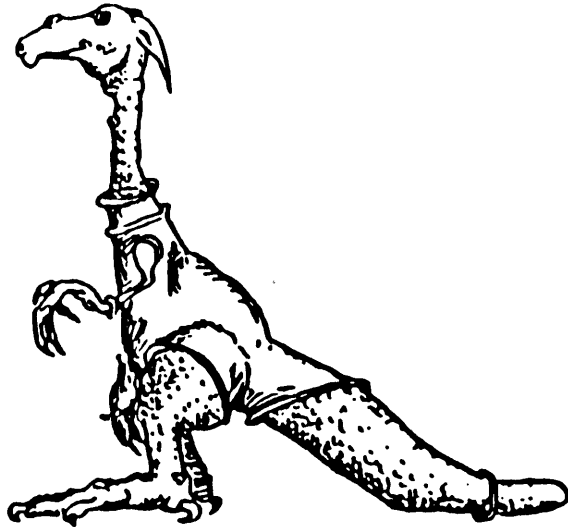


STANIAR



Jahrgang II, Nummer # 25
März, April 1991

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

AE - 1 IST BEENDET!

Nach fast drei Jahren Spielzeit ist das erste PBM, das der SSV GRAZ auf den Markt gebracht hatte nun zu einem Ende gekommen. AE-1 ist für uns nicht irgend ein Spiel, das nun ausgelaufen ist, mit AE-1 verbinden wir die Anfangszeit des SSV GRAZ. Vieler unserer Bekannten gaben uns vor drei Jahren, als wir den SSV GRAZ ins Leben riefen, nicht den Funken einer Chance, daß aus diesem Projekt irgend etwas werden konnte, aber diese mußten mittlerweile erkennen, daß dem nicht so ist. Der SSV GRAZ ist zur Zeit der führende Postspielanbieter in Österreich und im gesamten deutschsprachigen Raum befinden wir uns ebenfalls im vorderen Spitzenfeld. Dies hatten wir jedoch nie erreichen können, wenn da nicht das Vertrauen von Euch gewesen wäre an unserem Spielen teilzunehmen und uns auch mit Rat und Tat zu Seite zu stehen. Daher abschließend nochmals Dankeschön und weiter viel Spaß bei den PBMs des SSV.

EPIC & LEGENDS

EPIC-6 wurde vor etwa 2 Wochen gestartet und es gibt momentan schon fast 100 aktive Spieler. Und auch die 2. Partie von Legends (KVA-II) weist schon 194 Anmeldungen auf und wird Anfang April gestartet.

++++
+
+ 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.-) &
& &

- Spielstart von EPIC-6 und in Balde von KVA-II! -

I M P R E S S U M

HERAUSGEBER: SIMULATIONSSPIEL-Verein GRAZ
Postfach 1205, A - 8021 Graz
Telefon: AUT/0316/91-93-27
Burozeiten: ca. 9.00 - 19.00

REDAKTION: Rudi
DRUCK: RANK XEROX Copy Service
DRUCKDATUM: 28. März 1991
COMIC: Martin Deppe
AUFLAGE: 160, 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 Geruchte (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! *
* *

[me:ga'βi:nə]

STATISTIK

AE 2 (28 Imperien) GM: Christian
 AE 3 (38 Imperien) GM: Helmut
 AE 4 (39 Imperien) GM: Christian
 AE 5 (40 Imperien) GM: Helmut
 STARS-1 (23 Imperien) GM: Hannes
 STARS-2 (31 Imperien) GM: Hannes
 STARS-3 (43 Imperien) GM: Dieter
 STARS-4 (59 Imperien) GM: Christian
 EPIC-1 (29 aktive Spieler) GM: Klaus

EPIC-2 (66 aktive Spieler) GM: Klaus
 EPIC-3 (69 aktive Spieler) GM: Klaus
 EPIC-4 (104 aktive Spieler) GM: Klaus
 EPIC-5 (112 aktive Spieler) GM: Klaus
 EPIC-5 (94 aktive Spieler) GM: Klaus
 EPIC-A1 (5 aktive Spieler) GM: Klaus
 EPIC-7 (5 Anmeldungen)
 EPIC-A2 (4 Anmeldungen)
 KvA-I (199 aktive Spieler) GM: Hannes
 KvA-II (194 Anmeldungen) GM: Hannes

ANCIENT EMPIRES 1

Schlußwertung

Platz	Land	TAL	POT	SPL	HLI	INF	SCH	KAV	BEL	NUF	FLO	WIR	GESAMT	BESITZ									
1	Schloss	1794	1974	970	1100	526	3215	1304	737	786	1944	2593	17043	8	12	13	17	20	31	33	34	35	
2	Woben	2233	1616	610	500	974	724	178	680	394	1140	2315	11364	5	7	18	23	38	39				
3	Ardic	1828	1275	540	150	995	691	170	164	310	296	1028	7447	1	6	25	30	37					
4	Greco	2038	1027	390	300	515	291	539	404	156	686	794	7140	14	16	32	35						
5	Jurong	1794	751	360	300	188	729	236	499	175	243	1326	6601	19	24	29							
6	Gython	2077	980	400	250	300	508	72	376	243	629	732	6567	3	15	22	26						
7	Rhodes	2294	498	200	100	462	240	41	362	166	416	676	5455	27	28								
8	Enta	1794	509	160	50	277	36	153	110	13	399	194	3695	10	21								
9	Ataro	1794	373	200	0	211	101	129	106	104	67	299	3384	2	11								
10	Ensu	2084	264	80	0	153	98	26	76	73	204	255	3313	9									
11	Hioken	1853	197	70	0	14	7	15	13	10	62	99	2340	4									
12	Yealin	1802	232	20	0	7	120	7	43	0	0	4	2235	40									

Wir beglückwünschen den Herrscher von **Schloss** zu seinem Sieg. Ebenfalls möchten wir den Herrschern von Woben, Ardic, Greco, Enta, Ensu, gratulieren und sie bitten, uns mitzuteilen, was mit Ihrem Spielguthaben geschehen soll und bei welchem Spiel sie Ihre Freirunden haben möchten. Es freut uns, daß Ihr das Spiel bis zum Ende mitgemacht habt und hoffen, daß Ihr dabei genauso viel Spaß gehabt habt, wie wir beim Ziehen der Fäden.

Schlüssel:

TAL: Resultiert aus den Investitionen in den TAL-Aufstieg und in den TAL für Einheiten.
 POT: Resultiert aus den Potentialen der im Besitz befindlichen Länder.
 SPL: Resultiert aus den im Besitz befindlichen Landschaftsplätzen.
 HLI: Resultiert aus den Höchstlistings die das Reich stellt.
 INF: Infanterie, SCH: Schützen, KAV: Kavallerie, BEL: Belagerungseinheiten und Gerät,
 NUF: Niederlassungen und Festungen, FLO: Flotte und Mannschaften, WIR: Punktelager und produzierende Einheiten.
 Alle diese Dinge, von INF bis WIR, werden von den Kampfboni, der Moral und dem Rebellenlevel modifiziert.
 GESAMT: Summe der Punkte von INF bis WIR und dient zur Bestimmung des Gesamtsiegers.
 BESITZ: Liste der Reiche im Besitz des jeweiligen Herrschers.

Das

Postspiel-Magazin

URCHSCHNITTS- & HÖCHSTLISTING ANCIENT EMPIRES

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

AE-1	R-47	AE-2	R-38	AE-3	R-32	AE-4	R-22	AE-5	R-12	
100 (391)	31	-	42 (190)	-	31 (187)	-	54 (235)	-	31 (64)	Klansmänner
1157(2426)	15	-	124 (567)	-	104(1373)	-	151 (472)	-	17(106)	Barbaren Infant.
159(1039)	1	-	29 (207)	-	27 (345)	-	17 (85)	-	-	Miliz Speerträger
156 (495)	1	-	37 (228)	-	34 (159)	-	30(195)	-	-	Miliz Schwertkpf.
24(153)	1	-	14 (147)	-	10 (85)	-	5(80)	-	-	Miliz Pikaniere
19(110)	27	-	8 (62)	-	3 (30)	-	-	-	-	Elite Speerträger
39 (200)	39	-	12(101)	-	16(140)	-	(1)	-	-	Elite Schwertk.
1(9)	39	-	3 (63)	-	(11)	-	-	-	-	Elite Pikaniere
53 (323)	10	-	40 (201)	-	13 (66)	-	28 (182)	-	14 (55)	Klan Schützen
254 (797)	14	-	63 (217)	-	34 (288)	-	75 (378)	-	9(45)	Barbaren Schützen
18 (84)	19	-	14 (89)	-	10 (70)	-	8 (74)	-	-	Miliz Bogenschütz.
44 (223)	19	-	26 (194)	-	9(128)	-	6(159)	-	-	Elite Bogenschütze
5 (48)	14	-	1 (12)	-	2(42)	-	-	-	-	Armbrustschützen
233(1145)	31	-	25 (224)	-	45 (288)	-	(14)	-	-	Langbogenschützen
22 (108)	19	-	17(100)	-	8 (84)	-	6(61)	-	-	Berittene Bogensch.
235(779)	31	-	21 (156)	-	73 (745)	-	36 (224)	-	11 (54)	Klan Kavallerie
351(1054)	14	-	64 (527)	-	44 (373)	-	54 (281)	-	12 (40)	Barbaren Kav.
98 (392)	31	-	12 (53)	-	28(250)	-	12 (51)	-	-	Miliz Kavallerie
28(250)	31	-	4 (65)	-	5 (89)	-	(7)	-	-	Elite Kavallerie
68 (459)	15	-	19 (85)	-	23 (107)	-	47(164)	-	18 (41)	Anführer
230 (700)	31	-	38 (195)	-	40 (107)	-	20 (128)	-	-	Kommandant
596(1641)	14	-	139 (646)	-	243 (805)	-	247 (563)	-	23 (182)	Belagerungspionier
275 (673)	14	-	50 (207)	-	63 (247)	-	59(262)	-	10 (44)	Heiler
19 (57)	14	-	10 (38)	-	8 (60)	-	6 (47)	-	-	Streitwagen
90 (273)	19	-	7 (62)	-	14 (253)	-	5 (85)	-	-	Elefanten
61 (140)	39	-	36 (183)	-	47 (272)	-	27 (134)	-	-	Griechisches Feuer
40(126)	39	-	23(130)	-	29(115)	-	26(120)	-	-	Leichte Ballista
20 (66)	27	-	4 (25)	-	7 (76)	-	(6)	-	-	Schwere Ballista
23 (62)	15	-	4 (36)	-	14 (90)	-	(10)	-	-	Katapulte
4 (31)	31	-	4 (28)	-	2 (34)	-	(5)	-	-	Belagerungstürme
354(1162)	39	-	291(1645)	-	307(1985)	-	137 (704)	-	15 (255)	Leitern
18 (154)	39	-	19 (120)	-	20 (114)	-	9 (53)	-	1(20)	Belagerungs Sch.
7 (29)	31	-	5 (34)	-	3 (40)	-	3 (23)	-	(5)	Rammböcke
850(2101)	19	-	338(1575)	-	391(1316)	-	198 (666)	-	31 (143)	Karren
42 (208)	31	-	16 (111)	-	17(139)	-	9 (85)	-	(22)	Wagen
79 (347)	31	-	27(130)	-	16(115)	-	7(71)	-	-	Belagerungs Wagen
15 (59)	19	-	5 (42)	-	7 (72)	-	1(22)	-	-	Straßen
267 (940)	31	-	63 (232)	-	55 (243)	-	35(113)	-	2(20)	Lasten Galeeren
138 (369)	39	-	31 (160)	-	29 (115)	-	45(218)	-	2(13)	Leichte Galeeren
31 (95)	31	-	11 (62)	-	8 (66)	-	3(39)	-	-	Mittelschwere Gal.
13 (55)	39	-	4 (19)	-	3 (32)	-	(6)	-	-	Schwere Galeeren
337 (848)	31	-	93 (330)	-	43 (282)	-	61 (249)	-	6(40)	Rudersklaven
411(1403)	15	-	78 (270)	-	101 (801)	-	55(272)	-	(10)	Miliz Ruderer
61 (238)	39	-	11 (82)	-	26(132)	-	4(32)	-	-	Elite Ruderer
35(166)	31	-	17 (103)	-	13 (72)	-	11 (21)	-	10 (16)	Dörfer
9 (58)	31	-	4 (19)	-	4 (53)	-	2 (8)	-	1 (9)	Städte
30 (114)	31	-	7 (22)	-	9 (31)	-	5 (14)	-	1(9)	Großstädte
144 (622)	15	-	66 (363)	-	69 (510)	-	62(235)	-	7 (24)	Holzfestungen
60(194)	31	-	18 (73)	-	36(136)	-	73 (76)	-	-	Steinfestungen
422(1022)	31	-	145 (423)	-	143 (558)	-	111 (237)	-	40(105)	Jäger
563(1630)	31	-	165 (515)	-	179 (463)	-	153 (275)	-	83 (184)	Bauern
286 (675)	31	-	98 (289)	-	101 (259)	-	74 (163)	-	27 (67)	Bergleute
1716(4483)	39	-	711(1952)	-	698(1682)	-	645(1429)	-	263(619)	Handwerker
278 (679)	31	-	97 (275)	-	98 (235)	-	84 (184)	-	21 (48)	Schmiede
343(1060)	31	-	125 (516)	-	194 (683)	-	190 (589)	-	43 (160)	Gelehrte

(Der fette Wert im AE-1 Listing stellt die Imperiumsnummer von dem Reich dar, das das Höchstlisting in der letzten Runde besitzt!)

Jetzt abonnieren und sofort mit**(be)**stimmen

DIE LESER von *MegaZine* stimmen regelmäßig über Postspiele und Spielleiter ab. Das erste Rating dieser Art wurde in *MegaZine* 4:1989 ausgerufen. Die Resonanz war groß. Und Sie wird von Mal zu Mal größer. Woran sonst auch soll man sich orientieren, wenn die Zahl der (häufig wechselnden) Postspiele und Spielleiter immer größer wird, als am Urteil der vielen Mit-Postspieler!

Außerdem gibt es viel mehr Postspiele, als man jemals spielen kann. Da will man doch wenigstens *lesen*, was einem entgeht.

Gerade ist *MegaZine* 9:1991 erschienen, worin zum Rating #3 aufgerufen wird. Ist es nicht an der Zeit, daß Du

MegaZine-Leser wirst und mitbestimmst, welche Postspiele und Spielleiter zu Ruhm und Ehre kommen?

MegaZine erscheint vierteljährlich zur Mitte des Quartals und ist pralle 44 Seiten stark. Auf den Monat umgerechnet kostet Dich das Abo nur gerade DM 2,60 (DM 7,80 pro Heft). Ist es das nicht wert, aus wirklich neutraler Quelle die heißesten Tips und Infos aus der Szene zu lesen?

Wenn Du nur auf *einen* Postspiel-Hai nicht hereinfällst oder *ein* Muß-Spiel nicht versäumst, hat sich das Abo schon gelohnt. Aber das nur nebenbei. Postspiele machen einfach *noch* mehr Spaß, wenn Du miterlebst, was in der Szene los ist. Weil **jeder** Postspiel-

Hobbyist in *MegaZine* zu Wort kommt, wenn er sich zu Wort meldet, kann man wirklich authentisch miterleben, welche Kräfte, Gerüchte und News die Szene bestimmen.

Und mit einem Abo verpflichtest Du Dich zu nichts: einfach DM 40,- (mind.) schicken und so lange lesen, wie das Geld reicht – kein Zwang etwa, das Abo danach zu verlängern!

Wenn Du nun aber lieber erstmal ein Probeheft beschnüffeln willst, dann schick einfach DM 6,- in Briefmarken und wir schicken Dir umgehend das aktuelle *MegaZine* 9:1991 zum Kennenlernen zu. Gleichzeitig kannst Du mit dem Vordruck (↓) Deine Meinung abgeben ...

Bitte ausgefüllt einsenden an: *MegaZine*, Das Postspiel Magazin, Kurze Straße 5, W-2161 Ahlerstedt

STIMMzettel

Rating #3

Einsendeschluß 12. April 1991

maximal 5 Stimmen für Postspiele

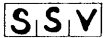
WASSA-Kürzel oder Name Wertung (1=sehr gut bis 6=mangelhaft)

				<input type="checkbox"/>
				<input type="checkbox"/>
				<input type="checkbox"/>
				<input type="checkbox"/>
				<input type="checkbox"/>

maximal 5 Stimmen für Spielleiter

				<input type="checkbox"/>
				<input type="checkbox"/>
				<input type="checkbox"/>
				<input type="checkbox"/>
				<input type="checkbox"/>

Ich abonniere!



Ja, ich abonniere *MegaZine* mit sofortiger Wirkung und

lege dafür bei

- DM
 ÖS
 SFR

■ Betrag

(mindestens DM 40,-)

überweise den Betrag auf Postgiro Hannover 3668-307 (BLZ 250 10030), Kontobezeichnung: Verlag Günter Koch

■ gleichzeitig bestelle ich die ✕ bereits erschienenen Hefte zum Abo-Eröffnungs-Vorzugspreis

- MegaZine* 2:1989 (DM 6,-) *MegaSPEZ* 1:1989 (DM 3,-)
 MegaZine 4:1989 (DM 6,-) *MegaZine* 5:1990 (DM 6,-)
 MegaZine 6:1990 (DM 6,-) *MegaZine* 7:1990 (DM 6,-)
 MegaZine 8:1991 (DM 7,80)

Bitte in DRUCKBUCHSTABEN schreiben

Vorname, Name

Straße, Nummer

Land, PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

Will mir erstmal ein **Probeheft** ansehen! Bitte schicken Sie mir das aktuelle Heft 9:1991 zum Proberpreis von nur DM 6,-, die ich in postfrischen deutschen Briefmarken beilege.

DURCHSCHNITTS- & HÖCHSTLISTING CONQUEST OF THE STARS

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

ST-1	R-43	ST-2	R 32	ST-3	R-16	ST-4	R-11	
279	(1471)	-	253(1307)	-	95 (744)	-	38 (167)	Kommandogruppen
58	(257)	-	53 (198)	-	31 (306)	-	6 (36)	Medizinische Gruppen
96	(344)	-	96 (458)	-	63 (501)	-	22 (48)	Technische Gruppen
36	(130)	-	43 (161)	-	14 (87)	-	8 (39)	Wissenschaftliche G.
212	(902)	-	197 (566)	-	126(1191)	-	59 (113)	Gewerbliche Gruppen
3	(25)	-	1 (8)	-	2 (41)	-	3 (6)	Frachtfähren
5	(23)	-	5 (29)	-	2 (28)	-	1 (6)	Frachtschlepper
	(2)	-	1 (27)	-	(3)	-	(4)	Antoniumbehälter
3	(17)	-	1 (6)	-	(3)	-	(3)	Mylogenbehälter
5	(31)	-	7 (42)	-	3 (35)	-	1 (7)	Allzweckbehälter
	(4)	-	(3)	-	(4)	-	2 (8)	Aufklärer
1	(11)	-	1 (13)	-	3 (48)	-	5 (17)	Zerstörer
1	(11)	-	1 (10)	-	(9)	-	(6)	Leichte Kreuzer
1	(19)	-	2 (26)	-	1 (23)	-		Schwere Kreuzer
1	(13)	-	(1)	-	(3)	-		Sternenkreuzer
1	(19)	-	(7)	-	(1)	-		Schlachtschiffe
61	(495)	-	38 (203)	-	46 (640)	-	()	Raumjäger
	(3)	-	(5)	-	(3)	-	()	Leichte Bomber
	(1)	-	(2)	-	(2)	-		Schwere Bomber
	(1)	-	(2)	-		-		Nachrichtenschiffe
	(2)	-	(2)	-	(3)	-	()	Flottentender
	(3)	-	(1)	-	(3)	-	()	Reparaturschiff
	(2)	-	(1)	-	(2)	-		Lazaretttschiffe
1	(11)	-	1 (11)	-	2 (13)	-	()	Verwundeten Fähren
2	(12)	-	1 (6)	-	(7)	-	()	Raumfrachter
3	(17)	-	3 (25)	-	2 (59)	-		Sternenfrachter
2	(8)	-	2 (9)	-	3 (42)	-	2 (11)	Tankschiffe
15	(68)	-	11(143)	-	3 (29)	-	(7)	Frachtcontainer
7	(58)	-	4 (33)	-	2 (39)	-	(4)	Zusatztriebwerke
62	(257)	-	58 (235)	-	41 (216)	-	11 (49)	Ronslin Torpedos
1	(11)	-	2 (8)	-	1 (12)	-	1 (5)	Radar
	(3)	-	(4)	-	(8)	-	()	Sternenradar
6	(53)	-	2 (32)	-	2 (61)	-	()	Abschußraketen
12	(93)	-	11 (87)	-	7 (52)	-	(10)	Alton Sprengköpfe
317	(2187)	-	201 (747)	-	96 (573)	-	66 (194)	Abwehrforts
104	(513)	-	90 (351)	-	44 (418)	-	()	Schwere Abwehrforts
	(2)	-	(10)	-		-		Schiff zu Boden Rak.
	(4)	-	(2)	-	(35)	-		Boden zu Schiff Rak.
7	(50)	-	9 (62)	-	6 (63)	-	2 (16)	Sonden
8	(56)	-	10 (60)	-	4 (29)	-		Kleine Plasmasprengk.
	(1)	-	(4)	-	(5)	-		Mittelgroßer Plasma.
	(1)	-	(6)	-	(3)	-		Große Plasmaspreng.
	(2)	-	(1)	-	(1)	-		Weltraumstädte
6	(27)	-	7 (11)	-	4 (29)	-	5 (16)	Mondstationen
4	(15)	-	3 (12)	-	2 (20)	-	(3)	Raumstationen
3	(15)	-	3 (7)	-	2 (12)	-	15 (31)	Bodenstationen
3	(61)	-	5 (52)	-	5 (153)	-		Weltraumforts
83	(488)	-	77 (226)	-	15 (371)	-	19 (36)	Produktionsstationen
3	(23)	-	1 (7)	-	1 (11)	-	3 (11)	Forschungsstationen
12	(185)	-	35 (96)	-	24 (158)	-	13 (30)	Antoniumfabriken
36	(144)	-	30 (79)	-	21 (214)	-	11 (28)	Syntheticfabriken
8	(33)	-	8 (28)	-	7 (109)	-	2 (9)	Electronicfabriken
39	(154)	-	41 (114)	-	28 (334)	-	9 (16)	Mylogenfabriken

MITTEILUNGEN und GERÜCHTEA

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 KEINEM Fall veröffentlicht.

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

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

Was ist denn mit diesem Spiel los? Gibt es einen vernünftigen Grund, warum wir uns nicht mehr gegenseitig per M&G angiften sollten? Liegt es etwa daran, dass Ihr Angst habt, die stärkste Armee auf Euch aufmerksam zu machen? Oder ist das Spiel schon vorbei und ich habe es nicht gemerkt?
(Xang Buch, der Löwe von Tasmal)

M & G - A E - 3

Der Winter geht,
fort sind Schnee und Eis,
nun hat das Langschiff klargemacht
und gen Süden gefahren.
Zeit für große Taten!

- Thorik I. -

Anpassung ist die Stärke der Schwachen.
Beim Barte des Propheten

An Kenday

Ich würde mich freuen, wenn Du Dich endlich zu einem Friedensschluß durchringen konntest!
Oder meinst Du, ich sollte lieber tatenlos abwarten bis ihr nach Dubas Untergang über mich herfällt?

In wirren Zeiten auf ein Zeichen hoffend,
Sanga d. A., Herrscher über Eton

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

Einsendeschluß für das Terminal # 25 ist der:
25. März 1991

M & G - A E - 2

Der Osten ist stark, der Osten ist mächtig und er verschlingt den Westen mit links.

gez. Die Namenlosen

An Bardan

Weißt Du was ich mehr verachte als Herrscher, die Piraten für ihre Sache kämpfen lassen, weil sie selber so feige sind?

Herrscher, die es nötig haben Allianzpartner zu verheizen (Du bist(noch) noch nicht gemeint)!

Mit freundlichen Grüßen
Sanga d. A., weiser Herrscher über Eton

Steinigen ist nicht ungesetzlich. Aber man sollte darauf achten, welchen Stein man wirft!

DER SHAKAL

Hallo Schwarze Hand!

Einer, der weiß

* * * * *

An einen gewissen Bardan

Ob Du Dich von WOBEN geärgert fühlst oder nicht, ist Dein Problem.

Aber zur Information: Der Kreis der Freunde von Woben ist größer als Du denkst und übergriffe auf dieses Reich sollst auch Du zu spüren bekommen. Bei Einsatz der Piraten wirst Du natürlich entsprechend mehr bezahlen. Solltest Du dazu noch etwas zu sagen haben, so laß Deiner Phantasie freien Lauf, aber mit Vorsicht!

Mit den besten Grüßen

Der WOBEN-FANCLUB

* * * * *

An Womas

Dir geht's gut? Noch keine Sorgenfalten oder grauen Haare?

Toi, toi, toi!

* * * * *

M & G - AE - 4

* * * * *

An Ardic:

Hallo Bilbo!!! Hallo Bilbo - AE-2 -ist ende - need you - hast gefragt nach großen Knall - zufrieden - konnte vielleicht Hilfe gebrauchen - mal sehen.
gez. Du weißt wer!

* * * * *

* * * * *

An Rodetan

1:0 für dich. Hatte nicht gedacht, daß du so stark bist. Aber denk an meine Worte: Sei vorsichtig mit dem was du machst. Denn ich kann mir auch deine Nebenschauplatze locker unter den Nagel reißen. Und dann komme ich mit mehr Pios und Rammböcken etc.

Barbara von Kraak
Prinzessin von Eastum

* * * * *

An den Overlord aus Rodetan

Da du ja wie alle Overlords wenig Weisheit besitzt hast du auch nicht mal gemerkt: Barabara von Kraak: mein Name ist und mein Gemahl in einer anderen Welt und Zeit (AE-2) seinen Siegeszug vollzieht. Aber was kann man denn schon von einem Cux. Overlord verlangen?! Es ist nicht einfach für einen Overlord 2+2 zusammen zu zählen. Unter uns: "Es sind 4". Und deine dringende Antwort die du haben wolltest hast du jawohl schon bekommen. Du bist ein schwacher Gegner, echt lächerlich.

gez. Barbara von Kraak - Prinzessin von Eastum

* * * * *

An Ezak

Hallo Gunther, ja genau du. Hast du überhaupt eine Ahnung, daß ein Piratenfürst männlichen Geschlechtes ist. Ach entschuldige, du bist ja ein Overlord, ich habe vergessen. Wenn du nochmal 20 leichte Galeeren von mir treffen solltest, dann versenke doch diese böse und heftig kämpfende "Piratenflotte". Dann hat die Welt wieder Ruhe und Ordnung.

gez. Barbara von Kraak - Prinzessin von Eastum

* * * * *

Ich, Hagen v. Tronje, möchte mich dem Protest des Overlords Ezak anschließen! ! !

Es trennen uns zwar ideologische Barrieren, doch der Geist der Humanität und der Schutz unserer Völker einigt uns zur Allianz gegen biologische und chemische Waffen. Wenn ein Herrscher nicht in der Lage ist sein Reich mit List und bündnispolitischen Maßnahmen zu schützen, sollte er sich seinen Feinden ergeben und ab danken.

Aus diesem Grunde möchte ich, Hagen v. Tronje, Gründungsmitglied des Nordpakt, erklären; Daß das Reich Ardic, den Einsatz solcher Waffen(die durch einen Zufall in unseren Händen sind) nicht zum tragen kommen!!!!

Jeder Aggressor der einen solchen Einsatz durchführt, wird dem Haß und den Angriffen der Welt ausgesetzt sein.

Ich fordere den GM auf Befehle und SA's mit dem Ziel biologische und chemische Waffen zu erhalten od. gar einzusetzen mit FANATIKERN und Produktionsausfall zu strafen.

gez. Hagen v. Tronje *** Ardic ***

Teilnahmeanmeldung !!

Kampf jachtclup,Odin-Beach

Hiermit möchte ich meine bescheidene Flotte zur Wettfahrt durch die Step Street anmelden! Ich möchte hoffen das sich noch einige Abenteuerlustige Gesellen einfinden um die Nußschalen aus der Step Street zu entfernen. Das wird ein Riesengaudi!!! Ich wünsche allen die mitmachen gut Holz!!!

gez. Hagen v. Tronje *** Ardic ***

Ich möchte alle neuen Gefährten im Nordpakt willkommen heißen. Es gibt viel zu tun!

Schmeißen wir die letzten Overlords raus! !

Das sind wir Siggj und Artos zu Duba und Theben schuldig!

gez. Hagen v. Tronje *** Ardic ***

Hallo Conan haste endlich einen gefunden der sich gut als Agent machte! Mal sehen wie lange Du brauchst bis Du die anderen entlarnt hast? ? ?

Ach ja das Wettbüro in Ardic nimmt noch Wetten an! Bis jetzt stehen die Wetten 1 : 1.0000 gegen Dich. Keiner glaubt das Du es schaffst bevor die Spielzeit bei AEA abgelaufen ist! Dabei müßte die Trefferquote bei Dir doch recht hoch sein. Nur gut das es Verwandte gibt? ? ?

gez. Hagen v. Tronje *** Ardic ***

Chaos News

Ausgabe Nr.6

Druck :Königliche Druckerei Barai

Herausgeber:Conan von Rosel,Allianzleiter der Overlords

Einleitung

Viel tat sich in letzter Zeit in unserer Welt.Eine politische Niederlage und eine militärische Großoffensive zweier Großais.Im Südosten geht es jetzt auch rund und immer mehr Krisenherde tun sich auf um die Friedensapostel zu verschlingen.Wenn es so weitergeht,steht uns bald ein Weltkrieg bevor ...

Schluss auf dem Rückzug !

Nachdem der Herrscher von Schloss große militärische Aktivitäten in Yealin unternommen hat,blieb sein Heimatland ungeschützt und befindet sich zum größten Teil in der Hand der Overlords ! Ob Schloss sich noch retten kann bleibt abzuwarten,ist aber unwahrscheinlich.

Yealin DOWN !

Nach dem Fall der Hauptstadt Henwea steht den Overlords die Endgultige Übernahme der Herrschaft kurz bevor.Vioda steht unter starkem Beschuß und wird demnächst seine Kapitulation bekanntgeben oder von dem Anlitz dieser Erde verschwinden.Die Truppenverbände des SW Verbündeten Yealins (Schloss) sind am verhungern und haben außerdem starke Kämpfe zu bestehen.Die einzige Waffe die Lord Kalamor noch zur Verfügung steht ist die Verwüstung Rosels (wortwörtlich) mit den Aktivitäten um den Götten ihre Maßnahmen Rosels zu dieser tunneltreibenden Aktion sind nicht bekannt.

Nordpakt erwacht !

Die militärische Aufbauphase des Nordpaktes ist beendet.Die Zeit der Eroberung ist für den Nordpakt angebrochen.Starke Milizarmeen strömen sternen nach Rosel.Die Eroberung Monolas und Miraths ist beendet und mehrere gewaltige Flottenvorstöße gegen die Overlords sollen geplant sein.Unter anderem ein Vorstoß von Kampo und Fergas in Richtung Yealin.Eine hastig aufgebaute Verteidigungslinie der Overlords soll diesen Vorstoß verhindern. Sogar die Eroberung plant der Nordpakt die totale Eroberung des Nordpaktgebietes und die Neutralisierung der neutralen Herrche !

Overlords stürmen Vorwärts !

Die Overlords sind mit der Aufnahme Horsels und Grecos erneut stärker geworden. Yealin und Schloss stehen kurz vor der totalen Niederlage, Hilfstruppen für Rosel sind unterwegs und die Flottenstärke der Overlords wächst und wächst ...

Im Zeit sind die Gewässer um Yealin, Slatra und vor Kampo absolutes Sperrgebiet und jeder Nichtoverlord wird gnadenlos beseitigt ! Reaktionen auf den Angriff des Nordpaktes auf Rosel sind noch nicht bekannt, aber man hört von gewaltigen Armeen die sich gen Norden bewegen.

ICEDO verfleischt sich selbst !

Barbara von Fraak attackierte vor kurzem Rodetan mit einer gigantischen Armee mit ca. 600 Kampfeinheiten. Die Barbaren wurden zu 2/3 und die Milizeinheiten zu 1/3 zerstört ehe Eastum den sehr verlustreichen Rückzug antrat. Um die aktuelle Lage kursieren mehrere Gerüchte. Angeblich soll Frieden geschlossen sein, andere Gerüchte besagen das Ende der ICEDO und die Geburt der mächtigen Kraak Allianz. Andere behaupten die Kraak Allianz sei nur aufgrund einer Eastum'schen SA entstanden und zerfalle in einer Runde wieder. Es bleibt abzuwarten wie sich die Lage entwickelt ... Hielens N.o.t.W. ist übrigens gestorben, da die Resonanz zu gering war.

Südosten blutüberströmt !

Greco hält sich zur Zeit noch sehr gut gegen seine Angreifer und konnte sein Land bis auf ein oder zwei Schauplätze vollständig befreien, obwohl er gegen 3 Feinde zu bestehen hat.

Midodo und Sindor wurden vor kurzem von Thardic und dessen ICEDO Alliierten angegriffen. Thardic ist es trotz Tal 5 und einem 200 EP nicht gelungen nennenswerte Erfolge zu erzielen. Die Flotten von Woben und Rhodes wurden übrigens zum größten Teil im Kampf gegen Sindors Flotte vernichtet. Sindors Flotte ist dafür nonexistent ! Gerüchteweise wurden im Südosten Flottenverbände Rodetans gesichtet aber hierzu gibt es keine genauen Berichte. Auch wurden ausländische Spione in Thardic gesichtet.

Conan hält sich !

Trotz mehrerer gigantischer Milizarmeen in Wing gelang Ghyton kein einziger Vorstoß ins Landesinnere. Rosel schnitt bei den Kämpfen relativ gut ab, was Experten auf seine relativ große Kampferfahrung zurückführen. Die letzte Ghyton-Rosel Schlacht ging für Rosel mit 300 GP und 250 MP Verlusten gegenüber Ghyton mit 2100 GP und 750 MP Verlusten relativ günstig aus. Gerüchte besagen das Duba einen Angriff auf Conan plant und Westdale massiv verstärkt. Weiter soll Barai wieder einmal auferstanden sein und mit alter Stärke seinen Feinden wieder trotzen. Da ein solch schneller Aufbau innerhalb so kurzer Zeit nicht möglich ist halten Experten diese Nachricht für ein Propagandagerücht Rosels.

Nieder mit der Seuche !

Jeder der verseucht ist bzw wird brauch nur per SA "BORAKZID 2" zu entwickeln und ist ~~gehört~~ ~~Wichtig~~ ~~aber~~ ~~Entdeckung~~ ~~des~~ Informationszentrums Rosels im Auftrag der GABCK !

Wer gegen wen ?

Overlords gegen Schloss, Yealin, Duba, Slatra, Ghyton und Eastum
Nordpakt gegen Monola, Overlords, sowie mehrere Weststaaten

ICEDO bzw. Kraak gegen Greco, Sindor, Midodo,

CHICKEN NEWS #5

Das unabhängige Magazin für Umwälzlinge
Herzweggeben und gedruckt von der Raucherinseinheit Yealin

Neues aus Yealin

Lady Suppenhuhn ist kürzlich per Gesetz für tot erklärt worden. Neuer legitimer Herrscher ist jetzt Lord Kalamor, Großfürst von Mir. Conan von Rosel, der aufgrund ehemaliger sehr intimer Beziehungen zu Lady Suppenhuhn ebenfalls Anspruch auf die Krone Yealins erhob, zog den Kürzeren.

Inzwischen geht der Freiheitskampf der tapferen Yealiner weiter. Südyealin ist jetzt endgültig in der Hand von Lord Kalamor; auch weitere Angriffe von Seiten der Overlords konnten abgewehrt werden, so wurde Horael von den Toren Tikas vertrieben. Weitere Angriffe werden erwartet.

Sehr interessant sind auch Gerüchte über eine angebliche Erzmachine, die Erde in Erz verwandeln soll. Nach Berichten eines Korrespondenten soll sie in Südyealin in Betrieb sein. Lord Kalamor meint darauf angesprochen: "Das Leben ist wunderbar. Schenkt Blumen, drinkt Bier, seid glücklich und stellt mir keine solchen Fragen!" (GUMBO)

B-Waffen!

Die Diskussionen um den Einsatz von biologischen Waffen ist, was sehr erfreulich ist, in letzter Zeit in Schwung gekommen. Manche Länder haben sich eindeutig gegen den Einsatz solcher Waffen ausgesprochen (z.B. Ezak, Woben, Yealin), manche wollen sich alle Optionen offenhalten (z.B. Rosel, Enta), andere begeistern sich in der Weiterentwicklung und Verbesserung (!) des Borakzt-Virus (z.B. Greco). Schließlich gibt es auch noch eine Vielzahl von Reichen, die überhaupt keine offizielle Stellung zu diesem Thema abgeben haben.

Die größte Frechheit ist aber sicherlich die Scheinheiligkeit der meisten Overlords. Schon seit Runden besitzen sie den Virus (der Verfasser dieses Artikels hat alle internen Chaos-News gelesen) und planten ihn auch einzusetzen. Nur der Öffentlichkeitsarbeit von Ezak, Gython, Woben und Yealin ist es zu verdanken, daß sie es bisher nicht wagten, ihre Pläne in die Tat umzusetzen. 'Erst mal abwarten' heißt die Devise, die Conan v. Rosel in seinen internen Chaos-News verbreitet. (Schap-pi)

Wasserstand des Guttensees sinkt!

Wie uns aus Rosel gemeldet wird, sinkt der Wasserstand des in Süd-Rosel, an der Grenze zu Yealin gelegenen, Guttensees seit einigen Runden kontinuierlich ab. Die Auswirkungen auf die umliegende Region sind zwar noch nicht sehr drastisch, wenn der Wasserstandpegel aber weiterhin so stark absinkt, dann dürfte dies ernsthafte Probleme für die betroffenen Gebiete mit sich bringen. Trinkwasserversorgung und Fischgründe sind in Gefahr, bereits jetzt müssen sich die Fischer mit geringeren Fangserfolgen zufrieden geben.

Conan von Rosel hat Lord Kalamor von Yealin beschuldigt, das Absinken des Wasserspiegels verursacht zu haben. Er vermutet unterirdische Invasionstunnel! Lord Kalamor meint, dazu befragt: "Lasset uns glücklich sein und frohlocken! Die Götter haben endlich Rosel mit ihrem heiligen Zorn bestraft! Der große Gummiladler sei gelbesen!"

Während Lord Kalamor also göttliche Intervention für die Vorgänge in Rosel verantwortlich macht, glauben wir eher an sehr zweifelhafte Experimente von Seiten Rosels. Angeblich soll es ja möglich sein, aus Wasser einen hochexplosiven Stoff herzustellen! (Die Red.)

Neue Overlords?!

Duba, Theben und Jurong sind zur Zeit die drei größten politischen Fragezeichen. In allen drei Ländern fanden erst kürzlich Herrscherwechsel statt und die Stellung der neuen Machthaber zu den Overlords ist noch unklar. Wie würde sich doch Rosels Conan freuen, wenn er diese Länder, die einzigen, die es gewagt hatten, militärischen Druck auf ihn auszuüben (und zwar mit Erfolg!), plötzlich als Verbündete gewinnen würde. Die Position der Overlords, durch den Zerfall der ICEDO und dem Schwund im Nordpakt sowieso schon gestärkt, würde zu einer ernstzunehmenden Gefahr für alle freien und unabhängigen Reiche werden. Hoffentlich haben die neuen Herrscher in Duba, Theben und Jurong genug Mut und Selbstervertrauen, sich der Herausforderung Rosel zu stellen. Als baldige Kontakte mit liberal eingestellten Herrscherhäusern (z.B. mit Woben, Eastum, Yealin, Schied) sollten als erste Starthilfe dienen! (L.K)

ICEDO zerfällt!

Die Zerfallserscheinungen innerhalb der ICEDO werden immer deutlicher. Die Kommunikation zwischen den Mitgliedern ist auf ein Minimum abgesunken, das einzige verbindende Element, die 'News of the World', sind schon lange nicht mehr erschienen, von ICEDO-Oberhaupting Teno von Hoken fehlt jede Spur. Horael und Rodetan sind de facto (wenn auch noch nicht formell) aus der ICEDO ausgeschlossen und werden eigentlich von jedermann als Overlords angesehen. Eine neue Allianz ist im Entstehen, die sich vermutlich aus den liberal eingestellten Ex-ICEDO Mitgliedern (Eastum, Woben,...) zusammensetzen wird. Die Position Taamals ist weiterhin unklar; ist Taamal nun Overlord oder ICEDO-Mitglied? Eine Stellungnahme Taamals (auch als 'der große Schweiger' bekannt) wäre angebracht. (L.K)

Redaktionsadresse:

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

Jochen Frühwirth, Bogenweg 105, A-6073 Sistrans

Ein Unglück ist, daß jeder denkt, der andere sei wie er und dabei übersieht, daß es auch anständige Menschen gibt.

Ein Anständiger

Eine Mücke macht dem Löwen mehr zu schaffen, als der Löwe einer Mücke.

Beim Barte des Propheten

An Monola

O temporal, Omnes.

Monola hore genau denn bis repetita non placent und darum sage ich es nur einmal.

Vade retro. Adeces fortuna juvat. Ich werde dich überrollen und dann vae vicitis.

Therbra

Duba an Gython

Wie kannst Du meinen Zechkumpanen Bodan so beuteln? Wenn einer beutelt dann Duba, und Duba wird bald dich beuteln. Welch ein Fest für Duba. Schmerz für Dich!

Die Keule von Duba

An alle, aber im speziellen an GYTHON:

Nicht wer wenig hat, sondern wer viel wünscht, der ist wirklich arm.

DER SHAKAL

An den Wahnsinnigen von Gython

Eure Plünderien, Piraterie und Grenzverletzungen, mehr denn je auf Bodan werden nicht mehr geduldet. Die Reiche Ardic, Monola, Eton, Duba und Morsel erklären Euch den offiziellen Krieg! Das Land Gython wird Anbau- und Jagdrevier, die Bevölkerung versklavt, alle Städte zerstört!

Die Union des Nordes
Der Nordpakt

Hallo Herrscher von Gython

Deine Sanduhr läuft ab! Nichts gilt mehr, nur Deine notwendige Vernichtung. Wer kann Dir noch helfen? Die Truppen von Monola werden Dich bald besuchen und überrennen!

Der König von Monola

An DEN SHAKAL !

Oh DU GRÖßTER aller GROßEN! Ach wie bewundere ich DICH und fürchte mich auch gleichzeitig vor DIR. Allein DEIN schrecklicher Name bewirkt, daß ich mir beim Lesen jedes mal in die Hose mache!

Woher nimmst DU nur die göttliche Weisheit für DEINE so übernatürlich intelligenten Lebensweisheiten? Bist DU verwandt mit HEINO? Er hat fast so glorreiche und lebenswichtige Sprüche, wie DU sie schreibst, in seinen literarischen Texten!

Oh DU mein einziges Idol! Hoffentlich reißt DEIN Drang, existentielle Lebensweisheiten zu veröffentlichen, nie ab, weil ich mich ansonsten außer Lage sehen würde, mein Land und mich vor der Katastrophe zu schützen! Bitte sende mir umgehend DEINE gesammelten lyrischen Werke, weil ich die Ratschläge zum Leben brauche!

Da ich DEINE werte Anschrift nicht kenne, kann ich DIR den Drachen leider nicht schicken! Bitte, oh auserkorener Herrscher, sende mir, DEINEM untertänigen Bewunderer, DEINE Anschrift, und ich werde DIR einen Drachen DEINER Wahl (gegen die geringe Summe von 1000 GP) per Luftpost schicken. DU kannst aber auch ein Abo für 1, 3, 5, 10, 25, 100 Jahr mit monatlichen einem Drachen und jedes Jahr einem *Boni-Drachen* haben (zum Preis von nur 949 GP pro Drachen!!!!!!)!

Bitte senden mir unverzüglich DEINE göttliche Antwort, DEIN DICH anbetendes Schoßhündchen,

Lord $a^2+1n(P1/7)$
Herrscher über $(a^2+2ab+b^2)P1$

Chaos in Schloss

Nachdem Schloss mehrmals bei der Spionage in Thorta erwischt wurde, entschloß sich der Herrscher aus Thorta zu einem militärischen Vergeltungsschlag. Seine Truppen nahmen die schwach verteidigte Hauptstadt Schloss's, Brea, ein, nachdem ein Angriff auf Azawa zurückgeschlagen wurde. Schloss wehrte nach geschickt einen Angriff von Kampo ab, dessen Flotte jetzt auf dem Meeresboden verwest. Die Wirtschaft von Schloss ist jetzt stark angeschlagen, aber er ist noch nicht besiegt!

Womas hält sich!!

Mit geschickten (Sonder-)Aktionen kann sich die Hauptstadt Abric immer noch der feindlichen Obermacht aus Cana und Hiocken erwehren. In Runde 12 wurde eine große Armee aus Cana völlig aufgerieben. Vorsorgehalber verlegte aber die Regierung aus Womas ihren Sitz nach Engla, bis die Situation im Norden geklärt ist. Ein Sprecher des Ministeriums: "Cana hat eine Schlacht gewonnen, aber der Krieg geht weiter. Wir haben noch einen Trumpf im Ärmel, den Cana bald zu spüren bekommt!!" Starke Töne, wenn man bedenkt, daß inzwischen 4 Städte in Feindeshand sind. Immer mehr Flüchtlinge kommen nach Horsel, Decasian und Rodetan, und berichten über schreckliche Scharmützel der fremden Besatzer unter der Zivilbevölkerung. An der Grenze zwischen Horsel und Womas wurde schon ein Flüchtlingslager errichtet. Um Heilkräuterspenden wird gebeten.

Krieg im Norden

Gython im Monat der Belagerung: Bericht des Handwerkers Teut Busnet aus der Hafenstadt Zinlow:
"Es war ein Tag wie jeder andere auch. Es regnete ein bißchen und Nebel versperrte die Sicht auf das offene Meer. Ich war auf dem Weg zum Markt um Fische zu kaufen, als ich durch den Nebel die verschwommenen Umrisse von Schiffen sah, vier glaube ich. Solche riesigen Schiffe hatte ich noch nie in meinem Leben gesehen. Fasziniert starrte ich auf die (vier) Galeeren, wie sie gleichmäßig ruderdnd in den Hafen einliefen. Durch den Nebel hörte ich Waffen klirren, und laute Befehle. Ich dachte mir, es sei die kaiserliche Flotte mit den erwarteten Verstärkungen aus der Hafenstadt, aber ich irrte mich. Ich hörte jetzt deutliche Schreie und Flüche vom Hafen her und das Aufeinandertreffen von Stahl auf Stahl. Einen vorbeirennenden Soldaten mit einem abgebrochenen Schwert in der Hand fragte ich, was

denn los sei. Er schrie nur immer wieder das gleiche: " Es sind zu viele, es sind zu viele."

Mich packte jetzt ein wenig die Panik. Aber war nicht seit zwei Monaten Waffenstillstand zwischen Bodan und unserem Königreich? Jetzt dachte ich an Hela und die Kinder. Ich rannte den Marktplatz entlang und wollte gerade um die Ecke biegen, als ein ganz in Schwarz gekleideter Krieger mit gezücktem Schwert und dem roten Auge auf dem Schild sich mir in den Weg stellte. Sein Gesicht war mit Narben bedeckt, und und von seinem Schwert tropfte Blut. Es war einer der gefürchteten (grausamen) Südländer, die sich gegen Bezahlung als Söldner anheuern lassen. Aber wer sollte diese gemeine Tat begangen haben?

Er stieß mir sein Schwert in die Seite. Ich fiel um und verlor das Bewußtsein. Als ich wieder zu mir kam, lag ich in einem Bett und es roch nach Baldrian. Ich versuchte aufzustehen, aber der Schmerz in der Seite lehrte mich eines besseren. Im Unterbewußtsein hörte ich eine Stimme, die mir sehr bekannt vorkam. Diese gehörte meinem Bruder Vard, Hauptmann der königlichen Leibgarde. Er erzählte mir, daß viele Handwerker von den fremden Truppen verschleppt worden waren. Mich hatten sie dagelassen, weil sie mich für tot hielten. Auch meine Familie hatten sie mitgenommen. Der König ließ gleich nach dem Bekanntwerden des Überfalls ein Heer nach Zinlow schicken. Die zur Verteidigung dagelassenen Söldner stellten kein Problem dar, da die meisten von ihnen betrunken waren. Auf meine Frage, wer jetzt nun der Urheber des ganzen war, antwortete mein Bruder traurig, daß man einzelne Monolanische Krieger unter den Toten gefunden habe. Er erzählte mir auch, daß vor 3 Tagen ein Angriff von monolanischen Truppen auf Biren abgeschlagen worden war. Ich war insgesamt 3 Wochen und 4 Tage ohne Bewußtsein. Inzwischen bin ich bei den Schützen und wir bereiten uns gerade auf einen Gegenschlag vor. Es wurden bereits Boten ausgeschickt, und die seit 7 Monaten ununterbrochen vom Krieg geplagte Bevölkerung hofft nun auf Hilfe von den alliierten Reichen. [L.T.]

Und jetzt zu den einzelnen Grooms:

- 1) Dragonlance #111 Mitglieder: Eton, Cana, Ataro, Rhodes, Woben, Eastum, Gython, Keday, Hioken, Rodetan, Honsel.
- 2) Westallianz #126 Mitglieder: Piking, Titan, Largos, Mirath, Kampo, Jurong, Ensu
- 3) Die Namenlosen #133 Mitglieder: Sumatray, Egham, Rodetan, Sindor, Thardic, Womas, Decasian
- 4) Heroes of the Sea #131 Mitglieder: Schloss, Hopran, Ezak, Ensu, Jurong, Rosel, Yealin
- 5) Neu-Overlords? # 129 Mitglieder: Rosel, Yealin, Duba, Slatra
- Allianzlos: Tasmal, Ardic, Ensu, Thorta, Monola

Geheimbund gegründet

Bericht des freien Händlers Zarf Mennet:

"Ich war gerade im südlichen Teil unserer Welt auf Handelsfahrt, als ich am Horizont ein weißes Leuchten sah. Es war eine pechschwarze Nacht und man hörte nichts, als das gleichmäßige Rudergeräusch. Das Leuchten wurde stärker und wir erkannten 7 Schiffe. Die Schiffe waren ganz weiß, mit Ausnahme des himmelblauen V auf den Segeln. Das vorderste war ein mächtiges Schlachtschiff. Komischerweise spürte ich ein Gefühl der Sicherheit. Ich vernahm jetzt ein leises Singen, und zu meiner Verwunderung stellte ich fest, daß dies die Ruderer waren. An Deck standen Soldaten in Reih und Glied und präsentierten ihre glänzenden Speere. Plötzlich ertönten Fesseln, und ein Ruf hallte durch die Nacht "Fürchtet euch nicht". Eine in Silber eingekleidete Person kam auf das Deck und alle die stolzen Krieger knieten vor der Person nieder. Er hob seine Hand zum Zeichen des Friedens und dann spreizte er Zeige- und Mittelfinger zum V. Er sprach: "Freuet euch mit uns. Denn heute wurde der Geheimbund V gegründet". Er zog sein Schwert aus der Scheide. Es leuchtete im hellsten Weiß, das ich je gesehen hatte. Voller Ehrfurcht kniete auch ich nieder und senkte mein Haupt. Dann sprach er wieder: "Dies ist unser Zeichen: Das weiße Schwert". Dann kam wie von Geisterhand getrieben Wind auf, und die sieben Schiffe verschwand langsam in der Dunkelheit. Unsere Herzen waren erfüllt von Freude, und erst 3 Stunden später waren wir in der Lage, unsere Fahrt wieder aufzunehmen.

Endlich Frieden!

In Iguro wurde von den beiden Außenministern der Reiche Decasian und Horsel ein Friedensvertrag unterzeichnet. Nach kleineren Grenzstreitigkeiten wurde jetzt eine akzeptable Lösung gefunden. Nehmt euch diese beiden Reiche zum Vorbild!

Putsch in Horsel!

Nachdem seine Majestät, Pluto von Horsel, plötzlich verstarb, nahm seine rechte Hand, Magnus der Hofmagier, die Macht an sich. In nur 3 Wochen schaffte er es, das Land in ein Chaos zu stürzen. Das einst so mächtige Reich drohte in einzelne Fürstentümer zu zerplittern. Es wurde nun ein Rat einberufen, um zu entscheiden, was für die Zukunft zu tun sei, als ein junger Mann aus den Reihen vortrat. Er war ganz in rot gelb gekleidet, in den Farben der Dragonhighlordy, aber in der Hand trug er ein grünes Schild mit dem weißen Pferd als Wappen, das alte Zeichen Horse(Is). Beim genauen Hinschauen erkannte man auf beiden Handrücken eine Latobierung. Es war der wilde Bengst, das Zeichen der alten Könige! Nachdem der stolze Krieger auf dem Thron Platz genommen hatte, zerteilte keiner im Raum mehr an den Aufstieg Horsels zu den alten Glanzzeiten. Denn dies war Vermanno, der Nachkomme des großen Thoralt, und er nahm jetzt seinen uralten Erbsanspruch in Besitz. Seitdem ist Magnus mit samt der Staatskasse verschwunden.

Kurzinfos

Unbekannte Flotte im Kyto Bay von den Piraten versenkt
Einsatzversuch in Garqun gescheitert
Armee von Kampo vor Pelona, der Hauptstadt Monolas, völlig vernichtet
Thardic und Buba haben neue Herrscher
Piraten sind vom Süden in den Westen geschickt. Vorsicht, große Kampfflotte!!!
Taifun in Iqham macht Tausende obdachlos
Flutwelle zerstört Stadt in Goben!
Attentat auf Herrscher von Rodan im letzten Augenblick vereitelt
Piraten plündern Stadt in Garqun
Iasmal zieht Truppen an der Grenze zu Sumatray zusammen
Starke Truppenkonzentrationen Ardics an der Grenze zu Monola.
(Die Truppen sind in erhöhte Alarmbereitschaft versetzt).
Verräter in der H.o.f.S.!

Wir danken den einzelnen Reichen für die Informationen und hoffen, daß wir damit weiterhin so gut versorgt werden.

(Rat)

* * * * *

Die Regierung Pyxis protestiert scharfsten gegen den in keiner Weise provozierten Angriff von Arcturus, Sagittarius und Cancer auf Pyxis engen Freund und Verbündeten, das System Lyra.

Das System Pyxis und die assoziierten Systeme Andromeda, Capricorn, Centaurus, Carina, Dorado, Lupus und Piseces sehen sich durch diese

aggressive Aktion gegen ein friedliches System, das Pyxis in jeder Weise und immer zur Seite gestanden ist und weiterhin zur Seite gestanden wäre, in militärischer und wirtschaftlicher Hinsicht bedroht.

Die Regierung Pyxis behält sich Schritte, auch militärischer Art, gegen die oben genannten Systeme vor, die offenbar jegliche zivilisierte Kriegsführung vermissen lassen, wenn nicht auf andere Weise eine befriedigende Einigung erzielt werden kann.

* * * * *

An Willibald - Herrscher der Galaxis mit Gottes Gnaden

Feinde schaltet man aus, solange man kann - mit großen Flotten oder Verrat.
Jedoch - es gibt Gegner, die fürchtet man mehr als bloße Feinde.
Kräfte werden frei - Zeitbarrieren werden niedergerissen.
Schon der Name ist unheimlich - mehr noch die Erinnerung.
Zahle den Tribut bald - bevor Dich die Finsterheit verschlingt.

Die Ereignisse der Runde 28/29

Wie aus gutinformierten Quellen zu hören war, scheiterte ein versuchter Angriff von Admiral Thekus von Capricorn auf Hydra aufgrund von Zahlenverwirrung.

So wurde ein leerer Planet eines Bundesgenossen erobert.

Was hat Capricorn, mit seinen 4 Bewegungsblöcken, 480 Fabriken, vielen Punkten und einer recht großen Flotte (der größten SK, LB und Transportflotte des Spiels, für deren Erhaltung 110 Mylogenfabriken notwendig sind) jetzt vor ?

Wie es scheint hat er sich einen Gegner ausgesucht, Hydra, der ihm doch einigen Widerstand leisten kann und wird.

Doch es erscheint unwahrscheinlich, daß Hydra dem gabalten Ansturm Auroras, jemand der Dieter fast so nahe steht wie er selbst, und natürlich Capricorns widerstehen kann.

So weit kommt es also, wenn ein System versucht die Hegemonie über den gesamten NO und NW an sich zu reißen.

Doch wer kann ihm ernsthaft schaden ?

Dafür kommen nur 2 Systeme in Frage: sein Ex-Verbündeter Perseus, der dies aus begreiflichen Gründen 100 %ig tun wird, und Cetus.

Ich will hier nicht näher auf den Streit Perseus-Capricorn eingehen, er sollte allgemein bekannt sein.

Stattdessen sollte sich unser Augenmerk auf Cetus richten.

Überhaupt ist Cetus eine große Unbekannte.

Man sagt, daß er Stars-1-Erfahrung hat (es soll Lacerta sein Dirk Sowieso aus Deutschland).

Wird sich Capricorn und Aurora mit ihm arrangieren können ?

Doch jetzt zu den anderen Sektoren, wo es ruhiger zugeht.

Im SW kam es zum Friedensschluß zwischen Sagitta, Lupus und Janus.

Sextans scheint ein taubstummer Blinder zu spielen.

Dasselbe gilt für Andromeda.

Dies war Moonlight - Express mit neuesten Infos

Mirko Weber aus Stars-3(Grus) und Stars-4(Volans) ist eingestiegen,
um seinem Cousin Janus zu helfen.
:Heig am besten gleich wieder aus, weißt Du.
Politics do not have to be the same as in
(must not-dürfen nicht, lerne Englisch)

An alle Grazer

Eure Vorherrschaft ist gebrochen ! Ich,Starkiller von Pegasus,gebe
hiermit die Gründung der Union der 6 bekannt ! Die Imperien von
Hydra,Letus,Andromeda,Sextans,Janus und Pegasus vereinigen sich
in der Union.Unser Ziel ist die Ausbreitung,nicht der Krieg !
Solltet Ihr uns aber angreifen,so werden wir uns zu wehren
wissen.Unsere Bedingungen für den Frieden mit Sagitta kennt Ihr !
handelt danach oder es gibt Krieg !

An Lupus

Trauer deiner Weltraumstadt nicht nach.Nichts ist für ewig !

DIETER AMBOSS DER RABIATOR (OTTO II)

Hydra hat 20 WABF im Verteidigungsraum und je 5 WABF auf den
Planeten.dazu gehört ihm Sirius und Fornax !
Jetzt kommt Capricorn/Volans/Orion/Lyra/Lepus daher und glaubt ihn
fertigmachen zu können.Nicht genug mit dem Verlust von 8 Leichten
Bombern gegenüber einem zerstörten Schniedelwurz .
So was will ein Könner sein.

Was kann ein Günstling des Mondes(Kurts) jetzt im Tageslicht(bei
Hannes) ausrichten ! *Aber sei getrost Dieter.Einfahren erlaubt!
Wegen police-akademischen Angriffskünsten erhältst Du meine
rosafarbene Bürzelmedaille der Megaklasse 1.*

Heuler der Klasse II sind im Stadtgebiet verboten !

Es sang ein Phantom der Oper im *Starlightexpress*,wurde zu den
Sternen getragen und ward nicht mehr gesehen.

Grüß Christian Hem. schön von mir.spielt er überhaupt schon mit
oder spielst Du für ihn?

Un noch eine Sententia von Horaz für unseren Latein-Experten:

"carpe diem quam minimum credula postero"

P.S.:Weißt Du,daß du Ähnlichkeit mit OTTO hast(bis auf die
Haare.versteht sich!).

PPS:Take it easy,dear Dieter!

Ne prends pas cela trop serieux,cher Dieter!

Hoffe dein Humor ist noch völlig vorhanden!

Undank ist der Welten Lohn!

Eine Weisheit am Rande: NOBODY EXPECTS THE SPANISH INQUISITION !

N.G.

OFFIZIELLE KRIEGSERKLÄRUNG VON PERSEUS AN CAPRICORN

LIEBSTER DIETER!

NACH DEINEM HINTERHÄLTIGEN ANGRIFF AUF 2 MEINER PLANETEN. WOBEI DU 100 FABRIKEN EROBERT HAST. ERFOLGTE DIESE RUNDE DER VERGELTUNGSSCHLAG.

MIT DER DURCH 100 KLEINE PLASMASPRENGKÖPFE VERURSACHTEN ZERSTÖRUNG VON 4 DEINER PLANETEN HAST DU WOHL NICHT GERECHNET ?!

FECH FÜR DICH!

ICH HABE SCHON LANGE GEAHNT. DASS DU MICH AUSBOOTEN WOLLTEST. DESHALB LIEF DIESER VON LANGER HAND VORBEREITETE SCHLAG SCHON DIESE RUNDE AN.

AN SAGITTA: BITTE UM NEUTRALITÄT! ANSONSTEN ERFOLGT DEINE VERNICHTUNG!

AN ALLE: BRAUCHE KEINE HILFE: ICH ERLEDIGE IHN ALLEINE.

AN HYDRA: CAPRICORN GEHÖRT MIR.

AN PEGASUS: ALS BEWAHRUNGSPROBE FÜR UNSERE GENERALALLIANZ KÖNNTEST DU IN DIE KÄMPFE EINGREIFEN. ZEIGE, WAS DU KANNST.

TARON II. VON PERSEUS

(Daydreams)

Vor seinen Augen erhebt sich die schimmernde Metropole Essagnnerk und Reteid sieht sich selbst, nebst seinem Boppelgänger, klar vor Augen.

Da tritt er hervor, reißt dem Abgesandten der Vasallenreiche die Krone aus der Hand, und krönt sich selbst zum Kaiser der Galaxis. Zu seinem Vizekönig ernennt er Thekus von Capricorn.

Er hatt es geschafft, nachdem er seinen Plan über lange Zeit so zielstrebig verfolgt hat.

Er hebt die Hand und alle Augen verfolgen seine Bewegungen.

Er ist an der Spitze der Macht.

Er ist Reteid Renalp von Capricorn.

Er wacht auf und fühlt neue Kräfte in seinen Körper strömen.

Mit schneidender Stimme sagt er ein Wort, es klingt wie ein Kampfschrei : H Y D R A.

Dann stolpert er über seine eigenen Füße und fällt auf die Nase.

Wieder sagt er ein Wort: AAAAAUUUUUUUUUUHHHHHHHHHHH!

1. (noch) Capricorn 535 Fab.
2. Perseus
3. Cetus
4. Pegasus
5. Hydra

Der Angriff

Na was sagt ihr jetzt? Kommt zu zehnt und kriegt nur Prugel. Mei Vorganger is aus'stieg, aber i werd euch Mores lernen, mit eu' werd i mein Stoll ausmisten und eu' dann an mein Glücksschwein verlieren.

A Neuer

Das Informationsministerium des Doppelimperiums gibt bekannt

Alarmreserven der BUNDes-Flotte haben nach verlustreichen Kämpfen den besetzten Planeten Pottamas im Lupus-System befreit.

Lupus, Kolonie des BUNDes Imperium Capricorn wurde ohne Rücksicht auf bestehende Friedensverträge, von Vela und Piseces angegriffen.

Khan Cassaras, oberster Befehlshaber der 2.

Imperialen Flotte und Leiter der Aktion hob vor allem die Beteiligung der Bevölkerung von Pottamas hervor

Das Verteidigungs koordinationszentrum des BUNDes forderte Vela und Piseces zum Abzug und zu einer Wiedergutmachung auf. Bis jetzt haben sich die vertragsbrüchigen Imperatoren nicht gemeldet.

Sollten unsere Rufe doch nicht ungehört verhallt sein? Will Die O.M.A. nun doch Recht zu Recht machen?

Ist nun endlich der Zeitpunkt der Bestrafung der linkischen Oberhaupter die sich, abgesichert durch eine GROAL, mordend und erobernd Planet um Planet rafften? Handelt Virgo und Sextans? An Euch liegt es ob das "wackelige Konzept" wieder stark und fest wird.

Und der BUND? 10 Mitglieder?

Wie lange noch?

gez. Monat
Patriachkonsul
der freien Weltraumkolonie Sigma: Estomii

Bitte um Anmerkung der Terminalredaktion für die Richtigkeit des folgenden Artikels.

Es handelt sich um die Tatsache, daß der GM von Stars-3 seine eigenen Regeln, den Aufnahmestopp von Systemen in Stars-3 gebrochen hat.

Und zwar mit einem sehr markanten Beispiel.

Er hat seinen Freund Robert Tropper in das System Ursa hinein-gesetzt, anstatt dieses irrealer System durch z. B.: Vergeistigung aus dem Spiel zu entfernen.

Dieser Fall von Freunderlwirtschaft, nur um einem Freund zu helfen, der bisher in allen Spielen vernichtet wurde und endlich ein Spiel gewinnen möchte (vielleicht noch mit SA-Hilfe des GM'S) ist meiner Meinung nach weit außerhalb der Realität.

Ich hoffe im Interesse des Spiels, daß bisher gut geleitet worden ist, daß dieser Fehler korrigiert wird (Beispiel: Ursa vergeistigt sich und Robert Tropper übernimmt ein "normales" System).

Übrigens hat Robert Tropper schon einmal in Stars-3 mitgespielt. In der Anfangsaufstellung war er Fornax. Ist das nicht schon ein weiterer Verstoß gegen die Regeln des SSV?

Ein sehr Betroffener

Warnung vor dem Schund !!

Von URSA an das "Schwarze
Witzkeke" und meinen Pen Monat.

Ich, der neue Herrscher von Ursa, hätte
ein paar unbedeutende Fragen an Euch
zwei:

1 Wer hetzt hier wenn auf ?

2 Macht Versteckenepielen Spaß ?

Was ihr beiden die letzten Runden geleistet
habt, merke ich ja: Ich habe in der 15 Runde
URSA übernommen, vorher war das System
ZWEI Runden lang unbesetzt, aber kein
Angriff weit und breit.

Aber klar ! Wer greift schon acht(???)
Systeme an ? Ein Tip Monat : Nach zwei
kommt drei, nicht acht ! KLARO ?

Aber ich zittere ja schon vor Euch zwei
(grundlos?) Unruhestiftern. Deshalb habe
ich die Punkte von 3 Runden in ein paar
unbedeutende Schiffe gesteckt.

Auf bald!!

Roy 1 von Ursa (55)

PS. Ein kleiner Tip : Statt herumzusüßern,
sollte man sich lieber ein bisschen um Infos
kümmern, damit man das, was man so laut
hinausschreit, auch untermauern kann !!!!
Mit euren halblösen Geschrei kommt ihr nicht
mehr weiter !!!!!

Ursa an alle Herrscher

Da Ich noch nicht gestorben
(Wortschöpfung unseeres Witzigen) und es
auch nicht vorhebe, gebe Ich, Roy 1, im
vollen Besitz meiner geistigen Kräfte (die mir
ja einige Zeitgenossen abprechen), bekannt
1 Ursa steht zu seinen Bündnissen

2 Ich übernehme keine Haftung für die Taten
meines Vorgängers.

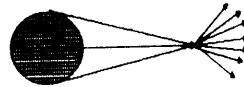
3 Jeder, der ein in meinen Besitz
befindlichen Planeten angreift, nach Runde
15!!!

Wer an konstruktiver Zusammenarbeit
und guten Geschäften interessiert ist und
einen zuverlässigen Partner sucht meldet
sich bei

Roy 1 von Ursa

PS: An Cetus ! Hat das mit den Planeten
getippt ? Melde Dich bald bei mir zwecks
weiteren Verhandlungen . Auf gute nachbar-
schaftliche Beziehungen !!

PPS: An Berni !! Schick mir einen Wlech
mit deiner Telefonnummer ! Habe sie verlegt



Berichtigung

In Terminal * 24 rief die, in unserem System unbekannte, Organisation OBESU zum Widerstand gegen das System Ursa auf. Unter den angeblich von Ursa besetzten Systemen, nannte die OBESU auch Sirius. Wir protestieren energisch gegen die Behauptung der OBESU, von Ursa erobert worden zu sein. Sirius war und ist ein freies und souveränes System. Unsere Haltung zu diesem Konflikt ist strikt neutral, da wir uns grundsätzlich nur um unsere eigenen Angelegenheiten kümmern und weil sich Ursa wie wir in der O.M.A. befindet, doch finden wir es merkwürdig, daß eine Organisation mit so wortgewaltigen und martialischen Reden im Terminal gegen die angebliche Unterdrückung von Systemen durch Ursa auftritt und dann nicht einmal genau weiß für welche Völker sie den gegen die vermeintliche Unterdrückung kämpft. Wir verbitten uns in Zukunft solche Peinlichkeiten.

Das Außenministerium von Sirius

Hey Cetus!

Du bist wirklich ein Witz.kein kunstvoller. sondern ein schlechter.
Erstens bin ich dein Englischlehrer (wußte gar nicht. daß wizard
ein deutsches Wort ist) und zweitens bist du nicht einmal so mutig
zuzugeben. daß du sowenig Englisch kannst. um wizard richtig
zu schreiben.

übrigens solltest du dir von mir vorschreiben lassen. wie
man Namen richtig schreibt.

Schließlich bin ich ja dein Lehrer und wenn du nicht tust. was
ich sage. dann bekommst du eine Sechs.

Und denk nicht. daß dir dein Cousin Grus einsagen kann. wenn
du deine Englisch-Klausuren verhaust.

Dein E N G L I S C H L E H R E R

Oh. I forgot. I've something for you: sorcerer. conjurer. magician.

w i z a r d. archmage. mage. thaumaturgist. illusionist

oh wizzard. you're a joke.

soon you'll be only smoke.

please shut up. my poor ear.

be aware. your dead is near.

you can't write either English nor German.

I'm sure you are as intelligent as the Munster's Herman.

I have to say you something. be silent.

or my vengeance will be very strident.

oh psychologists. take care of this underdog.

there's a black wizzard flying in the smog.

unfortunately he really thinks to be a great guy.

but he's behaving like a cyclop without an eye.

so guys. please help this poor little man.

he needs all the help to get. he can.

and the conclusion of the story.

for Cetus. I feel very sorry.

your english-teacher

M & G - STARS - 4

* * * * *

Killt Corvus und Draco! Sie sind beide vom
gleichen Schlag!!

* * * * *

3 down. 57 to go

* * * * *

Conföderation Columbis

Nachdem unser Volk die Herrschaft des Tyrannen
hinweggefegt hat, werden die Planeten des Columbis-
Systems von dem:

Conzil der Conföderation Columbis
regiert.

Dieses demokratische System mochte Kontakte zu
allen umgebenden Systemen, besonders: Arues,
Lacerta, Sextans, Virgo und Phonix herstellen.

Unsere Absichten sind friedlicher Natur!

Oran Tetons

Vorsitzender

des Conzils der Conföderation Columbis

Schreibt:

Oliver Reisinger

Am-Herrenberg 24

D-W-8417 Lappersdorf

0941/83526

Deutschland

An Volans
Du glaubst du wirst der größte
aber eines Tages wirst du ver-
sichert werden !

An Cassiopeia
Ne warte machst du Mensa end
Ich fertig tes wird nachlich
schon Zeit ! !

An Andromeda
Ich dachte du bist ein Richter
oder so ?
Dann kunnere dich einmal um
Volans

An Hydrus
Ich schatze du bist bald rausge-
rissen

An Lyox
Paß auf, daß es dir nicht ge-
ht wie Lacerta 4 100 Abwehrtete
und zwenzo !!!

An Corvus
Du glaubst weil du ein paar Fabriken
zuviel hast, kannst du dir alles er-
lauben
TATSACHE: DICH NICHT

Hoff noch ein Spruchlein an alle

Der Krieg verschlingt die Seiten
und noch etwas
Der Krieg zwischen zwei getödeten
Völkern ist ein Verrat an der Zivil-
isation

DER WEISE AUS DEM ALL

An alle rechtschaffenen Systeme !

Helft mir!!!!!!

Draco hat Octans angegriffen und fast ganz erobert.

Greift Draco zu Hause an, unterstützt mich mit SA`s.

Beeilt Euch, Draco plant, den ganzen Südosten zu unterwerfen.

Er ist ein hinterhältiger Verräter, GroAl`s helft.

Es soll euer Schaden nicht sein. Bitte den Helfern 200 WP pro Mann.

M & G - STARS - ????

An URSA ! "STARNET" wird dir nicht helfen ! Durch deine Agressionen
bist Du vogelfrei !

DRAGONLORD

An SIRIUS ! Nimm dich in acht ! LIBRA, PAVO und FORNAX wollen dich
vernichten ! Soviel ich weiß, hast Du keine Verbündeten !

DRAGONLORD

Vorsicht ! LEO treibt ein Doppelspiel !

DRAGONLORD

An CORVUS ! Du hast weitaus geringere Chancen als Du denkst !

DRAGONLORD

An MICROS ! Willkommen in der Gesellschaft der friedlichen Imperien !

DRAGONLORD

Sei mir begrüßt, Albertus Magnus, Gesinnungsbruder !

DRAGONLORD

NPCs appear to have two major roles in Legends. First, every non-player location or military force will be led by at least one character. This allows player characters (either main or secondary) to interact successfully with these non-player locations/forces by successfully influencing their leading characters. Second, these NPCs can also be recruited into a player's control as secondary characters. Successfully interacting with NPCs, in either case, appears to depend primarily on the player character's Diplomatic Rating.

Legends is a new game and the majority of its rules are new. However, Legends builds upon the already highly successful EPIC games system, also a product of Midnight Games. This fact offers Legends players a considerable advantage (one that's unusual for a new game) in that many of the basic rules (movement, population, food, etc.) have been carried forward from Epic into Legends. These rules work and work well as anyone who has played Epic will realize. Thus, many of the basic rules of Legends have already been playtested and thoroughly debugged.

Legends has made several important changes to these basic rules carried forward from Epic. Most important, in my opinion, is the greater flexibility given to players in how they assign population. Epic permanently separated population into a two basic categories (General and Soldiers). The growth of each depended solely on the size of the General Population. Unfortunately, this made it impossible for players to increase the number of soldiers by reducing the number of farmers or other such trade-offs.

To me, being able to trade-off soldiers for farmers and farmers for artisans, etc. is one of the most enjoyable parts of a game. It allows me to choose a military strategy (emphasize soldiers), a growth strategy (emphasize farmers), an economic strategy (emphasize artisan), or whatever combination of the three I think best. This change, in and of itself, makes Legends a far more subtle and interesting game than Epic.

The second major change to the basic, borrowed from Epic rules, is the ability of multiple players to contribute to a single military force. Epic prohibited this. Alliances were reduced to "You attack VICTIM A and I attack VICTIM A at the same time." Legends alliances allow multiplayer Forces. This allows joint military campaigns to be planned and carried out, fortified cities (whose defenses are well beyond the capabilities of any single player) to be successfully taken, and generally rewards a well-coordinated alliance over a poorly-coordinated one.

VICTORY AND FACTIONS

As noted above, most of Legends is new and it is this portion that gives Legends its unique flavor. In Legends, victory is determined by faction; i.e. players cannot win individual victories but win if and only if their faction wins. Players may choose their faction at any time, but once made, the choice of faction is permanent. Factions consist of up to 25 players, with the top five players in each fac-

tion serving as that faction's leaders.

Legends also includes numerous FRP elements. Each Legends game includes some number of legends. For the Crown of Avalon, there are 50 legends per game. Unravelling legends is essential to victory for all factions. If I understand it correctly, every faction has a list of things that it must find and possess in order to win. Each legend provides a set of clues that ultimately lead to one or more of these "victory conditions". Following a legend's worth of clues is likely to be a dangerous business as clues seem to lead from one hazard to another.

Another FRP element included in Legends is monsters. Most monsters occupy lairs. Of these, many gather treasures which are stored in their lairs. Some Monsters have chosen sites of intrinsic value (such as a mithril mine) as their lairs. Presumably, some of the toughest monsters guard lairs containing clues of the 50 legends that lead to "victory conditions".

MAGIC

Magic plays a large role in Legends. Characters (and a few monsters) can acquire magical skills. There are nine magical skills available: Wizard, Sorcerer, Illusionist, Necromancer, Summoner, Seer, Warlock, Enchanter, and Druid. Each has its own set of spells. However, it is fairly easy for a magic-using character to learn spells outside his/her own specialty.

Magic is also a strong point of Legends. Midnight Games has obviously spent much time play-balancing magic. They have done this in two ways. First is spell points. Not only are spell points limited but, once used, spell point recovery is limited, on the average to only 4 spell points per month. This allows a mage to cast one or two minor spells a month and keep up to full strength. However, the effects of most minor spells are small and in many cases can be duplicated by non-

magical means.

Major magical spells can have profound effects such as earthquakes, moving entire cities, converting characters into vampires, etc. These spells take from 20 to 50 spell points. Thus, a mage who casts such a spell will need several months or even a year to regain full strength.

The second restraint on magic is the spell list. Spells are powerful, they can give victory in battle to a far weaker army, cause plagues and famines, destroy walls around cities, and even kill characters (including Main Characters). However, the spell list provides defenses against all powerful magics. Those who do not develop their anti-magic defenses have only themselves to blame if they fall victim to magic.

Midnight Games has also calibrated Legends' powerful magics such that victory (which is by faction) cannot be altered by a single powerful spell. There is no single spell that allows a "victory condition" to be stolen from one faction to another. This does not mean that magic is not important. Indeed proper use of magic throughout the game to further one's plans, not waiting to the end of the game and gaining victory by the casting of omnipotent spells.

THE MODERATORS

The moderators at Midnight Games are first class. They are at work from 9 a.m. to 6 p.m. (West Coast Time) six days a week. When I have called or written with questions, the answers have been complete, clear, and prompt. The two problems I have encountered have been resolved equally well. They checked my orders sheet, by hand, and corrected two miswritten orders so that they could be successfully processed and not rejected. They even dug through their stack of orders to find mine, so that I could correct, by phone, a disastrous order, which I issued due to my misunderstanding of the rules.

LEGENDS GAMESYSTEM CROWN OF AVALON GAME MODULE

MIDNIGHT GAMES
130 E. Main, Suite 305
Medford, OR 97501

RULES (includes set-up Turn):	\$15.00
INDIVIDUAL TURN:	\$4.50
REALM TURN:	\$7.50
KINGDOM TURN:	\$13.00
PRODUCTION TURNSHEET:	\$1.50
SPECIAL ACTION TURNSHEET:	\$2.00

Profile of Reviewer: Steve Simmons
Previously Published Articles: None in Paper Mayhem,
Various Articles in: The Avalon Hill General
The Third Reich Player's Handbook
Campaigner's Notes
The Postal Warrior

Favorite Game Genre: Miniatures
Favorite Game: WRG 7th Edition (Ancient Miniatures)
Preferred PBM Game: Aegyptus
Preferred Complexity: Difficult
Preferred Length: Open-ended
Diplomacy Preferred: 4 to 5 communications per Turn

LEGENDS PLAYTEST NOTES

By Robert J. Bunker and Ronald C. Hanson

Preface

While the above authors were the designated reviewers of **Legends** for **Paper Mayhem**, two reviews have to date been published in this magazine thus having Pearl Harbored our review (the Arizona is on the bottom gentlemen!). We had felt that an early review of this very complex game could not be justified and were in the process of collecting information for our review. The editor, no doubt compelled by time constraints and competition with the other PBM magazines, felt otherwise. We can only respect his opinion and he can only respect ours over this matter. What is done is done.

Since these reviews have now been written, we feel that the readers of **Paper Mayhem** might be interested in the behind-the-scenes development of this game design. This was to be one section of a larger four-part review but will now be published by itself.

Legends Playtest Notes

One of our **Legends** playtesters noted that the game system "stuns the imagination!" This is a very apropos observation and had been used by **Midnight Games** in some of their advertising for the game. The game system is indeed a milestone in PBM gaming and, in venturing to stick our necks out over the chopping block, we predict should hands down sweep the competition for the best new 1990 PBM game at **Origins** and will very shortly be the top rated game as voted by the readership of **Paper Mayhem** (so if you are playing the game and feel the same way we do please don't forget to vote for it!).

Legends undoubtedly ushered in the 1990s as a new decade of PBM gaming noted for its ever increasing depth and sophistication. With the release of **Legends**, Jim Landes of **Midnight Games** has assured that his company will be an innovator and leader in the field of PBM gaming for years to come, not only in the United States but also in Australia and Europe since licensing agreements for **Legends** have been reached with PBM Associates and Rhann Postal Games, respectively.

With this in mind, it is our pleasure to welcome you to the background scenes of an event years in the making. Jim Landes has been actively working on **Legends** since 1984. **Legends** has developmental roots which go back to a word processed fantasy called **Swords of Pelarn** and from the highly successful **Epic** power gaming series. Undoubtedly Tolkien and many other fantasy writers have also influenced the design of this game. Our involvement in the playtest started in February 1987 when we were sent a letter from Jim Landes concerning our participation in it. In the letter we were

given the basic concept behind **Legends**:

Legends is designed as a fantasy roleplaying, grand tactical game system designed as a method of moderation rather than an independent game. There will be designed game modules, which are independently created which literally "plug in" to the Legends game system. This concept is better handled if you compare Legends to Dungeons & Dragons as a game system, and the "TSR Modules" to our actual PBM games. Perhaps a better way of looking at this is collectively Legends is a "Fantasy PBM conscription kit".

The Legends programs have an extensive set of "construction programs" which allow an individual to set down and within a relatively short period of time make a totally unique game "world", with religions, history, cities, magic races, etc. This is done within a very elaborate framework which then can be moderated by the Legends moderation programs.

The game system itself is designed to be very elaborate and detailed. It has no focus on a single game sub-system, but rather greatly develops many subsystems to create a unique "blend." This design feature is aimed at player specialization in one or two of the subsystems and relying upon other players for specialization/information and services. The object here is to create multiple levels of competition and conflict, from out and out warfare, to competing marketplaces, to shipbuilding industries, to guild wars, to mercenaries, rival churches, rival religions, rival ideologies. These systems are not shallow decorations, but detailed sub-games. Furthermore, the game is designed to combine the roleplayer with the wargamer in such a way that they strive side by side.

Jim also stated in the letter that:

This project may very well be one of the most ambitious and detailed projects in the history of PBM. It will take many months to work out the bugs in the programs, and the system itself. Playtest will run for a year and at that time we will discuss what to do with the playtest game, continue it or drop it.

The playtesters have no doubt that **Legends** is the most ambitious and detailed project in PBM to date. Looking back, we are sure Jim had no idea what he had really set himself up for at this point. Like Michelangelo painting the Sistine Chapel,

Jim has created a masterpiece but at times it must have been exceptionally trying. We asked Jim, now blessed with hindsight, what were his feelings and thoughts about the project and if he had any memorable events concerning **Legends** that he would like to contribute to the annals of PBM history:

I hope we can live up to your billing here Robert. Seriously though, this has been a very taxing and time consuming project. I do not think there was ever a time when I doubted the project, but there were times I remember asking Lynne "Does this ever end?"

*There was exceptional pressure from our playtest group, and their associates to get the game out. Some of the playtesters took their version I rules to **Origins** in 1988 and stirred up a lot of interest in the game, which added fuel to the fire. From then onward we received about a dozen calls a week in inquiries and updates. It was tough dealing with my own frustration in moving this mountain. Then to constantly explain about these delays and current status to impatient playtesters, their friends, associates, and mothers-in-law was enough to drive me crazy. I began avoiding the phone, and to this day cringe whenever a phone rings, regardless of where I am.*

*For **Midnight Games**, **Legends** is not the end product. What was learned during the completion of this project, the tricks in programming, the setting up of the operation system, the nuances of game design, all have fueled ideas for improvements of our future products. **Legends** is a major step for us, and should be viewed as a beginning of many fantastic things to happen in the future.*

The initial **Legends** playtest package was sent out in late March 1987. It contained the complete rules to the **Legends** game system which included many charts and tables that wouldn't be seen in the commercial release. It was our task to dissect the game system for errors, inconsistency, and loopholes. The first playtest newsletter came out in early May. The forty-six playtester were sworn to secrecy by concerning the game system and intimate knowledge they had pertaining to it. Needless to say, we will not divulge any information concerning the game system itself not released in the commercial rules.

The playtest got rolling with the second playtest newsletter which came out in late May. Seven more playtesters were added at this time. Many views were expressed and some debates arose in this eight



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.

PARTEILICH, NEUTRAL, SUBJEKTIV, VERFASSERSCHIED, LEUGNERISCH, UNFAIR, HINTERHÄLTIG, GEMEIN, UNFREIHEIT

Hallo Allerseits !

Der Aussteiger der Woche ist wohl ohne Zweifel das System Ursa. Was soll's, ein Nachfolger hat sich auch schon gemeldet und was weitaus wichtiger ist Ursa bleibt bei der O.M.A. Ich hoffe damit ist der Konflikt mit Cetus beendet (?). Diplomatie und Aktionen machen ein Spiel aus, wann beginnen wir mit damit ? Sonst bleiben nur noch degenerierte, nichtstuende, absolut Kontaktfaule Möchtegernimperatoren übrig. Kriegserklärungen, Anschuldigungen und ähnliches biabla ko... mich an. Da bekommt man von manchen ein gesulze auf Papier zugeschickt, daß der Brief schon von alleine anfängt zu schleimen. Im Grunde habe ich nichts dagegen, wenn in solchen Briefen auch mal ein paar Informationen zu finden sind, ob der Herrscher an Schnupfen erkrankt ist interessiert mich nicht (die Bohne)!. Außerdem ist eine Allianz auf Gegenseitigkeit aufgebaut. Wie wär's mal mit geben und nicht nur nehmen.

Da Eximperator Black Witz-Art von Cetus sich so schön im Terminal geäußert hat, hier ein paar Zeilen: Du solltest auf deine Druckfehler etwas achten, es heißt nicht "Warnung vor dem Hund" sondern "Warnung vor dem Bund". Die Graphik war wirklich schön: Es geht doch nichts über ein Farbenfrohes schwarz. Grenz aber an Geschmacklosigkeit. Es wundert mich, daß der BUND in diesem Fall überhaupt hilft. Außerdem würden deine kümmerlichen Überreste beim nächsten Treffen zu Staub zerblasen und zwar diesmal ohne Rücksicht. Überlege es gründlich, in Ursa herrscht jetzt ein neuer Imperator. Was heißt hier eigentlich Lieblings Beschäftigung, besser black witz-art als garnichts zu lachen.

Das Gericht der Woche besagt, das wir einen neuen GM haben (GAHN). Frage an den GM: würde es dem Heilen schwer fallen länger als drei Stunden durchzuhalten 12 oder sollten die Schutzspieler das Ganze vielleicht selbst Verwalten. Das wäre noch mal eine Idee wert, zumindest wissen wir dann woran wir sind. An unseren Fan Monat ! Welches System würdet Ihr für einen Streitpunktproben in Betracht ziehen ? Wie es sich immer mit den BUND spielt, aber das ist ein Punkt eines der Platten.

An den mit der Piratenprage: soweit uns bekannt ist werden keine Francter nicht von O.M.A. oder Bund angegriffen. Da unser einzig System alle anderen den O.M.A.s angehören. Dieses nicht wenn viele Möglichkeiten übrig. Redaktionstil ist aber: Die Reiliger drei Menge

Cirdas & Reuatnec