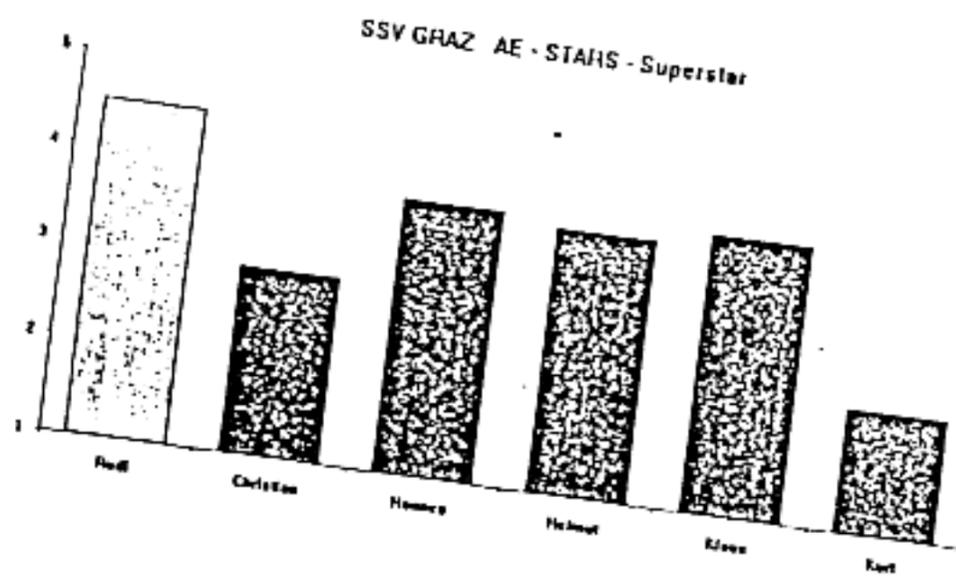
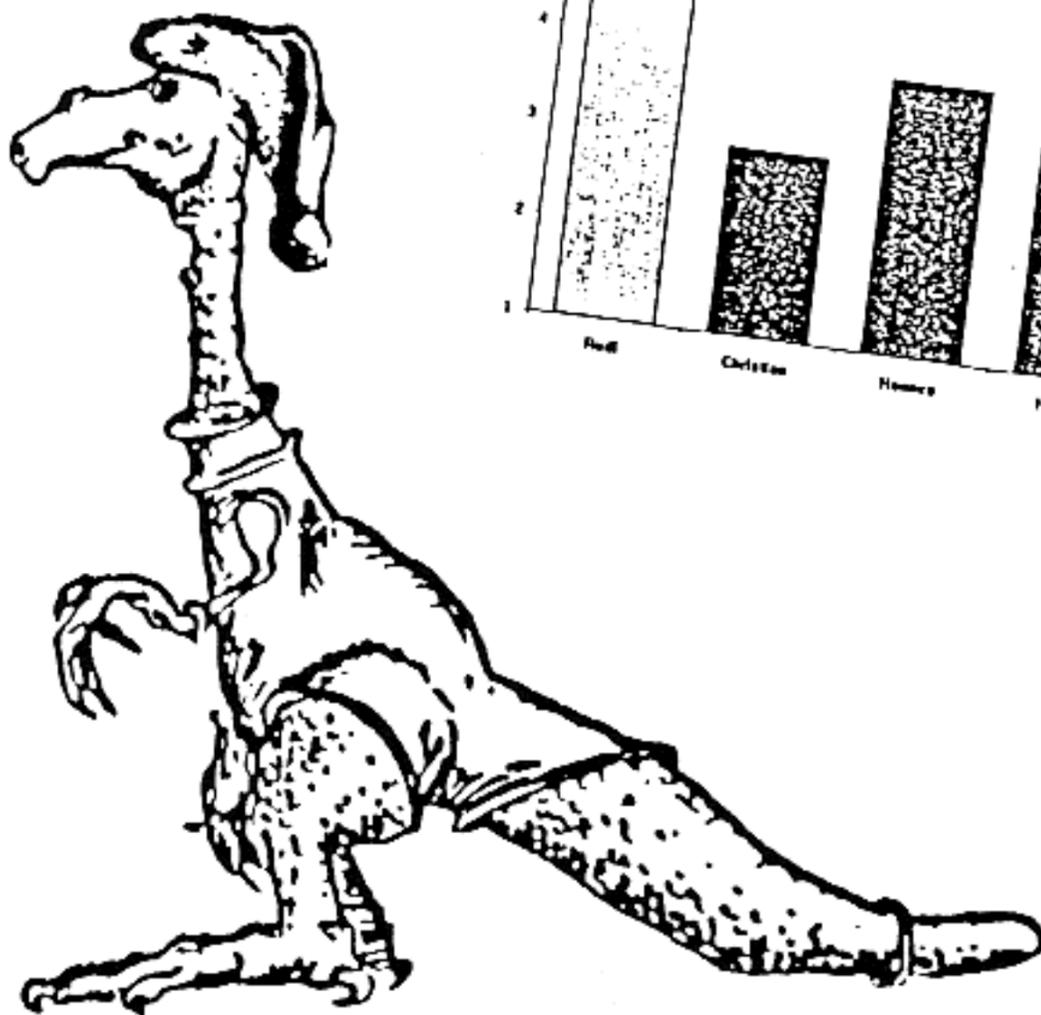


STADIUM



Jahrgang III, Nummer # 22
November, Dezember 1990

EPIC - LEGENDS

Betrachtet man die nachfolgenden Tabellen welche aus dem Paper Mayhem sind, so stellt man fest, daß sich EPIC sowie Legends im absoluten PBM Spitzenfeld aufhalten. Legends wurde überhaupt zum BESTEN PBM von 1990 gewählt und EPIC hält sich nun schon seit einigen Jahren unter den absoluten TOP PBMs und wurde ja auch im Magazine 7:1990 zum BESTEN Fantasy PBM gewählt.

BEST PBM COMPANY OF 1990

1. Midnight Games
2. Flying Buffalo Inc.
3. Adventures By Mail
4. Cyborg Games
5. Graaf Simulations
Reality Simulations Inc.
7. Andon Games Inc.
8. Advanced Gaming Ent
Battle-Magic Gaming
Emprise Gaming Systems
Fantastic Simulations
Grandel Inc.
Rolling Thunder Games

BEST PBM GAME OF 1990

1. Legends
2. The Next Empire
3. Alamaze
4. Monster Island
5. Supernova II
Epic
7. Duelmasters
8. Hyborian War
Orion Nebula
10. Adventurers Guild
Fleet Maneuvers
Starweb

- Midnight Games
Cyborg Games
Pegasus Productions
Adventures By Mail
Rolling Thunder Games
Midnight Games
Reality Simulations Inc.
Reality Simulations Inc.
Orpheus Publishing Corp
Entertainment Plus
Fantastic Simulations
Flying Buffalo Inc.



ROLLENSPIELE

Mo—Fr: 10—18 Uhr, Sa: 10—13 Uhr

8010 Graz, Heinrichstraße 23 (vis avis der Universität)
Telefon: 0 31 6/38 28 86

Michael Pfeiffer
(AE 3/37)
Titel ... am ...
Welt der Spiele stand
Zur finden

Von der
Info tafel
aus ESSEN

Stans IV
Lancer ist
da Halle 73
Stand 1309 nach
Hofen fragen!

[Dark area with illegible text]

Gythou AE 4
Eusa II
Kaupo II

Bitte um 15³⁰
hier, o.ä.?

Siggi

Wir sind ^{so} ~~ab~~ ²⁰⁰⁰
die (Viele volle Stunde)
Helmut &
(AE3, AE5)
Christian
(AE2, AE4, ST4)

Conan (AE4) was here!
Overlords-Treffen:
13:30 SSV-Cyros stand
P.S. Wo ist Michael/Enta?
P.S. Sletna ist auch hier!
2000 Jahre!!

AE-3
Wer ~~ist~~ was
bist Du!
ICH | Schöner
| | Group
Rhodes
Ich nicht Helmut

AE-3
Der Pirat prüft
alle seine Feinde.

(Fendi + Christian)

Erek Eisen
Gesucht
von HANGAY ERIC4
Trage Jeans und blaue
Sporttasche
14¹⁵ SSV-stand (oder früher)
oder später

Wo ist Eaurk AEU2
Rim um 14:00 Uhr
(Lamm + Sonntag) hier
Conan von Rord

AEI, Gythou
sucht alle
Verbündeten
de to
ST I, Micros
JY

URCHSCHNITTS- & HÖCHSTLISTING ANCIENT EMPIRES

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

AE-1	R-41	AE-2	R-32	AE-3	R-26	AE-4	R-17	AE-5	R-6					
95	(681)	-	56	(491)	-	37	(269)	-	48	(188)	-	28	(35)	Klansmänner
1018	(3176)	-	122	(442)	-	122	(1222)	-	102	(344)	-	1	(8)	Barbaren Infant.
142	(688)	-	23	(211)	-	30	(518)	-	6	(75)	-	-	-	Miliz Speerträger
142	(466)	-	29	(146)	-	23	(102)	-	11	(94)	-	-	-	Miliz Schwertkpf.
19	(104)	-	12	(111)	-	7	(85)	-	(6)	-	-	-	Miliz Pikaniere
19	(110)	-	4	(36)	-	5	(70)	-	-	-	-	-	-	Elite Speerträger
32	(172)	-	7	(54)	-	6	(80)	-	-	-	-	-	-	Elite Schwertk.
(4)	-	1	(23)	-	1	(15)	-	-	-	-	-	-	Elite Pikaniere
86	(863)	-	51	(480)	-	18	(159)	-	24	(138)	-	11	(24)	Klan Schützen
228	(599)	-	70	(271)	-	43	(285)	-	52	(185)	-	(5)	Barbaren Schützen
21	(90)	-	18	(90)	-	11	(75)	-	2	(26)	-	-	-	Miliz Bogenschütz.
40	(243)	-	21	(140)	-	6	(52)	-	-	-	-	-	-	Elite Bogenschütze
1	(16)	-	(15)	-	1	(29)	-	-	-	-	-	-	Armbrustschützen
163	(392)	-	16	(132)	-	23	(156)	-	-	-	-	-	-	Langbogenschützen
18	(98)	-	15	(72)	-	10	(68)	-	-	-	-	-	-	Berittene Bogensh.
197	(800)	-	44	(517)	-	44	(314)	-	26	(224)	-	10	(16)	Klan Kavallerie
300	(868)	-	47	(273)	-	45	(274)	-	31	(127)	-	(6)	Barbaren Kav.
70	(216)	-	10	(38)	-	15	(72)	-	4	(55)	-	-	-	Miliz Kavallerie
17	(146)	-	2	(30)	-	3	(41)	-	-	-	-	-	-	Elite Kavallerie
97	(853)	-	25	(187)	-	28	(108)	-	41	(114)	-	11	(22)	Anführer
183	(454)	-	31	(114)	-	36	(135)	-	1	(19)	-	-	-	Kommandant
473	(1201)	-	120	(423)	-	161	(590)	-	123	(401)	-	(12)	Belagerungspionier
245	(484)	-	48	(196)	-	66	(272)	-	33	(86)	-	2	(15)	Heiler
14	(46)	-	12	(62)	-	8	(50)	-	1	(31)	-	-	-	Streitwagen
87	(346)	-	8	(87)	-	24	(200)	-	(20)	-	-	-	Elefanten
67	(214)	-	26	(163)	-	32	(259)	-	3	(50)	-	-	-	Griechisches Feuer
36	(113)	-	22	(85)	-	18	(80)	-	6	(46)	-	-	-	Leichte Ballista
17	(72)	-	2	(24)	-	4	(55)	-	-	-	-	-	-	Schwere Ballista
19	(67)	-	4	(25)	-	5	(50)	-	(2)	-	-	-	Katapulte
4	(24)	-	2	(21)	-	1	(16)	-	(3)	-	-	-	Belagerungstürme
370	(1692)	-	251	(1575)	-	294	(2369)	-	75	(754)	-	(17)	Leitern
34	(106)	-	17	(120)	-	16	(114)	-	7	(50)	-	-	-	Belagerungs Sch.
8	(27)	-	3	(22)	-	2	(32)	-	2	(13)	-	(1)	Rammböcke
740	(2095)	-	306	(1270)	-	363	(1394)	-	86	(369)	-	2	(19)	Karren
36	(155)	-	14	(108)	-	10	(114)	-	2	(35)	-	-	-	Wagen
58	(264)	-	19	(95)	-	10	(49)	-	(5)	-	-	-	Belagerungs Wagen
14	(58)	-	4	(30)	-	5	(64)	-	(14)	-	-	-	Straßen
230	(563)	-	51	(187)	-	42	(173)	-	16	(92)	-	-	-	Lasten Galeeren
112	(316)	-	27	(160)	-	24	(108)	-	16	(64)	-	-	-	Leichte Galeeren
25	(71)	-	12	(62)	-	6	(57)	-	(5)	-	-	-	Mittelschwere Gal.
7	(35)	-	2	(17)	-	2	(21)	-	-	-	-	-	-	Schwere Galeeren
327	(966)	-	80	(312)	-	35	(231)	-	39	(208)	-	-	-	Rudersklaven
369	(1540)	-	69	(284)	-	76	(682)	-	10	(69)	-	-	-	Miliz Ruderer
42	(179)	-	8	(53)	-	15	(90)	-	1	(44)	-	-	-	Elite Ruderer
31	(77)	-	24	(243)	-	13	(72)	-	10	(17)	-	10	(14)	Dörfer
7	(44)	-	3	(25)	-	4	(53)	-	2	(8)	-	1	(5)	Städte
25	(58)	-	6	(21)	-	8	(26)	-	3	(11)	-	(1)	Großstädte
117	(642)	-	46	(201)	-	49	(500)	-	33	(140)	-	(2)	Holzfestungen
50	(94)	-	14	(50)	-	18	(72)	-	4	(21)	-	-	-	Steinfestungen
362	(865)	-	114	(267)	-	131	(544)	-	79	(210)	-	19	(38)	Jäger
481	(794)	-	129	(282)	-	167	(488)	-	117	(280)	-	22	(52)	Bauern
240	(471)	-	78	(226)	-	85	(246)	-	45	(143)	-	6	(36)	Bergleute
1486	(3381)	-	652	(1955)	-	688	(1641)	-	491	(1077)	-	66	(125)	Handwerker
234	(460)	-	73	(195)	-	84	(218)	-	46	(170)	-	2	(15)	Schmiede
344	(989)	-	117	(386)	-	194	(558)	-	135	(415)	-	4	(15)	Gelchrte

DURCHSCHNITTS-& HÖCHSTLISTING CONQUEST OF THE STARS

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

ST-1	R-36	ST-2	R 26	ST-3	R-12?	ST-4	R-5	
203	(646)	-	138 (728)	-	59 (464)	-	17 (60)	Kommandogruppen
34	(146)	-	36 (170)	-	18 (231)	-	2 (31)	Medizinische Gruppen
68	(220)	-	59 (241)	-	44 (400)	-	14 (29)	Technische Gruppen
25	(81)	-	29 (148)	-	11 (119)	-	5 (33)	Wissenschaftliche Grupp
189	(446)	-	140 (421)	-	101(1092)	-	36 (68)	Gewerbliche Gruppen
2	(8)	-	1 (7)	-	2 (28)	-	2 (6)	Frachtfähren
4	(17)	-	2 (25)	-	1 (7)	-	(4)	Frachtschlepper
	(2)	-	(4)	-	(3)	-	(2)	Antroniumbehälter
2	(10)	-	(5)	-	(4)	-	(1)	Mylogenbehälter
5	(17)	-	4 (36)	-	1 (14)	-	(4)	Allzweckbehälter
	(2)	-	(4)	-	1 (4)	-	2 (4)	Aufklärer
1	(13)	-	2 (23)	-	6 (71)	-	2 (16)	Zerstörer
1	(19)	-	1 (14)	-	1 (11)	-	(1)	Leichte Kreuzer
	(7)	-	1 (22)	-	(15)	-		Schwere Kreuzer
	(12)	-	(1)	-		-		Sternenkreuzer
	(14)	-	(7)	-	(1)	-		Schlachtschiffe
33	(125)	-	55 (370)	-	35 (560)	-	1 (75)	Raumjäger
	(3)	-	1(17)	-	(3)	-		Leichte Bomber
	(1)	-	(1)	-		-		Schwere Bomber
	(1)	-	(2)	-		-		Nachrichtenschiffe
	(1)	-	(2)	-	(3)	-	(1)	Flottentender
	(2)	-	(1)	-	(2)	-	(1)	Reparaturschiff
	(2)	-	(2)	-	(5)	-		Lazarettsschiffe
1	(12)	-	1 (11)	-	2 (15)	-	(1)	Verwundeten Fähren
2	(11)	-	2 (21)	-	(7)	-	(2)	Raumfrachter
2	(10)	-	1 (24)	-	(7)	-		Sternenfrachter
2	(12)	-	1 (8)	-	3 (57)	-	2 (7)	Tankschiffe
11	(35)	-	6 (90)	-	1 (24)	-	(2)	Frachtcontainer
5	(35)	-	3 (35)	-	2 (21)	-	(2)	Zusatztriebwerke
37	(151)	-	49 (388)	-	32 (150)	-	4 (56)	Ronslin Torpedos
2	(11)	-	1 (6)	-	1 (11)	-	(4)	Radar
	(3)	-	(3)	-	(3)	-		Sternenradar
5	(46)	-	1 (22)	-	1 (33)	-		Abschußraketen
10	(63)	-	8 (69)	-	7 (38)	-	(2)	Alton Sprengköpfe
278	(919)	-	103 (501)	-	74 (454)	-	18 (120)	Abwehrforts
43	(175)	-	67 (325)	-	29 (340)	-		Schwere Abwehrforts
	(2)	-	(10)	-		-		Schiff zu Boden Rakete
	(4)	-	(2)	-	(29)	-		Boden zu Schiff Rakete
6	(30)	-	9 (62)	-	7 (90)	-	(3)	Sonden
4	(35)	-	9 (110)	-	1 (18)	-		Kleine Plasmasprengköpf
	(1)	-	(14)	-	(5)	-		Mittelgroßer Plasmaspre
	(3)	-	(6)	-	(1)	-		Große Plasmasprengköpfe
	(2)	-	(1)	-	(1)	-		Weltraumstädte
6	(19)	-	5 (15)	-	4 (27)	-	4 (7)	Mondstationen
3	(12)	-	2 (19)	-	1 (22)	-	(1)	Raumstationen
2	(7)	-	2 (7)	-	1 (10)	-	15 (17)	Bodenstationen
	(5)	-	5 (52)	-	4 (184)	-		Weltraumforts
72	(218)	-	51 (176)	-	39 (413)	-	11 (24)	Produktionsstationen
5	(23)	-	(7)	-	1 (11)	-	3 (7)	Forschungsstationen
37	(96)	-	25 (83)	-	19 (143)	-	8 (21)	Antroniumfabriken
32	(87)	-	22 (81)	-	18 (232)	-	6 (17)	Syntheticfabriken
5	(14)	-	6 (17)	-	6 (118)	-	1 (5)	Electronicfabriken
35	(85)	-	29 (114)	-	22 (330)	-	5 (16)	Mylogenfabriken

STATISTIK

AE-1 (14 Imperien) GM: Klaus
AE-2 (30 Imperien) GM: Christian
AE-3 (31 Imperien) GM: Helmut
AE-4 (40 Imperien) GM: Christian
AE-5 (40 Imperien) GM: Helmut
STARS-1 (27 Imperien) GM: Hannes
STARS-2 (40 Imperien) GM: Hannes
STARS-3 (47 Imperien) GM: Maic
STARS-4 (60 Imperien) GM: Christian
EPIC-1 (41 aktive Spieler) GM: Klaus
EPIC-2 (86 aktive Spieler) GM: Klaus
EPIC-3 (112 aktive Spieler) GM: Klaus
EPIC-4 (141 aktive Spieler) GM: Klaus
EPIC-5 (87 aktive Spieler) GM: Maic
EPIC-A1 (7 aktive Spieler) GM: Klaus
EPIC-6 (13 Anmeldungen)
EPIC-A2 (3 Anmeldungen)

Der ROTE Zettel im Terminal #20

Ende des Sommers verschickten wir mit dem Terminal einen Fragebogen, den ihr beantworten solltet.

Nun erfolgt eine Auswertung der Daten die aus dieser Umfrage gewonnen wurden.

Terminal

Das Hauptaugenmerk lag dabei darauf, wie und in welcher Form das Terminal in Zukunft aussehen

soll. Betrachtet Ihr das vor Euch liegende Terminal, so werdet Ihr kaum eine Veränderung zu den letzten 21 feststellen können. Dies ist darin begründet, daß mit überwiegender Mehrheit dafür entschieden wurde, daß das Terminal so bleiben soll wie es seit jeher war und ist (gratis und 6 wöchig). Nun die 6 Wochen wurden diesmal etwas überzogen, aber das war ein einmalige Ausnahme. Von 92 zurückgeschickten roten Zetteln entfielen die Stimmen folgendermaßen:

* Terminal soll so bleiben wie es ist:	51
* Ich kann aufs Terminal verzichten:	1
* Terminal monatlich; öS 20.- pro Ausgabe:	4
* Bei jeder Runde einer STARS oder AE Partie gibt es ein M & 6 Zusatzblatt (öS 5.-)....:	24
* keine Stimme :	2

Alter, Beruf, andere Postspiele

Das Durchschnittsalter liegt bei 22.6 Jahren!
78 gaben das Alter an

Wir glaubten eigentlich, daß die größere Masse der Spieler Schüler und Studenten sind. Dem war jedoch bei weitem nicht so; 75 Berufsangaben

32 Schüler/Studenten
43 andere Berufe

Nachfolgend eine Auswahl der unterschiedlichen Berufe, die angegeben waren:
Bund, Gärtner, Polizei, Beamter, Augenoptiker, Diplombiologe, Bäcker, Koch, Trafikant, Freier Berater, Elektromeister...

Die häufigsten Postspiele, welche noch neben AE und STARS gespielt werden, waren:

Celestreck II, EPIC, Gladius & Pilum, Spiralarm II
(alphabetische Reihung)

Beschwerden

Sonderaktionen willkürlich bewertet - AE: zu schneller TAL Aufstieg - warten auf + Aktionen vom Computer oder GM :- bei der Auswertung mehr GM Bemerkungen - mehr Kontrolle der Terminalartikel bezüglich von Sauerzeiten - zuwenig Hilfe für Anfänger - neue Befehlsbögen - Einhaltung der ZATs durch GMs - falsche Statistiken im Terminal - EPIC Regelheft für PBM Anfänger zu schwer

Wünsche

GS 5.- für Spielernachricht auf GS 0.- senken -
macht die Leute aufmerksam, daß es nur ein Spiel
ist - Nachricht bei Auswertungsverspätung - mehr
Aktionen bei STARS - LEGENDS - EPIC Hilfspaket für
Anfänger - helff Magazine - computergesteuerte
Völker - Computerländer die auch aktiv werden -
Potentiale für Gelehrte - keine Sammelmöglichkeit
für Sonderaktionen - Bewertung der Sonderaktionen
durch ein GM Gremium - bessere Kontrolle ob die
Spielzüge vollständig sind - daß man auch in einem
eroberten AE Schauplatz produzieren kann - jede
Runde eine Sonderaktion - TAL-4, TAL-5 ... TAL-X
(selbstentworfenen Baupläne...) - neues Regelheft
mit technischen Zeichnungen - alte Befehlsbögen
wieder zurückschicken - 2 Wochen ZAT - mehr als 7
Produktionen pro Runde - Postgirokonto -
Nahrungspunkte: Angabe wieviel man verbraucht -
Tips und Tricks, Diskussionen, Regelfragen im
Terminal - AE-6 - STARS-5

Anregungen/Restliches

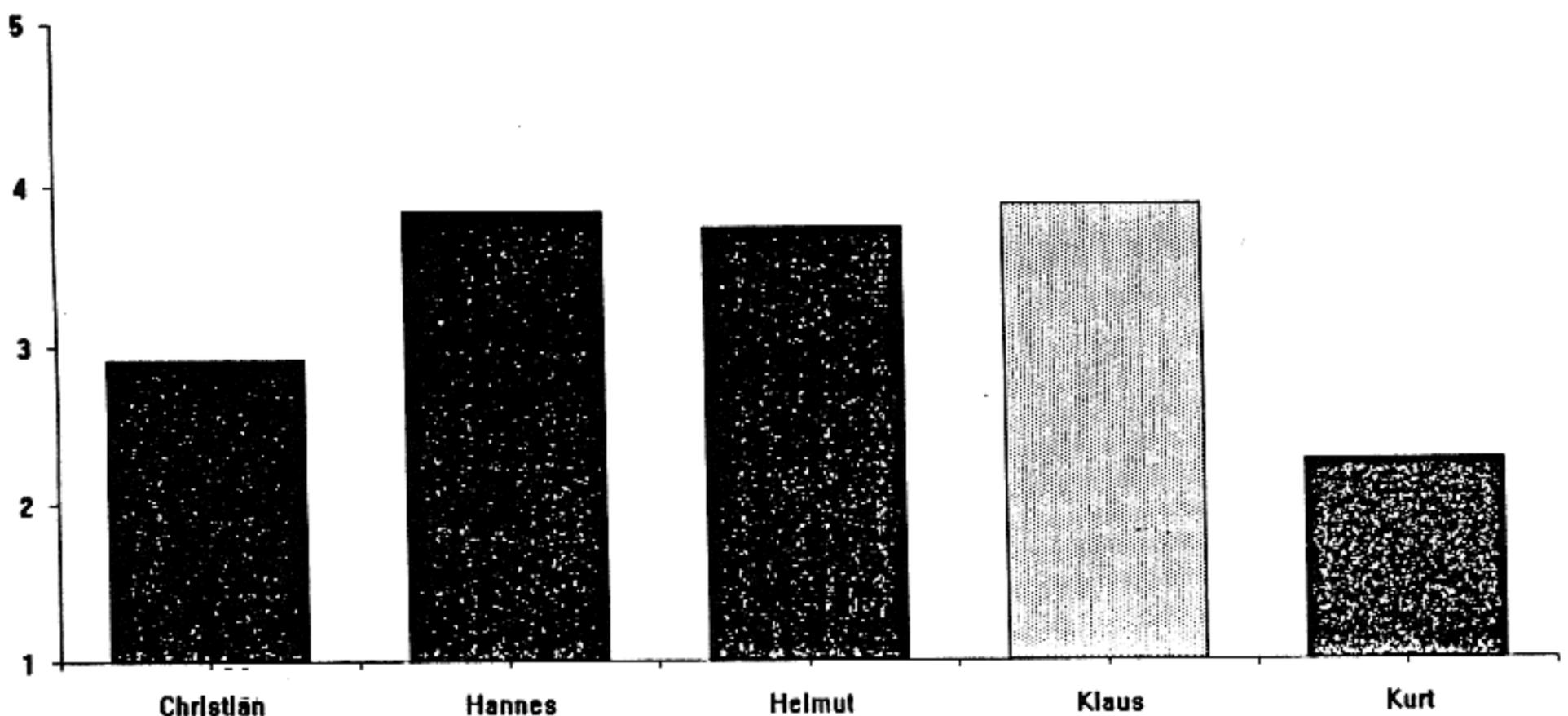
weiter so - Veränderungen in STARS-4 ist gut -
gibts ein AE-6 und STARS-5? - SSV GRAZ fantastisch -
weiter so - wann kommt Legends? - Terminal ist
ganz o.k. so wie es ist! - wünsche dem SSV GRAZ
alles Gute und viel Spaß

SSV GRAZ AE-STARS-Superstar

Vorausschicken möchte ich, Rudi, daß es mich
persönlich sehr gefreut hat, daß auch für mich
Stimmen abgegeben wurden, obwohl ich nicht am
Wettbewerb teilgenommen habe; anscheinend gibt es einige
alte AE-2 Spieler die sich noch dunkel an meine GM
Tätigkeit (eben AE-2) erinnern können.

Mit großer Spannung verlief der SSV-Superstar
Wettbewerb, der über weite Strecken von Hannes

SSV GRAZ AE - STARS - Superstar



angeführt wurde. Langsam aber sicher holte Klaus auf, bis er sich in der Endphase der Abstimmung in Führung setzen konnte. Kurzfristig schien sogar der 2. Platz für Hannes gefährdet, da Helmut immer stärker wurde. Schlußendlich war es dann doch ein abgesicherter 2. Rang für Hannes, der sich ganz am Ende mit zwei "5"er Wertungen nochmals knapp an Klaus heranschieben konnte. Weder Christian noch Kurt konnten dem Spitzentreue wirklich gefährlich werden. Christian konnte jedoch seinen 4. Platz problemlos halten, während sich Kurt am 5. besten Rang platzieren konnte.

Allgemein soll jedoch bemerkt werden, daß diese Abstimmung nicht unbedingt für eine genaue Werteinsätzung eines GMs herangezogen werden soll, sondern eher nur eine "grobe" Richtungsweisung mit nicht allzu großer Aussagekraft ist.

		Note
1. Platz: Klaus	(21 Stimmen)	3.8909524
2. Platz: Hannes	(28 Stimmen)	3.8392857
3. Platz: Helmut	(27 Stimmen)	3.7407407
4. Platz: Christian	(30 Stimmen)	2.9166667
5. Platz: Kurt	(34 Stimmen)	2.2647059

Schlußbemerkung

Wir möchten all jenen besonders danken, die sich die Mühe gemacht hatten, den roten Zettel auszufüllen und diesen auch noch an uns zu schicken. Mit einer fast 50%igen Beteiligung sind wir über alle Maße zufrieden, auch wenn 100% noch schöner gewesen wären.

Zu den Listen bei den Beschwerden, Wünsche, Anregungen/Restliches sei noch angemerkt, daß allein die Beantwortung all der angeklungenen Meinungen ein Terminal füllen könnte und dadurch wahrscheinlich nochmals neue Fragen aufgeworfen werden würden. Es wurde daher absichtlich darauf verzichtet auf all das näher einzugehen. Das heißt aber nicht, daß wir es nicht beachten, sondern ganz im Gegenteil, einer der wichtigsten Punkte dieser Umfrage waren genau die Bereiche Beschwerden und Wünsche und diese wurden und werden von uns auch alle durchbesprochen und es ist möglich, daß sich früher oder später Veränderungen ergeben, die darin, daß sie von Euch gefordert oder angeregt wurden, begründet sind.

M I T T E I L U N G E N und G E R Ü C H T E

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 auf KEINEN Fall 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 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 nicht veröffentlicht (-> diesmal war es keines).

Einsendeschluß für das Terminal # 22 ist der:

18. Dezember 1990

M & G - AE - 1

M & G - AE - 2

* * * * *

An Titan

Melde dich bitte bei Bodan!

* * * * *

An alle Mitglieder des Nord Pakts

Patric ist nun auch ausgeschieden. Bitte meldet Euch alle mal. Neue Pläne sollten ausgearbeitet werden.

* * * * *

↑↑↑↑↑

M & G - A E - 3

Titan

Melde Dich bei Bodan! Bin bereit unsere gemeinsamen Besitzungen in einem Land an dich zu übergeben.

↑↑↑↑↑

An Ataro

Dein Ende ist gekommen. Bereite dich auf meinen Besuch vor!

Ein östlicher

↑↑↑↑↑

Thardic Du hast einige Feinde!

↑↑↑↑↑

In der Hero Sea steht eine gewaltige Flotte! Vorsicht! Könnte eine Flotte des Nord-Pakts sein.

↑↑↑↑↑

An Woben

Bist du da oder nicht?

Thardic

↑↑↑↑↑

An alle

Wie wäre es mit einem (kleinen?) Krieg? Es ist so langweilig!!

Thorian von Thardic

↑↑↑↑↑

An die Nordallianz

Liebe Allianzmitglieder!

Zar Peter von TITAN möchte allen Allianzmitgliedern nochmals danken für die gute Zusammenarbeit. Jetzt wo die großen Erfolge auf die Allianz zukommen, ist es für mich an der Zeit aufzuhören. Ich wünsche Euch weiterhin viel Erfolg.

ZAR PETER von TITAN

↑↑↑↑↑

An die Völker der bekannten Welt

Die Zeiten sind hart und bedrohlich. Mit dem wirtschaftlichen Aufschwung werden internationale Verwicklungen wahrscheinlicher und Piraten bedrohen den freien Handel.

Bereits vor geraumer Zeit wurde zum Wohle aller Mitgliedsstaaten der Unionsrat gegründet dessen Aktivitäten durch das Ausscheiden Karl's von Piking allerdings fast zum Erliegen kamen. Ich habe mich nun erfolgreich bemüht den Rat wieder aufleben zu lassen und möchte kurz seine Ziele vorstellen.

Der Unionsrat ist in seiner Grundstruktur demokratisch. Jedes Mitglied besitzt die selben Rechte. Grundsätzliche Entscheidungen sind einstimmig zu fällen. Das Gremium der Mitgliedsstaaten wählt in bestimmten Abständen Koordinatoren für die Bereiche Handel, Landverteidigung und Marinebelange mit einfacher Mehrheit. Ebenso wird ein "übergeordneter" Generalkoordinator gewählt (An dem bleibt die Arbeit hängen, die sonst keiner machen will!).

Der Unionsrat ist ein militärisch rein defensiv orientiertes Bündnis. Vom Rat werden keine Aggressionen gegen andere ausgehen, wenn nicht ein Mitgliedsstaat angegriffen wird ohne selbst zuerst angegriffen zu haben. Ein Erstschlag gegen ein Mitglied des Rats wird von allen Mitgliedern als direkter Angriff gegen sie selbst betrachtet.

In Friedenszeiten soll der Unionsrat die Wirtschaft und Forschung in allen Mitgliedsstaaten durch gegenseitigen Austausch und Förderung stützen. Erklärtes Ziel des Rats ist es größte Wirtschafts- und führende Forschungsmacht zu werden. Hierzu soll die Kreativität und Informationen aller Mitglieder zum Wohle aller verwendet werden und Produktivitätsüberschüsse und -engpässe ausgeglichen werden.

..

--

--

..

† † † † †

An alle

Wer knackt für mich 1 Schauplatz mit ca. je 15 Stein- und Holzfestungen gegen entsprechende Belohnung?

Flotte vorrücken!

Erwarte Angebote unter

"Nieder mit dem Verräter"

† † † † †

Man kann sein Ziel folgendermaßen festlegen:

Lebe das beste Leben, das dir möglich ist. Das Leben ist ein Spiel, dessen Regeln man erlernt, indem man es mitmacht, und zwar bis zum totalen Ende. Sonst wird man aus dem Gleichgewicht geworfen und fortwährend von den Veränderungen des Lebens überrascht. Dies stellt eine große Gefahr für ein Individuum dar.

Die "Nicht-Spieler" jammern oft und beschweren sich darüber, daß das Glück sie stets ausläßt.

Sie weigern sich anzuerkennen, daß sie einen Teil ihres Glückes selbst schwidern können.

DER SHAKAL

P.S.: Ihr seid stumm!

† † † † †

M & G - A E - 4

† † † † †

An alle

Hiermit erklären wir Padar, Herrscher über Piking folgendes:

Es entspricht nicht der Wahrheit, daß wir in Ezak eingefallen sind und AP okkupiert haben, sondern eine unbekannte Macht unter unserer stolzen Flagge.

Daraus folgt, daß wir nicht im Krieg mit Ezak stehen, wie uns auch aus diplomatischen Kreisen bestätigt wurde.

In diesem Zusammenhang müssen wir, Padar von Piking leider auch noch das Wort an den Herausgeber der "Chaos News" richten. Eure Äußerung bezüglich diesem Thema in der letzten "Chaos News" läßt uns wieder einmal an Eurer Intelligenz zweifeln, die Ihr vorgebt zu haben, denn nachdem wir sooft taktisch aus dem Feld

Ich möchte alle interessierten Völker bitten Ihren Aufnahmeantrag an folgende Botschafteradresse zu richten:

Michael Pfeiffer
Ferd. - Christ. - Baur - Straße 8
D-7400 Tübingen
Telefon 07071/63832

Da eine Aufnahme nur mit Zustimmung aller Mitglieder möglich ist, kann die Antwort etwas dauern. Sie wird aber kommen.

Chronos

Generalkoordinator des Unionsrats
und Erster Titan

geschlagen haben, glaubt Ihr doch nicht, daß wir uns zu so einer dümmlichen Aktion hinreißen lassen haben. Dies hätte außerdem eine kostbare SA gekostet. Wenn wir so etwas planen, dann würden in Ezak nicht nur AP, sondern alle Punkte, sowie mindestens die Gelehrten fehlen.

Zudem möchten wir jeden warnen, der meint Piking sei militärisch geschwächt und somit eine leicht Beute. Dem ist nicht so. Piking ist ein starkes friedliebendes und bündnisstarkes wie treues Reich, welches gnadenlos jeden Aggressor vernichten wird und sich auch nicht davor scheut mehreren Reichen den Krieg zu erklären.

Hier sei nochmals erwähnt, daß Mirath nun eine Provinz von Piking ist und jeder Angriff auf Mirath zieht gleiche Konsequenzen wie ein Angriff auf Piking nach sich.

Wir wollen keinen Krieg; sollte es uns jedoch durch irgendwem aufgezwungen werden, scheuen wir uns nicht vor ihm.

Padar von Piking

† † † † †

Chaos News

Ausgabe Nr. 4
Wetterbericht: Kalt und kälter
Druck der CN : Königliche Druckerei Rosel

Einleitung

Willkommen zur neuesten Ausgabe. In der letzten Zeit passierte (zum Glück) soviel auf dem Globus das ich eine neue Ausgabe füllen kann. Am interessantesten dürfte die Seuche sein, aber dazu später. Viel Glück und alles gute wünscht euch

Conan von Rosel

Rund um Rosel !

In Rosel war es erstaunlicherweise ruhig ! Rosel und Titan sammeln ihre Truppen zum Angriff und Duba und Jurong schweigen vor sich hin. Gerüchteweise will Titan Rosel allein besiegen um die "Ehre" des Sieges für sich zu beanspruchen. Aus dem Palast in Barai war zu diesem Gerücht kein Statement sondern nur lautes lachen zu hören. Die Reaktion Titans bleibt abzuwarten.

Piraten !

Griffen rund um Greco an und verschwanden zu neuen Beutezügen.

Yealin noch am Leben ?

Aufgrund des "Verräters" in den Overlords konnte die letzte Offensive der Overlords abgewehrt werden. Die nachfolgenden Attacken waren dafür umso erfolgreicher. Jetzt wo ihr diese Zeilen liest beginnt der Sturm auf die Hauptstadt und der Fall Yealins ist unausweichlich.

Chicken News !

Siehe Kommentar in diesem Terminal.

Nordpakt !

Nach Duba und Theben trat nun auch Largos, der vorher Rosel unterstützte, dem Nordpakt bei. Ein totaler Allianzkrieg konnte nur durch die Aussage der Gründungsmitglieder sich aus dem Rosel-Theben, Duba, Jurong Konflikt rauszuhalten verhindert werden.

Schloss !

Der Herrscher von Schloss befolgte Yealins Aufruf zur Blockade von Rosels Kontor und seine Flotte ruht jetzt leider auf dem Meeresgrund. Mit dem Einmarsch in Schloss wurde bereits begonnen.

Overlords

Der "Verräter" ist gefunden und wird eliminiert. Desweiteren sind Verhandlungen mit neutralen Reichen im gange.

ICEDO !

Mehrere Aktionen sind im Gange und die Beziehungen Rosel-Hioken sollen empfindlich gestört worden sein (N.o.t.W.12 ?).

Kenday !

Kenday war, ist und bleibt Overlord auch wenn Yealin 10 mal was anderes behauptet. Der Einfall des Nordpakt in Kenday konnte in letzter Sekunde abgesagt werden. Nur Bodan hatte davon nichts mitbekommen (schade). Nach dem Rauswurf Bodans aus Kenday werden diplomatische Beziehungen mit Bodan aufgenommen, die hoffentlich erfolgreich verlaufen, da ansonsten ein Allianzkrieg Overlords - Nordpakt ausbrechen könnte (wird).

Greco hält sich !

Der Schauplatzverlust Greco's hält sich zur Zeit in starken Grenzen. Hicken und Eastum bauen allerdings ihre Truppenpräsenz gewaltig auf.

Seuche !

Im Osten (wahrscheinlich Südosten) ist vor kurzem eine Seuche ausgebrochen die einen Tötungsgrad von ca. 25% hat. Die Seuche breitet sich nur langsam aus, so daß der Westen (Nordpakt, Overlords, etc.) von dieser Gefahr noch lange nicht bedroht ist.

Kontore geschlossen !

Aufgrund von Kundenmangel konnten die Händler die Pacht nicht mehr bezahlen und schlossen diese daraufhin. Die Händler stehen aber allen noch als "freie Händler" zur Verfügung und treiben ihr Unwesen auf den Märkten in den Städten und Dörfern der bekannten Welt.

Woben !

Wobens Handelsflotte die angeblich eine 3000 große Krise verursachen könnte betrug 2 Lasten und 1 Leichte Galeere. Außerdem wurde die Flotte NICHT von den Overlords, sondern von einem ICEDOMitglied versenkt - welcher allerdings zu Reparationen bereit ist.

Monola !

Ardic auf dem Vormarsch.

Seapower !

ICEDO blockiert Step Strait !

Kampo und Largos blockieren die Gewässer um ihre Inseln.

Blockade des North Rosels Sea aufgehoben.

Bodan/Nordpakt sperrt Comas Sea (zumindest versuchen sie es).

Nordpakt will Step Strait blockieren.

Wer gegen wen ?

Overlords und Verbündete	- Duba, Theben, Jurong, Yealin (noch) und Schloss.
Nordpakt	- Monola und (noch) Kenday
I C E D O	- Greco und eventuell Bodan
Duba, Theben, Jurong	- Rosel

Schlusswort

Ich bin NICHT allwissend und für jede noch so kleine Information dankbar. Adresse siehe Terminal 21. Möge die Zukunft euch (und mir) Glück bringen. Bis T 23 !

Conan von Rosel

Kommentar zu Chicken News 1:

Aufmachung und Inhalt klingt ja wirklich super, blos schade das Yealins Hauptinformationsquelle die interne Chaos News ist und sie die Informationen stark verfälscht weitergibt. Hier hat der "Verräter" eindeutig versagt. Ich bitte jeden Chicken Leser die Informationen nicht sofort zu glauben, sondern sie erst selbst zu überprüfen. Denn wie man am Beispiel von Kenday sieht, kann eine Fehlinformation weitreichende Folgen haben. Ich wage hiermit die behauptung das 75% der Chicken News 1 aus verfälschten Informationen besteht. Eine nähere Beurteilung steht mir nicht zu, da ich nicht weis ob Yealin die Informationen mit absicht oder nur versehentlich weiter gegeben hat.

Conan von Rosel

CHICKEN NEWS #2

Das unabhängige Magazin für Unabhängige
Herausgegeben und gedruckt von der Rauschmaizmafia Yealin

Yealin steht wie ein Fels

In den Chaos News 3 (Terminal 21) wurde berichtet, daß Yealin 'zum Erscheinen des Terminals komplett besetzt' sein werde. Inzwischen sind wieder zwei Runden vergangen, aber es ist den Overlords nicht gelungen, auch nur einen weiteren Schauplatz zu erobern. Als besondere Verlierer seien hier Enta (zwei komplette Eroberungsflotten vernichtet) und Slatra (zweimal vor Henwea in die Flucht geschlagen) erwähnt. Lady Suppenhuhn hob in ihrer letzten Volksrede vorallem die positiven Auswirkungen dieser Angriffe für die yealinsche Truppenmoral und Kampferfahrung hervor und dankte den Feinden dafür.

Die Overlordaktivitäten verstummten aber trotz dieser Niederlagen nicht, letzte Runde wurden wieder Splone aus Enta (war zum Glück für Yealin noch nicht mit Borakzit verseucht) und Horsel (dito) gefaßt und verhört. Lady Suppenhuhn rief daher alle freien Länder zur Hilfe auf und erklärte alle besetzten Schauplätze in Yealin bis auf weiteres zu öffentlichen Truppenübungsplätzen. Außerdem gab sie uns einen genauen Einblick in die Situation in Yealin:

#401 Kimzak - Slatra	#402 Henwea - Yealin
#403 Volda - Yealin	#404 Kobeo - Gargun
#405 Tieka - Horsel	#406 Mir - Yealin
#407 Labor - Horsel	#408 Siem - Duba ?
#409 Shostim - Enta	

Aus dieser Übersicht wird auch ganz klar deutlich, welche Politik Rosel im Yealin-Konflikt verfolgte: er hat diverse Länder zum Kampf aufgehetzt und im Terminal große Reden geschwungen, hat aber noch kein einziges Mal aktiv in den Kampf eingegriffen. Vermutlich sind dafür unter anderem auch innerroselsche Probleme verantwortlich.

Redaktionsadresse:

Wer Chicken News schreiben will, egal warum, der sende seine Briefe bitte an:

Jochen Frühwirth, Bogenweg 105, A-6073 Sistrans

Seuche breitet sich aus!

Nachdem Gerüchte aus dem Osten von einer kursierenden Seuche sprachen, hat Chicken News sofort Nachforschungen angestellt und ist auf einige interessante Tatsachen gestoßen: Die Seuche, die zu allererst in Greco beobachtet worden ist, wird durch den sog. Borakzit-Bazillus übertragen und ist extrem ansteckend, der Tod kann schon nach wenigen Tagen eintreten.

Besonders schnell verbreitet sich die Seuche an Orten, an denen besonders viele Menschen zusammenkommen, also z.B. in Heereslagern (im Osten sind bereits einige Armeen teilweise kampfunfähig !!) oder an Handelsmärkten.

Inzwischen ist die Seuche allerdings nicht mehr auf den Osten beschränkt, da einige Handels- und Kriegsflotten den Bazillus unfreiwillig bereits bis in das Zentrum der Welt getragen haben (hier sei z.B. Enta erwähnt, dessen Flotten laut Spionageberichten bereits zu 2/3 verseucht sind).

Gegenmaßnahmen sind leider zur Zeit noch keine bekannt, aber der Redaktionsheiler gibt folgende Tips, um zumindest eine Ansteckung zu vermeiden:

- 1.) Kontakt zu anderen Völkern meiden, außer man ist sich ganz sicher, daß diese auch noch völlig gesund sind.
- 2.) Für 2-3 Runden keinen Handel mit anderen betreiben (es ist noch unklar, ob die Seuche auch durch die Nahrung übertragen wird).
- 3.) Die Teilnehmer an der Olympiade nach ihrer Rückkehr erst für 4 Wochen in Quarantäne schicken.

ICEDO vor dem Zerfall!

Wie bereits in den Chicken News #1 vermutet, führten Uneinigkeiten in der Außenpolitik innerhalb der ICEDO zu einem handfesten Streit. Mehrere Mitglieder (mind. 4) drohten mit ihrem Austritt, falls ihrer Forderungen (u.a. kein Bündis mit den Overlords unter Conans Führung) nicht sofort erfüllt werden. Da es sich aber bestimmte ICEDO-Mitglieder (zB. Hioken, Horsel, Rodetan) gar nicht leisten können, diese Forderungen zu erfüllen, steht die ICEDO vor der Spaltung, welche mit Erscheinen dieses Terminals bereits vollzogen sein könnte. Erhärtet wird diese Vermutung durch die Tatsache, daß einige Mitglieder mit dem neuen Stil Hiokens (diktatorisch wie der Conans) ganz und gar nicht einverstanden sind.

Nordpakt stärker denn je!

Der Nordpakt hat sich in den letzten Runden erneut vergrößert und verstärkt. Unter anderem sind jetzt auch Duba, Theben und Piking Mitglieder. Yealin hat eine Mitgliedschaft abgelehnt, da es neutral bleiben wolle, hat aber betont, daß es die Mitglieder des Norpakt als Freunde betrachte. Somit hat wohl auch Yealin endlich die enorme Bedeutung erkannt, die dem Nordpakt als Gegenpol zum Overlord-ICEDO Bündis zweifelsfrei zukommt. Ob Jurong nun ebenfalls ein NP-Mitglied ist, ist der CN Redaktion leider nicht bekannt, da uns bereits seit einigen Runden keine Nachrichten aus Jurong mehr erreicht haben.

Olympiade ein Flop?

Nachdem bekannt wurde, daß die von Rosels Conan veranstaltete Olympiade hauptsächlich dazu dienen sollte, Rosels Wirtschaft zu sanieren (Rosel streicht ja einen großen Teil der Nennngelder ein), haben sich viele Reiche dazu entschlossen, nicht an der Olympiade teilzunehmen. Die einzigen Teilnehmer werden wahrscheinlich einige Overlords und ein paar den Overlords freundlich gesinnte ICEDO-Mitglieder sein. Ein Flop ist also vorprogrammiert.

Forschiedene des Legends - Sorichtas D

There are nine different secular disciplines which use the same general rules for their employment. Characters may know up to sixteen spells, and may voluntarily 'forget' a spell if they so desire. Many spells encompass several other spells, even to each discipline having a "mastery" spell which allows the caster to use all the spells in that discipline. Needless to say, spells like that are rare and difficult to learn. Skilled users get reduced costs in their own disciplines, although they may learn spells of any discipline. Spells may be taught from character to character, or may be offered at guilds.

The first discipline is that of the Wizard. Wizards control the abstract forces of magic. Their spells involve protection from the dispelling magic, creating staves which enhance magical performance and transferring or draining mana. Wizards most powerful spells include those to teleport characters or even whole cities from place to place.

The Sorcerer is the next on our list. Sorcerers deal with the control of minds, thus they can cause fear and promote courage, improve or wreck economies, make characters susceptible to bribes and influence, strengthen the loyalty of characters, cause insanity and even take over another character's mind.

The Illusionist is a subtler mage, using spells which cast doubt upon reality by altering appearances. Illusionists can make others appear weak or strong, create darkness or turn themselves invisible.

The Necromancer is a master of the dark arts working with the Undead. He or she can create undead warriors of all types, can repel other Necromancers' undead warriors, and with some of the most powerful spells can even turn characters into Greater Undead like Spectres or Vampyres. Necromancers also have a unique duel spell which transfers existing wounds to the enemy character, healing the caster in the process.

Summoners are the ultimate supervisors. Their entire Art consists of summoning servants, seen or unseen, to do his or her bidding. The Summoner can summon miners to bring forth minerals, laborers to build walls or gatherers to gather resources. He or she can also summon individual beings of a much higher order, which appear as powerful characters with spells and abilities commensurate with their cost. Imps, efreet, and daemons are available to the accomplished summoner. Summoners are also able to summon Winternight, a Tolkienesque field of darkness which enhances the abilities of undead and enchanted beings.

The Seer is a master of information. The seer can find out just about anything given the right conditions. Since information is likely to be an important commodity in L/COA, this can be particularly useful to a team of players. Various information spells include Read Character, which give detailed information on the target, Dream, which reveals one of the important Legends of the game world, and Sperry's Knowledge, which tells

the recovery rate (regeneration of the spellpoint reserve) of a province.

The next section tells of the Warlock, a battle-oriented mage. The Warlock can selectively boost characteristics, attributes and some skills to enhance performance. He also can create temporary Warlock Armor and affect opponents attacks and defenses.

The Enchanter is a creator of items. He can bestow Enchanted status on soldiers or characters, and can create staves which add greatly to the combat abilities of the users. He or she can enchant armor and can divine the characteristics of magical items found. The Enchanter has the long-range goal of learning the several spells needed to create custom-made magic items to his or her own specifications.

The Druid is a master of nature, and has one of the broadest range of spells useful to a developing empire. He or she has some spells resembling priestly miracles, albeit at greater cost, like healing spells, blessings and curses. Druids also enhance or restrict movement, increase herds fertility and special resources. Druids can teleport from powerpoint to powerpoint, and can create barriers of nature which block the movement of armies.

Priestly Vows are the other important type of magic in L/COA. Priests have some advantages and limiting vis-a-vis secular spellcasters. They are not as flexible, since they cannot learn any more than a limited number of spells provided by their deity. On the other hand, they get more spells to begin with than their secular counterparts and some of their spells, particularly the Blessings, cost less and do more than do comparable Arcane spells. Priests can create religious sanctuaries, and, given a powerful church in the neighborhood, can recover their holy mana much faster than mages through prayer. They also have available the impossibly powerful Communion spell which, given enormous expenditure of holy mana (probably more than the best Hero can start with) and an overriding reason, can alter the fabric of reality in the game. The risk of using this spell is correspondingly great, with dire consequences to the abuser.

The remaining sections of the General Rules detail combat, training and equipping soldiers and all of the factors which go into the battle process. Soldiers can have one special training type, like Guards or Knights, and one supernatural status, like Undead, Blessed or Enchanted. These factors plus the racial and cultural type, arms armor, training level, morale and the leadership of the army as well as the individual units therein all affect combat. The tactical disposition of the army's forces within its eight slots (five front line and three support/reserve) also has a great bearing on the outcome of combat. The only truly random factor in the battle system is the system of morale checks, which determine when a unit may break and run, but the variance of unit type and disposition will ensure that no number-cruncher can

precalculate many battles. Magical factors such as special attacks and battle spells will affect combat in ways which cannot be completely foreseen.

There are a broad range of military orders, like "Conquer and Enslave" or "Patrol and Defend," which allow legions (armies) to perform tailored missions. Legions may also form training camps when not fighting, and may seige a city they are not strong enough to assault in hope of starving the garrison into submission. Legions can also build roads, salt the land or explore the countryside, among other things.

The options of legions in a battle are also controllable to some extent by the owning player. The three reserve slots have a choice of 14 tactical options ranging from supporting missile fire to charging and countercharging. City garrisons have some of these options, as do fleets at sea. All of these various strategic and tactical options provide the war-oriented player with many choices to make and interesting battles.

GAME ORDERS

The third rulebook, about 80 pages, is a reference manual of game orders. There are over 150 orders of 14 different types and many of the orders are multi-use. For example, the "Transfer Items" is used to transfer any possession of any kind, or "Create Potions/Elixirs" is used to create any of the many different types of draughts possible. The orders are each explained with a paragraph, written example and an example of how

it would look on your turnsheet. The bewildering variety of orders and options makes this necessary. Here is an excerpt to give you an idea of the detail:

C3 Sabotage Common Item

Characters with the This skill can attempt to sabotage a common item* contained within the possession slots of a guild, marketplace, character or force. (Often it is easier to destroy an item than to steal it). A successful sabotage attempt will destroy a large portion of the target's store of the targeted item. A thief character's chance of successfully sabotaging common items held within a character's possession slots is affected by the thief character's skill rating and the target character's Personal Combat value. The thief character must be present in the same province as the target to enact this order. (Note: only items in Possession slots can be affected by sabotage--items in marketplace slots are immune from character sabotage).

* Common items which can be sabotaged include items #400-429 and #445-453, as well as any potion, elixer or salve created during the game.

Then an example of the order is provided. This type of detail is found throughout the rulebooks.

CROWN OF AVALON MODULE

The last rulebook of about 12 pages is the Crown of Avalon game module. Along with the foldout map provided to the players this book gives the details of the things which make this game different from future LEGENDS games.

The first part of the COA module introduces the world of Avara, a world once dominated by the great city of Avalon's power has waned as the Crown has been lost for generations and the city has been ruled by Stewards. The module outlines the setup options for this module, the NPC (Nonplayer Character) activity level (the level of gamemaster involvement in the game--this is a level two (2) game, in which NPC may be set up with encounter orders to attack, defend and perform certain actions as triggered by players, but not to initiate action or move. Level one (1) leaves the NPC's totally passive, level three (3) or more will specify the degree that the gamemaster actually influences the game. In the future there may be games with powerful gamemaster-controlled characters, factions or locations, but the players will always be informed beforehand so that they may decide to play in such a game or not. This will satisfy those who believe that a totally computer-controlled world with no gamemaster intervention is best, and also those who believe the gamemaster should take an active role.

The victory conditions are then outlined in very sketchy form. Each faction must satisfy certain victory conditions, probably very complex and difficult, and must control the leading NPCs of that faction, to win the game. Many conditions will be secret and may only be discovered by control of those main characters.

Factions are then introduced. There are twelve

factions in COA, and they vary from the evil (or amoral, if you will) Grand Mockers, to the Hospital-like Order of Grey. Some factions are encountered in certain areas, while others seem to have no home or allegiance except to themselves. All factions will need a wide variety of character and player position types to win.

Religions are addressed next, the most important part of these descriptions being the types of spells available to each particular religion. There are four religions declared in the COA module, but there are certainly others which are less visible. Already one player has found a church of a fifth religion, so there are probably even more out there.

Alvareth (or Alvareth the spelling is not always consistent) is the Goddess Protector, Benefactor of Elvenkind, Guardian against Evil and Mother of Nature. This is the Good religion, and priests of Alvareth know many spells beneficial to others, as well as many passive protections and powerful cures.

Raisnoah is the Walker of Infinity, Keeper of Knowledge, Guardian of the Afterlife. This is the religion of the knowledge seeker and the philosopher, and priests of Raisnoah know many spells to gather information, to heal and to move about.

Om is the God of War, Battle and Strength. This is the warrior's religion, and priests of Om know spells of battle and force.

Gorgoroth is the God of Evil, Prince of Shadows and Father of Creatures of Darkness. This is (no kidding) the Evil religion, and priests of Gorgoroth know many spells of destruction, necromancy and sickness.

The rest of the book is an alphabetical listing of places, areas and races with accompanying descriptions and background information. Most of the information is sketchy and general in nature. I don't believe this is a result of a lack of development, but instead reflects the designers stated desire to have the players explore the world for themselves and find out about the people and places within it on their own.

LEGENDS is a close-ended (albeit long-term) game, with no deadline (14-day minimum between processings) and 200 players per game. Players may set up in games already running within six months to a year of the start, to fill in drop outs, so if you want to get in right away, or want to get into an established game, it is possible. LEGENDS/COA I opened in December 1989, I/COA II is due in February or March, and further games as the demands requires. Cost for all rules and setup is \$15. Subsequent setups are \$5. Turn cost is \$4.50 per turn for an individual turn (enough orders to run a Hero or Character Party), \$7.50 for a Realm turn (for larger positions) and \$13.00 for a Kingdom turn (for large empires, which won't show up for several years we expect.) Changing

your standing productions orders costs \$1.50 for about 40 orders. Special actions are 50¢ each, being seldom used except perhaps to create customized magic items. There are no hidden costs: battles and monthly production are free. Players may only submit 1 of 1 type of turnsheet per turn, that is, only one turnsheet of any of the three types, period. You won't break your budget with this game. To set up or for more information write or call Midnights Games, 130 E. Main, Suite 305, Medford, OR, 97501 Phone #(503) 772-7872.



LEGENDS: A REVIEW PART II

By David W. Dyche

Legends is a serial-processed, very long-term but close-ended (estimated 3-10 years for a game to end) 99+ computer-moderated (rare and limited special actions) sword-and-sorcery combined power- and role-playing game. It has variable turn costs ranging from \$3.50 for 1-2 characters up to \$13.00 for a (8-page) large kingdom. Monthly production for positions with population is \$1.50 and runs off standing orders, and the fee is charged only if the standing orders are changed with the special production turnsheet. Average turn costs are \$4.50-\$7.50 with no hidden charges. Turns are run at least 14 days apart. One position per household per game. Return printouts average 6-20 pages depending upon the type of position.

Last issue the first segment of this article was published introducing the game, the options the players had for setup, the rules, and the company that runs Legends. If you have not yet read it you may want to obtain a copy from the publisher. If you already have a copy of the rules but have not yet sent in your setup, read this article carefully and glean what you may. It is by no means comprehensive, but is rather representative of some of the options the players that the writer knows used. In a game as broad and deep as Legends, there is plenty of room for new ideas, strategies and tactics.

SETUP OPTIONS AND STRATEGIES

The variety of setup designs, races, cultures and particularly the design of the main and subordinate characters allows the player to tailor his or her position to his or her position to his or her own goals, desires and style of play. Roleplayers and empire builders, destroyers and fighters, generals and administrators can plan, plot and execute to their heart's content. I will now outline as many of the possible types of setups as I and my fellow players have thought of. Almost all of these setups are of a "specialist" nature, that is, they are designed for a particular playing style and for a particular goal. There are an almost infinite combination of different characters depending on the attributes, characteristics and skills chosen, but, like real life, the viable and successful types are far and fewer in number.

First I will outline the Overlord option. The Overlord has a type C 40-point character, which is pretty weak and who can't do a great job at anything. However, the one thing it does have going for it is the five other characters. Those characters can have a total of fifteen skills among them, and, since characters can teach each other skills at basic level I, this means you can put all your points into either one skill (half possible) and the rest in attributes and characteristics, two skills (all your

points) or even no skills and all points into attributes and characteristics, getting all of your other skills taught by other characters. This is especially true with the "level 1 only" skills like Ranger, which cannot be increased with practice. Use the techniques outlined later in the character-building section to maximize your main character.

The first decision for the Overlord is that of Race. For the purely development-oriented Overlord, who wants the biggest and best economy, growth potential, and is willing to take some risks, the Human is by far the best. Humans start with the most population (therefore the most craftsmen, farmers, etc.), make the most money (by virtue of having the most population) and grow the fastest. They are very nearly the weakest race in combat, though, and for the best development should choose a Grassland (coastal if possible) province, which also provides no real defensive advantages. On the other hand, there are about 50% humans in the overall game population distribution, which allows for easier diplomacy and consolidation of gains. Those Overlords who want to be a bit more defensive, and to ensure against getting attacked early, should take Elves, Orcs or Dwarves, all of whom have acceptable growth rates and who can start in forests, mountains, swamps or other rough terrain. Elves get bonuses in the forest, for example, and also can tailor their initial soldier mix to provide for maximum forest defense.

For the Overlord who simply wants the most potential for large-race development; the initial advantage of Giants or Trolls is hard to beat. A Giant is worth 3 training level 1 men or so, and a war-oriented Overlord can start early on his conquests. This is not as good in the long-term, though, because down the road the Human Overlords and others will have found and added the larger races to their empires, providing a pool of unskilled population from which to train soldiers, and will have developed an economy to support any ventures made.

The next choice for the overlord is your culture type--civilized, barbarian or nomad. Civilized cultures are the weakest militarily, but the strongest economically, so if you choose this option you must plan on using your better growth rate to offset your disadvantage in the long run. Barbarian cultures are the strongest militarily, but are hampered by slower growth rates and some negative modifiers to most diplomacy (would YOU trust a barbarian?). Nomad cultures are in between the two militarily, and start without defenses. However, their population segments can live off the land, and the "location" of their camp is mobile. In other words, most locations in the game are immobile, but nomads can move en masse, and quickly. For those who

want all their eggs in one basket, and who wants to wander about without building a stationary power base, the nomad camp is ideal.

Overlords must then choose their troops weapons. There are five different starting troop segments, so five different weapons can be chosen, one for each. 10% of your soldiers are heavy infantry with an initially higher skill level. These soldiers should be armed with an unspecialized weapon like a broadsword or battleaxe, as you can't be sure where you will need to use them. 15% of your soldiers will be mounted, and unless you are a nomad who intends to avoid a fight in all cases, choose the lance for your cavalry. Its charge bonus is unbeatable and in any battle will either be held in reserve for a countercharge, or sent on a flanking mission to try to smash the enemy early on. In either case the shock value is paramount. Choose the rest of your armaments according to the terrain you suspect you might start in (HINT: ask for a terrain type, more than likely they'll give it to you.)

For the Mercenary position type all of the above decisions must also be made, subject to your own goals. The Mercenary position will have about 15-20% more soldiers than the Overlord, they will be somewhat better trained, and the Mercenary has a lot less population to deal with. The main advantage the Merc position has over the Overlord is in its main character. With a type D (second-strongest) main character there are a lot more options available. The Merc position therefore is a compromise position for the player who wants it all. It offers security, flexibility and is a good value for your play dollar.

The other position types are the Adventure Party and the Hero. The adventure party with its six characters headed by a type D gives maximum character play and power, while the Hero position is the only one with the awesome type E character, and is the best way to really specialize early on.

SETUP STRATEGIES

This section is the meat of this installment of your introduction to Legends, and, while no means comprehensive, covers many viable setup strategies you can use and are likely to see out there. Through conversation and contacts with a couple of dozen players most of the common options have been explored.

I say setup STRATEGIES rather than simply setups because the way you set up, and particularly the character type and skills you choose, predetermine your course of play for the early game. The things you choose to start with will determine the strengths and weaknesses of your position, and you will have to work within that framework.

Offizielle Botschaft Wobens

Herausgegeben vom Kronrat unter Lord Kandol Hastur

An alle:

Ich, Lord Kandol Hastur, bin Opfer einer unlauteren Attacke geworden, welche jeder Ehre und jeder Fairness entbehrt. Initiator dieser hinterhältigen gegen alle Cenfer Konventionen verstoßenden Aktion ist C D E C O. Mit einem Giftgaseinsatz (hat er zuviel in die Clotze geguckt???) sondergleichen versuchte er ein großes Gebiet mit einem Bazillus, und diese Seuche hat sich bereits in zunehmendem Maße ausgebreitet! Herrscher aller Länder, ihr seid aufgerufen, diesen Akt zu verurteilen und aufs Strengste zu ahnden, denn mit diesem Bazillus könnten noch viele Staaten in AE verseucht werden, was fürchterliche Folgen für die Betroffenen haben wird. Ich werde in den nächsten Runden ein Gegenmittel finden und rate euch allen, es ebenso zu halten.....

.....

An Unentschlossene:

Ich möchte hier meine tiefste Bestürzung zum Ausdruck bringen, was in letzter Zeit innerhalb der Icedo geschieht. Alle Mitglieder sollten sich mal überlegen, ob es sinnvoll ist, nie ein Lebenszeichen von sich zu geben und einfach im Kielwasser der Aktiven mitzuschwimmen. Die Icedo könnte dem Untergang geweiht sein, wenn niemand auf Verräter und falsche Bündnisangebote achtet. Noch ist die Icedo mächtig und trotz ihrer Schwerfälligkeit zum Handeln bereit, obwohl sich die Sache bald wenden könnte, wenn es sich einige Mitglieder (unter anderem auch ich) überlegen, diese Allianz, die viele Möglichkeiten bietet, von denen keine genützt werden, zu verlassen. Rafft euch auf, denkt an den Stolz und die strahlende Oberhoheit, die die Icedo bis jetzt verkörpert hat. Laß unsere Vereinigung nicht zerbrechen und vor allem: Helft mir zu verhindern, daß gewisse weitere Allianzen verhindert werden!!!!!!!
sgn. Lord Kandol Hastur

§ § § § §

An Rosel

Uns ist kein größerer Kampfschauplatz bekannt, den Ihr als Sieger verlassen habt.

Padar von Piking

P.S.: Bei "DITTO" klauen ist zwar ganz lustig, zeigt aber nicht von Intelligenz

P.S.S.: Viel Spaß beim Bund!

§ § § § §

An alle

Achtung!

Wer hat Probleme mit seinem Nachbarn oder plant einen Angriff?

Der Söldnerverleih "Wildgänse" hat immer eine Lösung für sie bereit. TAL 4 spricht für sich. Wenden sie sich vertrauensvoll an uns.

Chiffre "Wildgänse"

§ § § § §

Offizielle Protestnote der Regierung von Hioken!

Die Regierung von Hioken hat beschlossen an den Bewerben der Olympischen Spiele nicht teilzunehmen. Ein Teil der Bewerbe, insbesondere Monsterkampf, Todeslabyrinth, Wettfoltern, Sklavenweitwurf und Fanatikerjagd entsprechen nicht dem kulturellen und geistigen Niveau unseres Reiches und sind eher unter die Kategorie "Barbarei" einzureihen. Insbesondere verweigern wir auch die Teilnahme an den Spielen, bei denen Doping, Geheimwaffen und andere Tricks zugelassen sind!

Die Teilnahmegebühr stellen wir bereits jetzt den Hinterbliebenen der getöteten Wettkämpfer zur Verfügung - möge sich ihre Zahl in einem erträglichen Rahmen halten.

Allen kultivierten Herrschern, die wie wir nichts gegen faire, sportliche Wettkämpfe einzuwenden haben, laden wir zu einer Fernpartie des königlichen Spieles ein. All jenen, denen es gelingt Osani Ozawa, den Tenno von Hioken, zu schlagen, winkt ein Preis von 1000 Gewerdepunkten. Auf zahlreiche Teilnahme.

§ § § § §

Offizielle Mitteilung der ICEDO

Bevor es sich einbürgert, daß man unqualifizierte Statements zur Lage der ICEDO abgibt, die entweder nicht den Tatsachen entsprechen oder manipulativ übertrieben werden, erlaube ich mir, Euch, ehrenwerte Herrscher, von einigen Dingen in Kenntnis zu setzen:

§ Die ICEDO ist kein Offensivbündnis! Die ICEDO lag im Krieg mit BOBAN (bereinigt), sonst führt und führte die ICEDO keine Kriege! Wenn einzelne

Mitgliedsstaaten in Konflikte verwickelt sind (etwa Rodetan, Horsel, Hioken, allerdings gegen verschiedene Gegner), dann ist dies nicht die Offensivpolitik der ICEDO. Wir fallen nicht geschlossen über einzelne Reiche her!

§ Ein Bündnis Overlords-ICEDO stand wirklich zur Diskussion, da ja Rodetan und Horsel Verwandte von Overlords-Führer Rosel sind. Nach Abstimmung lehnt die ICEDO allerdings ein solches Bündnis ab, da damit der Reiz des Spiels verlorengehen würde und da sich einige Mitglieder der ICEDO, Politik und Stil der Overlords ablehnen.

§ Besonders bedanken möchte ich mich für die Titulierung "dummer Ochse". Wenn wir "dumme Ochsen" angeblich schon so stark sind, wie muß es dann erst um den Intelligenzquotienten anderer Herrscher bestellt sein.

Lang lebe die ICEDO

§ § § § §

An Enta

Werter Herrscher von Enta!

Nun möchten wir Euren Äußerungen, die nicht ganz der Wahrheit entsprechen, einige Informationen für die unbeteiligten Herrscher unserer Welt hinzufügen.

Wie Euer Lordschaft richtig bemerkten, griff Rosel zuerst an. Alles andere ergab sich nicht von selbst, sondern als Folge daraus. Die sind zwei verschiedene "Paar Schuhe".

Was unsere Beweggründe betrifft, warum wir Mirath zum Schutz von Jurong angegriffen haben, so gehen diese Euch normalerweise nichts an, aber unsere Äußerung impliziert schon eine Antwort. Ihr habt sicher recht, daß unsere Potentiale nicht die besten sind, aber ein gutes Reich kann ja jeder regieren, sogar schon unser königlicher Nachwuchs und dieser ist erst drei Jahre alt. Außerdem solltet Ihr SA's auch mal zur Steigerung der Potentiale einsetzen und nicht nur zur Okkupation von AP's unter falscher Flagge. So kommt Ihr auf keinen Grünen Zweig.

Zum Schluß nur noch dieses.

Wenn einer die Unwahrheit sagt und ein anderer diese auch noch bestätigt, so wird die Unwahrheit nicht wahr.

Padar von Piking

§ § § § §

Warnung an alle

Ich weiß nicht, um welche Geisteskrankheit es sich handelt, der Groo, the Wonderer, Herrscher über Greco, zum Opfer gefallen ist, auf jeden Fall kam es ihm in den Sinn, den Schauplatz Daito, Greco, der seit einigen Runden von Hioken besetzt war, zu verseuchen. Bei der Seuche handelt es sich um eine Bazillusverseuchung, die äußerst ansteckend ist!

Innerhalb einer Runde fielen dem Bazillus 7800 Menschen zum Opfer (78 Einheiten), darunter auch Zivilbevölkerung, rund 7000 Mann winden sich noch immer mit schmerzverzerrten Gesichtern in ihren Krankenlagern.

Ich will hier nicht über die Moral in der Kriegsführung sprechen; jeder möge sich selbst die Frage beantworten, ob der Einsatz von Bakterien gerechtfertigt ist, die weder vor Frauen, noch vor Kindern, Alten und Schwachen halt machen, die - im Gegenteil - gerade jene befallen, deren Abwehrkräfte schwach sind und deshalb nicht in der Lage sind an den Kämpfen teilzunehmen.

Ich möchte nur warnen! Die Seuche kann jederzeit auf andere übergreifen und noch gibt es kein Gegenmittel (trotz Sonderaktion). Größer noch ist die Gefahr, daß der geistig verwirrte Herrscher von Gerco, der sich im Terminal immer selbst als so "besonders ehrbar" hinstellt, weitere Wahnsinnsaktionen auf Lager hat.

Möge Euer Gott Euch vor dem Wahnsinn schützen - vor Eurem eigenen oder dem der anderen!

M & G - AE - 5

An Lextus von Cana

Bitte teilt mir mit, wie ihr Euch die Zusammenarbeit vorstellt.

Catabolix von Hicken!

Kampo an alle

Hiermit begrüßt das Reich Kampo alle Herrscher und hofft, daß das Spiel genauso interessant wird wie AE-4!

An Larqos, Ensu und alle anderen

Meldet euch mal bei mir, Adresse bei Piking. Lang lebe der Westen!

Inmaculada, Herrscher von Kampo

Man sagt, daß ein bellender Hund nicht beißt.

Ich frage mich, ob das auch der Hund weiß:

Der SHAKAL

M & G - STARS - 1

M & G - STARS - 2

Mündliche Mitteilung von PETER STEBEN an die Redaktion

Peter Steben spielt die Position Phönix in STARS-2! Ihm wurde von Bekannten mitgeteilt, daß sich in Essen (SPIEL '90) jemand(?) als sein Bruder, als Wilfried Steben ausgegeben hat, welcher die Position Sextans in STARS-2 spielen soll?

Das Problem dabei ist, daß Peter STEBEN keinen Bruder hat!

Zusätzlich sollen hier in seinem Namen über den falschen Bruder Absprachen bezüglich STARS-2 gemacht worden sein, von denen er jedoch nichts weiß!

Anmerkung der Terminalredaktion!

Mir (Rudi) wurde von Peter Steben diese Mitteilung telefonisch gegeben.

Alfred Speckmoser, System Corvus gibt hiermit offiziell seinen Ausstieg aus STARS-2 bekannt!

SAGITTA

Herzlichen Glückwunsch, ein leeres System einzunehmen ist genau das was du wolltest. Deine Fabriken hast du zwar jetzt zurück aber dafür bin ich stocksauer. Zu mir hast du gesagt, ich soll den Planeten räumen!. Hab' ich gemacht. Jetzt schreit er nach Lupi, weil sein Planet geplündert wurde. Er selbst kann ja nicht kommen, dafür hat er ja seinen LENOR (LEibeigener Nigger Ohne Rechte). Ich bin sicher er würde für dich sterben. Korrektur: Er WIRD sterben. Auch du wirst nicht mehr lange unter den Lebenden weilen, dafür werden meine Freunde sorgen!

Janus

LUPUS/LU(M)PI

Wie hat es dir Gefallen deine Flotte zu verlieren?
15 Zerstörer, 3 Leichte und 4 Schwere Kreuzer, 1 Sternenkreuzer, 1 Reparaturschiff, 1 Tankschiff, 7 Schlachtschiffe, 27 Torpedos und 12 Alton...trübe dich. Es war gewiss nicht deine letzte Niederlage.

Janus

CETUS

Wo bleiben eigentlich die Allianznachrichten?
Ich habe lange Zeit nichts mehr gehört. Meldet euch mal wieder!

Janus

Unabhängiger Berichterstatter über die Kriege und Politik in STARS-2

Ausgabe: 1

Inhalt: Runde 23/24

Date: 02.10.1990

** CAPRICORNS FLOTTE VERNICHTET **

Nachdem in Runde 23 die Flotte von Draco die strategisch wichtigen Planeten Hyper und Death Troth erobert hatte, versuchte eine Dekade später die Flotte Capricorns diese beiden Planeten zurückzuerobern. Über Death Troth lief die Flotte Capricorns in eine genial aufgebaute Falle und wurde vollständig vernichtet. Mehr als 3.800 Menschen fanden dabei den Tod. Die Verteidiger hatten Verluste in der Höhe von 750 Menschenleben. Auf Hyper konnte eine starke Flotte den Planeten, der von Draco nicht verteidigt wurde, erobern. Wegen Mylogemangels explodierte aber mehr als die Hälfte der Flotte. Ein deutliches Zeichen, wie konfus die Führung Capricorns zur Zeit agiert.

** LUPUS SIEGREICH **

Eine starke Flotte aus Lupus eroberte in Runde 24 den Planeten Well im Rigel System. Der Verteidiger Janus wurde innerhalb weniger Stunden überrollt. Janus verlor 250 Mann, Lupus hatte keine personellen Verluste zu beklagen.

** HYDRA GREIFT EIN **

Nachdem die Flotte Hydras in Sirius über mehrere Runden hinweg gebunden war, eroberte sie in Runde 23 den Hauptplaneten von Sagitta. Der Verteidigungsraum wurde überrollt und der Planet konnte der angreifenden Flotte auch nicht lange Widerstand leisten. Im Verteidigungsraum verlor Hydra 1.250 Mann neben 6 SK, Meldungen über die Schlacht über dem Hauptplaneten liegen zur Stunde noch nicht vor.

Eine Dekade später endete der Angriff Hydras auf einen Planeten im Taurus-System mit der Vernichtung der Flotte.

** CAPRICORN AM ENDE ? **

In Runde 24 fielen starke Flottenverbände aus Cetus, Volans und Lyra über das unverteidigte Capricorn her. Cetus konnte nach langen, schweren Kämpfen den Planeten Comander II erobern. In dieser Schlacht verloren der Angreifer 175 Mann und fast die gesamte Flotte, die Verteidiger hingegen 1.425 Mann an Toten und Überläufern. Lyra konnte den schwach verteidigten Planeten Can Som mit recht schwachen Kräften erobern und verlor 1.100 Mann und einen Großteil seiner Flotte. Die Verteidiger hatten Verluste in der Höhe von 1.450 Mann an Toten und Überläufern zu beklagen. Volans hingegen schien sich beim Angriff auf Capricorn verirrt zu haben; seine starke Flotte landete auf einem unbesiedelten Planeten und explodierte aufgrund von Treibstoffmangels. Ist die junge Regierung Capricorns, die erst vor 6 Dekaden den alten Diktator stürzen konnte, schon jetzt am Ende? Die nächste Dekade wird zeigen, ob sich Capricorn erholen können. Insider bezweifeln dies doch und prognostizieren ein schlechtes Ende.

** SCHAUPLATZ VOLANS

Unerwartet für alle griffen in Runde 25 starke Flottenverbände aus Aurora und Capricorn das System #59 Volans an und konnten Erfolge erzielen.

Aurora eroberte dabei zwei Planeten und verlor 20 Raumjäger. Personalverluste wurden nicht gemeldet. Volans verlor neben seiner leichten Abwehrforts seine gesamten Bodentruppen. Ein weiterer Angriff konnte von den Verteidigern abgewehrt werden.

Capricorns Flotten eroberten fünf Planeten im Volanssystem und im angrenzenden Lepusystem und stieß dabei allerdings auf härtere Gegenwehr.

Über den Planeten Tal kam es zu schweren Kämpfen und auch der Planet May leistete erbitterte Gegenwehr. Über Verluste liegen uns zur Zeit noch keine genauen Angaben vor. Volans dürfte damit ausgeschaltet sein. Die Flotte aus Capricorn hat bewiesen, daß sie auch wieder siegen kann.

** SCHAUPLATZ PERSEUS

Scorpio und wahrscheinlich Polarius eroberten in einer Runde das System Perseus zur Gänze. Die Regierung von Perseus konnte aber mehrere Planeten evakuieren und somit den Feindzugriff entziehen. Über den genauen Aufenthaltsort gibt es zur Zeit keine genauen Angaben. Gerüchten zufolge soll sie sich nach Virgo zurückgezogen haben.

** SCHAUPLATZ CAPRICORN

Die Kämpfe in Capricorn sind immer noch nicht abgeflaut. Perseus konnte für sei-

nen Verbündeten den Planeten 104 wieder zurückerobern, während ein Angriff Capricorns auf 107 scheiterte. Cetus eroberte den geräumten Planeten 103 und vernichtete das Geschwader seines Verbündeten Volans über 102. Ein weiterer schwerer Schlag für Volans.

** SCHAUPLATZ AURORA

Das Heimatsystem von Aurora wurde von Ursa und Fornax angegriffen. Ursas Schlachtschiffflotte gelang es einen Planeten zu erobern, die Flotte aus Fornax wurde im VR aufgerieben. Unbestätigten Meldungen zufolge soll Aurora mehr als 1000 Mann verloren haben.

** SCHAUPLATZ SAGITTA

Hydra hat seine Drohungen wahrgemacht und in Sagitta weitere Planeten erobert. Die Verluste der beiden Systeme haben erorbitante Zahlen angenommen. Damit steckt Sagitta in einer ähnlichen Klemme wie Capricorn eine Dekade zuvor.

** SCHAUPLATZ JANUS

Während Lupus Flotte in Janus aufgerieben wurde und dabei neben 7 SS auch mehr als 2000 Mann verlor, blieb Sagitta siegreich und eroberte zwei Planeten. Eine Nachrichtensperre verhindert genauere Angaben.

** SCHAUPLATZ DRACO

Capricorns Flotte erlitt in Draco wieder eine schwere Niederlage und verlor seine gesamte Flotte. Die Verteidiger hatten nur geringe Verluste zu beklagen.

SEKTOR NORWEST

In diesem einzigen Sektor, wo noch Leben herrscht, kämpfen die Systeme AURORA HYDRA, SAGITTA und PAVO um die Vorherrschaft. Die kriegerischen Aktivitäten von Aurora beschränken sich zur Zeit aber auf den Nordosten, während sich Hydra und Sagitta in diesem Teil der Galaxis blutig bekämpfen. Zur Zeit liegt Hydra klar in Front, der Flottenaufmarsch von CAPRICORN in Tucana läßt aber auf Feindseligkeiten gegen Hydra schließen. Das Verhalten von ANDROMEDA ist zur Zeit noch unklar. Möglicherweise kümmert man sich hier eher um die Reste von Cetus und Ursa.

SEKTOR NORDOST

Hier stehen sich AURORA, CAPRICORN und PYXIS gegenüber. Die Flottenverbände aus Capricorn und Aurora kontrollieren die Systeme Lepus, Volans und Centaurus, die ersten Einheiten aus Aurora sind aber schon in Lyra gelandet. Pyxis verhält sich zur Zeit noch abwartend. Capricorns Flotte wird sicherlich versuchen, ein weiteres System zu unterwerfen.

SEKTOR MITTE

PERSEUS, aus seinem Heimatsystem vertrieben und nach Orion emigriert, wird aller Voraussicht nach versuchen, sein System zurückzuerobern. Vor der gleichen Aufgabe steht Capricorn, da auch er nur mehr über zwei Planeten in seiner Heimat verfügt. Tucana und Orion sind unter der Kontrolle von Capricorn.

SEKTOR SÜDWEST

Diesen Sektor scheint jetzt SEXTANS für sich in Anspruch genommen zu haben, da er das einzige, aktive System in diesem Raum ist. Sagitta muß versuchen, den anstürmenden Herrscher von Hydra abzufangen und die Verluste in Grenzen zu halten. Lupus kämpft mit wechselndem Erfolg gegen Janus, der jetzt aber seinen Hauptplaneten an Sagitta verloren hat.

SEKTOR SÜDOST

MENSA, MENSA und sonst niemand. Dieser Raum ist unbeherrscht, allerdings steht zu erwarten daß neben Mensa auch Perseus und Capricorn ihre Fühler in diese Richtung strecken werden. Vielleicht wird aber auch JANUS versuchen, in dieses Machtvakuum einzudringen, da ihm der Weg nach Westen verbaut ist.

Wie es weitergehen wird, vermag zur Stunde niemand zu sagen. Sicher ist nur eines: Die Raumschlachten, die bisher das Spiel geprägt haben und die viele Systeme an den Rand des Unterganges gebracht haben, gehören der Vergangenheit an. Jetzt ist wirtschaftliche Stärke gefragt. Gerade hier scheinen die Systeme Andromeda, Capricorn und Hydra einen Vorsprung zu haben. Lupus und Sagitta kämpfen seit mehreren Dekaden bereits gegen Hydra und Janus. Für Lupus werden die Kämpfe gegen Janus aber zu einer Syssiphusarbeit, da es Janus immer wieder gelingt, einen Fluchtweg zu finden. Jetzt, wo der gesamte Südosten mit Ausnahme von Mensa verwaist ist, wird es unmöglich sein, Janus zu vernichten.

Es stellt sich die Frage, wie sich die einzelnen noch verbliebenen Systeme auf die neue Situation werden einstellen können und wie sie darauf reagieren werden. Wird es wieder zu Raumschlachten untereinander kommen oder werden die Systeme versuchen, die jetzt frei gewordenen Reiche einzunehmen um für einen Endkampf besser gerüstet zu sein.

Beide Möglichkeiten haben positive wie auch negative Begleitaspekte. Sicher ist es, daß es sich in den nächsten Dekaden zeigen wird, wer die unumstrittene Nummer 1 in der Galaxis werden wird. Wird es Andromeda mit seiner Industrie? Wird es Capricorn mit seiner starken Flotte und seinem ungeheuren Punktedepot? Wird es Lupus, der als einziger über den Schlachtschiff-TAL verfügt? Wird es Hydra, der sich immer weiter in die Mitte ausdehnt und irgendwann einmal mit dem Herrschaftsbereich von Capricorn zusammenprallen wird? Oder wird es Pavo sein, über den so gut wie nichts bekannt ist und dessen Namen nicht einmal Insidern geläufig ist? Hat Pyxis die Möglichkeiten, das Spiel zu entscheiden? Wer weiß, wie stark Sextans wirklich ist, der im Südwesten sein Dasein fristet und sich unbemerkt immer weiter ausbreitet bis auch er einmal in die Kriege eingreifen wird?

Sicher ist eines. In den Kriegen hat sich der Block Aurora/Capricorn/Perseus/Sagitta/Pavo als ernstzunehmendes Zweckbündiß erwiesen, der der Cetus-Allianz über viele Dekaden hindurch Widerstand leisten konnte. Wenn es den anderen Systemen nicht gelingt, sich gegen diesen Block, dem auch Lupus zuzuordnen ist, zu formieren, dann könnte dieser gut zusammenarbeitende "Haufen" das Spiel entscheiden. Wenn es aber zu einem zweiten Pakt kommt, könnte auch in der nächsten Zeit noch viel Blut fließen.

Unstritten scheint auch der Wert der Olympiade zu sein. Wer wird daran teil nehmen? Wer wird gewinnen? Kann Capricorn die Spiele ordnungsgemäß gestalten und fair urteilen? Das kann man nur herausfinden, wenn möglichst viele Systeme daran teilnehmen denn nur dann könnte man Capricorn einen Vorwurf machen. Diese Spiele werden aber sicherlich das etwas stagnierende Spiel auflockern. Was sie bringen, kann man erst dannach ersehen.

† † † † †

Über Hypercom Frequenz QAC II340 Anfrage der Freien Weltraumkolonie Sigma: Estomili

- Welche Systeme sind noch (Allianz) frei?
- Warum nimmt der BUND eine offene Aggression von Ursa (DMA-Mitglied) gegen Cetus (BUND-Mitglied) hin? Ist der BUND militärisch schwach?
- Warum gestattet die DMA einem Allianzmitglied den offenen Bruch eines Friedensvertrages? Ist die DM innenpolitisch schwach oder existiert kein Ehrenkodex innerhalb dieser Allianz?
- Warum dulden die Imperien solche Aktionen?
- Hat keine "Großmacht" den Mut gegen Ursa vorzugehen und uns kleine Systeme zu schützen? Falls dem nicht so ist, so sind wir nicht besser als Browniegs, nicht wert über Sterne und Menschen zu herrschen.

Sternenstaub & Sonnenlicht

gez. Monat

Patriarchatsconsul von Sigma: Estomili

† † † † †

An Ursa

Wie war das doch gleich? Ich verspreche beiden Allianzen, daß der Krieg mit Cetus in Runde 12 beendet sein wird. 1300 verlorene Zerstörer reichen dir nicht? Kein Problem!

Black Wizzard

† † † † †

DMA (schwer von Begriff)

Dma, ich werd's dir nun noch einmal erklären. Also hol dir dein Hörgerät und sperr die Horcher mal auf! Es heißt nicht Witz Art Press sondern Wizzard Press. Ein Wizzard gehört in die Gilde der Magier. Also verschwinde wieder in deinen Schaukelstuhl bevor ich dich in einen ekligen, schleimigen Lurch (oder Grottenolm) verwandle. Der Narr vom Süden wird die Rechnung nie bezahlen. Er gehört nach STARS-2. Das ß ist vorhanden, wird jedoch von meinem Drucker falsch interpretiert (ß = ... (kann ich (Rudi) nicht drucken, aber es ist so was ähnliches wie ein verschnörkeltes R)). Sonst noch was?

Black Wizzard

† † † † †

† † † † †

Das Informationsministerium des Doppelimperiums Cassiopeia-Arcturus gibt bekannt

Tyros, Wahlherrscher des Doppelimperiums ließ gestern durch die Imperiale Kanzlei seine großen Freude über Friedensvertrag zwischen DMA und dem BUND bekanntgeben. Er sagte wörtlich:

"Das Doppelimperium wird seinen Teil dazu beitragen den Frieden einzuhalten. Möge die DMA über ihre Sterne wachen, der BUND wird es über die seinigen. Möge der Friede Aonen dauern." (Originalton Kahn Tyros)

† † † † †

Virgo Press ---> Back-Cover

† † † † †

† † † † †

An Draco

Weiter so.

gez. Ein Freund von Aggression

† † † † †

An Manco-Capca (R. Schaffer)

Du hast mir leider nicht gesagt auf welchem System du sitzt. Konnte deshalb nicht die Allianz angeben.

Croaxel 3b. Delphinus

† † † † †

Aries ruft die BROAL

Columbis hat mit angegriffen, bitte um schnelle Hilfe der BROAL!

† † † † †

An Regulus

Nimm Dich in acht vor falschen Freunden, denn Leichtgläubigkeit kann sehr leicht zum Verhängnis werde.

Ein Verbündeter

† † † † †

STARTING WITH AN EDGE IN EPIC: THE KINGS GAME

By Cameron Thomas

When joining EPIC, your first decisions in setting up your position, are a major factor in determining your success in the game. Nothing can compete with good play, but it always helps to make the right choice, and to start with an advantage.

Epic has always given the player a choice of six different Overlord character types, each with unique abilities. Previously, for example, only an Archpriest position could Bless or Resurrect. But under the latest game system of Epic, along with your Character Overlord, you start with two Lieutenants, and can hire up to a total of nineteen. These Lieutenants in most cases, can mirror the abilities of the Overlord type they are based on.

OVERLORD	LIEUTENANT
WARLORD	SPECTRE
WIZARD	WARLOCK
ARCHPRIEST	PRIEST
MERCHANT PRINCE	THIEF
NOMAN CLAN CHIEF	NOMAD LEADER CAPTAIN

Staaten, Herrscher, Freunde!

Was haltet Ihr von der Gründung einer Groal im Nordosten des Universums. Sollten genug Stimmen dafür eintreten, dann werden wir (POLARIUS, PYXIS) die Großallianz mit dem Namen VFdP (Vereinigte Föderation der Planeten) gründen. Schreibt uns so schnell wie möglich Eure Meinungen, Wünsche und Ziele betreffend der VFdP.

Besonders freuen würden wir uns über Reaktionen der Reiche:

ANDROMEDA
ANTARES
CANCER
CENTAURUS
CETUS
DELPHINUS
LEO
LEPUS
LYRA
VEGA
VOLANS

POLARIUS:
Manco Capac

PYXIS:
Caligula

R. Schaffner
HTL Mödling/NSb
Technikerstr. 1-5
A-2340 Mödling

R. Rußwurm
Sigmundstr. 6
A-3264 Gresten

For example. The Warlock/Priest Lieutenants throw all the spells the Wizard/Archpriest Overlords can. The Nomad leader has the extended movement of the Clan Chief, etc. Since you choose with no limitations, what Lieutenants you want to hire, it is easy to cover the abilities of most of the Overlord positions. This also makes most Overlord choices hardly advantageous.

But there are three Overlord positions, whose abilities or benefits are not totally mimicked by their Lieutenants, and in choosing these Overlords, you have an advantage or edge, that others may miss.

THE NECROMANCER



The Necromancer has control of the Dead Minions as its special troops. The Spectre Lieutenant can only command Dead Minions if the Overlord is a Necromancer. Both leader types can cast Fear and Plague spells. The big advantage for the Necromancer then, is the exclusive use of the Undead race. Why is this such an advantage? Well, for one thing, Dead Minions can be drawn from ANY racial recruit type. When you take a populated province with Undead troops, you can immediately use the recruits to increase your attack force, no matter what the race. As the game develops, you will have concentrations of different races, and being able to draw from all races to build your Necromancer/Spectre attack forces, is very handy. Most people choose a small racial type like Orcs to start with. More money, more population and more recruits. While Dead Minions by cost are value for money, it is ideal to upgrade the smaller racial recruits to Undead, and save the large races for normal armies.

The plague spell is useful, but usually is left as a calling card, after failing to take a populated province. The potential of the Fear spell grows with the strength of the user. With a limit to morale of 150 in combat, the defender is automatically checking for morale break when the strength of the Necromancer/Spectre passes 50 (either naturally or by magical items). The Necromancer's advantages are unique, and a challenge to play.

MERCHANT PRINCE:

With its henchmen bonus mimicked by the Thief lieutenant, and a rather useless special troop type,



the Merchant Prince does not seem at an advantage. What does make it unique is the 50% henchmen attack bonus received by every province owned by the position. As the game progresses, money becomes no problem, and henchmen in groups and provinces will be prolific. In attack, using henchmen against enemy provinces, for assassinations, and for stealing magical items. In defense, its hard to crack a group of Merchant Prince cities. You may get one or two, but you'll be blown away by henchmen in no time. That 50% bonus makes a lot of difference, and while everyone is limited to just 20 groups, your position as a Merchant Prince is not limited to provinces owned. An advantage that comes into its own as the game ages.

WARLORD

There is only one reason why the Warlord rates in this group. No special abilities, and no spells. But as the special troop type, nothing compares to the Knight. In open battle the advantage is undisputed, and few Warlords would think twice about throwing them against defended cities either. Costly, but extremely effective. Early game advantage is due to the high leader values of the Warlord, but later as recruits and money become more available, the Knight rules supreme.

WHICH CHOICE?

All Overlords types have some advantages, but several of them lose their advantage as the game progresses. Epic is an open-ended game, and you need to plan for the long run. I am not expecting players to suddenly stop playing the other Overlord types. Many players choose their Overlord to roleplay, and for no other reason. But if your playing to succeed, take an Overlord that gives you the edge. You'll probably need it.

!!!!

Alle Imperien des SO Sektors werden gebeten sich bei #38 PEGASUS zwecks GADAL-Bildung zu melden. Garantiert werden:

- *) Unterstützung im Kriegsfall
- *) Fairer Handel
- *) Austausch von Informationen
- *) Mitspracherecht bei allen außenpolitischen Entscheidungen

Nähere Informationen bei mir anfragen. Eine Anfrage ist unverbindlich. Alle Anfragen mit Telefonnummer!

gez. Atlan
Herrscher v. PEGASUS

Mut ist nichts anderes als die uneingeschränkte Bereitschaft. Leiden und sogar den Tod auf sich zu nehmen für die Erreichung eines Zieles, das dem ganzen Staat zum Wohl gereicht. Doch oft wird der Sieg weder dir noch einem Menschen, der dir nahesteht, den geringsten Vorteil erbringen. Vielleicht ist es nur mißverständene Eitelkeit, die manche Herrscher auf dem Weg zu Ruhm und Ehre die wirklichen Werte vergessen läßt.

Ein Philosoph

!!!!

An den Sozios (Croaxel IIIb)

Ballern ist schön und wenn's dir nicht gefällt, dann forsche, bis dich ein "netter" Nachbar "besucht".

An alle Neulinge:

Es gilt die Devise- lieber angreifen, als angegriffen werden.

Die Darwinistischen Zellen

!!!!

Seit begrüßt Herrscher!

Mehat Euch in acht im Südosten entsteht eine mächtige Allianz.

DAS WACHSAME AUGEN

!!!!

An Vela!!

Aus zuverlässiger Quelle (ein alter "Bekannter" von mir) habe ich erfahren, daß einer deiner Nachbarn dich annectieren will.

Nimm dich in acht!

DAS WACHSAME AUGEN

!!!!

רענו שתראתו נן רלענפת עללא נא
עך עתחארג חפנאח נסו רסטארעפמן רעד הרן
נעד ענה תחאד עקססהנף זנאןללא טענ-ראטח
תףא הרנה דרוש נעקלעה זעבאד נרעדעןלסטמן
נא לעגור הרן תחאד ערףאדעב הרן. נעטנערבףו
רעבא חפנעו נסו עקלעה טנמ עבאה נעקןרעגו
נעהרנעוהנעבעל נעק רעד עגןקנע רעד ראש רע
עללא הרףא תתעפרו הרן. טאה געבעעגו הרנה נסו
סדארסד תסרןמ תפנעו נעטרעןללארענעו נענעמ
חףלפנער דנף תערעחוף ונמנעו
חפנאח נסו רסטארעפמן רעד נאקרויו. ועו

An alle Freunde der Wahrheit!

Ich bin zwar schon alt und gebrechlich aber mich dürstet nach Information und Erfahrung.

Für alle die mich noch nicht kennen möchte ich mich nun kurz vorstellen.

Ich heiße Albertus Magnus und wurde im Jahre 1193 geboren. Seit jeher sauge ich Wissen in mich um zu immer höheren Sphären zu gelangen. Ich bin schon weit gereist und durch viele Galaxien gekommen, aber erst hier habe ich das Gefühl bekommen, daß noch viel zu tun ist um alle Galaxien in eine kosmische Einheit zu bringen.

Aber nun komme ich zu meinem wahren Anliegen.

*) Ich horte von einem Urlaubsparadies auf "Red God" aber finde einfach kein Anmeldeformular.

*) Vela ich hoffe du nimmst deine Nachbarn nicht auf die leichte Schulter.

*) Iavrus wie konntest du in STARS 3 nur so gräßlich zu mir sein?

Und laßt euch dies von Lenin gesagt sein:

"Es ist eine alte Wahrheit, daß man in der Politik oft vom Feinde lernen muß".

ALBERTUS MAGNUS

*) Sirius, warum schimpfst du mit Libra wo er doch nur Informationen über dich einholen wollte?

*) Cetus ist mir noch immer ein Rätsel da ich bis jetzt noch keine Bekanntschaft mit Japanern hatte.

*) Croaxel IIIb denkt weise und fortschrittlich doch anscheinend hat er Probleme mit seinem Namen. Aber wozu denn forschen, weißt du nicht, daß die Erkenntnis im Glaube liegt?

*) Wer kann mir erklären was ein Oberwotz ist, oder ist das wirklich ein hirnloses Tier ähnlich dem RHOINO?

*) Wieso lebt Calicula noch? Ich dachte der ist 41 n. Chr. gestorben.



Herausgeber : O.M.A.

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

Druck : Sextans Print Inc.

Erscheinungs Datum : Alle 42.71 Micronen

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

PARTEIISCH, ABWÄRTS, SUBJEKTIV, VERFÄLSCHEND, LEUGNERISCH, UNFAIR, KONTERSCHMELTIG, GEHEIL, UNFÄHIG

Inzwischen haben wir von der Virgo-Press schon die neunte Ausgabe veröffentlicht (welch eine Leistung). Manche werden wohl sagen "Verschone uns bloß mit der zehnten Ausgabe" den Gefallen werden wir vielleicht in Erwägung ziehen, wenn der "Klägliche Rest" von euch noch einmal so eine Hungerspalte in die Terminal setzt (siehe Terminal #21).

Hallo Rudi ! Mal wieder etwas Kritik gefällig"? Statistik ist ja sehr schön und vielleicht für manche eine öde Sache, aber wir wärs wenn doch die Anzahl der aktiven Spieler dieses mal genannt werden. Es hat sich aber auch etwas erfreuliches getan. Wir haben einen neuen GM Wir heißen ihn herzlich willkommen es lebe .tja hm wie heißt er denn !? (Das hat er leider bei seine Anstandsrede vergessen.)

Außerdem haben wir diesmal kein ZAT sondern FAT (FREIER ABGABE TERMIN), hoffentlich ist die Rückgabe nicht genauso frei (mal sehen und warten). Mit diesem FAT kann man wenigstens den Postspielern den "Schwarzen Peter" zuschieben was die Rückgabe anbelangt ("HeHeHe" Orginalton GM). Jetzt bekommen wir wieder unser Prädikat "böse Zungen".

Mal wieder zum Thema Stars #3

Laut Statistik, die diesmal etwas unvollständig war, haben wir bald einen Waffenstandart erreicht der jeden das fürchten lehren konnte. Zum einen gibt es die O.M.A. zum anderen den BUND und man sollte die wenigen unabhängigen mit einbeziehen. Was nun ? kaum ein Jahr nach dem großen Intergalaktischen Krieg wird es wohl einen noch größeren Galaktischen geben. Überall brechen Unruhen in den beiden Allianzen aus die sich nicht nur gegen das selbst erschaffene Feindbild richten, sondern auch innerhalb der Bündnisse zu Konflikten führen. Sollen wir so enden ? (Ja !!! gez. Die Heiligen Drei Könige)

Wir entschuldigen uns nicht dafür, daß wir nicht mehr schreiben konnten, aber Euch fällt ja auch nie was ein.

Reuatnec & die letzten zwei Sätze Cirdas