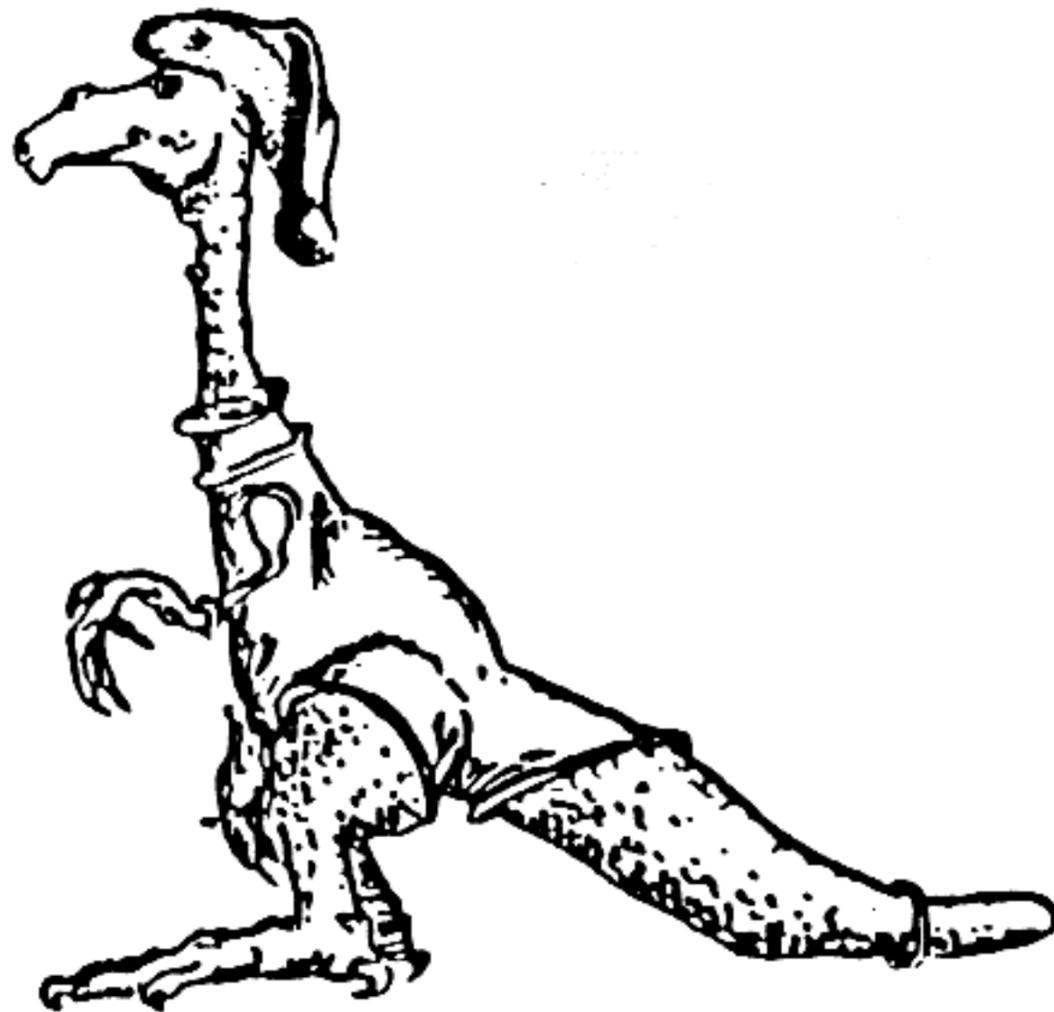


STAINA



Jahrgang III, Nummer # 23
November, Dezember 1990

SIMULATIONSSPIEL-Verein GRAZ, Postfach 1205, A - 8021 GRAZ

Wie versprochen erscheint Terminal #23 noch vor Weihnachten. Leider nehmen z.T. die M & Gs etwas ab. Vielleicht habt Ihr in den kommenden freien Tagen etwas mehr Zeit wieder mal ein M & G fürs Terminal zu schreiben.

STARS-2 wurde nun schlußendlich von Hannes übernommen und STARS-2 wird auch auf keinen Fall mehr abgegeben.

STARS-3 leitet zur Zeit Christian' - das ist aber unser 2. Christian' - jener der auch EPIC-5 leitet und nicht der Christian der AE-2, AE-4 und STARS-4 leitet. Der letztgenannte Christian unterscheidet sich vom EPIC-5 und STRAS-3 Christain' dadurch, daß der erstgenannte kein ' hinter dem Namen hat.

EPIC-5 hat nun auch schon über 100 Spieler und wenn noch jemand Lust hat einzusteigen, so sollte er nicht allzu lange warten; noch befindet sich EPIC-5 in einem relativen Anfangsstadium.

Die erste Legends Partei, Krone von Avalon-1 (KvA-1) wurde ebenfalls Mitte Dezember gestartet und es sind alle 200 Spielpositionen besetzt. Einige die sich nicht beeilt hatten können zur Zeit nur auf die Warteplätze verwiesen werden, aber bei den schon üblichen drop out Raten bei einem Spielstart, sind sicher in einigen Wochen Plätze frei.

Die hier abgebildeten Fotos von den Internationalen Spieletagen in Essen, Spiel '90 wurden von Thomas Holler gerastert. Besten Dank dafür!

Ein fröhliches Weihnachtsfest und einen guten Rutsch in ein neues erfolgreiches PBM Jahr 1991 wünscht euch

Hannes, Klaus & Rudi

STAND-BYs in AE und STARS (noch immer)

Falls jemand noch Interesse oder Bekannte hat, die noch bei AE oder STARS mitmachen wollen, so kann er problemlos als STAND-BY einsteigen. Die letzte Entscheidung liegt jedoch noch bei dem entsprechenden Spielleiter!

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

```
#####
&
& Regelhefte für AE und STARS gibt es nur &
&
& noch in DIN A5 Format. &
&
& Kosten pro Heft öS 35.- (DM 5.-) &
&
#####
```

```
-----
-
- Kostelose Infos über EPIC und Legends ! -
-----
```

IMPRESSUM

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

REDAKTION: Rudi
Zeichnung: Martin Deppe
DRUCK: RANK XERDX Copy Service
DRUCKDATUM: 20. Dezember 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! #

#####

Im Anhang findet Ihr auch diesmal einen Teil-
bericht über Legends aus dem PBM Magazine "Paper
Mayhem".

STATISTIK

AE-1 (15 Imperien) GM: Klaus
AE-2 (28 Imperien) GM: Christian
AE-3 (26 Imperien) GM: Helmut
AE-4 (40 Imperien) GM: Christian
AE-5 (40 Imperien) GM: Helmut

STARS-1 (26 Imperien) GM: Hannes
STARS-2 (38 Imperien) GM: Hannes
STARS-3 (46 Imperien) GM: Christian
STARS-4 (60 Imperien) GM: Christian
EPIC-1 (36 aktive Spieler) GM: Klaus
EPIC-2 (81 aktive Spieler) GM: Klaus
EPIC-3 (110 aktive Spieler) GM: Klaus
EPIC-4 (138 aktive Spieler) GM: Klaus
EPIC-5 (107 aktive Spieler) GM: Christian
EPIC-A1 (6 aktive Spieler) GM: Klaus
EPIC-6 (15 Anmeldungen)
EPIC-A2 (4 Anmeldungen)
KvA-1 (200 aktive Spieler) GM: Hannes

MITTEILUNGEN und GERÜCHTE

Vor JEDES Gerücht bzw. JEDE Mitteilung muß
unbedingt die Spielnummer (AE-1, STARS-3...) angegeben werden.

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

Ideal wäre es, wenn Ihr Eure M & Gs, v.a.
umfangreichere, schon druckfertig (NLQ, LQ,
LASER...) schicken könntet.

Einsendeschluß für das Terminal # 24 ist der:
1. Februar 1991



ROLLENSPIELE
Mo-Fr: 10-18 Uhr, Sa: 10-13 Uhr
8010 Graz, Heinrichstraße 23 (vis a vis der Universität)
Telefon: 0 31 6/38 28 86

URCHSCHNITTS- & HÖCHSTLISTING ANCIENT EMPIRES

1er erste Wert ist der Durchschnitt, der 2. Wert der höchste.

AE-1	R-43	AE-2	R-35	AE-3	R-27	AE-4	R-??	AE-5	R-8					
72	(322)	-	39	(276)	-	31	(167)	-	52	(272)	-	28	(37)	Klansmänner
925	(2975)	-	100	(465)	-	122	(1377)	-	120	(404)	-	3	(20)	Barbaren Infant.
132	(785)	-	26	(231)	-	30	(511)	-	9	(74)	-	-	-	Miliz Speerträger
132	(525)	-	25	(123)	-	23	(102)	-	21	(105)	-	-	-	Miliz Schwertkpf.
21	(162)	-	13	(111)	-	8	(85)	-	1	(32)	-	-	-	Miliz Pikaniere
17	(110)	-	7	(49)	-	5	(84)	-	-	-	-	-	-	Elite Speerträger
31	(187)	-	10	(108)	-	7	(80)	-	-	-	-	-	-	Elite Schwertk.
	(4)	-	2	(40)	-		(14)	-	-	-	-	-	-	Elite Pikaniere
45	(437)	-	37	(337)	-	16	(173)	-	28	(183)	-	11	(27)	Klan Schützen
203	(546)	-	54	(270)	-	41	(288)	-	65	(344)	-	1	(13)	Barbaren Schützen
15	(84)	-	10	(70)	-	11	(67)	-	5	(49)	-	-	-	Miliz Bogenschütz.
37	(223)	-	16	(103)	-	7	(77)	-	2	(105)	-	-	-	Elite Bogenschütze
3	(34)	-	1	(15)	-	1	(29)	-	-	-	-	-	-	Armbrustschützen
163	(464)	-	19	(147)	-	36	(357)	-	-	-	-	-	-	Langbogenschützen
21	(108)	-	11	(68)	-	9	(72)	-	1	(18)	-	-	-	Berittene Bogensh.
177	(668)	-	25	(323)	-	46	(329)	-	36	(284)	-	9	(16)	Klan Kavallerie
311	(879)	-	44	(273)	-	43	(257)	-	49	(228)	-	2	(16)	Barbaren Kav.
63	(227)	-	10	(45)	-	23	(315)	-	6	(55)	-	-	-	Miliz Kavallerie
17	(174)	-	4	(51)	-	4	(50)	-	-	-	-	-	-	Elite Kavallerie
73	(650)	-	18	(126)	-	26	(108)	-	50	(153)	-	12	(29)	Anführer
176	(487)	-	32	(156)	-	38	(130)	-	8	(42)	-	-	-	Kommandant
445	(1252)	-	109	(494)	-	166	(576)	-	181	(578)	-	2	(22)	Belagerungspionier
223	(532)	-	42	(222)	-	65	(261)	-	49	(124)	-	4	(27)	Heiler
17	(71)	-	10	(51)	-	8	(54)	-	4	(41)	-	-	-	Streitwagen
81	(297)	-	8	(87)	-	21	(255)	-		(20)	-	-	-	Elefanten
61	(168)	-	26	(170)	-	39	(334)	-	6	(69)	-	-	-	Griechisches Feuer
32	(122)	-	18	(96)	-	21	(81)	-	10	(79)	-	-	-	Leichte Ballista
16	(72)	-	2	(24)	-	4	(56)	-		(2)	-	-	-	Schwere Ballista
17	(69)	-	4	(29)	-	8	(90)	-		(3)	-	-	-	Katapulte
3	(24)	-	3	(21)	-	1	(16)	-		(3)	-	-	-	Belagerungstürme
329	(1142)	-	242	(1650)	-	299	(2568)	-	111	(754)	-	2	(18)	Leitern
31	(87)	-	16	(120)	-	13	(114)	-	8	(53)	-		(2)	Belagerungs Sch.
7	(26)	-	3	(22)	-	2	(32)	-	3	(11)	-		(2)	Ramböcke
729	(2218)	-	272	(1466)	-	356	(1394)	-	128	(573)	-	8	(38)	Karren
34	(155)	-	13	(108)	-	10	(116)	-	7	(69)	-	-	-	Wagen
59	(285)	-	20	(95)	-	10	(49)	-	1	(16)	-	-	-	Belagerungs Wagen
11	(60)	-	4	(30)	-	6	(64)	-	1	(18)	-	-	-	Straßen
219	(656)	-	49	(211)	-	43	(233)	-	25	(107)	-		(2)	Lasten Galeeren
109	(370)	-	27	(160)	-	23	(116)	-	25	(110)	-		(2)	Leichte Galeeren
24	(80)	-	9	(62)	-	6	(57)	-	1	(17)	-	-	-	Mittelschwere Gal.
8	(44)	-	3	(22)	-	2	(21)	-		(1)	-	-	-	Schwere Galeeren
280	(954)	-	86	(313)	-	33	(193)	-	52	(214)	-		(12)	Rudersklaven
348	(1609)	-	68	(283)	-	80	(732)	-	26	(110)	-	-	-	Miliz Ruderer
44	(185)	-	8	(53)	-	16	(84)	-	1	(28)	-	-	-	Elite Ruderer
28	(84)	-	15	(103)	-	13	(72)	-	10	(19)	-	10	(14)	Dörfer
7	(44)	-	3	(19)	-	4	(53)	-	2	(8)	-	1	(5)	Städte
27	(58)	-	6	(22)	-	8	(26)	-	4	(11)	-		(1)	Großstädte
110	(629)	-	48	(272)	-	52	(510)	-	45	(154)	-	1	(5)	Holzfestungen
48	(105)	-	14	(62)	-	22	(114)	-	8	(35)	-	-	-	Steinfestungen
334	(862)	-	112	(359)	-	131	(554)	-	93	(243)	-	22	(50)	Jäger
451	(980)	-	129	(411)	-	165	(492)	-	133	(273)	-	37	(71)	Bauern
230	(556)	-	80	(286)	-	86	(246)	-	60	(154)	-	12	(45)	Bergleute
385	(4162)	-	588	(1955)	-	676	(1641)	-	560	(1103)	-	120	(207)	Handwerker
224	(518)	-	75	(199)	-	85	(218)	-	56	(171)	-	6	(17)	Schmiede
271	(839)	-	106	(516)	-	180	(556)	-	155	(589)	-	10	(33)	Gelehrte

DURCHSCHNITTS-& HÖCHSTLISTING CONQUEST OF THE STARS

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

ST-1	R-38	ST-2	R 28	ST-3	R-13	ST-4	R-6	
225	(696)	-	191 (784)	-	65 (473)	-	20 (65)	Kommandogruppen
41	(153)	-	45 (212)	-	19 (223)	-	3 (31)	Medizinische Gruppen
83	(255)	-	72 (355)	-	46 (375)	-	15 (51)	Technische Gruppen
31	(93)	-	37 (158)	-	12 (128)	-	5 (33)	Wissenschaftliche Gruppen
206	(599)	-	180 (478)	-	106(1148)	-	38 (68)	Gewerbliche Gruppen
3	(25)	-	2 (11)	-	2 (20)	-	2 (6)	Frachtfähren
4	(20)	-	3 (25)	-	1 (14)	-	(5)	Frachtschlepper
	(2)	-	(7)	-	(3)	-	(2)	Antoniumbehälter
2	(10)	-	1 (5)	-	(4)	-	(1)	Mylogenbehälter
6	(17)	-	6 (36)	-	2 (24)	-	(4)	Allzweckbehälter
	(4)	-	(4)	-	1 (5)	-	2 (5)	Aufklärer
1	(11)	-	1 (13)	-	4 (40)	-	3 (21)	Zerstörer
2	(20)	-	1 (14)	-	1 (11)	-	(1)	Leichte Kreuzer
1	(11)	-	1 (25)	-	1 (30)	-		Schwere Kreuzer
	(6)	-	(1)	-		-		Sternenkreuzer
	(3)	-	(7)	-	(1)	-	(4)	Schlachtschiffe
27	(140)	-	48 (206)	-	34 (553)	-	(41)	Raumjäger
	(3)	-	1(13)	-	(3)	-		Leichte Bomber
	(1)	-	(1)	-		-		Schwere Bomber
	(1)	-	(2)	-		-		Nachrichtenschiffe
	(1)	-	(2)	-	(3)	-	(1)	Flottentender
	(3)	-	(1)	-	(3)	-	(1)	Reparaturschiff
	(2)	-	(2)	-	(3)	-		Lazarettschiffe
1	(12)	-	2 (11)	-	2 (17)	-	(1)	Verwundeten Fähren
1	(9)	-	1 (13)	-	(7)	-	(2)	Raumfrachter
2	(10)	-	2 (21)	-	(7)	-		Sternenfrachter
3	(9)	-	2 (7)	-	3 (48)	-	2 (7)	Tankschiffe
12	(32)	-	9 (99)	-	2 (24)	-	(2)	Frachtcontainer
6	(41)	-	4 (35)	-	2 (21)	-	(2)	Zusatztriebwerke
41	(127)	-	62 (388)	-	31 (138)	-	5 (40)	Ronslin Torpedos
2	(12)	-	2 (7)	-	1 (11)	-	(4)	Radar
	(3)	-	(3)	-	(3)	-		Sternenradar
5	(48)	-	2 (22)	-	2 (44)	-	(1)	Abschußraketen
13	(71)	-	9 (69)	-	7 (38)	-	(4)	Alton Sprengköpfe
301	(1141)	-	147 (550)	-	74 (333)	-	24 (120)	Abwehrforts
65	(330)	-	85 (324)	-	32 (472)	-		Schwere Abwehrforts
	(1)	-	(10)	-		-		Schiff zu Boden Rakete
	(4)	-	(2)	-	(29)	-		Boden zu Schiff Rakete
5	(28)	-	9 (62)	-	10 (90)	-	(10)	Sonden
5	(38)	-	11 (110)	-	3 (19)	-		Kleine Plasmasprengköpfe
	(1)	-	(4)	-	(5)	-		Mittelgroßer Plasmasprengköpfe
	(3)	-	(6)	-	(1)	-		Große Plasmasprengköpfe
	(2)	-	(1)	-	(1)	-		Weltraumstädte
6	(20)	-	6 (15)	-	4 (26)	-	4 (7)	Mondstationen
3	(13)	-	3 (9)	-	1 (22)	-	(2)	Raumstationen
2	(8)	-	2 (7)	-	1 (10)	-	14 (30)	Bodenstationen
1	(21)	-	6 (52)	-	4 (151)	-		Weltraumforts
81	(250)	-	68 (158)	-	40 (408)	-	12 (24)	Produktionsstationen
4	(23)	-	1 (7)	-	3 (62)	-	3 (10)	Forschungsstationen
39	(117)	-	32 (83)	-	20 (110)	-	8 (21)	Antoniumfabriken
34	(95)	-	28 (80)	-	18 (230)	-	7 (17)	Syntheticfabriken
7	(23)	-	8 (21)	-	6 (118)	-	2 (5)	Electronicfabriken
38	(107)	-	38 (113)	-	24 (327)	-	6 (16)	Mylogenfabriken

Schatten über den Freunden

Lange schon sprach warnend die Verrunft
zum Herrscher der voll Übermut, ein Volk
das selbst von Übermut erstickt,
im Laufe seines Daseins ständig kriecht,
getreten von des Feindes unterlegner Sohle.

Es kann denn so nicht ewiglich bestehen,
wer so bar jedes schützend Bunde ist.
So sah denn auch jen Lord den ich hier weise,
des Unglücks schafem Tritte knapp entkommen,
das zwingend Glück des solchen Bundes ein.

Jedoch nach Zeiten voll der Ruhe und des Glücks,
die unselige Meigung brach hervor erneut.
Und wieder hebt der Lord, und wieder unterlegen,
die Hand gen solche auf, die ehemals Freunde waren,
die ehemals ihn beschützt.

Wer wird dir, Lord der grausam unterlegen,
wer wird dir diesmal eilen selbstlos so zu Hilf?
Ich sehe, über alle Länder, keinen, der so sich
wiedrum blenden läßt. So spricht das Schicksal,
nicht nur dir, auch andre lauschen weise mit.

Es spricht die Kühnheit sei verzeihlich,
die Falschheit, List und Übermut,
so manches, was dir ehemals heilig,
Verrat, Betrug und Doppelzüngigkeit.
Nur eine, die Dummheit, ist das Ende.

<Gekürzt aus dem prooemium der Festlichkeiten
zur Uraufführung des neuesten Dramas von
Enthalpokles "Der Untergang von Hicken"
im Amphitheatrum zu Yea.>



An alle
Nordallianz sucht neue Mitglieder im Süden und Südwesten. Anmeldungen unter Chiffre "Nordallianz".

Thardic ich warne dich nur einmal!

An den östlichen!
Ataro ist bereit

An Thorian von Thardic
Du möchtest einen Krieg? Gut, Du wirst ihn bald haben.

Jurong du wirst bald von mir hören.

Kennday wird bald nicht mehr in Eton sein! Er ist halt ein Verlierer.

Ein Unbeteiligter

An Eton
Alea iacta est! Gegen Dich, endgültig!
Das Imperium

An Woben und Rhodes
Eroberungspläne bezüglich meines Reiches solltet ihr beiden Intriganten besser wieder fallen lassen. Ich bin gewarnt und vorbereitet!

Thorik I

Ich sage euch:
Man fällt nicht über die Fehler, die man macht, sondern über seine Gegner, die diese Fehler ausnützen.

Und was tut ihr? Ihr lacht diejenigen aus, die eine solche Dummheit begehen aus (kann ich nicht lesen) eure Chance zu nutzen.

Oh, welche armeeligen Menschen ihr doch seid. Was wißt ihr schon von wirklich großen Herrschern und ihren Machenschaften?

Was glaubt ihr zu sein? Ihr glaubt etwas zu sein und habt dadurch aufgehört, etwas zu werden!

Wer von euch hat jemals über mich gelacht?...

...Ist es euch klar, daß Männer, über die man nicht lachen kann, gefährlich sind?

DER SHAKAL

Frage an den Ersten Titan und den gesamten Unionsrat

Wie gedenkt ihr, euch vor einer Seemacht der Ostallianz zu verteidigen?

Ein Neugieriger

Wer den Feind umarmt, macht ihn bewegungsunfähig.
Beim Barte des Propheten

An Womas
Provoziert keinen Krieg, ich warne euch vor den Folgen, an denen schon viele gestorben sind.
Ich bin euer GOM JABBAR-
Der gnadenlose Feind

An Hioken
Ya Hya Chonhada!

Ein Freund

↑ ↑ ↑ ↑ ↑

Rent a SPY

Die Organisation zur Umgehung von
Nachrichtensperren und der Spionageabwehr.

Absolut diskret!

Preise je nach Aufgabe und Entfernung.

Aufträge an, "SPION & SPION"

Öffentliche Kundmachung

Sehr geehrte AE#4-Mitspieler!

Aus politischen, wirtschaftlichen und sowohl auch militärischen Gründen sehen wir (CANA und ETON) uns gezwungen, die "Step Strait" zu blockieren. Die Step Strait liegt zur Information für all jene die es nicht wissen, genau zwischen CANA und ETON. Es ist also die schmale Verbindung zwischen dem ENTA-, DUMBA- und RHODESOCEAN. Es wird von beiden Staaten ein großes Kontingent an Kriegsgaleeren aufgebracht, um die Strait zu blockieren. Dieses Kontingent wird natürlich laufend ausgebaut, sodaß es sich nicht lohnen kann, durch einen Angriff seine Flottenkampferfahrung zu steigern. Diese Blockade ist aber nicht so wie alle anderen! Denn es erhalten Lastengaleeren, die einen Schutzzoll in der Höhe von 50 GP u. 5 MP/Galeere, bzw 80 GP/Galeere bezahlen, freie Durchfahrt. Kriegsgaleeren dürfen jedoch die Strait nicht durchfahren, sondern werden zur Umkehr bewogen. Falls sie jedoch stursinnig weiterfahren, werden sie gnadenlos eingeschert und versenkt. Jene Staaten, die der ICEDO-GROAL angehören, erhalten selbstverständlich freie Durchfahrt für all ihre Lasten- und Kriegsgaleeren. Die Bezahlung des Zolls hat vor dem Passieren der Strait an den obersten Anführer der CANA-Flotte zu erfolgen. Seine Galeere ist mit einer weiß-blauen Flagge gekennzeichnet. Die Errichtung der Blockade beginnt mit dem Erscheinungstag des Terminal 23. Da das Terminal jeder AE-Spieler erhält, gibt es keine Ausrede, daß man von der Blockade nichts gewußt habe.

gez.: Sven, Herrscher über CANA
Günter, König von ETON

CHICKEN NEWS SPEZIAL

Das unabhängige Magazin für Unabhängige
Herstorgegeben und gedruckt von der Rauchermafia Yealin

Horsel am Endel?

In letzter Minute erreichten uns Boten aus Schloß und Yealin, die von schweren Kämpfen um Horsels besetzte Schauplätze in Yealin berichteten.

Der Schauplatz Teka ist nun bereits in Händen von Schloß und wird voraussichtlich in einer Runde von Yealin übernommen. Ein weiterer Schauplatz (nämlich Labor) leistete zu Redaktionsschluß noch heftigen Widerstand gegen die yealinischen Truppen, mit Erscheinen dieses Terminals dürfte Labor nun wieder unter yealinischer Kontrolle sein.

In einer ersten Stellungnahme meinte Lady Suppenhuhn: 'Dies waren die entscheidenden

!e!e!e!e!e!e!e!e!e!e!e!e!e!

Schlachten um die Macht in Yealin. Das Schicksal ist auf der Seite der Gerechten; es wird nur mehr wenige Runden dauern, dann wird Yealin endgültig von den Overlord- und ICEDO-Invasoren befreit sein. Auf ihre weiteren Pläne angesprochen gab sich die Herrscherin von Yealin ebenfalls sehr geschäftig: sie wolle alsbald ihren Verbündeten Schloß im Kampf gegen die Overlords unterstützen und auch 'anderen dunklen Mächten das Fürchten lehren'.

CHICKEN NEWS #3

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

Yealin schlägt zurück!

Nachdem die Kampfaktivitäten der Overlords (Incl. Horsel) in Yealin auf den Nullpunkt zurückgegangen waren, war Lady Suppenhuhn so gelangweilt, daß sie sich entschloß, mit der Hilfe des Verbündeten Schloß zurückzuschlagen. Horsel und Gargun sollen die ersten Opfer sein. Mit Erscheinen dieser Ausgabe dürften die Schauplätze Kobeo, Labor und Tleka wieder in Händen Yealins sein. Die entgeltliche Befreiung Yealins dürfte daher bald erfolgen.

Übrigens: In Ihrer letzten Volkarede erklärte Lady Suppenhuhn all jenen ICEDO-Mitgliedern, die Horsel aktiv oder passiv im Kampf um Yealin unterstützt haben, den Krieg. Ihre Berater haben ihr zwar geraten, nicht allzu übermütig zu werden, doch Lady Suppenhuhn meinte trocken: *'Hloken & Co zittern bereits vor meiner Macht.'* (GUMBO)

Krise in ICEDO beendet!

In unserer letzten Ausgabe berichteten wir von *handfesten Streitigkeiten* innerhalb der ICEDO, deren Grund Uneinigkeiten zwischen den ICEDO-Mitgliedern über ein Bündnis mit den Overlords war. Da einige ICEDO-Mitglieder mit ihrem Austritt aus der ICEDO drohten, falls ein solches Bündnis zustande käme, war die ICEDO-Führung gezwungen, von ihren tollkühnen Träumen abzusehen. ICEDO-Hauptling Hloken zeigte sich als guter Verlierer (er wechselte schnell zur Seite der Sieger und wußte plötzlich 1000 Gründe, warum ein solches Bündnis ungünstig ist). Chaos-Chef Rosel hingegen zeigte sich sehr beleidigt und soll angeblich einigen ICEDO-Mitgliedern nicht mehr besonders freundlich gesinnt sein. Zu einem offenen Krieg ICEDO-Overlords wird es aber in nächster Zeit bestimmt nicht kommen, denn dazu sind beide Bündnisse zu sehr in kleinere Kämpfe mit Unabhängigen verstrickt. Es könnte aber durchaus zu Einzelaktionen kommen, manche Beobachter halten zum Beispiel eine neuerliche *Eton-Krise* für durchaus möglich. Da sich Kenday nach einem Doppelverrat ja nun doch für die Overlords entschieden hat, ist ein Krieg Kenday-Eton in den Bereich des Möglichen gerückt.

Der Nordpakt ist, wie auch immer, der lachende Dritte. Seine Position ist gestärkt, er ist zu einem ernstzunehmenden Konkurrenten für die anderen beiden Bündnisse geworden. (LS)

Krieg im Osten eskaliert!

Die Kämpfe um die 4er Insel im Osten dauern nun schon einige Runden an. Thardic, Hloken, Woben, Eastum und Rhodes kämpfen mit hohem Truppeneinsatz (und entsprechend großen Verlusten) um die Macht in Sindor. Greco und Midodo, die Borakzit-Seuche hat die Heftigkeit der Kämpfe nicht schmälern können. Noch ist ein Ende der Kämpfe nicht abzusehen, doch spricht die Zahl der Angreifer für ein baldiges Ausschelden von Greco, Sindor und Midodo. Die ICEDO hat mit diesem äußerst aggressiven Vorgehen wieder einmal bewiesen, wech ein *friedliebendes* Bündnis sie ist. (FedV\eh)

Borakzit-Serum: das große Geschäft des kleinen Osami Ozawa

ICEDO-Hauptling Hloken konnte mit Hilfe einer Sonderaktion ein Borakzit-Gegenmittel finden. Nachdem er sich über den Einsatz von biologischen Waffen durch Greco so lautstark entrüstet hat, war anzunehmen, daß er das Rezept zur Herstellung des Gegenmittels der Allgemeinheit zur Verfügung stellen würde. Irrtum! Hloken versucht nun, mit dem Heilmittel einen blühenden Handel zu treiben. Er verkauft das Serum für Nahrungspunkte und weigert sich, andere in das Geheimnis der Herstellung einzuweihen. Er bewies damit, daß er keinen Deut besser ist als Greco. Keine Spur von Moral! (LS)

CN vs. CN (in eigener Sache)

Conan von Rosel spuckte in den Chaos News 4 im letzten Terminal wieder einmal große Töne. Unter anderem bezeichnete er die Chicken News als Informationsverfälschend. Diesen Vorwurf muß die Redaktion der Chicken News jedoch aufs heftigste zurückweisen. Alle Information sind aus erster Hand und weder verfälscht noch erfunden. Leider kommen wir nun nicht umhin, einmal unsere Meinung über die Chaos News kundzutun. Die CN4 sind nämlich ein gutes Beispiel dafür, was Conan von der Wahrheit wirklich hält. Da wäre zum Beispiel der leidige *'Yealin noch am Leben?'* Artikel. Wie schon in den vorangegangenen CNs wird hier Yealins baldiges Ende prophezeit. Die Wahrheit ist aber, daß es in den letzten Runden (also seit die Overlords so schmachvolle Niederlagen einstecken mußten - Chicken News#2 berichtete davon) zu keinerlei Angriffen der Overlords gegen Yealin gekommen ist. Von wegen *'nachfolgende Attacken'*, die so erfolgreich gewesen seien sollen! Sind damit etwa die erfolglosen Versuche, Yealin auszuspionieren, gemeint? Allein in den letzten 2 Runden konnten 5 (!) Spione gefaßt werden, Yealins Gegenspionagewert soll sich nun schon in schwindelnden Höhen befinden!

Eine weitere Frechheit in den CN4 ist die Meldung über die Seuche. Zum Zeitpunkt, als Rosel die CN4 tippte, hatte er bereits längst Greco (den Verursacher dieser Seuche) kontaktiert und sich in den (Inoffiziellen, nur Overlords zugänglichen (hahaha)) Chaos News gebrüstet, daß ihm Greco eine Probe des Bazillus senden werde, mit dem er dann die Overlord-Feinde (er nannte Jurong, Theben, Duba, Yealin) *'versorgen'* werde. Also von wegen, daß *'der Westen von dieser Seuche noch lange nicht bedroht ist!'*

Man könnte noch einige dieser Lügen in den Terminal-CNs finden, daher haben wir zwei große Bitten an den verehrten Herrn Conan: bitte, bitte, etwas wahrheitsgetreuer, keine Informationen zurückhalten und vor allem: keine Rechtschreibfehler mehr! (Red.)

Redaktionsadresse:

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

Jochen Frühwirth, Bogenweg 105, A-6073 Sistrans

An Padar von Piking

Ich bin es langsam leid mir eure Beleidigungen anhören zu müssen. Ich habe euch damals mitgeteilt das die Overlords von einem Krieg absehen und dann sowas !

Hiermit gibt das Königreich von Rosel bekannt:

- Es gibt keine Gegenbeweise das ihr es nicht wart der in Ezak AP Klau betrieben hat.
- Taktik: In der selben Runde startete der Großangriff von Theben, Jurong und Duba auf Rosel, der ja leider fehl schlug. Sollte es vielleicht eine Offensive darstellen ?
- Mirath: Laut Terminal 22 sind noch 40 Imperien im Spiel. Mirath kann also gar nicht erobert sein.
- Enta hat 100% die AP nicht geklaut ! Noch so eine Lüge und es war eure letzte.

Abschließend nur noch dieses.

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

Wenn aber einer die Unwahrheit sagt, und kein zweiter sie bestätigt, so wird die Unwahrheit erst recht nicht wahr.

Conan von Rosel

P. S. Mehr Niveau ? Bitte sehr: Du kennst die Blumen nicht die duften,
du kennst nur arbeiten und schuften.
Eines Tages liegst du auf der Bahre,
und neben dir da grinst der Tod:
"Kaputtgerackert ! Du Idiot !"

P. P. S. Nicht Bund, sondern BGS. Trotzdem danke !

An alle Overlords

Chaos News verschiebt sich um eine Runde ! Bitte um Verständnis.
Conan von Rosel

Eine Legende ...

Es war in einer kalten, dunklen und menschenunfreundlichen Nacht, als ich Zeuge eines Ereignisses wurde, von dem ich euch jetzt erzählen werde.

Zwei bombastische Kriegsgaleeren, trafen sich in jener Nacht auf einer kleinen Insel in der Mitte der Welt. Ein Schiff trug das Wappen Rosels, versehen mit dem Overlordszeichen und das zweite zeigte einen schwarzen Adler aus dessen Augen Blitze schossen - das Zeichen des Black Wizzards !

Beide Herrscher traten sich auf der Insel und ich konnte sehen wie die Person aus Rosel (sollte ER es sein) und der Black Wizzard sich zunickten und aus dem harmlosen Stab des Zauberes ein gigantischer Blitz zuckte, woraufhin ein Sternenfunkelndes Tor erschien (?!). Die beiden Herrscher schienen zufrieden, und die Gestalt aus Rodetan zeigte mit ihrem Stab auf Conan (um ihn handelte es sich), woraufhin ein bläulicher Blitz aus dem Stab zuckte und Conan komplett einhüllte. Was jetzt passierte, ist mir selbst noch ein Rätsel, denn von so einem Ereignis hörte ich bisher noch nie.

Also: Das leuchten lies nach und vor meinen Augen teilte sich der Herrscher aus Rosel, so daß er plötzlich doppelt erschien ! Die beiden Conans lächelten sich zu und nur kurze Zeit später ging einer der Conans (ich glaube es war der neue) auf das Tor zu und ... verschwand (!).

Die beiden Herrscher schüttelten sich die Hände und lachten hämisch. Black Wizzard murmelte einen undeutlichen Spruch, und das Tor verschwand, so als ob es nie existierte. Nach einem kleinen Gespräch verschwanden sie wieder auf ihren Schiffen, welche sich sofort auf den Weg nach Osten und Westen machten.

Ich weis das diese Geschichte unglaubwürdig klingt, aber so wahr ich Emilio, Fischer aus dem Geschlecht der Haruzats, bin - es ist wahr !!!

Willkommen werte Teilnehmer und Zuschauer !

Lange hat es gedauert, aber trotz Zatzwirrwar, Boykott des Nordpaktens und Schacholympiade der ICEDO kam die 1. AE4 Barbarenolympiade doch noch zustande.

9 der sportlichsten und edelsten Völker der bekannten Welt fanden sich samt ihren Herrschern in Rosel ein.

Um die Herrscher, die extra von weit her angereist waren, sowie deren Gefolge und die Sportler standesgemäß zu versorgen, wurden gigantische Zeltlager errichtet die mehrfach größer waren als manches Dorf in Rosel !

Die ganze Bevölkerung des freien Rosels war auf den Beinen um dieses Jahrhundertereignis nicht zu verpassen, und mehrere Elitetruppen sorgten für die nötige Sicherheit.

Am 5. Tag im Monat der Klage im Jahre 3 alter Zeitrechnung war es endlich soweit: Mit großem Aufgebot startete die Olympiade und die Sportler aus Eton, Bodan, Ezak, Slatra, Rodetan, Enta, Thorta, Womas und Horsel begaben sich zu den Wettkämpfen um Ruhm, Reichtum und Ehre zu gewinnen ...

Die 1. Disziplin war das Wettschwimmen.

Zur besseren Motivation wurden ein paar Killerhaie aus dem königlichen Zoo hinterhergeschickt und siehe da, es wurden neue Rekordzeiten erreicht ! An die Spitze setzten sich zuerst Enta, Bodan, Eton und Rodetan. Enta fiel schon nach wenigen Metern zurück und in den letzten Metern schaffte Eton den Siegedicht gefolgt von Rodetan und Bodan, welche zeitgleich eintrafen !

Disqualifiziert wurde Ezak, da dieser sich absichtlich zurückfallen lies, um mit den Haien zu kämpfen ... es dauerte 3 Tage bis die Haie wieder entknotet waren. Gerüchteweise soll Ezak wegen Tierquälerei angezeigt werden ...

- | | |
|----------------------------|------------------|
| 1. Platz: Eton | |
| 2 Platz: Rodetan und Bodan | |
| 3. Platz: - | Trostpreis: Ezak |

2. Disziplin war das beliebte Wettrinken

Wenig trinkfestigkeit bewiesen Slatra, Bodan und Thorta, während Eton, Enta und Womas Faß um Faß leerten. Von diesen Top 3 brach zuerst Womas und kurz darauf Enta zusammen. Eton dagegen schrie auch noch weiterhin nach Bier und erstaunte damit alle anwesenden.

Der Trostpreis ging wieder an Ezak, da dieser lautstark nach einem Glas Milch verlangte, und sich weigerte das exzellente Cas Bier zu trinken.

- | | |
|-----------------|------------------|
| 1. Preis: Eton | |
| 2. Preis: Enta | |
| 3. Preis: Womas | Trostpreis: Ezak |

3. Disziplin war der Sklavenweitwurf

Mehrere politische Häftlinge stellten sich "freiwillig" zur Verfügung und die Sportler gingen daraufhin mit feuerreicher ans Werk. Am geschicktesten warfen die Sportler aus Ezak, Thorta, Rodetan, Slatra und Eton. Eton, der sich noch nicht vom Biertrinken erholt hatte, traf den Schiedsrichter und wurde disqualifiziert. Der weiteste Wurf gelang schließlich "Michbubi" Ezak, dichtgefolgt von Slatra. Thorta und Rodetan schließlich warfen, man glaubt es kaum, ihre Sklaven gleichweit ! Nach einer handfesten Keilerei entschied man sich für ein unentschieden.

Der Trostpreis ging heute an Enta da dieser seinen Sklaven hochwuchtete ... na ja, zumindest versuchte er es, es aber nicht schaffte. Nach 10 Minuten wurde es dem Sklaven zuviel und er wuchtete Enta hoch und warf ihn !!!

- | | |
|--------------------------|------------------|
| 1. Preis: Ezak | |
| 2. Preis: Slatra | |
| 3. Preis: Thorta/Rodetan | Trostpreis: Enta |

4. Disziplin war der Monsterkampf

Der Kampf wurde ohne Waffen durchgeführt und die Sportler mußten sich auf ihr Körpergeschick verlassen. Als Gegner standen 1 Berggorilla aus Titan (ähnlichkeiten mit Artos rein zufällig) und 1 Sch'kolademonster zur Verfügung. Die 9 Sportler waren zwar ziemlich geschockt, aber nach kurzer Beratung stürzten sich die 9 ... nein 8 Sportler auf die Monster. Wieso nur 8 ? Der Sportler aus Bodan war schon nach wenigen Sekunden nicht mehr zu sehen (das einer SO schnell laufen kann ...) und murmelte etwas von Terminkalender oder so ähnlich. Was solls, die übrigen 8 stürzten sich also auf die Monster und gaben ihr bestes. Eton und Enta verloren nach nur kurzer Zeit den Kopf

(keine Angst, die Köpfe wurden schon wiedergefunden !) und Horsel, Womas und Rodetan hielten sich mehr schlecht als recht. Hätten Ezak und Thorta nicht den Gorilla besiegt und hätte Slatra sich nicht auf den oder das Sch'kola-demonster geworfen, das ganze hätte böse ausgehen können. So aber blieben unsere Recken siegreich. Ezak und Thorta waren zwar arg verwundet und Slatra hatte eine braune Tönung angenommen, aber das nachfolgende Siegesfest entschädigte für vieles.

1. Preis: Slatra

2. Preis: Ezak

3. Preis: Thorta

Trostpreis: Bodan

5. Disziplin war der Schwertkampf

Bei dieser Disziplin traten die Kämpfer im K.O. System nacheinander an. Da eine ungrade Zahl vorhanden war, hatte einer immer Glück und machte Pause

1. Runde: Rodetan macht Pause

Bodan kämpft gegen Slatra - Bodan gewinnt

1. Platz: Horsel

Slatra kämpft gegen Eton - Slatra gewinnt

2. Platz: Ezak

Thorta kämpft gegen Horsel - Horsel gewinnt

3. Platz: Bodan

Womas kämpft gegen Ezak - Ezak gewinnt

Trostp.: Rodetan

2. Runde: Bodan macht Pause

Slatra kämpft gegen Horsel - Horsel gewinnt

Ezak kämpft gegen Rodetan - Ezak gewinnt

3. Runde Bodan kämpft gegen Horsel - Horsel gewinnt

Ezak macht Pause

4. Runde Ezak kämpft gegen Horsel Horsel gewinnt !!!

Der Trostpreis geht diesmal an Rodetan, denn während des Kampfes zeigte es sich, das Rodetan ein schmuckes, teures, elegantes ... Holzsword führte. Als er dies bemerkte, gab er auf.

6. Disziplin war die Fanatikerjagd

In dieser Disziplin ging es darum möglichst viele Fanatiker/bewaffnete Rebellen zu fangen. Die Sportler machten sich flugs auf die Suche und kehrten nach nur 5 Stunden wieder.

Die Ausbeute von Horsel, Womas und Thorta war mehr schlecht als recht, während Bodan und Eton sich als wache Jäger herausstellten, zumindest solange bis Rodetan kam. Dieser hatte so an die 50 Rebellen im Schlepptau ! Wie er dies geschafft hat weis keiner, aber böse Zungen behaupten sie hätten bewaffnete rodetanische Kopfgeldjäger in Rosel gesehen, wofür aber jeglicher Beweis fehlt.

Der Trostpreis ging diesmal an Slatra, denn diesem gefiel es bei den Rebellen so gut, das er gleich dablief. Das Lösegeld wurde inzwischen bezahlt und Slatra ist wieder auf freiem Fuß.

1. Platz: Rodetan

2. Platz: Bodan

3. Platz: Eton

Trostpreis: Slatra

7. Disziplin war das berühmte TODESLABYRINTH !

Die Aufgabe war im Prinzip ganz leicht. Bei Punkt A rein ins Laby und bei Punkt B (Ausgang) wieder raus.

Am schnellsten (2 Tage) schaffte dies der Athlet aus Thorta, welcher putzmunter den Ausgang fand. Nur 10 Stunden später kam Ezak schlotternd vor Angst aus dem Labyrinth, wobei er dauernd etwas von teuflischen Fallen und "Ich werde mich bei Conan beschweren" murmelte. 2 Stunden später kamen Horsel und Slatra nach. Sie traten sich zufällig im Labyrinth und suchten gemeinsam nach dem Ausgang.

Alle übrigen kamen nicht mehr hinaus und wurden 2 Tage später von einem Spezielsuchtrupp aus dem Labyrinth gerettet. Der Trostpreis geht diesmal an Eton, da dieser schon bei der 1. Wassertalle (3 m vom Eingang entfernt) scheiterte und laut um Hilfe schrie (Wassertiefe 3.50). Böse Zungen behaupten für den Athlet war nicht die Wassertiefe die Gefahr, sondern der Wasserkontakt nach etlichen Jahren der Wasserentbehmung ! Eton weist solche behauptungen entschieden zurück und nach nur 2 Tagen verstimmten die Geruchte auch (etwa zur selben Zeit wurden die Kritiker als verminkt gemeldet).

1. Platz: Thorta

2. Platz: Ezak

3. Platz: Horsel/Enta

Trostpreis: Eton

8. Disziplin war das BELIEBTE Wettfoltern

(Beliebt allerdings nur bei Floterknecchten und weniger bei den Gefangenen! Auch für diese Disziplin stellten sich die politischen Häftlinge großzügigerweise "freiwillig" zur Verfügung. Jeder Häftling hatte noch einiege Information in Petto die die roselanischen Experten ihm leider nicht entlocken konnten. Die Sportler (ausgerüstet mit schmucken Instrumenten) machten sich sofort ans Werk. Hätte man den Geräuschpegel bewertet, so hätten Enta und Rodetan den Wettbewerb sicherlich mit Leichtigkeit gewonnen. Na ja, letztendlich setzten sich Ezak und Bodan durch, welche die "Lebensgeschichte des Siegfried v. D." als Methode benutzen. Horsel blieb bei der konventionellen Methode und ergatterte sich damit den 3. Platz.

Total auf der Strecke blieb der "Knecht" aus Slatra, welcher die sanfte Methode bevorzugte (vorlesen, Nacken kraulen, füttern, etc). Der Trostpreis geht diesmal an Enta, dessen Patient leider verstarb. Kommentar von Enta (unter Tränen): Ich verstehe es nicht! Fast hatte ich ihn soweit gehabt und dann stirbt er mir einfach so weg (schnief)! "Von Seiten König Atlans hörte man nur: "Das hat er (der Häftling) bestimmt mit Absicht gemacht!"

1. Platz: Ezak und Bodan

2. Platz: -

3. Platz: Horsel

Trostpreis: Enta

9. Disziplin war der Hindernislauf

Am anfang waren die Sportler noch guter Dinge, da sie keine Hindernisse sahen. "Die kommen noch später", erklärte man ihnen, und so rannten sie mit Begeisterung die Strecke. Apropos Strecke: Auf der Strecke blieben Slatra und Eton auch liegen, nachdem eine Räuberbande sie entdeckte. Thorta versuchte eine Abkürzung über eine Brücke (gemeinsam mit der Brücke verschwand auch er). Horsel nahm den Weg über den Fluß (bzw. unterdurch denn als man ihn fand war er leicht gefüllt (blubb)). Womas nahm den Weg durch den kleinen Sandweg (Sandweg? Gibts hier nicht, höchstens Treibsand har, har !!!). Den Sportlern aus Rodetan, Enta und Bodan widerfuhr ähnliches, aber sie krochen wenigstens noch ins Ziel ein, was man von den restlichen Sportlern nicht behaupten kann (wie unsportlich).

Den Trostpreis bekam Ezak, da er mal wieder disqualifiziert wurde. Wie sich nämlich herausstellte, wurde die Räuberbande von ihm bezahlt. Ein Verbrechen das nicht geduldet werden darf, zumal er sich auch noch beim teilen erwischen lies.

1. Platz: Rodetan

2. Platz: Enta

3. Platz: Bodan

Trostpreis: Ezak

10. Disziplin war der Zweikampf zu Pferde

Die wahrscheinlich edleste aller Disziplinen die an die glorreichen Ritter (Elitetruppen) erinnert, welche zur Zeit groß im kommen sind. Auch hier trafen die Sportler im K.O. System aufeinander.

Der Trostpreis sei hier an erster Stelle genannt, denn das stolze Reiterpferd von Womas war anscheinend zu Stolz. Anders läßt es sich nicht erklären das der Reiter von Womas immer wieder abgeworfen wurde, und ohne Pferd kann man halt nicht teilnehmen - sorry!

1. Runde

Ezak kämpft gegen Thorta - Ezak gewinnt

1. Platz: Ezak

Eton kämpft gegen Bodan - Bodan gewinnt

2. Platz: Horsel

Enta kämpft gegen Slatra - Slatra gewinnt

3. Platz: Slatra

Horsel kämpft gegen Rodetan - Horsel gewinnt

Trostp.: Womas

2. Runde

Ezak kämpft gegen Bodan - Ezak gewinnt

Slatra kämpft gegen Horsel - Horsel gewinnt

3. Runde

3. Platz: Slatra kämpft gegen Bodan - Slatra gewinnt

Finale: Ezak kämpft gegen Horsel - Ezak gewinnt !!!

11. Disziplin war das Bogenschießen

In dieser Disziplin war die ruhige Hand und ein geschickter Schütze gefragt. Fähigkeiten über die die tapferen Sportler in genüge verfügen. So war es auch kein Wunder das die Ergebnisse knapp waren, und schon 1 Punkt über Sieg und Niederlage entschied.

Nach zahllosen Treffern konnte Bodan den Sieg für sich erringen, dichtgefolgt von Ezak und Horsel. Den Trostpreis heimste diesmal Rodetan ein, da er die Zielscheiben nur schwer von den Preisrichtern unterscheiden konnte und es die eine oder andere schmerzhaft verwechslung gab.

1. Platz: Bodan

2. Platz: Ezak

3. Platz: Horsel

Trostpreis: Rodetan

12. Disziplin war das Klippenspringen

Gewinner ist derjenige der von der höchsten Klippe in die North Rosel Sea springt UND heil unten ankommt, bzw heil wieder auftaucht.

Am mutigsten erwies sich hier der Sportler aus Womas, der mit einem gekonnten Sprung von der höchsten Klippe alle Beteiligten in staunen versetzte und gekonnt wieder auftauchte. Mit gehörigem Abstand folgten dann Ezak und Eton. Ezak hatte allerdings Probleme mit dem Auftauchen (später tauchte er dann doch noch auf, allerdings nicht ganz so frisch wie vorher) und durch diesen begnadeten Zufall, rutschte Slatra auf Platz 3.

Der Trostpreis ging diesmal wieder an Bodan, welcher zwar irre mutig nach unten blickte, sich aber weigerte runterzuspringen.

1. Platz: Womas

2. Platz: Eton

3. Platz: Slatra

Trostpreis: Bodan

13. Disziplin war das Gewichtheben

Auf diesen Wettbewerb haben sich die meisten Barbaren schon gefreut. War dies doch die Möglichkeit den schlappen Heinis zu zeigen wer der stärkste in AE ist.

Begonnen wurde mit 150 Kg, was den meisten Sportlern keine Probleme bereitete. Bei 250 Kg allerdings blieben die ersten schon auf der Strecke (Horsel und Womas), und bei 275 war für die meisten Schluss (Enta, Eton, Bodan und Thorta) und so blieben für die Entausscheidung lediglich die Muskelpakete aus Ezak, Rodetan und Slatra übrig. Der Wettbewerb zog sich bis 300 Kg hin, und dort hauchte Rodetan auch seine letzten Kraftreserven aus, und lies das Gewicht fallen (auf wen es fiel möchte ich lieber nicht sagen, da man es mir übelnehmen könnte). Da bei 300 Kg keine weiteren Gewichte mehr vorhanden waren, konnte lediglich ein dauerheben die Entscheidung bringen, und dieses gewann Slatra knapp vor Ezak, da beide fast im selben Augenblick zusammenbrachen.

Der Trostpreis ging diesmal an Enta, da er bei 250 Kg samt Gewicht im Boden versink ! Nach 4 Stunden war er aus seinem Erdgrab befreit und konnte sich endlich wieder frei bewegen (nach 10 Minuten kam ein Helfer sogar auf die Idee, das Gewicht vor dem befreien runterzunehmen).

1. Platz: Slatra

2. Platz: Ezak

3. Platz: Rodetan

Trostpreis: Enta

14. Disziplin war Speerlaufen

Bei dieser Disziplin mußten die, inzwischen arg lädierten, Sportler eine Strecke von 100m zurücklegen, während von beiden Seiten eine wütende Volks-

menge mit Steinen und Speeren über ihn herfällt (da es in Rosel keine wutende Volksmenge gab, wurde eine aus Jurong importiert, mit dem Versprechen das Trev-Lan hier vorbeikommen würde).

Die Sportler waren sichtlich begeistert (nach 2 Stunden war ihre Flucht beendet) und machten sich mit Freude ans Werk. Augen zu und durch war die Devise ! Am meisten durchhaltewilligen bewiesen Enta, Eton und Rodetan und zwar in dieser Reihenfolge. Die übrigen schleppten sich mehr schlecht als recht durchs Ziel. Besonders schlimm erwischte es Ezak, denn dieser kam nicht im Ziel an und konnte erst nach abzug der Volksmenge durch Elitetruppen wiedergefunden werden (er sah richtig niedergeschlagen aus). Als entschädigung gebührt ihm dafür der Trostpreis.

- 1. Platz: Enta
 - 2. Platz: Eton
 - 3. Platz: Rodetan
- Trostpreis: Ezak

15. und letzte Disziplin war das Bergsteigen

In dieser Disziplin ging es darum auf den Berg zu klettern, dort eine Blume zu pflücken, und wieder herunterzuklettern. Der eine oder andere hatte zwar Probleme beim Aufstieg, aber insgesamt schafften es doch alle. Beim Abstieg dagegen versuchten sich die Sportler gegenseitig zu übertrumpfen. Am schnellsten wieder unten war Rodetan, allerdings war der abstieg nicht ganz beabsichtigt. Glücklicherweise fiel Rodetan in einen Heuhaufen, so das er auch dies überlebte. Größtes geschick beim Abstieg bewies Bodan. Mit nur 1 Minute abstand folgte Eton, dem Ezak auf der Spur war. Alle anderen trudelten danach ein. Der Blumenstrauß wurde abschließend Lady Thora überreicht, welche ihn dankend annahm.

- 1. Platz: Bodan
 - 2. Platz: Eton
 - 3. Platz: Ezak
- Trostpreis: Rodetan

Nach dieser Disziplin hatten es die Sportler geschafft ! 15 Tage lang bieten sie Unterhaltung für 10 Könige und ein Volk und stellten nebenbei eine Menge Rekorde auf. Bei der nachfolgenden Preisverleihung konnten die Sportler die Medallien, und die Herrscher die Preise in Empfang nehmen. Nach dieser beeindruckenden Zeremonie folgte das Abschlussfest welches sage und schreibe 5 Tage !!! dauerte.

Als auch dieses beendet war, kehrten die mächtigen Herrscher und die Sportler wieder in ihre Heimat zurück. Erschöpft, aber beladen mit Ruhm und Reichtum ...

Sieger der Olympiade und Barbar des Jahres: Ezak
2. Barbarenchef: Bodan
3. Barbarenchef: Eton

Pechvogel des Jahres (immer gute Ergebnisse aber kaum Siege): Womas

Abschlussstatistik (Gold 5 P, Silber 3 P, Bronze 1 P):

1.	Ezak	31 Punkte
2.	Bodan	21 Punkte
3.	Eton	20 Punkte
4.	Slatra	16 Punkte
4.	Rodetan	16 Punkte
6.	Horsel	11 Punkte
6.	Enta	11 Punkte
8.	Thorta	7 Punkte
9.	Womas	6 Punkte

Wer, was gewonnen hat wird nicht bekanntgegeben, da ich keinen Neid aufkommen lassen will. Ich hoffe mein Mundwerk war nicht zu locker und es hat dem einen oder anderen Spaß gemacht. Bis zur nächsten Olympiade !

Gruß

Conan von Rosel

Bündnisübergreifende Interessengemeinschaft gegründet

Nachdem immer schlimmere Nachrichten über den Einsatz von biologischen Kampfstoffen an die Öffentlichkeit gedrungen sind, haben sich mehrere Reiche zusammengefunden, um über die Thematik der biologischen und chemischen Kriegsführung zu beraten.

Die Beratungsteilnehmer veröffentlichen folgendes Statement :

- Der Einsatz von biologischen und chemischen Kampfstoffen wird aufs schärfste verurteilt.
- Die Reiche, die bisher biologische bzw. chemische Kampfstoffe eingesetzt haben, werden aufgefordert auf den Einsatz dieser Kampfstoffe zu verzichten und zur Behebung schon bestehender Schädigungen aktiv beizutragen.
(z.B. Entwicklung und Verteilung von Heilmitteln)
- Reiche, die weiterhin biologische bzw. chemische Kampfstoffe einsetzen, werden geächtet und haben mit Sanktionen zu rechnen.
- Alle Reiche in AE-4 werden aufgefordert sich dieser Resolution anzuschließen und dies schriftlich zu erklären.
Reiche, die sich dieser Resolution nicht anschließen, sind entlarvt als Staaten die biologische bzw. chemische Kampfstoffe einsetzen wollen und sie werden dementsprechend behandelt.

Organisation zur Ächtung biologischer und chemischer Kampfstoffe

Großkönig
Geiserich von GYTHON

Prinz
Gunther von EZAK

Kontaktadressen :

Norbert Schmidt
Gerhart-Hauptmann-Str.15/11a
D W-8520 Erlangen

Dieter Schmidt
Mindener Str.35
D W-4500 Osnabrück

An Bodan

Dein Ende ist nahe, denn der Herrscher Gythons holte sich dein Reich.

gez. Thetra, Herrscher Gythons

An Decasian

Hände weg Horsel, sonst bist du ein toter Mann!!!

Sextus VI, Herrscher von CANA

An Womas

Du mußt entschuldigen, daß ich so plötzlich, ohne eine Vorwarnung, in Dein Reich einmarschiert bin und jetzt mach ich Dir das Leben auch noch schwer. Es tut mir leid, aber irgendwo mußte ich meine Potentiale aufbessern.

Schönen Gruß an alle meine Freunde!

Sextus VI von CANA

An den Shakal

Welch ein Glück, daß du mit deinen klugen Sprüchen den Mund so voll nimmst. Shakale fressen ja bekanntlich Aas.

Der rote Drachen

Hoch im Norden hat nicht nur der Winter Einzug gehalten, auch der Krieg frohlockt so manche Länder. Im Westen versucht man sich durch Bündnisse abzusichern, jedoch das Meer kann leicht zu einem Hindernis werden. Auch der Shakal versucht sich zu gebären, würde mich freuen, von ihm auch etwas sinnvolles zu hören.

HIJACK

Khan Merta an alle!

Ich grüße alle Herrscher, ob Freund oder Feind, und möchte mich kurz vorstellen. Ich bin Neuling in AE, jedoch Veteran in Stars. Daher weiß ich so ungefähr, was Sache ist. Das Vorweg, um dem Eindruck einer leichten Beute zu begegnen. Ich habe keine Ahnung, wo bei diesem Spiel die Hauptambitionen liegen, bei mir wird es jedenfalls der Handel sein. Mit meinem Erzpotalential von 90 ein guter Ausgangspunkt, würde ich sagen.

Falls eure Interessen sich mit meinen schneiden sollten, bitte ich um baldige Aufnahme von Kontakten und Handelsbeziehungen.

Dazu meine Adresse: Andreas Plaß

Neue Jülicher Str.58

D-5160 Düren (Tel.:02421/41555)

Auf ein interessantes Spiel,

Khan Merta von Midodo

Ob eine Regierung gut ist, hängt nicht von den Gesetzen ab, die sie erläßt, sondern von den persönlichen Qualitäten der Regierenden.

Die Regierungsmaschinerie ist stets dem Willen jener, die sie steuern, unterworfen. Das allergrößte Problem ist es also, eine Methode zu finden, um gute Führungskräfte zu erkennen.

Alles was wir brauchen, sind ein paar verrückte Leute; seht euch an, wohin uns die normalen gebracht haben.

DER SHAKAL

Cave canem!

Ein Bewunderer

An den Piraten

Werter Freund, wer immer ihr seid, was auch immer eure Ziele sind, falls ihr Hilfe benötigt, so wendet euch an mich mit dem Aufruf:

Ish yava al-ahdbat hadbat-u!

und der Angabe des Treffpunktes.

Eventuelle Formalitäten bitte an die Red. unter dem Kennwort: AID

Eine Seemacht

An die Völker des Ostens

Ich bitte alle Interessenten einer Ost-Großallianz um Kontaktaufnahme mit Sumatray ID#33.

ZEHNTAUSEND JAHRE FÜR DIE STARKEN VÖLKER DES OSTENS

Shi-San-Lihaide,

Kaiser von Sumatray

Eine Legende ...

Tatsächlich konnte niemals festgestellt werden was damals genau geschah, aber das ganze hat sich ungefähr wie folgt abgespielt.

Der unbeliebte Herrscher hatte gerade wieder eine neue Krisensitzung einberufen als, mitten in einem Streit, ein Sternentor erschien. Wir alle waren völlig überrascht und so überschlugen sich die Ereignisse auch dann. Eine Gestalt trat aus dem Tor und beschuldigte unseren Herrscher des Verrats und anderer Verbrechen. Dies lies sich unser Herrscher nicht gefallen und forderte den unbekanntem zu einem Duell auf, in welchem unser königlicher Herrscher den Tod fand ...

Die Person hatte jetzt anspruch auf den Thron und nahm diesen auch sofort in Besitz. Er stellte sich als Conan von Rosel vor und verkündete uns, das er sein bestes tun wird um das Land zu Stärke, Wohlstand und Macht zu führen. Das Volk feiert ihn als Befreier und die Ratsherren schlossen sich ihm ebenfalls an. Ich stand mit meinem Mißtrauen ganz alleine dar, aber als sich nach nur wenigen Monaten die Lage im Land besserte, gab auch ich meine Bedenken auf, obwohl mir unser neuer Herrscher immer noch unheimlich ist. Ich schicke diese Botschaft an alle Herrscher, in der Hoffnung das sich der ein oder andere an diese Person erinnert und mir auskunft über ihn geben kann.

Magnus, Hofmagier zu :::::

Blood News

- Womas überfallen und zu 2/3 erobert.
- Piking gründet GroAl
- Eton und Sumatray scharen ihre Anhänger um sich und versuchen GroAl's zu gründen.
- Südosten formiert sich.
- Lord Kandol Hastur (AE4) gesichtet.
- Magnus verschollen

Fortsetzung folgt (umfangreicher) !!!

M & G - STARS - 1

!!!!

!!!!

An Arcturus

Bravo, Willi, du hast dir mit meiner Ausschaltung große Mühe gegeben, eine derartige Mammutflotte und 10 Sonderaktionen, ausgeführt durch deine Lakaien, hätte wohl keiner erfolgreich abgewehrt, obwohl eure SAs blanke fantasielose Nutzlosigkeiten waren (Befehle zur AWF-Deaktivierung, die schweren AWF blieben unbehelligt...). Auch ging dein zweiter Angriff in die Hose, daran glauben mußte wie immer nur der größte Teil der Industrie und Wirtschaft.

Netterweise hast du mich zum moralischen Sieger des Spieles gemacht: Erstens der Schieß den eine ganze GroAl vor mir hatte und zweitens die Tatsache, daß es überhaupt eine ganze GroAl brauchte, um Sextans alle zu machen. Danke! Ich bin den Bushido gegangen und dein Verständnis von Ki und Budo überhaupt ist zum Kotzen (...spiel also weiter deine AiKiDo-Spielchen...)

HARADA

!!!!

Harada lacht, wenn ihr die Mächtigen der Galaxis sieht: Arcturus als Marionettenspieler der Galaxis, der sich nichts alleine traut, den gänzlich unfähigen und fast toten Nordkomplex Sirius/Libra/Fornax, ihre kindlichen Nachbarn Cetus, Regulus, Serpens usw. und den großen "Leichenfresser" Pyxis, der ja so gerne das Spiel gewinnen möchte.

I'll get you ALL - one time -suckers!

!!!!

Hiermit entschuldigt sich das System Janus bei Sagitta und Lupus. Wir bedauern diesen peinlichen Zwischenfall zutiefst, da es ein Fehler des SSV war. Diese Nachrichten sollten von Rudi entfernt werden, da sie nach Essen zeitlich überholt waren und in einer Zeit des Krieges verfaßt wurden.

Hochachtungsvoll Black Wizzard of JANUS

P.S.: Ich, Rudi, kann mich zwar noch dunkel daran erinnern, daß da irgendetwas war und es tut mir leid, wenn es durch mein Verschulden zu Mißverständnissen im Spiel kam.

Alle Systeme, die als STAND-BYS im südöstlichen Kartenviertel positioniert wurden, sollen sich bei mir melden. Ansonsten laufen sie Gefahr in kriegerische Handlungen mit System Perseus, das heißt mit mir, verwickelt zu werden.

Meine Adresse: Nicholas Getzendorfer, Steyrerg. 46, A - 8010 Graz, Tel. 0316/843042.

An Janus

Wenn du nicht wirklich Krieg mit mir willst, halte dich aus dem südöstlichen Kartenviertel fern!!!!

An Starlight Express

Als Musical sehr gut, als Zeitung ebenso. Macht weiter so!! Übrigens sollte man mich schon mal fragen, wenn geheimere Infos veröffentlicht werden.

Da du doch so gut bescheid weißt, was hast du denn über Sextans und Janus. Bin bereit für gute Infos zu zahlen. Melde dich bei mir! (oder bist du es WR? oder du DP?)

An den SSV

Was ist jetzt mit Phönix? Spielt er oder nicht?

Perseus

Hiermit erkläre ich, der Herrscher der Browniegs, dem System Hydra den Krieg!

So-a-Schmus, Brownieg

An Alle

Wer weis warum es zweimal Punde 12 gibt?

An den Betreffenden

Laß deine Finger von mir!!!!

An alle

Das Karge Brett

Ich Imperator Trokstar biete Electronicpunkte und Sonden im Tausch gegen Syntheticpunkte und Torpedos.

Imperator Trokstar von System 3

An alle

Hiermit rufe ich zur Gründung einer neuen GroAl auf, deren Ziel es ist, die restlichen unbesetzten Systeme der Galaxis schnell aufzuteilen bzw. gegnerische Systeme auszuschalten! Die GroAl hat nur den Sinn einer möglichst schnellen Vernichtung der anderen, damit sich die wirklich fähigen Spieler dann das Spiel unter sich ausmachen.

Antworten unter Chiffre: "die Besten" an den GM

Hiermit gebe ich die Gründung einer neuen Großallianz bekannt, die das Ziel hat, alle Systeme des Bundes zu erobern oder zu vernichten. Lang lebe unser Allianzleiter Phönix! Anmeldungen für Allianz (ANTIBUND) eintragen, für genauere Infos per Chiffre ANTIBUND an den GM. Die Leitung

7 down, 53 to go!

An alle Bundmitglieder!

Laßt ja die OMA in Ruhe oder ihr bekommt es mit Ursa zu tun.

***** Der Bund *****

So, nach langer Zeit endlich mal wieder ein Bericht des Bundes. Nicht das hier irgendwer meint, uns wäre der Stoff ausgegangen. Zuallererst einmal ein paar Worte zu unserem neuen Spielleiter: Ich bin der Meinung, daß wurde höchste Zeit, daß mal jemand leitet, der die Dinge nicht so lasch handhabt wie Old Kurt. Dadurch wird das Spiel eine Spur realistischer. Was habe ich als Beispiel bei Kurt in einer meiner besten, SA erreicht:

- 1.) über 70 Fabriken gebaut
- 2.) über 300 Punkte gefunden
- 3.) 2 TAL-2 Einheiten bekommen
- 4.) diverse Bonisteigerungen.

Wer sonst könnte einfach sagen, ich blicke selbst nicht mehr durch, deshalb habt ihr jetzt alle TAL 2 komplett, egal was ihr davon schon habt (Anm.: ich war verdammt sauer!). Doch genug der Beschwerden über Kurt. Es gibt noch anderes. Z.B. Verwirrung in erheblichen Ausmaßen, als ich hörte, für TAL 2 Einheiten braucht man jetzt eine Raumstation (was ja laut Regeln eigentlich selbstverständlich ist)! Doch was baut man in der Runde, wo man keine einzige hat? - Erleuchtung: jede Menge Raumstationen. Ich hoffe, daß ihr auch alle zu diesem Schluß kamt. Sie, die Überlegung, zeichnet euch (bzw. mich) zwar nicht als Intelligenzbolzen aus, jedoch als knallharte Logiker! Themawechsel: der Bund. - seit ich bei Stars 3 bin (von Anfang an), habe ich als MitGROALleiter nicht ein Fünkchen Infos von 2 Bundesmitgliedern bekommen, ja weiß nicht einmal genau, wie sie heißen oder was sie so treiben. Namen kann ich hier leider nicht nennen (Feind liest mit). - Über die Allianzzeitung brauche ich wohl nichts schreiben, das klappt ja ganz gut. Nimm es als Lob, Andreas. Und hier kommt der

Tadel: du bist mir etwas dreist, was Eroberungen angeht oder Absprachen. Wir haben weiterhin Zuwachs in unserer GROAL. Dazu gehören mittlerweile: Andromeda, Arcturus, Burin, Cancer, Capricorn, Cassiopeia, Carina, Cetus, Delphinus, Dorado, Draco, Grus, Hydrus, Lepus, Lynx, Lyra, Orion, Pegasus, Pictor, Pyxis, Sagittarius, Scorpio, Vega und Volans. Also 24 Systeme.

* Kommentare. Kommentare. Kommentare *
an Honat, Patriarchatsconsul von Sigma: Estomili (fiel dir nichts kürzeres ein?): es besteht mittlerweile ein starker Informationsfluß zwischen den beiden GROAL's. Für Ursa erwarten wir eine Freigabe von der OMA. Denn was er sich erlaubt und gemacht hat, widerspricht jeglicher Humanität! Black Wizzard: Hilfe wird kommen und du wirst wieder stolzes Systemoberhaupt werden. Allerdings heißt es nicht Grottenolm, sondern Grottenolem, oder, da ich dieses Wort nicht kenne, wohl doch vielleicht Grotten-schrat. Aber bitte keine Beleidigungen gegen die OMA (wir sind doch gesittet, oder nicht?).

Zu Virgo: was für Unruhen, der Bund ist stärker als je zuvor.

** Gerichte... Gercht... Gerüchte **

Ursa: nach neuesten Nachrichten bilden sich mittlerweile Zähne und Krallen, um dich von kleinen Systemen abzuhalten und in deine Schranken zu weisen.

Ursa: hat nach letzten Schätzungen ca. 6-7 Systeme!!!

Raumjäger: braucht man Sternenkreuzer, um Raumjäger zu transportieren?

Sternenkreuzer: Kann der Bund demnächst Sternenkreuzer bauen?

Maic: machte einen guten Eindruck auf den Spielertagen in Essen!

Bundnachrichten: sind jetzt zu Ende?

Ein Vertrauter des Bundes

Liebster Black Wizzard!

Da du's noch immer nicht überrissen hast und dich für ach so klug hältst -- man schreibt W I Z A R D und nicht (cuxhavenerisch) Wizzard und ebensowenig Witz Art (delmenhorsterisch)! Wann kapiert ihr das bloß!!!

Das Informationsministerium des Doppelimperiums Cassiopeia - Arcturus gibt bekannt

- Mensa trägt ab dieser Dekade die Bezeichnung: Provinz des Doppelimperiums Cassiopeia - Arcturus.
- Kahn Tyros hat als Imperator die Vertretung Mensas übernommen.
- Das Doppelimperium hat alle Flottenverbände aus Gemini zurückbeordert. Dies geschah um ein militärisches Intermezzo zwischen dem Doppelimperium und Avantgarden von mehreren O.M.A.-Flottenverbänden zu verhindern.
- Kahn Tyros ist enttäuscht über die Unlust aller Imperien sich bezüglich deren Situation zu äußern. In einem Komunique anlässlich der Ehrung der Jagdflieger lobt er hingegen das Erscheinen der Virgo-Press seit nunmehr 9 Dekaden. Auch wenn er nicht immer mit dem Inhalt zufrieden sei, so stelle die Virgo-Press doch einen stetigen Informationsträger dar.

Der Norden der O.M.A. ist instabil. Der BUND verfügt über nahezu keinen Informationsaustausch. Die wenigen freien Imperien schotten sich ab und finden nicht zusammen. Alle Herrscher rüsten und warten wie blutgierige Briganten das Feuer des Krieges hinaus in die Sterne zu tragen.

Gut habt Ihr es gemacht, Menschensöhne. Wie geht es weiter? Die O.M.A. duldet eroberungssüchtige Diktatoren in ihren Reihen und der BUND denkt nicht daran seinen Mitgliedern zu Hilfe zu eilen. Mögt Ihr verblendeten nur daran denken, daß an allen Randsektoren bereits die Browniegs warten, um die Menschen zu schlachten und zu versklaven.

gez. Monat

Patriachatsconsul der freien Weltraumkolonie
Sigma: Estomihi

M & G - STARS - 4

Suche Kontakt zu Atari-Lynx-Besitzer
Hans-Jörg Sebastian
Siegfriedstr. 3
D-W-6384 Schmitten Ts. 3
Tel.: 06082/3364

An Vela

Unser System Piseces wird eurem hinterhältigen Angriff auf unseren Planeten Hamazon mit aller Kraft zurückschlagen, wenn nötig auch mit Hilfe unserer Verbündeten.

Wir warnen alle anderen Systeme vor dem hinterhältigen System Vela.

gez. Ronin, Imperator von Piseces

An alle

Draco hat Octans erobert.

An Handelsbörse

Regulus tauscht Mylogen gegen Antronium:

1.5 M gegen 1 A

Regulus tauscht Produktionsp. gegen Antronium:

1.2 P gegen 1 A

Bekanntmachung

Hiermit entschuldigt sich das System Columbis für seinen Angriff auf Aries. Es wurde auf Grund falscher Gerüchte und hinterlistigen Intriegen geflogen. Der Initiator dies Kampagne wird bald von uns hören!

Wir ziehen die Kriegserklärung an Aries zurück

MC WILDSKI,
Informationsminister von Columbis

↑ ↑ ↑ ↑ ↑

An Albertus Mahnus STULTUS

Wen interessiert Euer Geschwafel? Die einzige wirkliche Information in Eurem Bericht ist die Warnung an Vela. Dafür sollte man aber als wortgewandter Mensch nicht 1/3 Terminal-Seite brauchen.

Was ein Obermütz ist, solltet Ihr doch wissen, ihr gebt doch vor, schon so vieles gesehen zu haben! Aber hier die Erklärung: Ein Obermütz ist der oberste Herrscher eines Volkes, der sehr gut

motzen (meckern, schimpfen, sich erregen etc.) kann, wenn es die Zeit erfordert, sonst aber sehr gutmütig ist.

Ein RHINO (bei Euch war ein "O" zuviel!) ist ein Tier mit starken Abwehrmitteln (Panzer) und einer guten Angriffswaffe (Hörner). Daher solltet Ihr Eure Zunge hüten, Bleichgesicht. Und vergeßt nicht: This is the daisy age!!!

MC WILDSKI,
Informationsminister von Columbus

↑ ↑ ↑ ↑ ↑

Informationsminister von Columbus

An alle Völker der Galaxis

Die United Forces of Science and Defence (kurz:UFoSD - ehemals Volansgroal) geben hiermit ihre Gründung bekannt. Unsere politischen Ziele sind die Forschung, der Handel und der Frieden. Aus diesem Grund werden wir versuchen dem Krieg so lange wie möglich zu verhindern. Agressoren seien jedoch gewarnt! Unser Infonetz und unsere Verteidigung sucht ihresgleichen, und jeder Aggressor wird gnadenlos vernichtet!!!

Bisher haben sich folgende Sternengebiete in der UFoSD versammelt:

Andromeda	Lyra
Antares	Pegasus
Arcturus	Pisces
Cancer	Polaris
Cassiopeia	Pyxis
Centaurus	Regulus
Delphinus	Sextans
Leo	Vega ... und Volans

Mitglieder werden noch aufgenommen, sie müssen aber halbwegs in unserer Nähe sein, damit wir ihnen effektiven Schutz bieten können. Unsere Organisation steht bereits fest verankert auf beiden Beinen. Wir verfügen über eine ausgeklügelte Machtteilung, Demokratie, eine Allianzzeitung, gemeinsame Aktionen, eine Handelsbörse, eine effektive Verteidigung, Datenbank ...

Wer uns beitreten will, soll sich mit einem unserer Mitglieder in Verbindung setzen, oder direkt an Volans schreiben. Hier die Adresse von Volans:

Mirko Weber, Wetterweg 7, D-W-2190 Cuxhaven 12, Telefon: 04722/2237 (Freitag 19 Uhr bis Sonntag 16 Uhr).

An den falschen Freund von Regulus

Ein Schuß auf General Stalker/Regulus, und du bist des Todes! Regulus steht unter dem Schutz der UFoSD!

Allianzleiter der UFoSD

An die Star-Net GroAl

Wir nehmen euren Expansionsdrang zur Kenntnis, warnen euch aber hiermit vor weiteren Verletzungen des Nichtangriffspaktes. Pictor wurde erbärmlich zurückgeschlagen, und falls er unsere Bedingungen in dem Ultimatum nicht erfüllt hat, dürfte dieses Imperium unter einem kleinem Planetenschwund leiden.

Dasselbe gilt für Mensa, dessen Flotte vollständig vernichtet wurde. Wir sind an einer friedlichen Lösung interessiert, aber ich kann nicht dafür garantieren das die UFoSD als ganzes friedlich bleibt. Einige wärmen schon ihre Laser vor, für den Fall das ein weiterer Grenzzwischenfall unsere Beziehungen stört.

Jeder Aggressor der ein UFoSD System angreift, wird ab sofort ohne Vorwarnung vernichtet!!! Wir sind nicht bereit eure Fehler im Kommunikationssystem zu bezahlen. Haltet euch lieber an eure anderen Angriffsziele, von denen ihr 2 ja schon unterworfen habt.

Dies ist unser letztes Wort. Möge ab sofort Friede zwischen den GroAls herrschen und mögen unsere Völker den Weg der Verständigung finden.

Legends

Most of these strategies will be based on one main thing: one skill, taken to its maximum by your main character. A few strategies require high levels of two skills, and even fewer require a broader distribution. Your main character, will initially be the only character who will be able to do anything really well. Most of your more minor characters will need to spend several turns practicing their skills or attributes before they can be very useful.

In our experience the Hero option is the most popular one - about 35% of players with whom I am acquainted chose the Hero. Therefore I will outline the Hero option first. Most things which apply to the Hero apply, only to a lesser extent, to the other positions.

The first principle in designing a Hero is that one should nearly always choose an Arcane (magic) skill. Because the number of spells allowed to be known initially depends not on your skill rating but on your character type (A through E) your E character gets to know 10 spells even if he or she takes only skill level 1, in an Arcane. Also, since any particular character can only know one arcane art, one can deduce that magic is very useful and must, in the game master's opinion, be limited in that manner.

Secondly, your Hero should have a Personal Combat rating of at least 10. Since your PC largely determines how tough you are to kill, you should be at least tough enough to survive one round of combat with even a very tough character so you can live to run away. Having an Arcane skill will help in this regard too, as your pre-battle combat spell will do the enemy some damage or protect you from some of theirs.

The third principle is, if it is worth doing, it is worth doing well. You are allowed to put up to half of your character-building points into any one skill or attribute, so you should probably do so for your major skill. Since the 'average' chance of a successful practice is around skill level 10, and by skill level 20 it gets very difficult, 'buying' an initial rating above 20 puts you in a position probably years ahead of someone starting that skill from scratch.

THE FIGHTER

This is the pure personal combat specialist. The objective is to get the highest number of attack and defense points for fighting against other characters or monsters, to be able to dish out and take so much punishment that no one will even want to fight you but will want to follow you into a monster's lair. One of the larger races is imperative. A Giant has the highest Strength, which adds to your combat and makes it easier to carry your armor and possessions without penalty, but the Troll has that high Constitution, which allows you to heal a lot faster, and the strength is not much lower. If you are willing to take the extremely bad diplomacy modifiers, that is, if you don't ever want to recruit any NPCs to serve you, the Troll is for you. Add a few more

points to your Strength and bring your Dex up to above average. Take an Arcane skill and choose Empathic Self-Cure for one of your duel spells. This nifty spell will transfer any preexisting wounds directly to your enemy before the duel, so your damage is now his damage, and you start out fresh! This spell is only really useful when you have a large capacity to be wounded, since the wounds are transferred as points, not as a percentage. For example, if I have a Combat Rating (wound points) of 200, and am 50% wounded for 100 points, and my enemy has 120 Combat Rating and is unwounded, the Empathic Self-Cure will transfer 100 points to him leaving him with 20 left, an easy kill.

If you decide to take an Arcane rating at level 1 only (just to get the 10 spells) then take another duel spell which does not vary in power with your skill rating, like Blur Illusion or Warlock Armor. The same applies to the battle spells chosen. If you decide to take a high rating, especially if you decide

on a maxed-out (31-skill-level) Arcane rating, take a spell which increases in power with your skill. Evil Eye is one of the best of these.

A special combat skill is a must for the Fighter. If you want maximum flexibility, Ranger is unbeatable. Berserker is the best all-around combat skill, for a Berserker gets +100% with any weapon used, with the -2 defense being a small price to pay. Knight skill is not quite as helpful but it is also good. However, to save points for your main character, have your sidekick buy the skills initially and simply teach your main character the combat skills you choose. This allows you to put more points into your personal combat.

A sample fighter, tailored for character combat, might look like this: (Character #1)

This is an extremely nasty, if rather limited, character. He must learn his combat skills from his sidekick, and should immediately begin practicing Tactics and his Arcane skill.

Player Registration Sheets

Character #1

Character Name: Iron Robert Race: Troll
 Character type (A,B,C,D, or E): E Religion ID#: 3-077

Characteristic / Attributes	Base value	Ending Rating	Additional cost for for skill increase (+1)	Total point cost
Strength	20	47	1	24
Dexterity	6	28	1	22
Constitution	20	20	1.5	0
Beauty	4	4	1	0
Personal Combat Rating	1	25	1	24
Tactics	0	0	2	0
Influence	0	0	3	0

CHARACTER POINT SUB TOTAL: 70

Skill Name	ID#	Cost Rating 1	Cost for +1 Increase	End Rating	Total Point Cost
WARLOCK	7	10	1	1	10

CHARACTER POINT SUB TOTAL: 10
 TOTAL CHARACTER POINTS: 80

Character #2

Character Name: Robert Eeley Race: HUMAN
 Character type (A,B,C,D, or E): E Religion ID#: 3-077

Characteristic / Attributes	Base value	Ending Rating	Additional cost for for skill increase (+1)	Total point cost
Strength	10	10	1	0
Dexterity	10	10	1	0
Constitution	10	10	1.5	0
Beauty	10	10	1	0
Personal Combat Rating	1	10	1	9
Tactics	0	20	2	40
Influence	0	0	3	0

CHARACTER POINT SUB TOTAL: 49

Skill Name	ID#	Cost Rating 1	Cost for +1 Increase	End Rating	Total Point Cost
Enchanter	8	10	1	22	31

CHARACTER POINT SUB TOTAL: 31
 TOTAL CHARACTER POINTS: 80



Martin - Siggli - Deppe



Virgo Press einmal anders ??