

bote von Ysatinga: Inhalt

Ysatinga Segmentsbote - Nummer 51

Inhaltsverzeichnis	2
Begrüßung	3
Spieltechnisches / Regelfragen	4
Ysatinga-Überblick	8
Neuigkeiten aus Chi Tai Peh	10
Ysatinga-Hausregeln	11

Impressum: Der Segmentsbote von Ysatinga ist ein Mitteilungsblatt der Fantasywelt Myra speziell bezogen auf das Segment Ysatinga. Der Segmentsbote von Ysatinga erscheint unregelmäßig alle zwei Monate mit Nachrichten aus Ysatinga und Neuigkeiten der Welt Myra. Dieser Bote ist Bestandteil der Auswertung und kann nur von Spielern des Briefspiels "Welt der Waben" bezogen werden. Für die Inhalte der einzelnen Texte sind die jeweiligen Autoren verantwortlich. Adressen sind der Redaktion (Spilleitung Ysatinga) bekannt.

Spilleitung Ysatinga:

Werner Arend
Im Eichengrund 8
72138 Kirchentellinsfurt
07121/968060 ab 18h
07071/2980142 bis 16h Mo-Fr
werner.arend@uni-tuebingen.de

Neue Interessenten auch melden bei:
(siehe links)

Ysatinga Segmentsbote 52

Zitat des Monats:

„Kaufleute und Banditen – die sehen alle irgendwie gleich aus“

(Aus einem Bericht eines Spions in Karo)

Seid alle gegrüßt!

Weshalb dieser Mini-Bote? Nun, es ist fast nichts passiert, und sehr wenig Kultur eingegangen. Außerdem bin ich gerade länger krank und habe keinen Zugang zu Kopierladen, Laserdrucker etc.. Und anstatt Euch noch länger auf die Auswertung warten zu lassen, habe ich lieber am Boten gespart.

Ein Wort zu **fehlenden Spielzügen**: Bitte, wenn Ihr einmal keinen SZ schickt, ist das kein Problem – sofern ich davon weiß. Diesmal haben 6 Spieler keinen Spielzug geschickt – ein einmaliger Rekord – und ich habe eine Woche gewartet und damit meine Zeitplanung durcheinandergebracht. Also, sagt mir in dem Fall telefonisch Bescheid oder schickt einen kurzen Brief, damit ich weiß, es kommt nichts mehr.

Kulturthema des Monats: „Feiertage“

Das letzte Kulturthema „Kleidung“ war leider kein durchschlagender Erfolg. Ein paar Spieler haben Berichte geschickt, aber viel Phantasie war in den meisten Berichten nicht zu erkennen.

Diesmal geht es um ein ganz anderes Thema: Feiertage. Gibt es so etwas in Euren Reichen? Wen ja, warum und wann? Feiertage können religiös oder politisch motiviert sein oder einfach überliefertes Brauchtum. Vielleicht gibt es ja auch Gründe für Feiertage, an die ich bisher nicht gedacht habe. Wenn es Feiertage gibt, wie wird dann gefeiert? Auch hier wäre ich für einen Verweis dankbar, wenn Ihr schon etwas dazu geschrieben habt.

Der nächste Spielzug Nummer 53, für den Widder- und Falkenmond des Jahres 419, ist fällig am

Freitag, den 19. März 1999

Ich will in diesem Zusammenhang auch an das **Myra-Treffen in Berlin** erinnern, das an eben diesem Wochenende stattfindet. Weitere Informationen bei Thomas Willemsen, Tel. 030/6251427, Email dakari@chemie.fu-berlin.de.

Agape n'Or und Orq Morgoth

Yfra Anqor aka *Werner*

Ysatinga-Segmentsbote: überblick

Ereignisse Ende des Jahres 418 auf Ysatinga:

Dies war eine sehr, sehr ruhige Zeit. Das einzige Ereignis, das weitgehende Aufmerksamkeit erlangt hat, ist der massenweise Ausbruch von Gefangenen aus dem Kerker in **Karo**, wobei - vermutlich nicht zufällig - sämtliche gefangenen Spione freigekommen sind. Da hier kein Unterschied zwischen Angehörigen verschiedener Reiche gemacht wurde, ist schwer zu sagen, wer denn dafür verantwortlich gewesen sein könnte. Die meisten Gefangenen wurden wenig später wieder eingefangen, eine größere Gruppe jedoch entkam in einem Schiff, das die Flagge eines ygorischen Handelshauses führte. Bei dem Ausbruch hatte es Hilfe von außen gegeben, und irgendwer kannte das Wacharrangement bis ins Detail.

Während man sich in **Titanik** immer noch seine Wunden leckt und versucht, die eigene Kampfkraft trotz des Tributs an **Kayra Matra** wiederaufzubauen, hat Lyr a Krae bereits das nächste Ziel angepeilt. Vor kurzem ist bekanntgeworden, daß **Thar Scandhi**, von seiner Religion her ein möglicher Gegner von Lyr a Krae, eine Tributforderung des Untoten erhalten hat. Vorausgegangen waren mehrere Botschaften zwischen den Reichen. Man hat also in Thar Scandhi keine Wahl als sich einzuigeln.

Unbehagen verursacht in **Ygora** derzeit eine größere Flotte aus **Kartan**, die an den Küste entlangfährt. Die Kampfkraft scheint erheblich zu sein, und daß es sich um ein wichtiges Unternehmen handelt, ist an der höchstpersönlichen Anwesenheit des Großkönigs Agon auf dieser Flotte zu erkennen. Ob es sich um einen Staatsbesuch handelt, wobei die Flotte nur als Schutz für den Herrscher dient, um die Vorbereitung eines militärischen Unternehmens oder um eine Expedition, die irgendwelchen geheimnisvollen Zielen im Dienste Orkons dient, ist nicht zu erkennen. Agon jedenfalls hat in keiner Weise seine Feindschaft zu irgendeinem Reich in der Nähe erkennen lassen.

Zu aller Überraschung sind in letzter Zeit wieder vermehrt Flotten aus **Rhyandi** in den Gebieten um das Auge der See unterwegs. Wie bekannt wurde, verweilen derzeit gleich zwei Magier des Rats der Adepten außerhalb des Reiches, während sich Shinaya selbst auf einer längeren Expedition befindet, deren Ziel der Orden der Elrhadainn bisher geheimzuhalten verstand. Man weiß nur, daß sie derzeit nicht auf Ysatinga verweilt.

Weder Überfälle noch Flottensichtungen sind von der **Inquisition** zu verzeichnen. Wie vom Meer verschluckt sind die kampfkraftigen Schiffe. Oder hat es der Inquisitor inzwischen verstanden, seine Flotten unsichtbar zu machen

Ysatinga-Segmentsbote: überblick

- ein Ziel, an dem gerüchteweise in den Laboren gearbeitet wurde. Wenn ja, dann muß man sich fragen, an welchen Ort die Flotten der größten Seemacht Ysatingas zur Zeit unterwegs sind.

Aus **Art-Creole** ist derzeit die Ernennung eines neuen Herrschers zu vermelden. Kiarl Ser'Ankin will die Staatsgeschäfte nach dem Verschwinden des Rubinordens weiterführen (*Eine entsprechende Mitteilung habe ich leider nicht in diesen Boten aufnehmen können - wird aber nachgeliefert. YRA*). Zu einem der Nachbarn bestehen bereits diplomatische Kontakte - wie es scheint, ist der neue Herrscher etwas weniger militaristisch ausgerichtet als sein Vorgänger.

In **Gra-Tha N'My** feiert man derzeit ein Ereignis weitreichender Bedeutung. Worum es sich handelt, unterliegt wie üblich in Gra-Tha N'My der Geheimhaltung, die so erfolgreich ist, daß bisher keine erfolgreiche Spionage in den Laboren bekanntgeworden ist. Alle Alchemisten jedoch, die man in Kartis auf der Straße sieht, machen zufriedene Gesichter, und die Anzahl von Alchemisten, die man in den Gasthäusern sieht - sonst notorisch niedrig - ist auffällig gestiegen.

Impressum: Der Segmentsbote von Ysatinga ist ein Mitteilungsblatt der Fantasywelt Myra speziell bezogen auf das Segment Ysatinga. Der Segmentsbote von Ysatinga erscheint unregelmäßig alle zwei Monate mit Nachrichten aus Ysatinga und Neuigkeiten der Welt Myra. Dieser Bote ist Bestandteil der Auswertung und kann nur von Spielern des Briefspiels "Welt der Waben" bezogen werden. Für die Inhalte der einzelnen Texte sind die jeweiligen Autoren verantwortlich. Adressen sind der Redaktion (Spilleitung Ysatinga) bekannt.

Spilleitung Ysatinga:

Werner Arend

Im Eichengrund 8

72138 Kirchentellinsfurt

07121/968060 ab 18h

07071/2980142 bis 16h Mo-Fr

werner.arend@uni-tuebingen.de

Neue Interessenten auch melden bei:

(siehe links)

Ysatinga-Segmentsbote: überblick

Abschnitt 3: Segmentkultur

Der Tempel Nor gar Kai

Die Großtempelanlage Nor gar Kai, der Sitz des Orkon in Chi Tai Peh. Von den besten Architekten die es im Lang gibt erbaut. Schon von weitem sieht man die riesige schwarze Pyramide mit dem Turm an seiner Spitze. Durch eine besondere Behandlung wurde er ehemals graue Stein schwarz gefärbt. Diese Behandlung wird nur von den Priestern des Orkon ausgeführt, nur sie wissen wie man ihn färbt. Kommt man dem Tempel näher erkennt man die Vorbauten des Tempels, wie eine kleine Stadt umgeben sie ihn, die Häuser der Priester, Tempeldiener und der Sorgatai Krieger, die Erhalter des Glaubens in Chi Tai Peh und gegen dessen äußere Feinde. Um diese Stadt ist eine mehr als zehn Meter hohe Mauer gezogen auf denen die Tempelwachen ihren Dienst versehen. Die Mauer hat vier Eingänge die nach Machairas, Pristera, Ophis und Phialae zeigen. Über jedem Tor ist der Feuersalamander, das Zeichen des Orkon eingemeißelt. Schon von weitem sieht man das Symbol und kann gewiß sein, das die Pilgerfahrt bald am Ziel ist. Auch an den jeweiligen Toren stehen die Soratai Krieger wache, doch müssen sie alle einlassen, es sei denn diese verhalten sich merkwürdig oder feindlich gegenüber Wachen, Priestern oder Gläubigen. Der Tempel selber ist durch zwei Tore zu betreten, ist man drinnen fällt einem als erstes auf, daß auf Gemütlichkeit oder Bequemlichkeit keinen Wert gelegt wurde. Die Bänke sind aus Stein, ungepolstert und ohne Rückenlehne. Vor diesen Bänken liegen kleine schwarze Lederpeitschen, falls man sich zu Ehren Orkons geißeln möchte. Orkon ist der Dämon der Schmerzen und dies wird im Tempel klar. Vor diesen Reihen steht der schwarze Altar, eigentlich nicht mehr als ein Stein auf dem deutlich der Feuersalamander umgeben von anderen rituellen Zeichen abgebildet ist. Auf dem Altar brennt das sogenannte Feuer des Orkon, dieses Feuer darf nie gelöscht werden, denn es brennt zu Ehren Orkons. Hinter dem Altar, vor der Statue des Orkon brennt ein großes Feuer, das Opferfeuer, in dem die Gaben der Gläubigen verbrannt werden. Dieses Feuer hat eine gewaltige Hitze, so daß es alles in kurzer Zeit verbrennt. Es wird auch bei Bestattungen verwendet. Die dahinter stehende Orkonstatue ist fast 6 Meter hoch und zeigt Orkon in stehender Haltung. Sie ist aus Gold mit zwei roten Rubinen als Augen. In seinen Händen hält er ein Schwert und ein goldenes Zepter. Umgeben ist er von knienden Yacuben, den Dienern Orkons. Zu beiden Seiten stehen gewaltige Feuerschalen welche die Statue in ein flackerndes Licht tauchen. Auch wird der gesamte Tempel nur von Fackeln und Feuerschalen erhellt, es gibt keinerlei Fenster. Für die höhere Kaste gibt es Balkons aus schwarzen Marmor, aber auch hier gibt es keinerlei Bequemlichkeit. Hinter der Orkonstatue führt ein Gang zu dem Gemächern des obersten Priester des Orkon, da dieser im Tempel selbst lebt.

Die Weihe

Zeitgleich mit der Feier zu Ehren Orkons wurde auch der große Tempel eröffnet. Am heutigen Tage sollte der Tempel geweiht werden. Ein ausgebildetes Opfer darf sich in allen Ehren zu Orkon begeben und ihn um eines segensreiche Zeit bitten. Vor Beginn der Messe sieht man bereits hunderte von Gomorrern auf dem Weg zum Tempel, in ihren Händen halten sie kleine, schwarze Peitschen mit denen sie sich selbst geißeln. Sie alle strömen durch die Tore in den Tempel unter den scharfen Augen der Erhalter des Glaubens.

Kurz vor Sonnenuntergang werden die Tore des Tempels geschlossen, die Weihe beginnt. Die Gomorrer knien vor den Bänken und erwarten die Ankunft des obersten Priesters, Lor ca'n Dar. Er erscheint in dem traditionellen schwarzen Gewand, welches mit silbernen Symbolen und Tierknochen verziert ist und mit einer schwarzen Kapuze versehen ist. Er

tritt vor dem Altar und als er die Stimme erhebt verstummen die Gebete zu Orkon. Laut und deutlich ist seine Stimme im inneren und auch außerhalb des Tempels zu hören. Er preist Orkon und spricht die Dankgebete. Während dieser Zeit geißeln sich alle Gläubigen und senden ihre stummen Gebete ebenfalls zu Orkon. Nach etwa zwei Stunden wird von den Tempeldienern ein Gomorrer hereingeführt. Er trägt das silberne Gewand des Glaubens und der Opferung. Dieses Opfer ist freiwillig und mußte ein Jahr der Ausbildung bei den Priestern verbringen. Der Mann legt sich auf dem Altar und spricht mit lauter Stimme ein Gebet zu Orkon. Der Priester zieht den geweihten Opferdolch mit der Schlangenklinge und beginnt das Gebet der Opferung zu sprechen. Deutlich spricht der auf dem Altar liegende Gomorrer das Gebet nach. Denn nur mit seiner Einwilligung und Glaubensbereitschaft kann die Opferung vollzogen werden. Nachdem das Gebet verstummt ist, schneidet Lor ca'n dar mit einem sauberen Schnitt die Kehle des Opfers durch und spricht das Gebet der Wiederkehr. Es folgt ein kurzes Stöhnen des Mannes und er ist tot. Ein Teil des Blutes, welches am Altar herunterläuft wird in einem silbernen Becher aufgefangen und dem Feuer des Orkon übergeben. Während weitere Gebete gesprochen werden, beginnen die Tempeldiener das Opfer in schwarze Binden zu wickeln, welche vom Priester mit dem Namen und Lebensgang des Opfers verziert werden. Zum Schluß folgen noch einige rituelle Zeichen und der Körper ist bereit. Die Tempeldiener legen vorsichtig den Körper ins Feuer, wo er unter weiteren Gebeten verbrennt. Nun bittet der Hohepriester die Gläubigen um ihre Opfer. In langen Reihen nähern sie sich dem Opferfeuer und mit Dolchen schneiden sie sich Wunden in die Arme und lassen es ins Opferfeuer laufen. Ein roter Nebel steigt auf und umgibt die Orkonstatue. Doch nach einigen Sekunden wird der Nebel von der Statue aufgesogen. Orkon nimmt die Opfer an. In den hinteren Reihen übernehmen die Tempeldiener die Tier- und Goldopfer. Die Tiere werden für eine der nächsten Messen vorbereitet und dann ebenfalls geopfert. Nach etwa sechs Stunden ist die Messe vorbei, was nun folgt ist der gegensätzliche Teil, das Feiern zu Ehren Orkons.

Ysatinga-Hausregeln

Auf Ysatina geltende Abweichungen und abweichende Interpretationen der allgemeinen Spielregel

Realismusregel:

Für alle Reiche mit Ausnahme der neu bzw. wie der neu bespielten gilt die Realismusregel nach X9 der allgemeinen Spielregel auf folgende Weise:

1. Alle Rüstorte haben entweder den fünffachen Preis und Bauwert wie in der Spielregel angegeben, oder die fünffache Bauzeit bei normalem Preis und Bauwert! Das gilt nur für Rüstorte, Garnisonen, Tempel und Kanäle, aber nicht für Wälle, Straßen, und Brücken.
2. Alle Landheere haben 2 zusätzliche Bewegungspunkte innerhalb des eigenen Reichsgebiets, alle Flotten +2 innerhalb des Sichtbereichs und +3 innerhalb eines 2 Kleinfelder breiten Streifens um das eigene Reichsgebiet. Ein Bewegungspunkt entspricht einem Kleinfeld Reichweite in Tiefland oder Hochland oder der Überwindung einer Höhenstufe.
3. Krieger und Reiter erhalten 20%, Schiffe und anderes Gerät 12% Unterhalt *pro Rüsttermin!*

Zugbefehle:

Die Zugbefehle sind für alle Einheiten, auch Spione und REPs, tabellarisch anzugeben. Andere Formate werden nicht ausgewertet. Alle Besonderheiten der Einheiten, die für die Auswertung wichtig sind, alle langandauernden Aktionen mit ihrem Fortschritt und alle Ladungen von Einheiten, egal ob in Gold, in Kriegern oder Waren, sind in jedem Spielzug in Kurzform mitzuführen! Es existieren keine Formblätter für Spielzüge.

Spielrhythmus:

Ysatinga wird alle zwei Monate ausgewertet. In einem Spielzug kann also für zwei Monde gezogen werden. Dabei gelten für den ersten Mond (Vorzug) gegenüber dem zweiten Mond (Hauptzug) folgende Einschränkungen:

2. Einheiten dürfen im Vorzug nicht so ziehen, daß sie neuen Sichtbereich erhalten würden.
2. Angriffe und Eroberungen beendet den gesamten Zugbefehl eines Heeres für bei dem Monde..

Kampf:

Die erweiterte Taktikregel wird auf Ysatinga zur Zeit nicht berücksichtigt.

Magie:

Es gilt die Zusatzregel "Magie auf Myra", Dritte Ausgabe vom 15.09.1998.

Forschung:

Für Reiche, die regelmäßig neue Techniken erforschen oder Alchemiegüter produzieren, gilt die Zusatzregel für Forschung und Alchemieproduktion. Die Einschätzung, wann diese Regel auf ein Reich anzuwenden ist, nimmt der SL vor.

Spione:

Spione ziehen unbegrenzt innerhalb des eigenen Reichsgebiets, wenn sie dazu keine offene Wasseroberfläche überqueren müssen, ansonsten 5 KF pro Mond. Spione sind außerhalb des eigenen Sichtbereichs ineffektiv.

Konten:

Es gibt es auf Ysatinga keine Geldkonten bei irgendwelchen Banken. Alles Gold, das ein Reich verlassen oder eine Wasseroberfläche überqueren soll, muß transportiert werden!

Einnahmen und Rüstungen:

Einnahmenabrechnung, Unterhaltsabrechnung und Rüstung sind in jeweils demselben Spielzug durchzuführen! Rüstgüter müssen ein halbes Jahr im voraus bestellt werden. Das gleiche gilt für Güter, die nach der Regel für Alchemieproduktion gerüstet werden. Die Laborkapazitäten, die für Forschung bzw. Produktion im folgenden halben Jahr investiert werden, sind anzugeben, und ebenso die Güter, die produziert, und die Erfindungen, die erforscht werden sollen. Die GSKosten von Alchemiegütern zählen nicht gegen die Rüstkapazität von Rüstorten.

Geschwindigkeitsbeschränkung:

Keine Einheit außer einer durch Magie beschleunigten Einzelperson bewegt sich mit einer Geschwindigkeit von mehr als 10 KF pro Mond. Einheiten, die rechnerisch schneller ziehen könnten, ziehen mit 10 KF pro Mond. Der Grund für die Beschleunigung (Magie, Technik, externe Einflüsse) spielt dabei keine Rolle..

Zeitrechnung

Auf Ysatinga werden verbindlich die Monatsnamen nach den Tieren der Götter benutzt. Diese sollen von Spielern auch in ihren Spielzügen benutzt werden. Die offiziellen

Spielzugnummern sind immer im Spielzug zu
benutzen.
