

# Terminal



Jahrgang III, Nummer # 24  
Jänner, Februar 1991

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



# Liebe Briefspieler

endlich ist es soweit, endlich findet er statt, der erste deutsche PEM-Con.

Ort der Veranstaltung : Stadthalle Straelen  
Zeitpunkt der Veranstaltung: 18.5.1991 bis 20.5.1991 (Pfungsten)  
Zweck der Veranstaltung : Gemeinsames Treffen aller deutschsprachigen PEM-Anbieter und vieler Spieler

Veranstaltet wird der Con von Lothar Hübbers und Ralf Enrich. Zugesagt haben bisher folgende PEM-Anbieter:

\* CSPP/H.Topf \* B.O.S. \* Daydream Productions \* PEM Today \*  
\* Verein der Freunde EDS \* Imagency \* Knochenhauer \* Magic Sash \* PEM Express \*  
\* Peter Stevens \* Tristar Games \* Quirxel Games \* ~~XXXXXXXXXX~~

weitere Anbieter werden sicher noch folgen.

Wozu das Ganze ?

1. Um das Briefspielhobby im allgemeinen zu fördern und bekannter zu machen. Schließlich wird nicht nur die regionale Presse anwesend sein.
2. Um den Spielern Gelegenheit zu geben, ihre Mitspieler und natürlich auch ihre Spielleiter mal wieder persönlich zu treffen.
3. weil's einfach Spaß macht.

Was wird geboten ?

Jede Menge Face-to-Face Partien aller möglichen (und unmöglichen) PEM-Spiele  
Tips, Tricks, Diskussionen und Workshops von den GMs persönlich und nicht zuletzt der riesengroße Spaß, der bei einem solchen Treffen von ganz alleine kommt.

Folgende Face-to-Face Partien werden u.a. angeboten:

\* KINGS & THINKS von Daydream Produktion\*  
\* MERCHENARIES&MERCHANTS von Imagency \* ASHES von H. Topf \*  
\* SIMULIERTE LANDSCHLACHTEN GP UND AUSTERLITZ von Quirxel Games \*  
\* FEUDALHERREN von Peter Stevens \* PIRATEN von Magic Sash \*  
\* EDS vom Verein der Freunde EDS e.V. \*

Was soll der Spaß kosten ?

Leider kann ein solches Treffen nicht umsonst organisiert werden. Halle, Versicherungen, Werbung u.s.w. kosten viel Geld. Das Geld muß irgenwo herkommen.

Also: im Vorverkauf kostet die Veranstaltung 10,- DM, an der Tageskasse 15,- DM (natürlich für alle drei Tage)

Was sonst noch wichtig ist

Wo liegt Straelen ?

Straelen ist eine Stadt am Niederrhein, nahe der holländischen Grenze (direkt gegenüber von Venlo). Zu erreichen ist Straelen über die Autobahn A2, Abfahrt Wachtendonk oder Herongen.

Mit dem Zug bis Geldern, von da aus gibt es eine Busverbindung.

Wie sieht es mit Übernachtungen aus ?

Es gibt die Möglichkeit in Straelen und Umgebung in Hotels unterzukommen. Desweiteren steht uns ein Zeltplatz mit Grillmöglichkeit zur Verfügung. Bei Bedarf richten wir eine Busverbindung zum Duisburger Hbf und zur Duisburger Jugendherberge ein. Aktuelle Auskünfte erteilt Lothar Hübbers.

Wo kann ich mich Anmelden ?

Lothar Hübbers, Lauffstr. 28, 4130 Moers 3, 02841/74583  
Ralf Enrich, Im Pfannenstiel 2, 4100 Duisburg 11, 0203/587908

Wenn noch noch Fragen offen sind, stehen wir euch gerne zur Verfügung.

Einzahlungen: Konto-Nr. 230 110 395 bei der Sparkasse Moers, BLZ 354 500 00

=====

ANMELDUNG zum PBM - CON '91 in STRAELEN

Name: \_\_\_\_\_  
Vorname: \_\_\_\_\_  
Straße: \_\_\_\_\_  
Wohnort: \_\_\_\_\_  
Telefon: \_\_\_\_\_

Anfahrt:

- ( ) Ich komme mit PKW und habe noch \_\_\_ Mitfahrgelegenheiten anzubieten
- ( ) Ich möchte eine Mitfahrgelegenheit nutzen. Über den Kostenbeitrag verhandle ich mit dem Fahrer.
- ( ) Ich nutze öffentliche Verkehrsmittel und möchte von daher eine von euch organisierte tägliche Busverbindung ab Duisburg Übf nutzen, (ca. 5 DM je Fahrt) wenn diese zustande kommt. Ich habe DM 1.50 in Briefmarken beigelegt, um weiter darüber informiert zu werden.

Übernachtung:

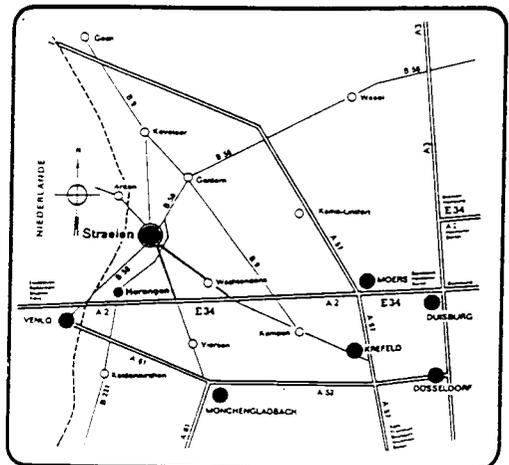
- ( ) Bitte sendet mir eine Hotelliste. Ich habe DM 2 in Briefmarken beigelegt.
- ( ) Ich möchte den Zeitplatz nutzen. Die Kosten von DM 20 für zwei Nächte muß ich bis zum 20. April beglichen haben, ansonsten steht mir kein Platz zur Verfügung.

Teilnahme am Con:

- ( ) Ich melde mich hiermit für insgesamt \_\_\_ Personen für den PBM CON '91 an. Der Preis je Person beträgt 10,- DM bei Vorkasse bis zum 20. April 91.
- ( ) Ich habe einen Verrechnungsscheck über DM \_\_\_ beigelegt.
- ( ) Ich habe den beigelegten Überweisungsvordruck genutzt und den Betrag von DM \_\_\_ überwiesen.

Es erfolgt keine schriftliche Anmeldebekätigung.

Diesen Abschnitt sendet bitte ausgefüllt an:  
Lothar Hübbers, Lauffstr. 28,  
4130 Moers 3, 02841/74583



**URCHSCHNITTS- & HÖCHSTLISTING ANCIENT EMPIRES**

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

AE-1	R-45	AE-2	R-37	AE-3	R-29	AE-4	R-21	AE-5	R-10					
108	(480)	-	45	(286)	-	27	(164)	-	51	(296)	-	27	(39)	Klansmänner
1098	(2426)	-	137	(525)	-	118	(1377)	-	139	(483)	-	4	(26)	Barbaren Infant.
169	(755)	-	30	(243)	-	30	(432)	-	14	(79)	-	-	-	Miliz Speerträger
157	(528)	-	33	(207)	-	27	(138)	-	26	(106)	-	-	-	Miliz Schwertkpf.
24	(155)	-	14	(104)	-	9	(85)	-	4	(80)	-	-	-	Miliz Pikaniere
18	(110)	-	8	(52)	-	4	(58)	-	-	-	-	-	-	Elite Speerträger
38	(216)	-	11	(104)	-	8	(80)	-	-	-	-	-	-	Elite Schwertk.
1	(9)	-	3	(53)	-	11	(11)	-	-	-	-	-	-	Elite Pikaniere
58	(346)	-	44	(396)	-	14	(107)	-	26	(117)	-	11	(28)	Klan Schützen
241	(508)	-	69	(256)	-	34	(288)	-	71	(378)	-	2	(15)	Barbaren Schützen
17	(84)	-	14	(92)	-	12	(75)	-	7	(74)	-	-	-	Miliz Bogenschütz.
45	(234)	-	27	(203)	-	9	(108)	-	5	(114)	-	-	-	Elite Bogenschütze
4	(49)	-	1	(12)	-	1	(29)	-	-	-	-	-	-	Armbrustschützen
197	(648)	-	20	(152)	-	40	(355)	-	-	-	-	-	-	Langbogenschützen
24	(108)	-	18	(100)	-	8	(84)	-	4	(60)	-	-	-	Berittene Bogensh.
226	(762)	-	26	(168)	-	71	(624)	-	37	(230)	-	9	(21)	Klan Kavallerie
361	(826)	-	55	(258)	-	38	(373)	-	49	(222)	-	3	(20)	Barbaren Kav.
86	(295)	-	11	(43)	-	24	(315)	-	9	(55)	-	-	-	Miliz Kavallerie
22	(182)	-	4	(51)	-	4	(65)	-	(1)	-	-	-	-	Elite Kavallerie
69	(459)	-	20	(99)	-	23	(107)	-	46	(156)	-	13	(28)	Anführer
211	(594)	-	38	(168)	-	42	(97)	-	15	(65)	-	-	-	Kommandant
533	(1290)	-	144	(496)	-	193	(632)	-	212	(513)	-	3	(22)	Belagerungspionier
270	(616)	-	53	(223)	-	64	(257)	-	52	(128)	-	6	(27)	Heiler
21	(71)	-	12	(54)	-	8	(61)	-	5	(47)	-	-	-	Streitwagen
92	(289)	-	7	(75)	-	18	(255)	-	4	(85)	-	-	-	Elefanten
69	(140)	-	32	(179)	-	44	(352)	-	18	(104)	-	-	-	Griechisches Feuer
37	(126)	-	21	(106)	-	25	(88)	-	21	(101)	-	-	-	Leichte Ballista
19	(66)	-	3	(24)	-	6	(58)	-	(5)	-	-	-	-	Schwere Ballista
22	(64)	-	4	(36)	-	11	(90)	-	(8)	-	-	-	-	Katapulte
4	(29)	-	4	(29)	-	1	(14)	-	(4)	-	-	-	-	Belagerungstürme
368	(1203)	-	278	(1645)	-	312	(1985)	-	138	(704)	-	4	(52)	Leitern
42	(154)	-	18	(120)	-	18	(114)	-	9	(53)	-	(6)	-	Belagerungs Sch.
8	(33)	-	5	(21)	-	3	(40)	-	3	(23)	-	(2)	-	Rammböcke
827	(2226)	-	340	(1562)	-	376	(1316)	-	163	(666)	-	14	(68)	Karren
40	(159)	-	16	(110)	-	11	(116)	-	9	(69)	-	-	-	Wagen
71	(302)	-	24	(110)	-	12	(49)	-	5	(63)	-	-	-	Belagerungs Wagen
14	(61)	-	5	(35)	-	6	(64)	-	1	(18)	-	-	-	Straßen
254	(838)	-	61	(232)	-	45	(233)	-	32	(112)	-	(8)	-	Lasten Galeeren
131	(370)	-	32	(160)	-	27	(115)	-	39	(151)	-	(3)	-	Leichte Galeeren
29	(89)	-	13	(75)	-	7	(57)	-	3	(39)	-	-	-	Mittelschwere Gal.
11	(55)	-	4	(20)	-	2	(22)	-	(6)	-	-	-	-	Schwere Galeeren
316	(921)	-	97	(376)	-	36	(193)	-	59	(247)	-	1	(20)	Rudersklaven
399	(1403)	-	80	(265)	-	89	(741)	-	48	(203)	-	-	-	Miliz Ruderer
58	(238)	-	13	(82)	-	22	(106)	-	3	(32)	-	-	-	Elite Ruderer
32	(121)	-	17	(103)	-	13	(72)	-	10	(21)	-	10	(14)	Dörfer
8	(29)	-	3	(19)	-	4	(53)	-	2	(8)	-	1	(9)	Städte
28	(68)	-	7	(22)	-	8	(26)	-	5	(14)	-	(3)	-	Großstädte
133	(622)	-	58	(296)	-	61	(510)	-	52	(235)	-	2	(8)	Holzfestungen
56	(142)	-	17	(67)	-	29	(119)	-	13	(60)	-	-	-	Steinfestungen
397	(902)	-	139	(375)	-	135	(554)	-	100	(237)	-	25	(55)	Jäger
523	(1112)	-	157	(453)	-	168	(468)	-	142	(281)	-	48	(183)	Bauern
266	(625)	-	97	(306)	-	90	(244)	-	68	(166)	-	18	(59)	Bergleute
1594	(4633)	-	692	(1955)	-	688	(1641)	-	605	(1492)	-	151	(428)	Handwerker
259	(581)	-	95	(242)	-	88	(220)	-	76	(188)	-	10	(22)	Schmiede
312	(899)	-	120	(516)	-	188	(683)	-	175	(59)	-	17	(60)	Gelehrte

**DURCHSCHNITTS-& HÖCHSTLISTING CONQUEST OF THE STARS**

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

ST-1	R-41	ST-2	R 30	ST-3	R-15	ST-4	R-9	
245	(1320)	-	230(1189)	-	82(648)	-	33(151)	Kommandogruppen
47	(194)	-	50(234)	-	27(252)	-	5(32)	Medizinische Gruppen
79	(294)	-	81(345)	-	54(420)	-	19(50)	Technische Gruppen
32	(1073)	-	39(171)	-	12(88)	-	8(33)	Wissenschaftliche G.
204	(860)	-	185(535)	-	116(1161)	-	50(93)	Gewerbliche Gruppen
3	(26)	-	1(8)	-	2(42)	-	3(21)	Frachtfähren
4	(20)	-	4(25)	-	2(26)	-	1(6)	Frachtschlepper
	(2)	-	1(27)	-	(3)	-	(4)	Antoniumbehälter
2	(13)	-	1(5)	-	(4)	-	(3)	Mylogenbehälter
5	(19)	-	6(12)	-	3(35)	-	(8)	Allzweckbehälter
	(5)	-	(4)	-	1(6)	-	2(8)	Aufklärer
1	(11)	-	1(13)	-	2(25)	-	4(14)	Zerstörer
1	(20)	-	1(14)	-	(9)	-	(6)	Leichte Kreuzer
1	(12)	-	2(23)	-	(10)	-		Schwere Kreuzer
	(8)	-	(1)	-	(3)	-		Sternenkreuzer
	(11)	-	(4)	-	(1)	-		Schlachtschiffe
45	(228)	-	46(260)	-	29(614)	-	1(75)	Raumjäger
	(3)	-	(7)	-	(3)	-	(2)	Leichte Bomber
	(1)	-	(1)	-	(2)	-		Schwere Bomber
	(1)	-	(2)	-		-		Nachrichtenschiffe
	(2)	-	(2)	-	(3)	-	(1)	Flottentender
	(3)	-	(1)	-	(3)	-	(1)	Reparaturschiff
	(2)	-	(1)	-	(3)	-		Lazarettenschiffe
1	(12)	-	1(11)	-	2(17)	-	(1)	Verwundeten Fähren
1	(9)	-	1(13)	-	(7)	-	(3)	Raumfrachter
2	(15)	-	2(15)	-	2(64)	-		Sternenfrachter
2	(8)	-	2(7)	-	3(44)	-	2(5)	Tankschiffe
11	(47)	-	11(94)	-	2(27)	-	(3)	Frachtcontainer
6	(29)	-	5(36)	-	1(23)	-	(4)	Zusatztriebwerke
15	(169)	-	63(388)	-	30(151)	-	8(42)	Ronstin Torpedos
1	(11)	-	2(6)	-	1(12)	-	1(5)	Radar
	(3)	-	(2)	-	(8)	-	(1)	Sternenradar
6	(49)	-	2(22)	-	2(59)	-	1(50)	Abschußraketen
12	(98)	-	10(69)	-	6(52)	-	1(10)	Alton Sprengköpfe
290	(1769)	-	163(677)	-	78(318)	-	53(175)	Abwehrforts
89	(451)	-	86(338)	-	39(400)	-	1(40)	Schwere Abwehrforts
	(4)	-	(10)	-		-		Schiff zu Boden Rak.
	(1)	-	(2)	-	(35)	-		Boden zu Schiff Rak.
5	(25)	-	9(62)	-	6(80)	-	1(16)	Sonden
5	(44)	-	11(110)	-	3(29)	-		Kleine Plasmasprengk.
	(1)	-	(4)	-	(5)	-		Mittelgroßer Plasma.
	(1)	-	(6)	-	(3)	-		Große Plasmaspreng.
	(2)	-	(1)	-	(1)	-		Weltraumstädte
6	(26)	-	6(15)	-	4(29)	-	5(11)	Mondstationen
4	(14)	-	3(10)	-	1(20)	-	(3)	Raumstationen
2	(13)	-	2(7)	-	2(12)	-	15(31)	Bodenstationen
2	(41)	-	5(52)	-	5(153)	-		Weltraumforts
78	(383)	-	72(203)	-	42(388)	-	16(39)	Produktionsstationen
3	(23)	-	1(7)	-	1(11)	-	3(3)	Forschungsstationen
41	(163)	-	33(83)	-	22(126)	-	11(27)	Antoniumfabriken
35	(132)	-	29(80)	-	20(223)	-	2(25)	Synthesilicfabriken
7	(29)	-	3(22)	-	6(110)	-	2(7)	Electronicfabriken
37	(145)	-	39(113)	-	27(215)	-	7(10)	Polysilicfabriken

MITTEILUNGEN und GERÜCHTE

\*\*\*\*\*

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

Mitteilungen mit sehr negativem Inhalt und der namentlichen Nennung der betroffenen Spieler/innen werden 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 MUG, LD, LASER Druck schicken würdet, denn dann könnten diese direkt übernommen werden. Jedoch sollten eure Vorlagen etwa dem Layout des Terminals entsprechen (Schmaldruck oder so ähnlich).

Da das Terminal kostenlos abgegeben wird, müssen gewisse Abstriche in Bezug auf den Umfang gemacht werden. M & G die keinen Hinweis bezüglich der Spielzeitung (AE-1, STARS-1...) aufweisen, werden auf keinen Fall veröffentlicht.

An Woben

Wenn du mich nochmals ärgerst, dann kannst du dir pro Konflikt mit meinen Truppen einen Ort abschreiben. Ach außerdem, ich wurde nicht angreifen, sondern dir viel eher den Piraten auf den Hals hetzen.

Barcan

\*\*\*\*\*

Imperium hin oder her, weg damit!

\*\*\*\*\*

Ich war wohl etwas zu neugierig, und möchte daher den Unionsrat um Verzeihung bitten für meine vorläute Frage.

An den Shaka!

Ich möchte eben über Dich lachen! (Mit den besten Grüßen an den weisen Mann.) Wie geht es?

Eine Neugieriger

\*\*\*\*\*

Einsengeschluß für das Terminal # 25 ist der:

25. März 1991

An Decasian

Hiermit ergeht der Aufruf an den Herrscher, sich baldigst bei seinen Verbündeten zu melden (im Interesse guter diplomatischer Beziehungen).

Ein Allianzpartner

\*\*\*\*\*

M & G - AE - 3

\*\*\*\*\*

Virgo Press - Back Cover

Gegen Angriffe kann man sich wehren, gegen Lob ist man machtlos.

Beim Barte des Prophtens

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

Die Schwarze Hand ist wieder im Spiel

An Thorik I.

Nicht wer zuerst zu den Waffen greift ist Anstifter des Unheils, sondern wer dazu nötig.

Es ist wirklich schade, daß wir dazu neigen, genauso wie die Schlammstern unserer Gegenspieler zu werden, nicht wahr?

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

Barcan von Das Enta, Exhändlerfürst von Enta und jetziger Regent von Egnam gibt bekannt, daß er die Herrschaft in Egnam übernommen hat.

Barcan von Das Enta

\*\*\*\*\*

Ihr glaubt nur, was ihr mit eigenen Augen seht, die seid ihr doch beuteldenswert!

Denn wenn man nur seinen Augen vertraut, führt das dazu, daß die anderen Sinne verkümmern. Doch dies ist nicht das Problem.

Das eigentliche Problem liegt in der BLINDHEIT.

DER SHAKAL

An Schloß

Falls es dir noch nicht aufgefallen sein sollte: Barcan gebe ich nicht mehr her und außerdem solltest du dir mal Gedanken machen was passiert wenn Erak sich neben Hopran auch noch Thorta einverleibt.

Grüße Barcan

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

IMPERIUM goes on !

Wir kennen den sogenannten "Nordpakt" nicht, aber wir wissen, was das IMPERIUM ist. Das IMPERIUM ist ein Zusammenschluß erfolgreicher Mächte auf der nördlichen Hemisphäre, denen Frieden und Demokratie über alles geht. Dementsprechend treffen wir auch alle Entscheidungen gemeinsam - es wird garantiert niemand übervorteilt.

Zudem ist da IMPERIUM ein rein defensives Bündnis, das sich in erster Linie dem Fortschritt von Wissenschaft und Technologie verschrieben hat sowie dem weiteren Ausbau einer mehr als erfolgreichen Wirtschaft und so soll es auch bleiben. Wenn man jedoch versucht, uns - vor allem diplomatisch - aufs Kreuz zu legen, so kann es sein, daß wir uns wehren, allein schon deshalb, um unsere Verbündeten zu schützen.

Wir sind jederzeit auf der Suche nach neuen und zuverlässigen Mitgliedern, die auch bereit sind, intensiv zu verhandeln und zu diskutieren. Jeder kommt zu seinem Recht und seine Interessen werden berücksichtigt, wenn man bereit ist, sich dem IMPERIUM zu öffnen.

JOIN THE IMPERIUM and contact its PR-Officer via GM:

M. Ulpus Traianus  
Imperator des IMPERIUMs

M & G - A E - 4

§ § § § §

An Eton von Bodan

Hast du dir das Angebot von mir überlegt oder traust du dir das nicht zu, in einem ehrlichen Zweikampf der Reiche, gegen mich anzutreten?  
Gebe mir bitte bescheid?

Tarlorn von Bodan

P.S.: Wenn du mit machst, dann heißt das, keiner hilft dir und keiner hilft mir.

§ § § § §

Ich grüße hiermit alle "alten" Spieler von AE-4.

- Norwik von Jurong, neuer Herrscher Jurongs -

§ § § § §

Auruf an alle Sportsleute

Seewege blockieren ist durchaus legitim, über Zölle kann man auch reden, aber 50 GP + 5 MP pro Lastengaleeren OHNE Begleitschutz: Das ist PIRATERIE!

Deshalb rufen wir alle Herrscher mit Sportsgeist ein wenig Gerechtigkeitssinn - egal welcher Bündnisses - auf, in 4 bis 5 Runden an einer kleiner Wettfahrt durch die STEP STRAIT teilzunehmen.

Mast- und Schotbruch wünschen Euch

- Seine Niedertätigkeit Mops, Regent zu Kamocs

- Lotte von der Flotte, 1. Hofadmiralin seiner hochwohlgeborenen Exzellenz Lars Arglos zu Largos, der schamlose Faase.

Bitte melden unter: Christian Appel (Largos)

Augustenstr. 17

D-W-8000 München 2

P.S.: Wie geht's Dir Conan?

§ § § § §

Nachtrag zur Chaos News

Wie uns soeben berichtet wurde, ist es OVERLORD ENTA gelungen die Hauptstadt Yealins "einzuräumen". Dabei wurde leider alles vernichtet. Ein Statement von L.S. zur derzeitigen Lage in und um Yealin steht noch aus. Es ist jedoch anzunehmen, das es ihr nicht mehr gelingen wird, ihr Land zu befreien.  
(c) 90 by C.V.R. und Chaos News written by Black Mizzard

§ § § § §

An Eastum

Was hast du vor Rosel zu suchen, Hägar? Für mich ist, nach deiner Meinung, Theben zu weit entfernt, aber Rosel ist wohl für dich noch nah genug oder was?? Ich bitte dringend um eine Antwort!

Rodetan

§ § § § §

Letzte Meldungen von Artoe, Avatar Thebens, an alle Reiche

Das gegen irdische Gegner bis zuletzt siegreiche Theben ist nicht länger gewillt, sich wehrlos Gottes Macht auszusetzen. Deshalb und aus Loyalität zu seinen Verbündeten hört Theben von Rande 20 an auf, zu existieren, und fällt in titanische Barbarei zurück.

Von den Avatar Thebens am meisten stört, ist, daß der anscheinend mit Göttlichen Mitteln kämpfende Cosan nicht endgültig besiegt wurde. Was mich noch mehr stört, ist, daß manche Herrscher zu glauben verrückt sein könnten, daß der Ausstieg Thebens Rosel und seinen Schergen zu verdanken ist!

Deshalb hier die (ehrbliche) Abschlußstatistik des Theben-Rosel-Kriegs:

	<u>THEBEN</u>	<u>ROSEL &amp; Rael &amp; Rodelia</u>
Gewonnene Kämpfe :	0	3
Verlorene Kämpfe :	3	0
Verlorene Einheiten:	766	1467
Kosten --- an GP :	7328	15378
Kosten --- an NP :	1123	714

Man sollte nicht vergessen, daß Rosel auch schwere Verluste gegen JURGO und DUNA hatte. Hätte er es nicht zum GROSSEN Teil dem Großen Hagier zu verdanken, würde ich Rosel an dieser Stelle meine ehrlche Bewunderung dafür aussprechen, daß er überhaupt noch in Spiel ist!

Daten über Rosel gefällig?

- \* Erzpotential: 60    Anbaupotential: 100    Jagdpotential: 255
- \* Schauplätze: Hero und Ostloy : stark  
                   Helby, Zann und Gutten: schwach bis durchschnittlich  
                   Rest : leer
- \* Allgemeines: - Keine ernstzunehmende Flotte  
                   - TIL 2  
                   - Gute Spionage (naaja, relativ gut; gull, Cosan?)  
                   - Arme: Massen von mangelversorgten Kleineinheiten.  
                                   Fünf Dutzend Barbaren, Belagerungspioniere!

Voll Freude, es hinter mir zu haben und Rosels "WAHRE" Darstellung des Sachverhalts nicht lesen zu müssen:

Artoe, Avatar und Ba-Herrscher

Dieses ist eine Mitteilung die unter dem Eindruck des Golfkrieges verfaßt ist. Die Befehle für den beschriebenen Kampf wurden jedoch lange vorher (2 Wo.) gegeben.

Die Vernichtung von Henwea

Aus den Berichten über Kämpfe für das Volk und die Interessen von Enta zur Veröffentlichung für alle Welt:

Viel Zeit war vergangen seit dem Verrat von Lady Suppenhuhn an den Overlords. Mehrere kriegerische Akzente wurden daraufhin gesetzt um Yealin von besagter LADY zu befreien. Der Beitrag Entas war hiebei die Eroberung von Shostin und die Bildung eines Brückenkopfes. Von Seiten Entas wurden diplomatische Beziehungen zum Stadtkommandanten von Henwea angestrebt. Um den Überlauf der Stadt zu gewährleisten wurden sogar 300 NP zur Verfügung gestellt. Die Kommandantur war jedoch treu und loyal zur Herrscherin eingestellt.

Daraufhin folgten halb wahre Erklärungen und "Tatsachen" des Nachrichtenmagazins "Chickens News", unter anderem auch von einer Verseuchung der Enta'schen Flotte mit dem Killer Virus. Es sei dahingestellt, wie dieses funktionieren hätte sollen, wenn Enta's Schiffe mit keinem ICEDO Mitglied je Kontakt hatten (?!?)

In der Zwischenzeit wurden eine Flotte, die zur Eroberung von Volda abgesandt worden war, in einer Schlucht zwischen Siew und Volda mittels brennendem Wasser (öl) gnadenlos versenkt.

Nur der Befehlsbogen von Lordadmiral Atlan war es zu verdanken, daß die Truppentransporter dem Inferno entkommen konnten. Das Belagerungsgerät, samt Pionieren, wurde jedoch ein Raub der Flammen. Einige Runden lang war es dann friedlich um Yealin und speziell Shostin.

Doch dann änderte sich die Situation: Eiligst ausgesandte Gelehrte brachten die Kunde, daß es auch auf Enta in der Nähe von Hoya das schwarze stinkenden Zeug gibt, welches so gut brennt. Pfützen, Lachen und sogar kleine Seen gab es davon. Atlan verlor es in schwere Fässer und durch Unachtsamkeit wurde eines angezündet. Fünf Holzfestungen von Hoya brannten nieder.

Lordadmiral Atlan erkannte die Bedeutung dieses Materials und fuhr damit persönlich mit dem nächsten Transport nach Shostin. Ein Botschafter wurde nach Henwea gesandt um den dortigen Kommandanten erneut zur Übergabe aufzufordern. Wieder wurde abgelehnt. Der Bote konnte sich vor der Verhaftung retten und brachte wertvolle Informationen über die dortige Situation. Daraufhin wurde ein Plan ausgearbeitet, der das mitgebrachte Öl einschloß.

Berichte von Sharon Tar, Militärbogenschütze.

P.S.: Groß an meinen Grimigen Mörder, wir sehen uns in Legends...

Gruß an diejenigen, die mit mir ansteigen!  
 Und natürlich an Cosan. Werde Deine Telefonate vermissen!

Einheitsführer: "Wir wurden ins Führungsquartier gerufen. Alle Anführer, Unterführer und Einsatzführer waren bereits versammelt. Nach einigen Minuten kam der Lordadmiral und erklärte uns, daß der Angriff auf Henwea bevorsteht und den Milizschützen besondere Bedeutung zukommt. Lange Einsatzgespräche folgten.

Fast 2/3 der Armee von Shostin marschierte dann nach Henwea. Der Weg war lang und beschwerlich. Ständig mußten unsere Karren und Wagen von der Kavallerie vor Hindernissen, Fallen u.ä. ausweichen. Amch mitten in der Nacht kamen wir vor der Stadt an. Man entzündete rauchlose Feuer. Nun wurde das Öl erwärmt welches durch speziell gebaute Vorrichtungen der Pioniere vor Entzündung geschützt worden war.

Dann wurde der Angriff realisiert. Der Angriff war in 3 Phasen geplant worden. Atlan war persönlich anwesend um das Oberkommando des Angriffs zu übernehmen.

Phase 1: Das heiße Öl wurde auf die Karren verladen und von allen Seiten in Richtung der Festung geschickt. Als es dort ankam war es unsere Aufgabe dieses mit Brandfeile zu entzünden. Der Morgen war nicht mehr fern, als ich den ersten Pfeil abschob. Hunderte folgten.

Phase 2: Die Pioniere mit dem griechischen Feuer rückten nach und nährten den Brand noch mehr. Diese waren eine um vieles leichtere Weiterentwicklung der unhandlichen Ölfässer. Das Licht der aufgehenden Sonne war um einiges schwächer als das Feuer von Henwea.

Phase 3: Während des ersten Brandanschlages rückte die Infanterie in die Angriffsposition vor. Die Kavallerie umkreiste weiträumig die Stadt. Das nachfolgende Handgemenge mit den Verteidigern kann

ich nicht beschreiben, da wir, die Milizschützen, nur für das Entzünden des Öls zuständig waren und an den Kampfhandlungen nicht teilgenommen haben. Mit dem Feuer von Henwea vor Augen schloß ich irgendwo ein."

Soweit der Bericht von Charon Tar.

Die Verluste Enta's: Von 160 eingesetzten Truppenverbänden blieben 77 Einheiten zurück. 40 Pioniere die den Öl- und Feueereinsatz realisierten kamen ums Leben. Das Land Enta stiftet, für die besonderen Leistungen für die Ziele Entas und der Overlords, gesonderte Unterstützungen für die Familien der getöteten Einheiten.

Einheiten fanden nur mehr rauchende, glosende und brennende Ruinen vor. Der Schauplatz gilt als ausgelöscht.

Es gab keine Überlebende. (Nicht mal Punkte)

Ferner dürfte sicher sein, daß Yealin hienüt seiner Wirtschaft beraubt ist.

Unbestätigten Gerüchten zu Folge soll sogar Lady Suppenhuhn ihr Ende in der brennenden Stadt gefunden haben. Es liegt im Interesse von Enta, den Enta Ocean mit den Anrainernstaaten der Overlords und der ICEEDO zu schützen. Deshalb verkehren bereits bewaffnete Schlachtschiffe an den betroffenen Schauplätzen und würden auch die Step Straight mit geeigneten Mitteln verstärken (Eton? Dana?).

An der Resolution über B-Waffen schließt sich das Land Enta nicht an, verpflichtet sich jedoch, solche nicht einzusetzen.

Im Namen des Volkes von Enta  
und des Senats derer von Das,  
Lordadmiral Atlan

! ! ! !

\*\*\*\*\*  
\*Chaos News\*  
\*\*\*\*\*

Ausgabe Nr.5

Druck :Fürstliche Druckerei Galtey

Herausgeber:Conan von Rosel,Allianzleiter der OVERLORDS

### Einleitung

Seid mir gegrüßt edle und weniger edle Herscher.Viel neues tat sich in letzter Zeit und es gibt viel zu berichten.Aufgrund der Olympiade fiel die letzte Ausgabe leider ins Wasser.Danke an alle die Verständnis hatten.

### Der Kampf um Schloss

Schloss befindet sich seid mehreren Runden im Krieg mit den Overlords.Obwohl er bisher knapp die Hälfte seines Landes an die Overlords verloren hatte,schickte er eine Flotte und eine Armee nach Yealin und eroberte dort einen unbewohnten Schauplatz in Yealin.Weitere Angriffe gegen Schloss von Seiten der Overlords sind bereits im gange.

### Neues aus Yealin

Der Schauplatz Koboed ging nach einem harten Gefecht an den Despot aus Schloss.Horsel ist in Yealin so stark vertreten wie ah und ja und Angriffe Yealins auf besetzte Schauplätze fanden nicht statt.Hauptgrund dafür dürfte die Dezimierung der Yealinischen Hauptarmee in Vloda durch Overlordstruppen sein.

Deshweiteren wurde Yealin von Spionen überschwemmt,die etliche Schwächen in Yealin entdeckten.Nach Aussage der Informationszentrale der Overlords wird der Druck auf Yealin verstärkt.Kommentare Lady Suppenhuhns zu der schlechten Lage in und um Yealin sind nicht bekannt.

### Overlords blockieren Yealin

Die Gewässer um Yealin wurden vor kurzem von den Overlords blockiert. Ob die Restflotte von Schloss bereits versenkt wurde ist nicht bekannt.

### Rosel unter Beschuß

Erneut krachte es zwischen den Imperien von Theben und Rosel. Theben konnte kurzzeitig Barai erobern, verlor aber kurz darauf Barai und Wing an Rosel zurück. Die Verluste der Schlachten sind nicht bekannt. Lediglich über die Baraischlacht liegen genauere Ergebnisse vor:  
Rosel verlor 7500 GP und 100 MP Theben verlor 4000 GP und 900 MP

### Verräter entdeckt

Nach langem Suchen und forschen wurde der Verräter in den Overlords entdeckt. Der Verräter steht zur Zeit unter Beschuß der Overlordstruppen und wurde aus der Allianz der Overlords entfernt.

### Greco kämpft um sein Leben

Nach langen Gefechten war es Greco gelungen Hickon und Eastum aus seinem Land zu scheißen. Die Freude warte allerdings nicht allzu lange. Den gemeinsamen Armeen von Hickon, Eastum und Woben hatte Groo wenig entgegenzusetzen. Zur Zeit herrscht ein Patt zwischen den Mächten und es wird sich zeigen wer sich als stärker erweist !  
Über die Kämpfe in Sindor und Midodo liegen keine Angaben vor. Siehe eventuell Chickens News.

### Was passierte mit Sumatray ?

Aufgrund der Erkenntnisse in Essen wurde schnell ersichtlich das weder Egham noch Tasmal Besitztümer in Sumatray besitzen. Es kommen daher nur 3 Möglichkeiten in Betracht:

1. Sumatray ist herscherlos.
2. Sumatray wird von einem Taubstummem regiert.
3. Decasian hat sich Sumatray einverleibt (recht wahrscheinlich)

### Nordpakt auf dem Vormarsch

Monola befindet sich zum größten Teil in den Händen von Ardic und Ghyton und Bodan rusten sich tot sprich immer mehr auf. Die Flottenstärke des Nordpakt es ist recht beeindruckend. Insbesondere seien hier Largos und Ghyton erwähnt deren Flottenstärke der von Horsei gleichkommt. Nach Diversen Geruchten plant der Nordpakt einen gezielten Schlag gegen die Overlords oder gegen die ICEDO. Genaueres ist nicht bekannt.

### Overlords werden stärker !

Nach friedlichen Verhandlungen kam es zu 2 neuen Mitgliedern bei den Overlords. Die Imperatoren der Reiche von Tasmal und Ensu traten dem Bündnis bei.

### Neue Herrscher braucht das Land

Nach mehreren diversen Geruchten, die allerdings verhäuft auftraten, sind die Reiche von Jurong, Theben, Duba und Egham neu besetzt. Dies wirft einige Fragen auf. Es bleibt abzuwarten wie sich die neuen Herrscher verhalten. Achtung ! Insbesondere bei Theben und Duba liegt keine Gewißheit über die Volksaufstände vor.

### CN vs. CN

Es ist eine unbestreitbare Tatsache das die Informationen der CN 1 bei der internen Chaos News geklaut und verfälscht worden sind. Ob absichtlich oder unabsichtlich ist mir nicht bekannt. Die Chaos News Redaktion legt keinen Wert auf eine Diskussion zu diesem Thema, zumal der Infloß, und damit diverse Angriffspläne, ihren Weg nicht mehr nach Yealin finden werden.

### Aktuelle Kurzinfos

Cux-Clan formiert sich - kein Kommentar !

Enta Ocean von Overlords blockiert

Neue Seuche entwickelt (Gerucht ? ...)

Anti-Biologiewaffenkonferenz läuft ... Rodetan und mehrere Overlords

schließen sich dem Pakt an. Von Rest-ICEDO und Rest-Nordpakt keine Reaktion

### Wer gegen wen ?

Overlords	gegen	Schloss, Alt-Theben, Alt-Duba, Yealin sowie 1 Verräter
Greco	gegen	Hickon, Woben, Eastum
Sindor	gegen	ICEDO ?
Midodo	gegen	ICEDO ?
Nordpakt	gegen	Monola sowie mehrere kleinere Kämpfe mit diversen Reichen.
Sumatray	gegen	ICEDO bzw Decasian ???

An alle Spieler von AE-4 !

Vielen von Euch ( und auch dem GM ) ist scheinbar die Abscheulichkeit von biologischen und chemischen Kampfstoffen nicht bewußt. Wäre es anders, so würden diese Kampfstoffe in die Welt von AE-4 nicht Einzug gehalten haben.

Es zählt nicht mehr das wirtschaftliche, militärische und/oder politische Genie, sondern der gemeinste und fieseste Charakter triumphiert. Und daß in einem Spiel, daß in der Zeit von ca.2000 v.Chr. bis ca. 1600 n.Chr. angesiedelt ist.

Durch den zeitlichen Rahmen des Spiels ergeben sich dabei schwerwiegende Probleme für die Handhabung von biologischen und chemischen Kampfstoffen :

-In dem Zeitraum, in dem AE spielt, ist eine sichere Handhabung von Seuchenerregern und chemischen Kampfstoffen nicht möglich. Der Anwender dieser Stoffe würde sich bei Produktion, Transport und Einsatz nur selbst verseuchen ohne daß es zu einer Schädigung des Feindes kommt. Die nötigen Laboreinrichtungen gab es noch nicht.

-Die Entwicklung von Gegenmitteln gegen Seuchen ist nicht möglich. Auch hier fehlt die technische Ausrüstung um Erreger zu erkennen, zu isolieren und aus ihnen Impfstoffe zu gewinnen.

Diese Punkte wurden vom GM übersehen, als er sich mit gewissen Sonderaktionen beschäftigen mußte. Deshalb bitte ich Alle ( auch den GM ) sich mit der Materie etwas intensiver zu beschäftigen und die Finger von diesen Kampfstoffen zu lassen. Vor allem, damit sich unser GM dabei nicht noch mehr blamiert und ihm das Spiel nicht noch mehr entgleitet.

Prinz Gunther  
Herrscher von Ezak

An die Overlords !

Es freut mich, daß einige Overlords doch nicht zum Mittel der biologischen Kriegsführung ge=griffen haben. Ich möchte aber noch einmal allen Overlords sagen: " Wenn mir bekannt wird, daß einer von Euch biologische Kampfstoffe einsetzt, so werde ich alles daran setzen daß der=jenige Übeltäter aus der Allianz ausgeschlossen wird. Sollten die anderen Overlords anderer Meinung über den Ausschluß sein, so werde ich selbst aus der Allianz der Overlords austreten und gezielte Aktionen ausüben."

Prinz Gunther  
Herrscher von Ezak

Eastum als Piratenfürst enttarnt !

In Runde 20 übte eine Kampfflotte aus Eastum einen Akt der Piraterie aus und griff eine Flotte aus Ezak in der Barai Bay an. Nach heftigem Kampf konnte die Piratenflotte vollständig ver=richtet werden.

Alle Reiche werden hiermit aufgefordert ihre politischen Beziehungen zu Eastum zu lösen und seine Piraten-Flotten überall zu bekämpfen.

Prinz Gunther  
Herrscher von Ezak

# CHICKEN NEWS #4

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

## Chaos in Nord-Yealin!

Lady Suppenhuhn's Stunde hat scheinbar geschlagen! Nachdem sie in den vergangenen Runden noch große Sprüche geklopft hatte (sie sprach von 'großartigen Angriffen gegen die Overlords'), konnte man glauben, daß Yealin endlich wieder erstatkt ist und den Overlords jene Lektion erteilen würde, die sie schon längst verdient haben.

Jedoch, als LS gerade wieder eine ihrer berühmtesten Rauschmaia-Orgien in ihrem Palast in Henwea, der Hauptstadt Yealins, feierte, begannen von Enta ausgeschickte Pioniere, die Stadt mit heißem Öl niederzubrennen, und eine von Enta ausgeschickte Armee lieferte den in der Hauptstadt Henwea stationierten yealinschen Einheiten einen bitteren Kampf.

Als die letzten Rauchschwaden in den Himmel stiegen, stand in Henwea kein Stein mehr auf dem anderen. Nur wenigen war es gelungen, heil dem Inferno der Flammen zu entkommen, und diese benutzten jene, die umgekommen waren, um ihren schnellen Tod, denn Foiter und Vergewaltigung erwartete diejenigen, die in entasche Gefangenschaft gerieten, Hunger und Elend jene, die den Meuten des Lordadmirals entkommen konnten, und sich in die Hügeländer rings um Henwea flüchteten.

Von Lady Suppenhuhn gab es seither kein Lebenszeichen, man weiß nicht, ob sie den entaschen Schergen entkommen konnte. Die Regierungsgeschäfte hat, in Ermangelung eines leiblichen Nachkommens (wie sicherlich noch allen in schauriger Erinnerung, hatte LS ihren einzigen Sohn, den Conan von Rosel gezeugt hatte, nach ihrem Bruch mit den Overlords bei lebendigen Leibe verspielt) hat der oberste Herr von Mir, Lord Kalamor, die Regierungsgeschäfte übernommen. Es ist im Moment jedoch nicht sicher, ob er in der Lage sein wird, die verbliebenen Yealinschen Lande vereint gegen die Bedrohung durch die Overlords zu führen. [GUMBO]

## Der Krieg geht weiter

Noch vor einer Runde flüchteten Horsels schwer geschlagene Truppen von den Toren Voldas, jetzt liegt Yealins Hauptstadt in Schutz und Asche. Der Norden Yealins scheint endgültig in der Hand des Bösen, doch im Süden, dort lichten sich die Sturmwolken. Gesamt Süd-Yealin ist jetzt in den Händen Lord Kalamors. Koboos konnte den Klauen Garguns entrissen werden, Labor ist jetzt ebenfalls befreit. Lord Kalamor kündigte bereits an, daß er nicht ruhen werde, bevor Yealin wieder in seiner Hand ist. Volda, die einzig freie Bastion im Norden, werde niemals von irgendjemand erobert werden können. Außerdem, so vertraute uns den neue Herr über Yealin an, habe er noch einen 'Trumpf im Ärmel, der den Overlords noch sehr, sehr viel Kopfzerbrechen' bereiten werde. Was er damit genau gemeint hat, wollte er uns leider (noch) nicht sagen. [LK]

## Redaktionsadresse:

Unsere Adresse lautet weiterhin:  
Jochen Frühwirth, Bogenweg 105, A-6073 Sistrans

## 'Verräter' enttarnt!

Lange rätselte der mächtige Herrscher von Rosel, Conan, wer den wohl Runde für Runde allzuwichtige Informationen an seine Feinde weiterleitete. Lange verdächtigte er Kenday, dann auch Gargun (obwohl es wohl keine loyaleren [und damit auch hirnloseren] Gefolgsleute geben kann als diese beiden). Nun, endlich, glaubt er, den wahren Verräter enttarnt zu haben: Crest von Slatra, Spion des Nordpaktes! Da kann man nur eines sagen: Bravo Crest, soviel hätten wir Dir gar nicht zugetraut. Jede Stimme, die sich gegen die Tyrannel der Overlords und der ICEDO erhebt, ist zu bewundern und zu beglückwünschen. Wahrlich stark erklingt nun bereits der Chor der Ankläger: Nordpakt, mit mehr Mitgliedern als je zuvor, Schloß, Yealin und andere mehr. Sie alle fordern, daß Overlords und ICEDO endlich für ihre Schandtaten bezahlen. Denn die Mitglieder dieser Bündnisse haben dem Bösen erlaubt, wieder in diese Welt zurückzukehren, sie waren es, die durch Krieg Hunger, Elend und qualvollen Tod über unsere Lieben gebracht haben, sie haben uns den Frieden genommen, nach dem wir uns so sehnen, und zugelassen, daß Chaos regiert auf der Welt. Bravo Crest von Slatra, Dein couragiertes Handeln weist uns den richtigen Pfad, Du bist wahrlich ein Licht in diesen dunklen Zeiten! [Die Red.]

## Seuche in den Händen der Overlords!

Jetzt hat Conan von Rosel endlich das, was er sich schon so lange erträumt hatte. Durch einen faulen Handel mit Greco hat er sich den Erreger der Borakzi-Seuche und das Gegenmittel unter den Nagel gerissen. Noch ist er sich nicht sicher, ob er es auch einsetzen soll, denn er fürchtet, daß dies all jene, die seinem schrecklichen Treiben bisher tatenlos zugesehen haben, gegen ihn aufbringen könnte. Und zu recht fürchtet er dies, denn der Einsatz dieser schrecklichsten aller Waffen, die weder vor Frauen noch vor Kindern halt macht, darf von keinem geduldet werden. Ein Einsatz dieses Giftes würde wohl die entgültige Vernichtung Rosels bedeuten.

Lord Kalamor, Herr über Yealin, erklärte: 'Falls ich einen sicheren Hinweis erhalte, daß Rosel diese Seuche verbreitet, dann werden sich alle meine Aktionen, seien sie nun militärischer oder paramilitärischer, moralischer oder unmoralischer Art, gegen Conan richten, und zwar ohne jede Rücksicht auf eigene Verluste, selbst wenn es die vollständige Vernichtung Yealins bedeuten! Es ist zu erwarten, das auch andere Herrscher sich diesem meinem felerlichen Schwur anschließen werden.' Lord Kalamor scheint also im Sinne der von Gython und Ezak gegründeten Interessengemeinschaft OABCK (siehe Terminal #23) zu handeln und diese zu unterstützen. [LK]

## Poker um Jurong!

Jurong ist seit kurzem unter neuer Führung. Leider zeigte sich der neue Herrscher bisher sehr schweigsam. Es ist daher nicht auszuschließen, das er den Versprechungen von Conan auf den Leim gehen könnte, und sich den Overlords anschließt! Leider liegen uns diesbezüglich keine näheren Informationen vor. [Schlap-pi]

1 1 1 1 1

An Decasian

Nächste Runde 100 GP und 50 NP nach Ehen als Wiedergutmachung am geschändeten Volk oder es gibt einen gewaltigen Allianzkrieg, den du nicht überleben würdest.

Pluto, Herrscher des großen Meeres

1 1 1 1 1

Wilfried Stevens wiederholt, er habe keinen Bruder namens Peter, er kennt keinen Peter und er distanziert sich von einem Peter Stevens.

Sollte jemand Nachrichten mit dem Namen Peter Stevens haben, so schickt diese an die Redaktion des Terminals

Anmerkung der Terminal-Redaktion

1 1 1 1 1

An alle

Gavton ist ein verrückter, wahnwitziger und durchtriebener Kriegsfürst. Nehmt euch vor ihm in acht. Das gilt vor allem für Monola, auf das er schon gierig seine Klauen ausstreckt.

Ein Fast Toter

1 1 1 1 1

An Schloss

Da ich Dich zum zweiten Male beim Espionieren erwischt habe und du mir dadurch keine andere Wahl läßt als dich militärisch zu bekämpfen um meiner Ehre Rechtfertigung widerfahren zu lassen.

E v. Manstein  
(Herrscher über Thorta)

1 1 1 1 1

An alle

Meldet euch doch mal bei mir zwecks Informationsaustausch.

E v. Manstein  
(Herrscher über Thorta)

1 1 1 1 1

Lang Jede der westpakt mit ihres Anführer Piking:

1 1 1 1 1

An Sextus VI von Dana

Dein Einmarsch in Womas wird noch ein Nachspiel haben. Das sich gewaschen hat.

Die Allianz der starken Völker

1 1 1 1 1

An Decasian

Ich hoffe, das war das letzte Mal! Sonst wird über deinem Land ein tödlicher Wind aus dem Norden und ein brutaler Sturm aus dem Osten hinwegfegen und alles Leben auslöschen. Das Gleiche gilt auch Sumatray, falls es denselben Fehler machen sollte.

Der Kriegsminister

1 1 1 1 1

An Ensu den zukünftigen Erholungsort von Mirath, da meine Einheiten und Truppen sich mal Urlaub nehmen wollten, beschlagnahme ich das unbedeutame Reich Ensu. Es wird hiermit aufgefordert seine gesamte Bevölkerung in seinen Schauplätzen zu evakuieren. Ergötzt Euch jetzt, denn nächste Runde sind wir bei Euch.

Gez. Der König von Mirath

1 1 1 1 1

An alle

Ab Runde 10 kann jeder mit Kampo handeln. Kampo

bietet Metallpunkte an, warenwert 15

AP    WW    12

GP    WW    9

Kampo benötigt NP    WW    3

Handelsrat von Kampo

1 1 1 1 1

An den Luftpiraten

(Wie er auf den Namen HICACK kommt, ist mir schlierhaft) Schönes Soruchlein, das Du da zusammengezurfelt hast.

An den gefürchteten roten Drachen

Ich möchte Dir, oh weiser, alter Drache zu Deiner ausgezeichneten Beobachtung gratulieren. Nur: Ein Name ist ein Name ist ein Name ist ein Name...

An alle (besonders die beiden)

Wenn man vom Gegener gelobt wird, hat man etwas falsch gemacht! Ich setze daher ein Lösegeld von 1000 GP

aus auf den letzten lebenden Drachen.

Also: Auf zum frohlichen Jagen.

DER SHAKAL

1 1 1 1 1

The Barbarian Life

Ja, liebe Leser hier ist sie, die Erstausgabe der B.L. und das noch wäsonst! Wolken des Krieges umgeben die Welt, in Bodan halt seit 3 Monaten der Krieg mit zunehmender Härte weiter an. Nach Mitteilungen hat Bodan schon 2 Schauplätze verloren. Der Krieg forderte auf Seiten von Bodan 4540 Tote, wobei Shyton nur 2630 Tote zu beklagen hat. Der Fall von 2 weiteren Städten wird erwartet. Ein Ende ist nicht abzusehen.

Womax steht vor dem Niedergang! Es verlor 3 Städte an Conan, einen Schauplatz hoiite sich Hioken. Der Verteidiger hatte verluste von 2930 Mann. Die Beiden Aggressoren erlitten ganze 2020 Tote. Nächste Runde verliert Womax höchstwahrscheinlich sein Hauptstadt. Danas Heere ströben nach Womax und niemand vermag sie zu stoppen! Cuna, so stark wie nie.

Decasian unternahm diese Runde einen Plunderungszug in eine Stadt Horseis. Beide Seiten verloren 400 Mann. Mal sehen wie es sich weiterentwickelt.

Bündnisse und Allianzen:

Im Südosten die Viererinsel.

In der Mitte versucht Sumatry, die Länder um sich zu vereinigen.

In der südlichen Mitte herrscht die gewaltige Allianz um Rosei.

Im Norden bilden etliche Länder mit ihrem synphatischen Führer Eton die, nach meines Erachtens, größte Allianz.

Im Südwesten sind nur 3 Länder alliiert. Welche, ist nicht bekannt.

Im Westen haben sich die Länder um Fiking geschart.

über Piraten ist noch nichts bekannt.

Ciao, bis zur nächsten Ausgabe  
(Schreibt eure Meinung über B.L.)

\*\*\*\*\*

An den Anonymen von 27

Wertes Freund, wer immer ihr auch sein möget, ich möchte euch hiermit für eure Warnung vor dem "FREUND" danken.

Eure Informationen über mein Pseudo lassen mich an eurer Identität kaum zweifeln, jedoch werde ich sie hier nicht preisgeben.

Ich bitte euch, euch mit eurer wahren Identität bei mir zu meiden, und zwar schnellsten, da ich vermutlich zu einem lächelnden Seefang nicht in der Lage sein werde.

Ich hoffe auf eure Hilfe und bitte euch auch, mir eure Identität nicht zu verschweigen.

Mit bestem Dank 27

P.S. Van alleis: wer glaubt, sich ungestraft vernichten zu können, der ist verrückt!

\*\*\*\*\*

49 Ronin

Wertes Harada, Ich muß Euch leider enttäuschen. Eure Ausschaltung war keine Mühe! Ihr zeigt Euch verbittert um den konzentrierten Angriff einer Großallianz? Aber, aber, Sagtet ihr nicht, die Zeit der Allianzen ist vorbei? Der Starke ist am mächtigsten allein? Im Gegensatz zu Euch finde ich eine Allianz sehr nützlich und "gewisse" Erfolge in jungster Zeit geben mir recht. Die kombinierte Wirtschaftsmacht der VM schuf ein Instrument, daß Euer Reich in kürzester Zeit von seinem mit Schwörfwörtern um sich werfenden Herrscher befreit. Laßt mich diese Streitmacht die "49 Ronin des Herrschers von Aurora" nennen, jene treuen Diener ihres von Euch so schändlich überfallenen und getöteten Herrschers, unter Preisgabe ihres Lebens brachten sie Euch zur Strecke. Es betruft mich zu sehen, daß Eure Kenntnis japanischer Lehren wie ich seit langem vermutete) nur Schein war, daß ihr Wörter wie Bushido und Ki ohne Wissen in den Mund nehmt. Aikido ist kein Spiel - es ist der gelassene, aber bestimmte Weg eines Kriegers. Urteilt nicht zu vorschnell über die verwendete Taktik der VM - wir haben auch im zweiten Angriff genau (!) die Ziele erreicht, die wir treffen wollten. Und unterschätzt auch nicht die Hilfe, die Euch von göttlichen Meistern des Schicksals zuteil wurde bei der Verteidigung Eurer Bodenforts.

Es möge Euch ein Trost sein, daß ihr selbst mir den Weg zeigtet zu den Lehren des Ki und Zen. Wäre das nicht erneut ein Grund zum Lachen, "moralischer Sieger"? Bedenkt aber, auch Leute in weißen Schnurjacken lachen viel, und solche mit einer "Moral", die die Eroberung Friedliebender Völker wie Aurora oder Sirius betreiben, landen immer in geschlossenen Anstalten. Danach möchte ich Euch für Euer Kompliment über den "Spieler der Galaxis" danken, obwohl Ihr es wahrscheinlich nicht als solches gedacht habt. Aber bevor Ihr mich der Feigheit beschuldiget, würde ich gerne aus Euren "berufenen" Munde hören, welches Wappen die Schiffe trugen, die Eure armen geliebeten Matrosen und Soldaten bekämpften und besetzten?

Bisner ließ ich Euch einen Planeten, um jenes Ritual zu vollziehen, daß einem besetzten Samurai zur Rettung seiner Ehre offensteht. Doch damit erwieis ich Euch wohl eine Ehre, die Euch nicht zusteht. Dies wird jetzt ein Ende haben, kraft meines Amtes als Shogun der Reiche von Sextans werdet ihr zum Tod verurteilt, da ihr offenbar zu feige seid, diesen Schritt selbst zu tun. Nirjas

werden diese Arbeit erledigen - kein Sanaurai wird sich an Euch beschützen.

Ratsherr Willibald Stuaupner,  
Vereinigte Sonnen von Arcturus,  
Sprecher der VM,  
Shogun von Sextans

P.S. = Get us NOW - or never - Chusser!  
Es gibt kein Vererben von Feindschaften unter guten  
Spielern. Diese Partie - oder keine!

\*\*\*\*\*

CONQUEST OF THE STARS AUFLÄRUNGSBERICHT

Planet # 133 Local M-DM-JN Centaurus  
Kernangriffsgruppe 80  
Schweres Abwehrfort 6  
Bodenstation 1  
Produktionsstation 15  
Elektronikfabrik 1  
Besitzer Pyxis

CONQUEST OF THE STARS AUFLÄRUNGSBERICHT

Planet # 134 Unbear M-RE-MG Centaurus  
Medizinische Gruppe 1  
Technische Gruppe 1  
Bodenstation 1  
Besitzer Pyxis

CONQUEST OF THE STARS AUFLÄRUNGSBERICHT

Planet # 135 Local M-DM-JN Centaurus  
Kernangriffsgruppe 14  
Bodenstation 5  
Produktionsstation 5  
Synthetischfabrik 5  
Besitzer Pyxis

CONQUEST OF THE STARS AUFLÄRUNGSBERICHT

Planet # 136 Scheiner Class F Centaurus  
Kernangriffsgruppe 70  
Abwehrfort 26  
Produktionsstation 14  
Synthetischfabrik 5  
Besitzer Pyxis

CONQUEST OF THE STARS AUFLÄRUNGSBERICHT

Planet # 137 Asteroidengürtel Centaurus  
Besitzer Neutral

CONQUEST OF THE STARS AUFLÄRUNGSBERICHT

Planet # 138 Asteroidengürtel Centaurus  
Besitzer Neutral

CONQUEST OF THE STARS AUFLÄRUNGSBERICHT

Planet # 139 Asteroidengürtel Centaurus  
Besitzer Neutral

CONQUEST OF THE STARS AUFLÄRUNGSBERICHT

Planet # 16 Alkaid M-AM-PR Andromeda  
Kernangriffsgruppe 7  
Gewerbliche Gruppe 32  
Abwehrfort 100  
Antroniumfabrik 7  
Synthetischfabrik 5  
Elektronikfabrik 2  
Besitzer Pyxis

CONQUEST OF THE STARS AUFLÄRUNGSBERICHT

Planet # 17 Quail M-NA-AG Andromeda  
Kernangriffsgruppe 10  
Abwehrfort 6  
Bodenstation 1  
Synthetischfabrik 7  
Elektronikfabrik 6  
Besitzer Pyxis

CONQUEST OF THE STARS AUFLÄRUNGSBERICHT

Planet # 18 Clark M-DM-JN Andromeda  
Kernangriffsgruppe 65  
Schweres Abwehrfort 24  
Weltaumstadt 1  
Bodenstation 15  
Technische Gruppe 7  
Synthetischfabrik 7  
Elektronikfabrik 6  
Besitzer Pyxis

CONQUEST OF THE STARS AUFLÄRUNGSBERICHT

Planet # 19 Eklund G-RE-TG Andromeda  
Kernangriffsgruppe 26  
Gewerbliche Gruppe 35  
Allzweckbehälter 1  
Tankschiff 1  
Bodenstation 15  
Produktionsstation 15  
Elektronikfabrik 2  
Besitzer Pyxis

CONQUEST OF THE STARS AUFLÄRUNGSBERICHT

Planet # 130 Verteidigungsraum Centaurus  
Besitzer Pyxis

CONQUEST OF THE STARS AUFLÄRUNGSBERICHT

Planet # 131 Ysael X-SU-AP Centaurus  
Kernangriffsgruppe 6  
Schweres Abwehrfort 9  
Bodenstation 1  
Produktionsstation 16  
Synthetischfabrik 3  
Elektronikfabrik 5  
Besitzer Pyxis

CONQUEST OF THE STARS AUFLÄRUNGSBERICHT

Planet # 132 Young I-DM-SS Centaurus  
Kernangriffsgruppe 4  
Verwandtenfähre 2  
Bodenstation 1  
Produktionsstation 5  
Antroniumfabrik 4  
Synthetischfabrik 9  
Elektronikfabrik 3  
Besitzer Pyxis

CONQUEST OF THE STARS AUFKLARUNGSBERICHT

Planet # 447 Asteroidengürtel Pyxis  
Besitzer Neutral  
CONQUEST OF THE STARS AUFKLARUNGSBERICHT

Planet # 448 Asteroidengürtel Pyxis  
Besitzer Neutral  
CONQUEST OF THE STARS AUFKLARUNGSBERICHT

Planet # 449 Asteroidengürtel Pyxis  
Besitzer Neutral  
CONQUEST OF THE STARS AUFKLARUNGSBERICHT

Planet # 10 Verteidigungsraum Andromeda  
Besitzer Pyxis  
CONQUEST OF THE STARS AUFKLARUNGSBERICHT

Planet # 11 Hor W-FL-MI Andromeda  
Abwehrfort 1  
Besitzer Pyxis  
CONQUEST OF THE STARS AUFKLARUNGSBERICHT

Planet # 12 Rhzdar Class R Andromeda  
Besitzer Pyxis  
CONQUEST OF THE STARS AUFKLARUNGSBERICHT

Planet # 13 Proxima Class L Andromeda  
Abwehrfort 1  
Besitzer Pyxis  
CONQUEST OF THE STARS AUFKLARUNGSBERICHT

Planet # 14 Betelgeuse N-ON-HS Andromeda  
Abwehrfort 1  
Besitzer Pyxis  
CONQUEST OF THE STARS AUFKLARUNGSBERICHT

Planet # 15 Helios Class X Andromeda  
Frachtcontainer 1  
Besitzer Pyxis

CONQUEST OF THE STARS AUFKLARUNGSBERICHT

Planet # 440 Verteidigungsraum Pyxis  
Besitzer Pyxis  
CONQUEST OF THE STARS AUFKLARUNGSBERICHT

Planet # 441 Khotan T-CA-MZ Pyxis  
Besitzer Pyxis  
CONQUEST OF THE STARS AUFKLARUNGSBERICHT

Planet # 442 ketoi O-AM-AC Pyxis  
Besitzer Pyxis  
CONQUEST OF THE STARS AUFKLARUNGSBERICHT

Planet # 443 Kars M-ON-DF Pyxis  
Abwehrfort 1  
Besitzer Pyxis Bodenstation  
CONQUEST OF THE STARS AUFKLARUNGSBERICHT

Planet # 444 Jupiter D-HY-SN Pyxis  
Abwehrfort 1  
Besitzer Pyxis Mondstation  
CONQUEST OF THE STARS AUFKLARUNGSBERICHT

Planet # 445 Procyon T-NA-MZ Pyxis  
Abwehrfort 1  
Besitzer Pyxis Mondstation  
CONQUEST OF THE STARS AUFKLARUNGSBERICHT

Planet # 446 Alnilam R-CL-CR Pyxis  
Mondstation 1  
Besitzer Pyxis Raumstation

M & G - S T A R S - 1

1 1 1 1 1

Preise für die Olympiade

- 1. Preis: Antirebellion +10
- 2. Preis: Handverfärbung + 6
- 3. Preis: Potentialsteigerung + 5
- Trostpreis: Einen feuchten Handabdruck

Ein Lob des Veranstalter

Euer GM - Hannes

1 1 1 1 1

1 1 1 1 1

Sextans

Schade, daß du in ST-4 aussteigen willst. Wirklich sehr schade. Aber in ST-3 sind sicher noch Plätze frei. Wie war's?

Janus

1 1 1 1 1

Eine nette Drohung Perseus, die von jedermann akzeptieren kann. Das östliche Gebiet ist für dich ebenso tabu wie für mich. Ich werde dort genauso wenig kämpfen/erobern wie du. Dabei lasse ich mir von niemanden auch nicht von Dir vorschreiben machen. Ein vorschlagt zur Güte: Wir sprechen unsere Aktionen ab. Damit können wir uns nicht in die Quere. Falls diese anonyme Drohung nicht von Dir kam, dann vergiß diese Nachricht. Ich hoffe auf friedliche und kooperative Nachbarschaft.

Janus

1 1 1 1 1

Hallo Hannes!

Hier ist die Auswertung der Olympiade: Bitte die Tabelle im Terminal abdrucken lassen:

CONQUEST: Gold: Perseus Silber: Hydra Bronze: Aurora Tröst: Sagitta	ÄHRE: Gold: Andromeda Silber: Aurora Bronze: Hydra Tröst: Capricorn	NETZFLUG: Gold: AURORA Silber: Janus Bronze: Grus Tröst: Perseus
W/AC: Gold: Andromeda Silber: Janus Bronze: Grus Tröst: Capricorn	REBELLEN: Gold: Aurora Silber: Perseus Bronze: Janus Tröst: Sagitta	ROBOTER: Gold: Capricorn Silber: Aurora Bronze: Grus Tröst: Perseus
FECHTEN: Gold: Grus Silber: Capricorn Bronze: Andromeda Tröst: Aurora	SO MIMEN: Gold: Sagitta Silber: Andromeda Bronze: Hydra Tröst: Capricorn	TECHNIKER: Gold: Grus Silber: Hydra Bronze: Andromeda Tröst: Aurora
SPRING: Gold: Aurora Silber: Capricorn Bronze: Hydra Tröst: Perseus	TORPEDO: Gold: Janus Silber: Capricorn Bronze: Grus Tröst: Perseus	LASER: Gold: Janus Silber: Hydra Bronze: Grus Tröst: Sagitta
ABWEHR: Gold: Sagitta Silber: Perseus Bronze: Grus Tröst: Capricorn	WELTFISCHER: Gold: Perseus Silber: Hydra Bronze: Andromeda Tröst: Sagitta	TINDEL: Gold: Sagitta Silber: Hydra Bronze: Andromeda Tröst: Perseus
SPEEDBALL: Gold: Grus Silber: Janus Bronze: Andromeda Tröst: Aurora	LANDUNG: Gold: Aurora Silber: Janus Bronze: Capricorn Tröst: Sagitta	REIZ: Gold: Capricorn Silber: Hydra Bronze: Andromeda Tröst: Aurora
ÜBERLEBEN: Gold: Janus Silber: Andromeda Bronze: Hydra Tröst: Sagitta	DOCKEN: Gold: Janus Silber: Andromeda Bronze: Hydra Tröst: Capricorn	

01. Conquest of the Galaxy
02. Zerlegen und Zusammenbau einer verunkelten Fähre
03. Raunjägerwettflug zur Zeit
04. Kampf Raunjäger gegen Raubfische
05. Führung von Bodentruppen gegen verschleierte Rebellen
06. Angriff von Bodentruppen gegen roboterstarre Wackelkiste
07. Fechtkampf gegen einen Gigantkrieger
08. Wettschwimmen in einem Fließsee
09. Wettkampf der Techniker in einer Turmspitze
10. Lichtsprung von einer unbegreiflichen Toffel zum Toffel
11. Torpedozielschießen
12. Laserzielschießen
13. Wachen von Perseus: Aufpassen, leichten Luftkissen
14. Technikerwettkampf gegen einen Roboter
15. Kampf aus der Luft gegen den Turmspitzen
16. Speedball - Janus und Grus
17. Überleben - Janus und Grus
18. Wackelkiste - Janus und Grus

19. Überlebensmanöver

20. Wackelkiste

Wackelkiste

Willkommen zur I. Olympiade in STARS-2. Mit einiger Verspätung konnten die Spiele auf dem Planeten Dunde in Capricorn stattfinden. Sportler aus ANDROMEDA, AURORA, CAPRICORN, GRUS, HYDRA, JANUS, PERSEUS und SAGITTA nahmen an diesen Spielen teil, die unter dem Schutz der Kobnis standen. Boykottiert haben die Wettkämpfe bloß die Herrscher von Cetus, Sextans, Pavo und Lupus.

1. CONQUEST: Bei diesem Brettspiel waren die Imperatoren aufgerufen, um die Herrschaft in der Galaxis zu kämpfen. Als gerissenster Stratege erwies sich der Herrscher von PERSEUS, der vor HYDRA und AURORA gewann. Der Imperator von SAGITTA wollte unbedingt eine Rassel...

2. FÄHRE: Hier mußten Technikertrupps so schnell wie möglich eine Verwundetenfähre zerlegen und wieder zusammenbauen. Am Schnellsten arbeiteten die Techniker aus ANDROMEDA vor AURORA und HYDRA, während sich die Mannschaft aus CAPRICORN zwar redlich bemühte, aber doch keine Schraube lösen konnte.

3. WETTFLUG: Hier mußten die Sportler in einem Raumjäger den Planeten Dune umrunden. Am Schnellsten waren die RJ aus AURORA, JANUS und GRUS. Der Pilot aus PERSEUS rampte schon nach wenigen Hundert Metern einen Baum und schied aus.

4. RJ KAMPF: Hier hieß es "jeder gegen jeden". ANDROMEDA, JANUS und GRUS waren die besten Kämpfer, während der Pilot aus CAPRICORN sein Ding nicht einmal starten konnte und nach einiger Zeit vor der ihm überlegenen Technik kapitulieren mußte.

5. REBELLEN: Hier mußten kühne Strategen eigene Elitetruppen gegen verschanzte Rebellen führen. AURORA wütete furchtbar unter den Rebellen und auch PERSEUS und JANUS waren nicht minder erfolgreich. Der Trostpreis ging an SAGITTA, dessen Truppen zu den Rebellen übergelaufen waren.....

6. ABWEHRFORT: Die Aufgabenstellung war gleich nur hatte man hier gegen Roboter zu kämpfen. Die Verbände aus CAPRICORN lösten die Aufgabenstellung am Schnellsten, erfolgreich waren auch AURORA und GRUS, während von den Truppen aus PERSEUS nichts übrigblieb.

7. FECHTEN: Einen Agnigolarian mußte man hier besiegen. Um es kurz zu machen; es ist niemandem gelungen. Am Besten hielten sich die Athleten aus GRUS, CAPRICORN und ANDROMEDA, während AURORA schon nach wenigen Sekunden fiel.

8. SCHWIMMEN: Verpackt in einem Schutzanzug mußte ein 20km langer Bleisee durchschwommen werden. Unschlagbar war hier SAGITTA, der deutlich vor ANDROMEDA und HYDRA gewann, während der "Athlet" aus CAPRICORN schon beim Einschwimmen ertrank.

9. TECHNIKER: Ein mit Viren verseuchtes Programm mußte wieder instandgesetzt werden. Ausgezeichnete Arbeit leisteten die Techniker aus GRUS, HYDRA und ANDROMEDA, während der Trupp aus AURORA vor dem Problem stand, das Programm zu Tadeln und daran scheiterte.

10. LICHTSPRUNG: In einem weit entfernten Sektor der Galaxis fanden sich die Mannschaften wieder und hatten die Aufgabe, ohne große Hilfsmittel nach Dune zurückzuspringen. AURORA, CAPRICORN und HYDRA arbeiteten präzise, nach dem Team aus PERSEUS wird noch gesucht.

11. TORPEDO: Mit einem Torpedo mußte ein sich mit hoher Geschwindigkeit bewegendes Zerstörer getroffen werden. Als einziger traf der Feuerleitoffizier aus JANUS das Schiff, die Torpedos aus CAPRICORN und GRUS gingen nur knapp vorbei. Der Offizier aus PERSEUS lies seinen Torpedo im eingegangenen Schiff zünden und .....Bumm!

12. LASER: Möglichst viele Ringe mußten erzielt werden. JANUS, HYDRA und GRUS erwiesen sich als die besten Schützen, während der Mann aus SAGITTA aus Liebeskummer mit der Waffe Selbstmord beging.

13. ABWEHR: 24 Torpedos ohne Sprengkopf wurden auf ein einzelnes Abwehrfort abgeschossen. Diese abzuwehren war die Aufgabe der Trupps. Als wahre Meisterschützen erwiesen sich die Athleten aus SAGITTA und PERSEUS, während GRUS als Dritter schon deutlich abfiel. Der Trupp aus CAPRICORN hißte die weiße Fahne, als er die Torpedos sah...

14. TECHNIK: Gegen einen Dillthorner mußten Technikertrupps antreten und eine komplizierte Schaltungen installieren. Am Besten hielten sich PERSEUS, HYDRA und ANDROMEDA, während AURORA unbedingt mit Lego arbeiten wollte.

15. RÄTSEL: Der Timlackrian erwies sich zwar als unbesiegbar, die beste Figur machten die Teilnehmer aus SAGITTA, HYDRA und ANDROMEDA, während sich der Sportler aus PERSEUS als Entsprungener einer Irrenanstalt herausstellte.

16. SPEEDBALL: Rugby im 23. Jhd. Auch hier mußten die Teams gegeneinander spielen. Das beste Team stellte GRUS vor JANUS und ANDROMEDA, während die Damenmannschaft aus AURORA nicht einmal ein Tor schoß.

17. LANDUNG: Ein wrackes Schiff mußte auf dem unbesiedelten Planeten Xelash gelandet werden. Als wahre Meister erwiesen sich die Besatzungen aus AURORA, GRUS und CAPRICORN. Was aber SAGITTA da baute, war schrecklich.....

18. HERZ: Blankes Entsetzen machte sich breit, als die Mediziner erfuhren, daß

sie an ihren stv. Präsidenten eine Herzoperation durchführen mußten. Trotz der Nervosität arbeiteten die Ärzte aus CAPRICORN souverän, HYDRA und ANDROMEDA waren ebenfalls erfolgreich. Aus humanitären Gründen wurde das Asylgesuch der Ärzte aus AURORA angenommen.

19. ÜBERLEBEN: Zweiertrupps wurden über den Dschungel von Dune ausgesetzt und mußten sich in die Zivilisation durchschlagen. Völlig unversehrt kam das Team aus JANUS an, ANDROMEDA und HYDRA erreichten mehr oder weniger unverletzt das Ziel. Was mit dem Team aus SAGITTA passiert ist, ist noch unbekannt.

20. DOCKEN: Ein Invasionsschiff mußte an die Weltraumstadt der KF andockt werden. Obwohl das Schiff ungewohnt war, gelang es der Hundertschaft aus JANUS, das Riesending zu docken. ANDROMEDA und HYDRA hatten Probleme, konnten die Aufgabe aber auch lösen. Der Mannschaft aus CAPRICORN aber gelang es, das Invasionsschiff, die Weltraumstadt wie auch sich selbst zu zerstören....

ANDROMEDA:	4-	4-	4-24-	4-	4-	4-	4-	4-	4-	4-	4-	4-	4-	4-	4-	4-	4-	4-	4-
AURORA:	5-	4-20-	1-20-	8-	1-	1-	1-	7-	5-	5-	5-	1-	1-	1-11-	1-	1-	1-	1-	
CAPRICORN:	1-	1-	1-	1-	1-30-	6-	1-	1-	8-10-10-	1-	3-	1-	1-	4-17-	1-	1-			
GRUS:			10-10-	1-10-10			9-		10-10-10-					10-10					
HYDRA:	11-	3-	6-	6-	6-	6-	3-	3-	6-	3-	6-11-	6-	6-	3-	3-	3-	3-	3-	
JANUS:			15-15-15						15-15					6		10-	9		
PERSEUS:	20-	1-	1-	1-20-	1-	1-	1-	1-	1-	1-	1-20-20-	1-	5-	1-	1-	1-	1-	1-	
SAGITTA:	1-	1-	1-	1-	1-	1-	1-50-	1-	1-	1-	1-27-	1-	5-	2-	1-	1-	1-	1-	

MEDAILLIENSPIEGEL: (Gold=7 Punkte, Silber=5, Bronze=3, Trost=1)

	GOLD	SILBER	BRONZE	TROST	PUNKTE
1. ANDROMEDA	2	3	5	-	47
2. JANUS	4	3	1	-	46
3. AURORA	4	2	1	4	45
4. HYDRA	-	6	5	-	45
5. GRUS	3	1	5	-	44
6. CAPRICORN	2	3	1	5	37
7. PERSEUS	2	2	-	5	29
8. SAGITTA	3	-	-	5	27

Und nun das Interessanteste; DIE PREISE

!!!!

An alle die mit Aurora alliiert waren, Handel führten, diverse Abmachungen getroffen hatten oder sonst irgendwie mit Aurora zu tun hatten: Bitte bei mir melden, da ich ab nun die Interessen von Aurora verrete.

Der Imperator von Corvus #16/

!!!!

Scheinbar fruchten unsere Forderungen nach einem gesteigerten Informationsfluß. Zwar fehlte leider die Virgo-Press und zudem wurde unserer Aufruf dem Cassiopeia-Imperium angeschlossen, doch nahm die Anzahl der Verlautbarungen zu.

Gefahr wurde aber nichts. Ursa erobert und plündert, droht und wächst, 7 Systeme in der Hand eines Machtgierigen mit dem erklärten Ziel die Galaxis zu erobern. Sicher angenehm für die OMA. Ungeschadet läßt man zu, daß Ursa die OMA und den BUND gegeneinander aufhetzt. Solange Ursa eine Mitglied der OMA ist kümmert sich die Allianzleitung nicht um diesen Unruhestifter. Macht weiter Ursa, macht weiter. 8 down, 52 to go, 9 down, 51 to go usw.

Noch wurde es ein leichtes GEMEINSAM Ursa zu stoppen. Und es wäre ein Akt der Bestätigung der guten Absichten der OMA und des Bundes.

Die unabhängigen Systeme und Planeten als Verbündete zu werden geben wir hiermit offiziell auf.

Politische Schritte, das Fortbestehen unserer Weltraumkolonie zu sichern führen wir nun mit anderen Rassen durch.

Menschen, unfähig Menschen zu helfen. Danke ihr großen herrscher und Eroberer.

gez. Honat

Patriarchkonsul der freien Weltraumkolonie Sigma: Estozani

P.S.: Wir suchen im Zentrum einen Planeten als Stützpunkt, welches Imperium kann auf einen unbedeutenden Stern verzichten? Wir wählen natürlich Runde für Runde "Pacht".

!!!!

Ursa

Es gibt kein Entkommen. Es ist sinnlos Widerstand zu leisten. Die Graphik (falls sie kopierbar ist) ist meine Antwort auf dein Comic.

Black Wizzard

BUND:

Es freut mich, das sich endlich mal einer bequemt, und mir hilft. Die Beleidigungen gegen diese "Allianz (OMA) werden von mir unterbunden, ok? Aber OMA hat mich mal zu ihrer Lieblingsbeschäftigung ernannt. Daher meine (vorläufig) letzte Frage an OMA: Versuchst du immer, deine Lieblingsbeschäftigungen aufzuessen? Black: Wizzard

An meinen unbekanntem Deutschlehrer:

Ich schreibe WIZZARD mit 2 Z, weil es ein Eigenname ist. Auch lasse ich mir von keinem vorschreiben, wie ich meinen Namen zu schreiben habe.

!!!!

Das Informationsministerium des Doppel-Imperiums Cassiopeia-Arcturus gibt bekannt:

Das Doppelimperium distanziert sich in schärfster Weise von den Verlautbarungen des Patriarchkonsuls Monat.

Fälschlicherweise wurde das Pamphlet der freien Weltraumkolonie direkt an unserer Mitteilung in Terminal 23 angeschlossen.

Unsere Mitteilung schließt mit den Worten: "... doch einen stetigen Informationsträger dar". Dies sollen alle Imperien zur Kenntnis nehmen.

- Gleichzeitig fordern wir den Patriarchkonsul Monat auf, seine Position und seine eigene politische Lage bekanntzugeben.

- Der wahlherrscher des Doppelimperiums warnt Monat aufs eindringlichste, die Herrscher als, Zitat: "blutgierige Briganten" zu bezeichnen.

gez. Ammon Niu

Kommisarischer Presseschef  
DI.

!!!!

Hört den Aufruf von Monat!

Er hat recht! Die OMA muß stärker werden. Tötet den Diktator, befreit die Sterne von Schreckensherrschaft des wahn sinnigen Diktators von Ursa. 7 Systeme die sich, befreit, gerne der OMA angliedern wollen, helfe uns in unserem Kampf. Verhandelt nicht mit Ursa. Er ist nicht Allianzmitglied. Wir sind es, die Völker der von ihm unterdrückten Planeten, Handel, weise der OMA, befreit uns. Soldaten der Flotte, Sterb auf, Völker der unterdrückten Systeme.

IBESBU: Organisation zur Befreiung der eroberten Systeme von Ursa.

Hydra, Gorgona, Luchsa, Taurus, Fawo, Borkhai

# Warnung vor dem Hund



Welches OMA oder BUND-Mitglied schickt Runde für Runde Aufklärer mit Kampfauftrag in den Südostsektor? Wiederholt wurden Frachter von uns vernichtet! Sollte der betreffende nicht umgehend seine Aktivitäten einstellen, so wird eine Strafexpedition fällig, sobald wir seinen Stützpunkt herausfinden. Vorsicht! SRDAL-Mitglieder, sichert Eure Transportflüge auch innerhalb Eurer Systeme! Haben andere Systeme auch solche Vorfälle? Ist irgendeinem Herrscher ein Piratenstützpunkt bekannt?

\*\*\*\*\*

M & G - S T A R S - 4

\*\*\*\*\*

An Mensa und Co  
Hüte Dich vor Antares und Cassiopeia, 100 Punkte sind zuwenig.

Der Spion der aus dem Süden kam

\*\*\*\*\*

An alle Betroffenen!

Wißt Ihr, daß ... Volans Bruder Ursa in der "STARNET" sitzt?  
daß ... Tucana und Mensa auch Brüder oder mehr sind - beide bei der STARNET GOAL  
daß ... Zenus eine Besuch von Lacerta's Freunden bevorsteht  
daß ... Cassiopeia unruhige Nachbarn hat!

Die, mit dem Durchblick

\*\*\*\*\*

An alle Reiche und Systeme im Südosten:

Ergebt Euch und unterwerft Euch mir, dem Großkaiserator von Corvus. Sonst muß ich Euch angreifen, gez. Corvus

\*\*\*\*\*

An Tucana

Hey Freund, laß die Finger von Capricorn und zwar ohne Zahlungen an Dich oder mir besuchen Dich.

Die vier Soldner  
Rechts unter Dir und links ober Dir

\*\*\*\*\*

Die UfoSD gibt bekannt !

Folgende Sternenreiche sind Mitglieder der UFOSD:

Andromeda,Antares,Arcturus,Cancer,Cassiopeia,Delphinus,Draco,Leo,Lupus,  
Lyra,Mensa,Pegasus,Pisces,polaris,Pixis,Regulus,Sagitta,Sagittarius,Sextans,  
Tucana,Ursa,Vega,Volans und Zenus.

Die UfoSD begrüßt die Zusammenarbeit und das friedliche Nebeneinander mit der Aurora GroAI und gibt hiermit offiziell den Nichtangriffspakt bekannt. Ab sofort herrscht innerhalb der UfoSD ein Aufnahme-stopp ! Systeme die sich jetzt noch anmelden müssen mit einer längeren Wartezeit rechnen,da jedes neue Mitglied intensiv überprüft und über die Aufnahme ausführlich diskutiert wird.Ausnahme: Systeme die sich der Westbastion der UFOSD anschließen wollen,also alle Systeme die sich im Südwesten befinden.

An die Star-Net GroAI:Wir haben euch gewarnt ! Die Agression von Lepus gegenüber Centaurus wird nicht hingenommen ! Die UFOSD erklärt hiermit offiziell dem Imperium von Lepus und 1/2 Centaurus den Krieg.

An alle kriegerischen Imperien:Wenn ihr Krieg führen wollt,dann sinnvoll.Bei den Imperien Rurin und Perseus,sowie Corvus und Lepus handelt es sich um Doppelspieler ! Vernichtet dieses unfaire Gesocks und handelt euch unseren dank ein.

An alle neutralen:Wir sind zu Verhandlungen mit euch bereit und bieten hiermit allen neutralen Imperien einen Nichtangriffspakt an.Wer sich bei Volans meldet bekommt nach einer internen Abstimmung die Antwort zugeschickt.

An alle Forscher:Jede neue Entdeckung die der UFOSD mitgeteilt wird,wird von der UFOSD honoriert und zwar mit - neuen Forschungsergebnissen oder  
4 Kampfboni über 20 Punkte oder  
5 Aufklärungsberichten

An dieser Stelle Aufruf zu dem größten Forscherwettbewerb der Galaxis: Wer zuerst die Balerian Galaxis (Heimatsystem Browniegs) findet,bekommt entweder alle oben genannten Preise,oder einen der o.g. doppelt ! Im Namen der Menschheit und der Galaxis: Strengt euch an !

Starkiller von Volans  
im Auftrag der UFOSD GroAI

P.S.Sonderbeauftragter für den Aufbau der Westbastion ist Sextans !

#### AN ALLE:

Ich grüße alle Herrscher der Galaxis. und möchte mich kurz vorstellen: Ich bin Neuling in Stars-4 und agiere seit der 6. Runde als Präsident von Micros (#34). Dies ist zwar meine erste Partie von Stars. habe aber schon mehrere Jahre Postspielerfahrung und werde mich daher sehr gut zu wehren wissen. wenn da einer glaubt. er könne hier leicht Beute machen. Alle anderen lade ich herzlich dazu ein. mit mir in Kontakt zu treten. um friedlich für beide Seiten nutzbringende Beziehungen aufnehmen zu können.

Entweder Botschaft an Micros (System #34) oder direkt an:

Robert Windhager: Schiffmannstr. 18/II.8. A-4020 Lind

Tele: (AUT) 0720/819873

Thief skills, and begin looking for someone to use his talents for. Murder-for-hire could be profitable, although probably not early on. This character is an Orc because it is the only Small size race available in Crown of Avalon. Being Small reduces your chances of being spotted. It is probably a good idea to maintain the Stealth toggle 'on' whenever speed of movement does not preclude it. If they can't spot you, they can't figure you out or kill you.

### THE SPY

The Spy is very similar to the Assassin except he angles for information rather than mayhem. In this case the Illusionist talent or Seer should be taken. The Spy should have maximum Stealth, a good Personal Combat, and reasonable Spy skill. The stealth is more important than the other skills because, in most players' view, it is better to fail and get away than to succeed and get caught.

The Spy is also suited as a member of an alliance or faction, rather than as an independent player.

### THE THIEF

The thief character is also a stealth-based character, and needs the maximum Stealth skill and a good Thief skill, some Personal Combat and possibly an Arcane. The major difference and advantage that the Thief enjoys is that this character can operate independently or as part of a group. A skilled and prudent thief can amass quite a stash of items and money if he hits the right hoards. Alternately, he can employ his skills to the benefit of his alliance or faction, as well as founding guilds for other young criminals.

### THE MERCHANT

The merchant's main function is to trade, buying and selling tradegoods and scarce items or resources to make money. The Merchant does not necessarily need a very high merchant skill early

on, but he or she should be optimized to travel, survive and take advantage of opportunities. The Merchant should have an Arcane skill for all of the reasons mentioned before. Ranger might be a good skill to have, especially if exploration, some combat bonuses and the ability to gather special flora is something you want.

Of course have your sidekick teach it to you to save points. Rumormonger is a possibility, and for an Arcane. Enchanter might be a good idea since a traveling merchant will have a lot of opportunity to pick up the materials necessary to make items later. A typical merchant might look like this:

(Character #8)

A merchant's first priority is to establish some trade routes by finding marketplaces, gather some capital (taking a non-heroic job in a major location should raise enough to get you started), buy some tradegoods and head down the road at a good clip to another major location to sell them. As the world economy starts to rev up other opportunities will present themselves. By searching out the marketplace numbers of as many major locations as possible you will also be able to capitalize on opportunities as soon as you see them. As you make more and more money you can purchase virtually anything you desire from players. Buying a ship of some kind as soon as you are able is a good investment, for sea travel is much faster and probably safer than land travel, and the farther you go with those tradegoods the more money you'll make.

These are some of the better Hero main character strategies. All of these characters can be adapted to the other position types, although they will have lesser skills. Some of them may actually work better all around as leaders of parties, castles or towns. For example, the General would be particularly effective as a Mercenary leader, since he or she could start conquering places immediately with the soldiers already at hand. The Influential Priest could also gain advantage from

the fact that as the leader of a Mercenary force, he could probably boost his Prestige more rapidly than the Hero by winning battles and conquering locations, sponsoring tournaments of various sorts with his own main character weighted to win, and so on. A Mercenary Summoner could rapidly gather special resources and would be able to convert them directly into cash with his own populace. The Priest or Druid would be a good leader of an Overlord position because of the availability of guild-making materials and the developmental benefits of those skills.

### BEGINNING PLAY

In Legends I all combat was prohibited for the first few turns to ensure that the combat programs were running correctly and also to reduce the prospect of anyone getting wiped out before their first turn. This may or may not be the policy in later games, so, the best thing you can do is gird your loins for combat early on. Even if you intend to remain peaceful, if you would have peace, prepare for war.

All of your characters with Arcane ratings should immediately load their duel and battle spells. Since this does not count against your character action limit it won't get in the way of your other goals. If your minor characters have no duel spells, teach them some early on.

If your intention is to Bless any of your characters for any reason, do it on the first turn. There is usually a 2-3 turn wait before the first production, and as the production turn is when your blessings and other long-duration spells fade, this will ensure maximum usefulness. It will also increase your combat power quite a bit. Remember that Blessings always work off the base value, can never exceed 100% of the base, and must overcome any magic resistance the character has. Therefore a character with a Personal Combat of 10, blessed 100%, needs an 11-point Greater Blessing spell to achieve 20. After the first production that spell will fade by 3 points and the PC in this example will be 17, and since all Blessings work off the base of 10, it would take another 11 points to raise it back to 20 immediately. The best way to work Blessings, if you want to remain continually enhanced, is to let the Blessing fade until you have almost regained your mana points, then do it again. Practicing an attribute seems to work off the enhanced level, though, so if you want to raise your attribute by practice you should let it fall to near its base level.

You should also decide whether you want to be masked or unmasked. Neither status will make any difference as to whether another player knows that your main character is a main character, since all player main characters are in the range 1-200. All player secondary characters are in the range 201-1000, so you can't hide that either. Masking will hide your skills and attributes from a View Character order, and will cover your coat of arms, but it also has one interesting side effect which caused a few problems for some players early on.

Player Registration Sheets

Character #8

Character Name: Don Aldrump Race: Human  
 Character type ( A,B,C,D, or E ): E Religion ID#: 2-Raisneah

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	15	1	14
Tactics	0	0	2	0
Influence	0	0	0	0

CHARACTER POINT SUB TOTAL: 14

Skill Name	ID#	Cost Rating 1	Cost for +1 Increase	End Rating	Total Point Cost
MERCHANT	16	3	2	16	33
ENCHANTER	8	10	1	24	33

CHARACTER POINT SUB TOTAL: 66  
 TOTAL CHARACTER POINTS: 80

If a location has any prohibitions to entry, e.g. no illusionists allowed in, nor Maratases allowed in, and the character attempting to get in is masked, the location or guild will not let the character in regardless because they cannot view the character and so they prohibit his or her entry out of hand. Of course, if you have enough Stealth you can get in anyway, but most characters will have to unmask to get into major locations, for most major locations will have at least one prohibition.

If you are a particularly outgoing player you might even want to place your name, address and phone number in your location message or one of your character messages. A narrower focus might be obtained by placing your phone number only, and perhaps placing it into a guild message board to target certain player types. The message systems within Legends are one of the nicest things about it. If you can, you should have at least one character with Rumormonger skill so that you don't have to waste valuable character actions placing messages.

Don't forget to assign a leader to your forces. If you want a Ranger map, you have to assign that Ranger to slot #9 which is the overall force commander slot. This goes for your locations too, since no battle benefit will apply if the general is fighting on the front lines. If that commander leaves the force later, you must still reassign a new leader. Nothing is automatic. Make sure you set your loss percentage too, since a starting force with 0% losses set will automatically run from any force

that does not rout on the first round of combat. Even if you don't want any knock-down drag-outs early on, 5% or 10% is a good setting.

For the Overlord and Mercenary types, create several forces and assign 1 mounted soldier and several foot units each. Send them out in all directions, as it is vitally important that you find out what is around you. If you have any Ranger characters, send them out as well, preferably alone. The spotting modifiers for Rangers, alone, especially in rough terrain, will make it unlikely that anyone will see you anyway, so this is not that much of a risk.

Overlords and Mercenaries should begin setting goals for themselves immediately. Do you want to begin building ships on a regular basis? Train those shipbuilders with your free crowns, and start harvesting lumber, gathering soft materials and byproducts. Do you want to build an inn right off the bat? Mine and gather the requisite materials for that. You won't be able to do it all, so concentrate on one thing at a time.

Overlords and Mercenaries, unless they desire to conquer something immediately, should establish a training camp right away. If you want to take a little risk, establish it outside the walls of your town or castle, since training armies in the field is more effective than training them in garrison. If you want to play it safe, stay inside the walls, but start right away. In Legends, as in real life, proper training will often beat numerical

superiority.

## COMING UP NEXT

As of this writing (late April 1990) the third turn of Legends I (Crown of Avalon) has been processed, along with the first production turn. Small errors in programming are being fixed as they crop up, and the turn sheets are undergoing modification for better player use. This "pay to playtest" is not as odious as it sounds, for nearly all of the errors have been somehow in favor of the player, and the player usually gets to keep some part of the "bonus" if he or she calls the gamemasters' attention to it. For example, one player was shorted on lumber production so some of his build orders did not go through because of a program bug. Now he not only has the lost production back and all results of his original actions corrected, but an increased lumber rating as well. In a game as complex as this one no amount of controlled playtesting will turn up all of the loopholes interested players will find.

Legends I can still be joined on the standby list. As players drop out, new positions are being set up. You can not take over a position from another player, but must set up a brand new one. If you want to get in on the ground floor, and play with some of the highest-quality players around (from all of the established players in Midnight's earlier games), and don't mind the wait, ask to get on the list for game I. Game II has processed its second turn and is also full with a waiting list, although probably a shorter one than game I. Game II has lots of newer players, and many who heard about Legends later than the game I players. At first Game II was closed to players already have a setup in Game I but as Game II did not quite fill up it was opened to Game I players too. There are quite a few players in Game II from Game I who intend to play a looser, feer, riskier game with what they learn about the play of the two games complementing each other.

Game III is in the process of filling up as of this writing, with those who are unwilling to wait on a list getting in. All three games use similar Crown of Avalon modules, with the major characters and locations differing slightly to moderately in location and charter, and all of the minor locations and characters completely randomized, to ensure that players of multiple games will not gain large advantages from specific knowledge.

If you want to join one of these games, send \$15.00 for the four rulebooks and setup to Midnight Games, 130 E. Main, Suite 305 Medford OR 97501. If you are not sure about laying out the money, there is a free information flyer available, just write them or call (503) 772-7872 between 8 a.m. and 6 p.m. Monday through Saturday.

The next and final article in this series will cover the play of the game up to the date it is written, giving some inside hints and methods of maximizing your play.



## PAPER MAYHEM

*"The Informative Play-By-Mail Magazine"*

Having a hard time getting enough players together for your favorite role playing or boardgame? Eliminate this problem by joining the world of play-by-mail gaming.

Subscribe to PAPER MAYHEM and discover the world of play-by-mail (PBM) gaming. Virtually every facet of PBM gaming is covered by PAPER MAYHEM. Fantasy, science fiction, historical and sports. Each bimonthly issue brings you the latest on PBM games.

PAPER MAYHEM has been publishing news about PBM games and companies since 1983. We have improved and expanded to keep up with this ever popular activity of PBM gaming.

So why delay and miss out on all the fun? Read PAPER MAYHEM and take advantage of PBM gaming.

SEND SUBSCRIPTIONS TO: PAPER MAYHEM  
 (Dept PMI)  
 1518 Adams St.  
 Ottawa, IL 61350-4770

U.S. SUBSCRIPTIONS: 1 year \$20.25	2 years \$35.10	Sample \$4.50
------------------------------------	-----------------	---------------

FOREIGN SUBSCRIPTIONS: 1 year in Europe \$26.25; 1 year in Europe \$41.10; 1 year in Australia \$47.40  
 All subscriptions to PAPER MAYHEM are to be paid in US funds and cleared from US banks. Foreign subscriptions are asked to use International Money Orders in US funds.

# LEGENDS - THE CROWN OF AVALON A FIRST IMPRESSION

By Steve Simmons

The LEGENDS game system and its first game module, *The Crown of Avalon*, were released by Midnight Games in October 1989. Midnight Games is currently planning two parallel *Crown of Avalon* campaigns which are called (no surprises here) Game 1 and Game 2. Players who filled in the startup forms and returned them by the requested date of 1 DEC 89 should have received their starting positions by 31 JAN 90, if in Game 1, and by 10 FEB 90 if in Game 2. The first turn in Game 1 is scheduled by February 1990 and for March 1990 in Game 2.

## BASIC NATURE

Legends is a Power Game. Its technological level is medieval. It includes many aspects of Fantasy Role Playing (FRP). Those whose primary interest is Power Gaming should find Legends of great interest. Those whose primary interest is FRP are likely to also find Legends of interest, so long as they accept that the basic nature of Legends is Power Gaming.

## RULES

The rules are contained in four separate volumes, two large and two small. While well written, the rules are not easily understood due to: 1) their number (great), 2) their complexity (high), and 3) the interactions of various rules (frequent). Several thorough readings of the rules may suffice to overcome their number and complexity, but understanding how the rules interact is likely to come only through experience.

The massive amount of data presented in the rules places a premium on its organization. Organization is good in some respects, but poor in others. Most frequently used data is presented tabularly, which makes for easy referencing. However, answering even basic questions, such as "What items my character may carry?", requires referencing different tables in various sections of the rules. Legends would greatly benefit from a fifth rules volume, a booklet containing the tables from the other four.

The rules are complete in the sense that players are told everything they need to correctly fill-in their turn sheets. The rules describe, at a general level, the various actions that players may undertake. For example, the rules describe exactly how diplomacy with NPCs is done but gives only a general idea of the factors that determine whether diplomacy is successful or not. The rules omit any formulas used to determine success or failure. Players are left to determine this based on experience.

The cost for the rules is \$15.00. This includes processing a player's filled-in set-up sheets and returning the player's Starting Position to him/her.

## URNS AND TURNSHEETS

Legends is designed to support two normal turns per month and one production turn a month, which is automatically included in the second turn each month. Legends offers three types of turn sheets: Individual (\$4.50), Realm (\$7.50), and Kingdom (\$13.00). The only difference between them is the number of orders and the cost. A normal turn consists of submitting one and only one of these turn sheets. This limit of one is important as it prevents players, with more money to spend, from gaining an advantage by submitting multiple turn sheets. Since there are two turns per month, cost will be a minimum of \$9.00 per month to a maximum of \$26.00.

Production occurs automatically (i.e. without submitting orders) as a part of the second turn in every month. What is produced depends upon what tasks the player has assigned to his/her population. These task assignments can be changed by submitting a fourth type of turn sheet, the Production Turnsheet. It can be submitted at any time. However, production occurs whether or not a Production Turnsheet is submitted. If you are pleased with what your population is producing, you can continue producing indefinitely without ever submitting a Production Turnsheet. Each Production Turnsheet submitted costs \$1.50. This is over and above the costs described in the preceding paragraph. If you plan well, I anticipate the number of Production Turnsheets submitted should be no more than 3 or 4 a year.

Legends also allows Special Actions Turnsheets for the purpose of negotiating with certain high ranking NPCs. The cost for one Special Action Turnsheet (four special actions) is \$2.00. This is in addition to the costs described above. How often Special Actions will be used, I do not yet know as the game has just begun.

## PLAYER DIPLOMACY

This is a Power Game. Player-to-player will be essential. If you do not like doing a lot of diplomacy, this game is probably not for you. A player can enjoy exploring the myths, legends, and magic of Legends without much diplomacy, but winning will require diplomacy since victory is by faction (up to 25 players) and individual victories are impossible. Factions and victory are further described later in this article.

Since the game has just begun, it is difficult to predict the requirements of player-to-player diplomacy. However, I expect that most can be done by mail. The only exception to this is likely to be combat involving a multi-player alliance. Coordinating military plans within the half-month turnaround time is likely to require phone calls.

## GENERAL DESCRIPTION

Each player is represented in Legends by a single

Main Character. A Main Character and all other characters possess: Characteristics, Attributes, and Skills. Characteristics include Strength, Dexterity, Constitution, and Beauty. Attributes include a Personal Combat Rating, a Tactical Rating (ability to lead soldiers), and a Diplomatic Rating (ability to influence other characters.) There are 18 skills ranging from a variety of magical skills (wizard, necromancer, etc.) to Administrator/Engineer to Berserker.

Main Characters select their race. Races allowed include humans, orcs, dwarves, elves, giants, maratasen (lion-men), and other fantasy races. A Main Character's race determines his starting Characteristics, as well as the races of the secondary characters and any population that the Main Character controls at the beginning of the game.

Main Characters can control other characters, locations (Villages, Towns, Castles, Cities, etc), population (soldiers, farmers, artisans), and items (gold, weapons, armor, mounts, etc.). How much of each a player begins with depends upon what type of Main Character is chosen. Those who choose a Heroic Main Character get 80 "set-up" points to increase their Main Characters' Characteristics and Attributes as well as acquiring Skills and 30 points for a single secondary character. Heroic Main Characters also begin with the best quality items and seem to have better chances of beginning with magical items.

Adventurer Main Characters get 60 set-up points themselves, and five secondary characters (two with 30 points and three with 20). Their items seem to be almost as good as those of Heroic Main Characters. Mercenary Main Characters get 60 set-up points themselves, and three secondary characters (one with 30 points and two with 20). They also begin the game in control of a castle (effectively a strongly fortified village) with a non-soldier population of 80, if Giants, up to 400, if Human. Mercenaries also get soldiers amounting to roughly 20% of their non-soldier population. Their items are distinctly poorer than those of either a Heroic or Adventurer Main Character.

Overlord Main Characters get 40 set-up points themselves, and five secondary characters (two with 30 points and three with 20.) They control a modestly fortified town with a non-soldier population of 200, if Giants, up to 1,000 if Human. They have soldiers amounting to roughly 5% of their non-soldier population and their items are the poorest of all.

Crown of Avalon has been populated with over 1,000 non-player characters (NPCs). They are identical to main and secondary characters except that their Characteristics, Attributes, and Skills are chosen by the Gamemasters and not by players.



Herausgeber : O.M.A.

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

PHOTZEISSON. ANNEHMENSIG. SUB-EXITIV. VERFAELSCHEID. LEUHEXISSON. UNFADZ. NENTENMELTIL. BEHEIM. UNFADIOS

Statt der Ausgabe Nummer 10 der Virgo Press gab es ein Foto ? Und Schuld hat Honat, denn wenn man uns regelmäßige Informationen vorwirft, wiederlegen wir das natürlich sofort. Man kann es ja so sehen, wir brauchen auch einmal eine schöpferische Erholungspause. Gell ! Nun mal zum Foto (Hüstel), der mit dem entzückendem Rücken war unser Kurz-GM Maic, den Rest verschweigt man besser. Zumindest waren das NICHT die Heiligen drei Könige, sondern nur einer davon. Die erfreuliche Nachricht zum Jahr 91: Der neue GM macht sich wirklich gut. Nach den langen Auswertungspausen war das auch dringend nötig. Ich hoffe nur das Christian seinen unnachgiebigen Spielstil beibehält (Wetten werden schon angenommen). Die O.M.A wird langsam zu einem wackligen Konzept, das glauben anscheinend einige ihrer Mitglieder und setzen sich willkürlich über bestimmte Bedingungen hinweg. Sei es durch Kriegserklärungen nach dem Angriff, oder Überrollen von O.M.A angehörigen Systemen. Mag ja sein das einige durch belabern von Kurt Waffenpotentiale erlangt haben, die eigentlich zum Zwecke der Kriegsführung benutzt werden sollten. Wir sehen aber nicht mehr ein, daß damit Freunde und Verbündete angegriffen werden. Sollte noch so ein Fall vorkommen werden wir uns nicht mehr zurückhalten. Das Phönix eine eigene GROAL gründen will halte ich für ein Gerücht. Der sitzt ja schließlich am A.... (Ah) Ende der Sternenkarte, aber wir sitzen dort ja schließlich auch. Mal zum Thema O.M.A.: ..... so sieht es zur Zeit mit dem Informationsaustausch aus. Sehr mager kann ich nur sagen. Eigentlich sollte noch ein GROAL-internes Informationsblatt geschaffen werden, in dem alle Angehörigen (?) der O.M.A. über Dinge, die in Stars #3 vorgehen Informationen erhalten. Ich kann meinem Bundkollegen nur recht geben, außer zwei oder drei regelmäßige Anfragen und Zuschriften ist noch NICHTS eingegangen. Wenn also bei mir einer anfragt wo Eroberungen, Kreuzzüge o.ä. stattfinden und er sich vielleicht an irgend etwas beteiligen möchte, kann man ihm nur eine Antwort geben: Da die anderen Saftnasen der O.M.A. ihren eigenen Mist verzapfen wollen, leider nichts zumachen (Slang). Außerdem halten mich einige Leute für Krösus (schön wärs). Ich bin nicht die Deutsche Bundespost, die ständig ins Ausland oder sonstwohin telefonieren kann. Die läßt sich leider nicht mit PP abspesen. Briefe sind zwar langsamer aber - viel - billiger. Frage an den BUND: Haltet ihr einen Giftgasangriff eurerseits für Human !? Eximperator von Cetus hat seinem Volk wohl genug geschadet, oder nicht? Eine Stellungnahme wäre in Euren und unserem Interesse. Nochmal so 'ne Frage an'n BUND: In Terminal #23 schreibt Ihr, daß Ihr keine Namen nennen könnt, da der Feind mitliest. Könnten auch wir erfahren, um wen es sich hier handelt, ist es eine interdimensionale Bedrohung, handelt es sich um die Heiligen drei Könige?

Reuatnec & so'n Bischen Cirdas