielernachricht bei System #15 Columbus.

gez. RHINO DE LA SOUL, Obermütz von Columbus

§ § § § §

An alle im NO-Sektor

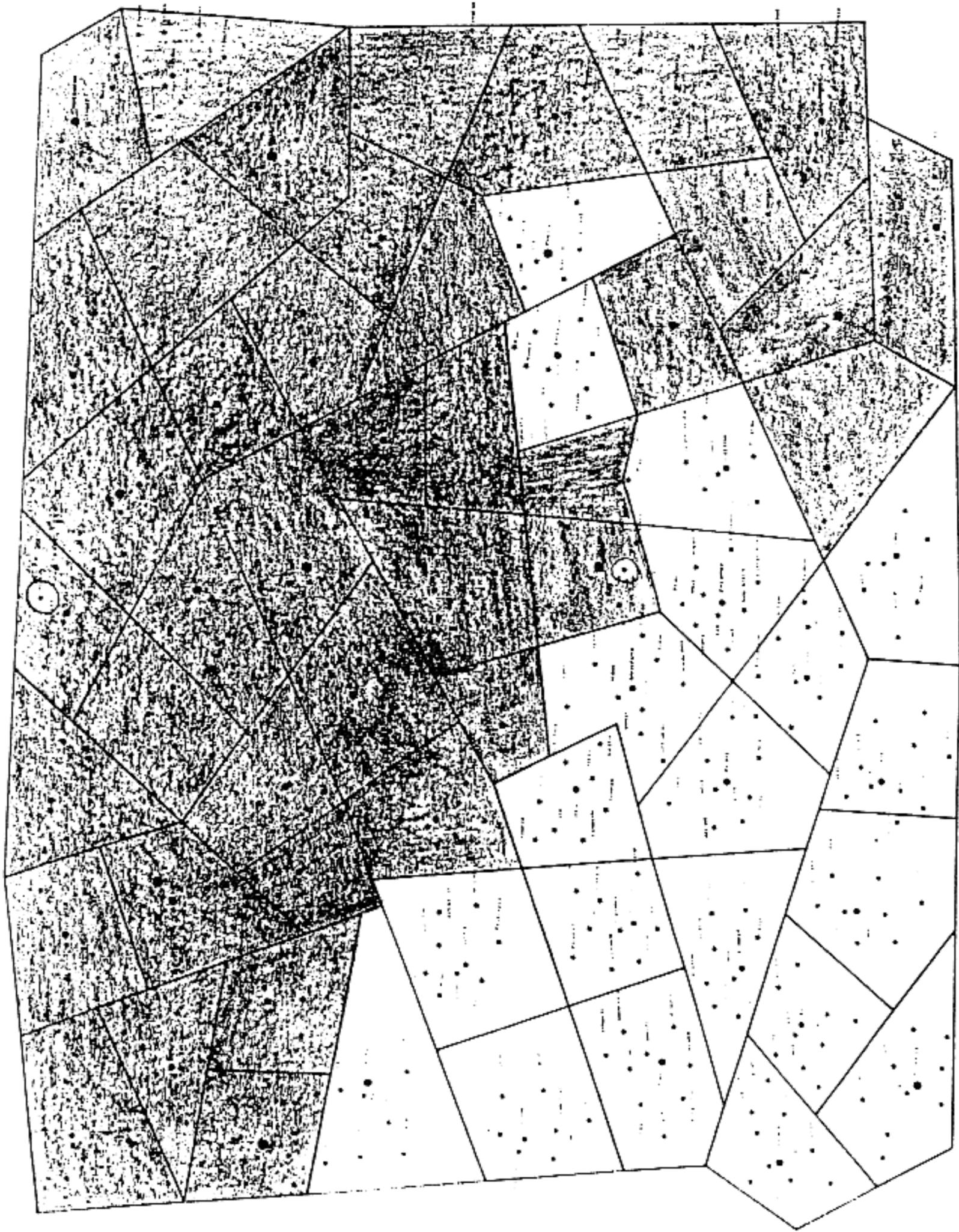
Ich, Caligula von Pyxis möchte alle Systeme im NO-Sektor, besonders LYRA, ANDROMEDA, VOLANS und CENTAURUS aufrufen mit mir Kontakt aufnehmen um Handelsbeziehungen aufzubauen.

Caligula von Pyxis

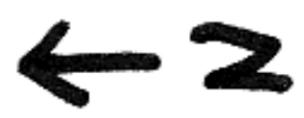
§ § § § §

Starkiller
Imperator von Volans

Strategische Lage der Vereinigten Menschheit



STRATEGISCHE LAGE DER Vereinigten Menschheit (GRAU)





Herausgeber : O.M.A.

Redaktion und Gestaltung : Cirdas (Sextans)
: Reuatnec (Virgo)

Druck : Sextans Print Inc.

Erscheinungs Datum : Alle 42.71 Microner

Wer Virgo-Press nicht nachmacht oder verfälscht
oder nicht nachgemachte oder ungefälschte sich
nicht verschafft und nicht in Verkehr bringt,
ist selber schuld.

PARTEIISCH, ABNEIGEND, SUBJEKTIV, VERFÄLSCHEND, LEUGNERISCH, UNFAIR, KONTINUUMTIG, GEMEIN, UNFREIEND

Wir von der Virgo-Press hoffen, daß Ihr diesen Text erst nach dem Erhalt Eures ausgewerteten Spielzuges bekommt. Wir wünschen Kurt eine gute Besserung oder einen schönen Urlaub, je nachdem was den Auswertungsaufschub bewirkt hat.

Was es so neues in der Galaxis gibt, wissen wir auch nicht, woher auch - ohne Auswertung!? Wir hoffen aber das Aurora und Corvus unserer Allianz beigetreten sind.

Die O.M.A. hat einen Nicht-Angriffs-Pakt mit dem Bund. Wer wen also nicht angreifen sollte, können wir Euch auch noch nicht sagen (Wo bleibt die Auswertung?).

Wir finden gut, daß der Bund gut findet, was wir so schreiben (Man achte auf den genialen Satzbau!).

Das System #60 Zenus ist aufgrund von \$5 unter Anwendung von \$13 von der O.M.A. ausgeschlossen worden (siehe Terminal #14 - das ist das Terminal, das Aries, Columbis und Virgo immer noch nicht erreicht hat).

Vergesst Chiffre "Unzufrieden". Wir halten alles was wir versprechen, versprechen aber nichts. Und nicht wie die Anderen, die alles versprechen und nichts halten.

Nun ja! Widmen wir uns jetzt einmal dem "Sender der Fluß der Unterwelt". Klingt sensationell gut. Jetzt sagt bloß, Ihr wißt nicht wer gemeint ist. Starkes Grübeln.....Griechenland.....Mythologie.....

Ja, daß ist es: "Acheron" der Fluß der Unterwelt (Adl.: Nicht mit Abwasserkanal verwechseln). Unser Kristallkugelfanatiker ist wohl mit seiner Schrumpfkugel zu heiß baden gegangen, jetzt hat sie auch noch Risse. Augenscheinlich erzeugen die nebulösen, rißgeschädigten Wahrsagungen bei ihm Halluzinationen. Desweiteren scheint seine Kristallkugel Übertragungsstörungen zu haben, bei dem Text, den er verfaßt hat (siehe Terminal #18): "* Arcturus und Draco zogen den Schwanz und die Löffel ein und kneiften."

Was will uns dieser Satz sagen? Unser vollständig wiederherrgestellter Logikcomputer meint dazu: Acturus und Draco zogen den Schwanz ein, gaben den Löffel ab und kniffen. Auch die Verwendung von Tippex auf einer Kristallkugel hat Folgen.

Bei seinem angeblichen Blick in die Zukunft, in dem er nur Fragen (die wir uns auch hätten selber stellen können) aufwirft, hatte der erste Satz sehr an Leserlichkeit verloren. Außerdem stellen wir Sender Acheron die Benutzung unseres Logikcomputers in Rechnung (753 Antroniumpunkte) und jetzt geben wir ihm auch noch eine kostenlose Nachhilfestunde in Sachen Delmenhorst.

Delmenhorst ist Spitze, das meint nicht nur unser Bürgermeister sondern auch die Polizei (Zweitgrößte Kriminalitätsrate direkt hinter Frankfurt). Wir haben hier eines der Modernsten Klärwerke überhaupt (Genial wa). Unsere Postboten sind die Unzuverlässigsten im ganzen Land (Merkt mann an der regelmäßigen Ankunft der Terminal). Kurz und gründlich: World HQ der O.M.A.