



# SSV KLAPF-BACHLER OG

Postanschrift Legends: Klaus Bachler, Prof. F. Spath-Ring 63/5, A-8042 GRAZ

Tel: 0043/(0)664/31 37 37 0

ssv.klaus@ssvgraz.com

www.ssvgraz.com

Graz, im Juli 2018

## FEHLERKORREKTUREN IM LEGENDS 3 REGELWERK

Im Legends 3 Regelwerk hat sich eine Reihe kleinerer und größerer Fehler eingeschlichen. Bitte diese Korrekturen im Regelwerk notieren. Hier die Auflistung dieser Fehler:

**Die folgenden Fehler sind in der Version 3.04 (Siehe Rückseite Deckblatt) bereits korrigiert:**

- SEITE 37:** Heilung von Wunden: Vertraute und Artefakte addieren ihren Konstitutionsbonus zum persönlichen Konstitutionswert des Charakters hinzu.
- SEITE 50:** Sind Spielercharaktere direkt in der Ruine, die sich nicht in einer Abenteurergruppe befinden, so wird der Besitz der Ruine nicht (!) in die die Umwandlung auslösende Streitkraft transferiert und die Ruine wandelt sich zu einer Niederlassung, die nicht (!) in den Besitz des Abenteurergruppen-besitzers übergeht (sie wird also nicht deaktiviert).
- SEITE 68:** Wenn in einem Markt keine Kronen mehr liegen und keine Verkaufsoption offen ist, dann löst sich der Markt in der nächsten Produktion auf! Der Besitz des Marktes wird der Niederlassung zugeschlagen, in der sich der Markt befindet.
- SEITE 87:** Hinweise zu den Reservebefehlen:
- Hinweis 1: Wenn man möchte, das Charaktere und Soldaten in den Reserve Slots aktiv in einen Kampf eingreifen sollen, dann muss man ihnen Befehle erteilen (z.B. *Charge Center* oder *Support Missile*). *Tactical Reserve* ist zu wenig. Allerdings wird sich ein Reserve Slot auch immer verteidigen, sollte er in einen Nahkampf verwickelt werden.
- Hinweis 2: Bzgl. *Tactical Reserve* Befehl gibt zwischen reinen Charakter Reserve Slots (=Party) und Soldaten Reserve Slots folgenden Unterschied: Charaktere werden niemals über einen *Tactical Reserve* Befehl die erste Reihe auffüllen, falls einer der ersten 5 Kampf-Slots im aktuell laufenden Kampf freigeworden ist. Soldaten hingegen werden das machen!  
Siehe also Hinweis 1, wenn Charaktere auf jeden Fall aktiv in den Kampf eingreifen sollen, müssen sie einen anderen Befehl als *Tactical Reserve* bekommen.
- Hinweis 3: Um verteidigende Soldaten in einer Festung hinten den Mauern zu halten, gibt man den Reserve Slots entweder *Unterstützungsfuer* (mit Bogenwaffen) oder einen der *Angriffs* Befehle, wo sich die Reservesoldaten dann aktiv am Kampf beteiligen werden. Sie werden sich dabei nicht vor die Tore der Stadt begeben!

- SEITE 107:** Zauber 21 Magietransfer: Der Magiepool des Zielcharakters wird erhöht, aber nur bis zu seiner Basis-Stufe plus Gegenstände.
- SEITE 131:** Zauber 156 Traum: Zwischen Traum- und Barden-Legenden ist aber kein Unterschied.
- SEITE 131:** Zauber 453 Wahre Sicht: Dieser Zauber ist Stufe 1 und nicht Stufe 2.
- SEITE 173:** Befehl B12. Soldaten, die man geschenkt bekommen hat und die sich diese Runde schon bewegt haben, können sich erst wieder eine Runde später bewegen. Das Transferieren innerhalb des letzten ZAT versenkter bewegter Truppen wird dabei als Bewegung interpretiert und blockiert auch Bewegungen anderer Soldaten-Slots in der Ziel-Force des Soldaten-Transfers (selbst wenn diese sich noch nie bewegt haben)! Damit der sogenannte *Bewegungspointer* gelöscht wird, müssen sich die Soldaten zu Beginn der eigenen Runde in der eigenen (!) Force befinden.
- SEITE 212:** Befehl U1. Mit dem U1 Befehl können keine Tradegoods (mehr) zerstört werden. Also Streichung des letzten Satzes beim U1 Befehl.
- SEITE 252:** Befehl S31. Jedes Training hat Restriktionen (z.B. muss Ritter sein), die der Charakter auch erfüllen muss. D.h. der Zielcharakter muss das Soldatentraining auch trainieren können, damit er es übertragen bekommen kann.

Das waren bisher die wichtigsten Fehler und Änderungen. Tippfehler oder ähnliches wurden nicht in diese Liste aufgenommen.

*Die SSV-CREW  
Hannes und Klaus*