

bote von Ysatinga: Inhalt

Ysatinga Segmentsbote – Nummer 53

Inhaltsverzeichnis	2
Begrüßung	3
Die neue Spielregel: Ein Ausblick	4
Das Auswertungsprogramm Promy	4
Kultur-Themenliste	5
Preise: Der goldene Zwanzigseiter ☺	7
Die Ysatinga-Homepage	8
Ysatinga-Überblick	9
Nachrichten	11
<u>Kulturteil:</u>	
Die Fakultät der Anderwelt (Faebreghendil)	14
Die Geschichte Rhangars (Faebreghendil)	17
Metamorphose (Rhyandi)	19
Wieder zu Hause (Yf ra-Anqor)	21
Ysatinga-Hausregeln	24

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 (Spielleitung Ysatinga) bekannt.

Spielleitung 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)

Abschnitt 1: Begrüßung, Allgemeines

„Die Begegnung zweier Magier ist immer nur einen
Teleport weit weg.“

Elvani an-Shiel, Tan-Adept des Elrhadainn-Ordens

Seid alle begrüßt!

Endlich wieder ein richtiger Bote – die meisten begrüßen es. Auch ist die Auswertung wieder pünktlich. Ihr habt fast einen Monat Zeit für den nächsten Spielzug. Etwas bedauerlich war das geringe Kulturaufkommen, insbesondere bei denjenigen, die schon länger dabei sind. Faebreghendil läuft den Amajin und Kartan bereits den Rang ab, was die Qualität der Kulturberichte angeht, und in Art-Creole kommt mehr Atmosphäre auf als in Gra-Tha N'My. Die einzige Ausnahme ist Chi Tai Peh, das sich seit jeher durch stetige Beteiligung an der kulturellen Bereicherung Myras auszeichnet. Ich will das als einen Appell verstanden wissen. Ich wünsche mir wieder mal eine Zeit, wo ein Segmentsbote mühelos auf 32 oder 40 Seiten kam! Auch interessante Aktionen sind rar, die meisten igeln sich nur ein. Leute, Ihr braucht doch kein neues Jahr des Feuers, damit wieder etwas passiert. Das wollt Ihr doch nicht, oder?

Entschuldigung:

Leider konnte ich zwei Dinge wegen Schwierigkeiten beim Lesen der Disketten nicht in den Boten bringen: Die Karte von *Faebreghendil* und eine Geschichte aus *Art-Creole*. Tut mir leid.

Neue Spielregel in Sicht!

Das sollte hier vielleicht erwähnt werden: es gibt sehr bald eine neue allgemeine Spielregel! Dies ist keine leere Ankündigung. Es muß noch genau eine schwere Sachfrage entschieden werden, 10 von 11 Kapiteln befinden sich bereits im fortgeschrittenen Korrekturstadium. Es handelt sich dabei um ein Werk, das ich, der ich mich in Strategiespielfragen als kompetent ansehe und lieber etwas ändere als einen nicht zufriedenstellenden Zustand hinzunehmen, als sehr gelungen betrachte. Einige Details auf den nächsten Seiten.

Kein Kulturthema des Monats!

Da diesmal wieder fast gar nicht kam, verzichte ich für diesmal auf die Festlegung eines Kulturthemas. Stattdessen veröffentliche ich eine Liste mit möglichen Kulturthemen auf den nächsten Seiten. Diese Liste wird auch Teil der nächsten Spielregel sein, aber gehört meines Erachtens in jeden Segmentsboten einmal im Jahr hinein.

Wie geht's weiter? Nun, um üblichen Rhythmus, und bevor wir nach Ysatinga gehen und uns anschauen, was denn diesmal so passiert ist: Der Spielzug Nummer 54 für Ysatinga, für den Eulen- und Jaguarmond des Jahres 419 nach Pondaron, ist fällig am

Freitag, dem 14. Mai 1998

Agape n'Or und Orq Morgoth

Yfra Anqor aka *Werner*

Spieltechnisches: Die neue Spielregel

An dieser Stelle ist es vielleicht sinnvoll, Euch einen Rahmen für die neue Spielregel zu präsentieren. Einige Kernpunkte:

- ◆ Das sogenannte Baukastensystem für Bauwerke, das es erlaubt, Bauwerke nach eigenen Vorstellungen mit Eigenschaften zu versehen, wird eingeführt. Dabei werden Bauwerke deutlich teurer gegenüber dem bisherigen Nennwert, bleiben aber billiger als unter der alten Realismusregel. Da Bauwerke aber nun beliebig skalierbar sind, kann man auch mit 5.000 GS an etwas Nützlichem bauen.
- ◆ Ein ähnliches Baukastensystem gibt es jetzt auch für Einheiten. Eine ganze Reihe neuer Einheiteneigenschaften macht sowohl die strategische Ebene – man kann variabler planen – als auch die Kultur – wie funktioniert das eigentlich? – wesentlich interessanter. Das ganze wurde systematisiert und verständlicher gemacht. Das System beruht auf einer Erweiterung des bisherigen Eliteheer-Systems, wobei die Kosten für die höheren Stufen stark herabgesetzt wurden.
- ◆ Die verhaßten Kulturpräferenzen sind vom Tisch. Stattdessen gibt es ein System von Fähigkeiten, die aus einer Art Wissensbaum ausgewählt werden können, und die es einem Reich erlauben, sich zu spezialisieren und gezielt weiterzuentwickeln. Von keinem Reich wird erwartet, daß es in ein enges Schema paßt.
- ◆ Ein neues Bewegungssystem wurde eingeführt, das im Gegensatz zum alten System vollständig ist und jeder vorstellbaren Situation Rechnung trägt.
- ◆ Es gibt ein paar neue Standardbefehle wie Suchen und Verstecken, sowie Befehlserweiterungen, die näher definieren, wie ein Befehl wirken soll.
- ◆ Es gibt ein komplett neues Spionagesystem mit Standardbefehlen für Spione, die die meisten nötigen Aktivitäten umfassen.
- ◆ Und, nicht zuletzt: die Regel hat ein besseres Layout, eine bessere interne Struktur, und, wenn Thomas Golser seine übliche Qualität liefert, eine viel bessere Druckqualität als jede Version vorher. Durch ein (diesmal richtiges) Inhaltsverzeichnis (diesmal auch mit Seitenzahlen ☺) und einen Index findet man auch die Dinge, die man sucht.

Na, neugierig geworden? Leider wird es die Regel zunächst nicht als Datei geben, sondern nur als Buch von ca. 100 Seiten. Der VFM braucht das Geld aus dem Regelverkauf, um das Auswertungsprogramm zu bezahlen. Und damit wären wir beim nächsten Thema.

Das Auswertungsprogramm Promy:

Gerade letzten Sonntag unterzeichnete die neue Vorsitzende des VFM, Christine Auf Dem Berge, einen Lizenzvertrag für ein Auswertungsprogramm für Welt der Waben. Das Programm existiert bereits und macht auch schon 90% von dem, was es tun soll, relativ fehlerfrei. Die Lizenz gilt für die vollständige Version, die im Verlauf der nächsten Monate bei uns eintreffen wird. Sobald das alles wirklich da ist, wird das Spielzugformat veröffentlicht, so daß jeder Spieler, der Lust dazu hat, sich an einer Spielerversion des Programms versuchen darf.

Ich selbst werde das Programm einsetzen, allerdings ist noch unklar, ob bereits zum nächsten Spielzug oder erst später. Da ich Redakteur der neuen Spielregel bin, werde ich voraussichtlich wenig Zeit haben, die erhebliche Anfangsarbeit in nächster Zeit aufzubringen. Schließlich muß ja auch Ysatinga ausgewertet werden...

Worüber kann man Kultur schreiben?Ein Auszug aus der WdW-Spielregel, Stand April 1999:

Im folgenden findet der Spieler eine Liste, die Themen vorschlägt, über die man schreiben kann. Es besteht keine Pflicht, über diese Themen zu schreiben, und der Spieler kann selbstverständlich auch über Themen schreiben, die nicht in dieser Liste enthalten sind. Es empfiehlt sich, den SL zu fragen, ob bereits Kultur über einen Bereich existiert, bevor man anfängt, über ein bestimmtes Thema zu schreiben. Oft sind aus spieltechnischen Gründen manche Ideen nicht möglich (z. B. gibt es nicht in jedem Reich Magier).

1. UMWELTFAKTOREN**1.1. Geographie**

- 1.1.1. Benennung landschaftlicher Besonderheiten
- 1.1.2. Detailkarten, die die Geographie innerhalb eines Kleinfeldes darstellen

1.2. Klimatische Bedingungen

- 1.2.1. Temperaturverhältnisse
- 1.2.2. Niederschlagsmenge und -häufigkeit
- 1.2.3. Windverhältnisse

1.3. Vegetation

- 1.3.1. Beschreibung besonderer Pflanzen
- 1.3.2. Nutzung von Pflanzen
- 1.3.3. Planmäßiger Anbau
- 1.3.4. Landschaftsbild

1.4. Tierwelt

- 1.4.1. Landesübliche Wildtiere
 - 1.4.1.1. Pflanzenfresser
 - 1.4.1.2. Raubtiere
 - 1.4.1.3. Monster?
- 1.4.2. Nutztiere
 - 1.4.2.1. Reittiere
 - 1.4.2.2. Zug- und Tragtiere
 - 1.4.2.3. Jagdtiere
 - 1.4.2.4. Zu Nahrungszwecken verwendete Tiere
 - 1.4.2.5. Zier- und Schoßtiere

2. BEVÖLKERUNG**2.1. Rasse(n)**

- 2.1.1. Körperbau
- 2.1.2. Hautfarbe
- 2.1.3. Haar- und Barttracht
- 2.1.4. Besondere Fähigkeiten
- 2.1.5. Besondere Schwächen

2.2. Bevölkerungsstruktur

- 2.2.1. Klassen-, Schichten- oder Kastensystem
- 2.2.2. Aufgabenverteilung zwischen verschiedenen Gruppen

2.2.3. Geschlechterrollen

2.2.4. Familienstruktur

2.2.5. Volkskultur, Alltagskultur

2.2.5.1. Gebräuche, Sitten

2.2.5.2. Besondere Feste

2.3. Sprache

2.3.1. Gesprochene Sprache

2.3.2. Sprache und Schicht

2.3.3. Schrift

2.4. Kleidung

2.4.1. Kleidung der verschiedenen Schichten

2.4.2. Verfügbare Materialien. Herstellung von Kleidung

3. GEISTIGE WELT**3.1. Weltbild**

- 3.1.1. Ursprung und Erschaffung der Welt (Die in Kapitel 1 erzählte Geschichte ist nur ein Mythos in einem bestimmten Gebiet)
- 3.1.2. Vorstellungen vom Aussehen der Welt
- 3.1.3. Subjektive Größe der bekannten Welt

3.2. Religion

- 3.2.1. Anzahl der Religionen (weitere Angaben pro Religion)
- 3.2.2. Bezeichnung der Religion
- 3.2.3. Götterverehrung?
 - 3.2.3.1. Wenn nein, warum nicht?
 - 3.2.3.2. Wenn ja, welche und warum?
- 3.2.4. (je Gott / Kult)
 - 3.2.4.1. Name
 - 3.2.4.2. Aufgaben
 - 3.2.4.3. Verehrt von welcher Gruppe / von welchen Personen?
 - 3.2.4.4. Ort und Zeit der Verehrung
 - 3.2.4.5. Opfer (Ja / Nein, was, wann, wie?)
 - 3.2.4.6. Priester? (wie organisiert?)
 - 3.2.4.7. Erkennungszeichen / Symbole

3.3. Magie

- 3.3.1. Vorkommen der Magie

-
- 3.3.2. Ansehen der Magier
 - 3.3.3. Ursprung der magischen Energie
 - 3.3.4. Methoden der magischen Praxis
 - 3.3.5. Magische Tabus?
 - 3.3.6. Zaubersprüche eigener Entwicklung
 - 3.4. Philosophie**
 - 3.5. Geschichte**
 - 3.5.1. Art der Geschichtsaufzeichnung
 - 3.5.2. Eigene Geschichte
 - 3.6. Erziehung**
 - 3.6.1. Wissensvermittlung innerhalb der Familien
 - 3.6.1.1. Hygiene
 - 3.6.1.2. Tischsitten
 - 3.6.1.3. Verhalten gegenüber den Mitmenschen / Höflichkeitsregeln
 - 3.6.2. Familienübergreifende Erziehung
 - 3.6.2.1. Schulsystem?
 - 3.6.3. Verbreitung von Lese- und Schreibkenntnissen
 - 3.7. Kunst**
 - 3.7.1. Musik
 - 3.7.1.1. Gesang
 - 3.7.1.2. Instrumente
 - 3.7.1.3. Musikweitergabe / Notationen
 - 3.7.1.4. Ort und Zeit (Anlässe)
 - 3.7.2. Malerei
 - 3.7.2.1. Materialien und Werkzeuge
 - 3.7.2.2. Einsatzgebiete
 - 3.7.3. Bildhauerei / Holzschnitzerei
 - 3.7.4. Dichtung
 - 3.7.5. Sonstiges / Besondere Bereiche der Kunst
 - 3.8. Sprache**
 - 3.8.1. Rhetorik
 - 3.8.2. Dichtung
 - 3.8.3. Theater
 - 3.8.4. Schrift / Schreibkunst
 - 3.8.5. Fremdsprachen
 - 3.8.6. Gruppenspezifische Variationen (Slang / Dialekte)
 - 4. WIRTSCHAFT**
 - 4.1. Ernährung**
 - 4.1.1. Grundnahrungsmittel
 - 4.1.1.1. Gewinnung
 - 4.1.1.2. Verteilung
 - 4.1.1.3. Preise
 - 4.1.1.4. Zubereitung
 - 4.1.2. Weiteres Nahrungsmittelangebot
 - 4.1.3. Gewürze
 - 4.1.4. Getränke
 - 4.1.5. Zubereitung / Rezepte
 - 4.1.6. Küchentechnik
 - 4.1.7. Nahrungstabus?
 - 4.2. Kleidung**
 - 4.2.1. Materialien
 - 4.2.2. Formen
 - 4.2.2.1. Witterungsbedingt
 - 4.2.2.2. Berufs- / Standestracht
 - 4.2.2.3. Gesellschaftliche Mindestforderungen
 - 4.2.3. Herstellung
 - 4.2.4. Preise
 - 4.3. Behausungen**
 - 4.3.1. Materialien
 - 4.3.2. Grundformen
 - 4.3.3. Verzierungen, Erweiterung
 - 4.3.4. Erstellung
 - 4.3.5. Preise
 - 4.4. Währung**
 - 4.4.1. Materialien
 - 4.4.2. Formen
 - 4.4.3. Umrechnungsfaktoren
 - 4.4.4. Fälschungssicherheit
 - 4.5. Handwerk**
 - 4.5.1. Organisation
 - 4.5.2. Anerkannte Berufe
 - 4.5.3. Ausbildungsgang
 - 4.5.4. Besondere Gegenstände / Erfindungen
 - 4.6. Handel**
 - 4.6.1. Wer ist Händler?
 - 4.6.2. Handelsrechte
 - 4.6.3. Wo findet Handel statt?
 - 4.6.4. Zölle und Steuern
 - 4.6.5. Handelsbeschränkungen?
 - 4.6.6. Handelsverbote?
 - 4.7. Transportwesen**
 - 4.7.1. Transportmittel
 - 4.7.2. Transportwege
 - 4.7.3. Welche Güter?
 - 4.7.4. Preise
 - 4.8. Architektur**
 - 4.8.1. Auftraggeber
 - 4.8.2. Stilrichtungen
 - 4.9. Schiffbau**
 - 4.9.1. Handelsschiffe
 - 4.9.2. Fischerei
 - 4.9.2. Bedeutung von Werften
 - 5. POLITIK**
 - 5.1. Regierungsform**
 - 5.2. Verfassung**
-

- 5.3. Rechtssystem
- 6. MILITÄR
 - 6.1. Führungsstruktur
 - 6.2. Landstreitkräfte
 - 6.2.1. Aussehen
 - 6.2.2. Ausrüstung
 - 6.2.3. Taktik
 - 6.3. Seestreitkräfte
 - 6.3.1. Schiffstypen
 - 6.3.2. Ausrüstung
 - 6.3.3. Taktik
 - 6.4. Waffentechnik
 - 6.4.1. Methoden des Nahkampfes
 - 6.4.2. Methoden des Fernkampfes
 - 6.4.3. Methoden der Belagerung
 - 6.4.4. Tricks und Hinterlist
 - 6.5. Festungsarchitektur
 - 6.6. Spionage/Sabotage

Der goldene Zwanzigseiter...

An dieser Stelle noch ein paar richtig erfreuliche Dinge. Ich hielt es für angebracht, all das folgende einmal im Boten zu erwähnen:

Das Reich ***Gra-Tha N'My*** erhält hiermit den ersten Preis für regelmäßige und fast immer pünktliche Spielzüge, die alle Informationen enthalten, die man als Spielleiter braucht. In letzter Zeit waren sie sogar richtig übersichtlich!

Das Reich ***Chi Tai Peh*** (steht in punkto Übersicht etc. GN nicht viel nach) erhält hiermit den ersten Preis für kontinuierliche kulturelle Bereicherung des Reiches und der Welt Myra. Andere mögen selten und dafür viel oder besser schreiben, aber mit praktisch jedem Spielzug einen brauchbaren Kulturbericht erhalte ich nur aus wenigen Reichen...

Das Reich ***Faebreghendil*** erhält hiermit den ersten Preis für die größte Menge an guten Ideen, die mir ein Spieler jemals in einem einzigen Spielzug lieferte. Er bedauerte dann auch noch, leider nicht genug Zeit zu haben, um über das alles jetzt gleich detailliert zu schreiben. Nur Geduld – auf Myra haben wir es in vielen Dingen nicht so eilig! Für ein dickes Buch nehmen wir uns Jahre Zeit.

Das alles hat zwar spieltechnisch nicht viel zu bedeuten, aber ich will anzeigen, daß mir das alles wichtig ist und daß es positiv auffällt.

Jeder der erwähnten Spieler kann von mir mit der nächsten Auswertung die wahrheitsgemäße Antwort auf eine Frage innerhalb des Spiels erhalten – wenn ich ihre Beantwortung mit meinem Gewissen vereinbaren kann. Die Antwort kann sehr klar ausfallen oder sehr vernebelt, aber vielleicht den Anfang einer guten Geschichte bedeuten – wenn Ihr den Hinweisen folgt.

...und die goldene Zitrone

Ein paar goldene Zitronen wären auch zu verteilen, etwa für die größte Penetranz beim Ignorieren der Spielregeln, für permanent verspätete Spielzüge oder für wiederholt falsche Angaben beim Reichsschatz, einmal sogar ganz dreist in sechsstelliger Höhe. Aber das öffentlich zu machen, wäre keine gute Idee. Die Betroffenen wissen, wer gemeint ist, und was sie tun sollten, um ihrem Spielleiter das Leben leichter zu machen. Bedenkt: pünktliche Auswertungen hängen auch von pünktlichen und korrekten Spielzügen ab!

Die Ysatinga-Homepage:

Ebenfalls dem Spieler von Faebregendil haben wir es zu verdanken, daß es jetzt eine Ysatinga-Homepage im World Wide Web gibt. Das alles ist noch im Aufbau, man kann aber schon hereinschauen. Ein Link zur Haupt-Myra-Seite auf www.myra.de wird noch erstellt. Geplant ist die Veröffentlichung von Überblicken, Segmentskultur und gezeichneten Karten. Die Adresse:

<http://www.geocities.com/TimesSquare/Dungeon/4144/>

Vielen Dank für die Arbeit – ich selbst wäre in absehbarer Zeit nicht dazu gekommen!

Und noch ein Aufruf:

Malt mal wieder was!

Wir sind chronisch knapp an guten Zeichnungen.

Abschnitt 2: Überblick

Überblick Ysatinga Adlermond 418

Eine Zeit der Stille

Es waren ruhige zwei Monde. Fast unbehelligt von ihren Nachbarn durchpflügten die Schiffe das Meer, ob sie nun dem Handel gewidmet waren oder dem Kampf. Kaum irgendwo wurden Heere auf Patrouillengang durch ungewöhnlicher Ereignisse unterbrochen, nirgends waren Schiffe unter Beschuß – nicht einmal von den sonst stets allgegenwärtigen Piraten. Selbst das Wetter spielte mit – in den meisten Gebieten herrschte Flaute oder eine leichte Brise. In den rhyandischen Sturmlanden ruhte der Fischfang aufgrund einer Flaute, und auf der Insel unter dem Donner vermeldete man zwar einige Gewitter, doch blieben die sonst häufigen Frühlingsstürme diesmal aus.

In einigen Reichen war die Stille ebenfalls fast zu greifen. In *Rhyandi* schienen selbst die Bauarbeiten im Eisland von *Faenhaell* etwas langsamer abzulaufen als üblich, während Tan-Adept *Elvani an-Shiel* im fernen *Lirynelrhad* ein Auge auf die Erste Elrhadyne *Shinaya* behielt, die sich nach dem Beginn ihrer Forschungen an einem unbekanntem Zauber in einen Kokon eingesponnen hatte und nun schlafend oder meditierend – wie auch immer – auf ihre Transformation wartet. Was für ein Schmetterling mag diesem Kokon wohl entsteigen...

Stille der etwas anderen Art auch in *Kayra Matra*. *Lyr a Krae* sitzt seit vielen Monden in seinem Labor in *Thanastos Lumor*, und auch das Auftauchen einiger Orks aus *Ygora*, die auf von Wargs gezogenen Schlitten durch die Eiswüste streiften, konnte ihn nicht aus seiner Trance reißen. Derweil leckte man sich im benachbarten *Titanik* immer noch die Wunden, die der verlorene Krieg geschlagen hatte. Das Verschwinden einiger Elfen aus der Provinz *Lheandron*, die teilweise von Lyr a Krae erobert worden war, sorgte für schwer unterdrückte Wut, aber niemand wagte, den großen Nachbarn abermals herauszufordern. Und das, obwohl Gerüchte behaupten, die Elfen würden ausschließlich als Opfer für die Xnum-Tempel Kayra Matras gebraucht.

In den *Zwillingsstädten* laufen ebenso leise, aber mit der üblichen Effektivität die Bauarbeiten am Tempel des großen Gottes *Anur* weiter. Die Eile läßt sich nicht verheimlichen, und die normale Zweckmäßigkeit im Denken, die die Händler hier schon immer prägte, steht auch hinter diesem Projekt: man erhofft sich Schutz gegen die Untoten Kayra Matras. Ob das allerdings der erhoffte leichte Weg ist, bleibt zu bezweifeln – denn die Anur-Religion hat hier fast keine Gefolgsleute.

Stille auch an Scyrenias Küsten. Die große Flotte aus *Kartan*, die man vor zwei Monden nahe Ygoras Küste gesichtet hatte, hat sich seitdem kaum vom Fleck bewegt – es war, als würden die auf den Schiffen zu hunderten versammelten Priester des Orkon hier etwas suchen. Wie üblich, wurden Frager, soweit sie sich überhaupt an die Schiffe heranwagten, barsch abgewiesen. Daß in der Nachbarschaft der Flotte gelegentlich ein paar Fischer verschwinden, versucht man lieber schnell zu vergessen und hofft, daß die Flotte schnell weiterfährt.

Unauffällig und effizient, und ohne viel darüber zu prahlen, führten *Chi Tai Peh* und *Gra-Tha N'My* an der Küste nahe der Handelstadt *Sicolar* zwei große Flotten zusammen. Ein freundschaftlicher Besuch, wie es scheint – angesichts der Geschichte beider Reiche ein nahezu unerhörter Vorgang.

Unter der Oberfläche hingegen steigt die Spannung. An der Küste *Ygoras* sprechen Gerüchte vom Wiederauftauchen von Meermonstern aus alten Legenden, und eine Reihe von verschwundenen Schiffen scheinen ihnen recht zu geben. Doch für große Aufregung scheint auch das nicht zu sorgen. Ein wenig Wein, ein wenig berauschende Pflanzen, und alles wendet sich zum besseren – zumindest in den Köpfen...

Kommen wir nun zu den etwas lautereren Aktivitäten. Nicht gerade mit einem Donnerschlag, aber überraschend allemal, meldet sich das Reich *Aurinia* wieder aus der Versenkung. Die lange Zeit des Schweigens war offenbar durch die lange Krankheit der Herrscherin *Elena von Deckter* bedingt, und nachdem sie jetzt gestorben ist und unter großer Anteilnahme der Bevölkerung zu Grabe getragen wurde, hat nun ihre Tochter *Cynthia* die Zügel in die Hand genommen und gedenkt, zumindest auf dem diplomatischen Parkett ihre Hand auf Ysatinga spürbar zu machen.

Nicht ganz so lautstark wie sein Vorgänger, dafür aber mit wohlgesetzteren Worten streckt auch der neue Herrscher von *Art-Creole*, *Kiarl Ser'Ankin*, vorsichtig seine Fühler aus in die Weiten des großen Drachenmeers. Neben Botschaften und Nachrichten waren an Aktivitäten bisher das Aussenden von Handelsschiffen zu vermelden, wohl in der Hoffnung, jetzt, wo die Piratenaktivitäten nachgelassen haben, die mageren Steuereinnahmen durch Profite aus dem Handel aufzubessern.

Für Erstaunen, wenn schon nicht für Aufregung, sorgt immerhin die Meldung, daß auch auf der entlegenen Insel *Faebreghendil*, deren Burg The'bret mit ihren vorgelagerten Felsklippen zu den unzugänglichsten Häfen Ysatingas gehört, Handelsschiffe gebaut werden. Sollte sich der Magier *Dsndngu*, der seit Jahren eher durch sein Desinteresse am Geschehen auf Ysatinga aufgefallen war, nun plötzlich wieder weltlichen Dingen zuwenden? Oder sind einfach – wie Agor es ausdrückte – die Folgen des Unfalls mit dem Lähmzaubers endlich überwunden. Wie auch immer, sollte es hier zu einer Einmischung kommen, weiß niemand, womit er zu rechnen hat. Faebreghendil ist in jeder Hinsicht ein unbeschriebenes Blatt.

Die einzige wirkliche Unterbrechung der weithin fast hörbaren Stille kommt aus *Thar Scandhi*. In einem heldenhaften Kampf schaffte es eine völlig unvorbereitete Flotte, sich gegen einen Schwarm *Mörderbienen* aus dem Segmentsrand zu behaupten. Es heißt, daß den überlebenden Kapitän der Flotte seitdem jedesmal dann Dondras heiliger Zorn beseelt, wenn von Mörderbienen die Rede ist. Er war derjenige, der durch seine Berserkerwut den Sieg ermöglicht hatte, aber der Kampf hatte ihn in mehr als einer Weise gezeichnet.

Zu guter Letzt sollten eigentlich die Ereignisse an der Spionagefront kurz beleuchtet werden. Doch obwohl es hier wenig an Aktivitäten mangelte, waren die Spione in allen Fällen ausreichend gut, daß ein Bericht an dieser Stelle nicht angebracht erscheint. Wie immer, weiß auch der Hüter wieder mehr – aber, ebenso wie immer – bricht er sein Schweigen nur im äußersten Notfall..

Proklamation aus Art-Creole:

Herrscher Ysatingas,

in Artalan hat ein erneuter Machtwechsel stattgefunden. Wir, Kiarl Ser´ankin, erheben rechtmäßigen Anspruch auf die Herrscherwürde Art-Creoles.

Ein jeder der Einwände gegen Unsere Krönung vorzubringen gedenke, möge dies innerhalb der nächsten 60 Tagen tun, ansonsten schweige er für immer.

Wir erheben Anspruch auf alle See- und Landgebiete, die sich im Ophis der Uns umgebenden Tiefsee befinden.

Es seien alle Reiche und Organisationen gewarnt, ohne Unsere gütliche Erlaubnis in diese Gebiete einzudringen.

Art-Creole bekennt sich offen zur Religion Artans, und der hiermit verbundenen Neutralität. Auch wenn in der Geschichte Art-Creoles unter Berufung auf Artan oft eine andere Position eingenommen wurde, ist Unser Reich offen für Anfragen von lichter, als auch von finsterer Seite.

Für das Reich Art-Creole

Kiarl Ser`ankin

Nachrichten aus Aurinia

Ganz Aurinia trauert! Wir mußten Abschied nehmen von unser aller Mutter, der Königin Elena von Deckter. Nachdem sie durch Krankheit geschwächt die Regierungsgeschäfte schon vor längerem an den Reichsverwalter Keral von Keltorin übergeben hatte, schief sie nun ruhig, endlich von ihren Schmerzen erlöst, für immer ein. Wir werden dich nie vergessen!

Neues Reichsoberhaupt wurde Cynthia von Deckter, älteste Tochter der Elena von Deckter und des Philanthus von Montalban. Direkt nach ihrer Krönung übernahm sie die Reichsgeschäfte selbst und ernannte Keral von Keltorin zu ihrem Stellvertreter und obersten Berater. Noch in derselben Woche ließ sie eine Erklärung an ganz Ysatinga herausgeben, die sicherlich noch lange für Wirbel und Diskussion sorgen wird:

Verehrte Regenten von Ysatinga,

Aurinia lebt! Viele Lebewesen über ganz Ysatinga verstreut glauben, Aurinia sei unbedeutend und nahezu einsiedlerisch. Vielleicht war das in der Vergangenheit auch manchmal so, doch nun wird eine neue Zeit für Aurinia anbrechen. Leider hatte ich nicht viel Zeit mich auf die neuen Aufgaben, die einen erwarten, wenn man Königin eines Reiches wird, vorzubereiten. Auch müssen die Staatsgeschäfte der Vergangenheit aufgearbeitet werden, was ich, so schnell ich dazu in der Lage bin, auch tun werde. Über einen Punkt bin ich mir jedoch im Klaren: Die Reiche des Lichts dürfen die Tyrannei, die die Götzenanbeter der dunklen Seite in Ysatinga führen, nicht länger hinnehmen! Aurinia besteht zur Zeit nur aufgrund des Schildes, eines Geschenks der Göttin Parana wider den Krieg. Doch wäre es nicht viel mehr im Sinne Paranas und aller anderen Lichtgötter, Frieden auch ohne ihre Hilfe zu schaffen? Solange jedoch die Finsternis Ysatinga überschattet und Reichen wie zum Beispiel Kartan erlaubt wird ihre lebensverachtende Expansionspolitik fortzuführen, solange wird es niemals Frieden in diesem Segment geben. Ich werde mich noch persönlich an jedes der Lichtreiche Ysatingas wenden, um Vorschläge zu geben, wie man die Zukunft etwas heller gestalten kann. An alle Reiche, die sich noch nicht den dunklen Mächten vollständig hingegeben haben kann ich nur einen Appell richten, den Appell sich für das Leben zu entscheiden, für die Schönheit des Wassers, der Berge, der Wälder, des Eises und allen anderen Dingen, die uns der Eine geschenkt hat.

Möge Ysatinga in dem Glanze und der Ruhe des Einen erblühen!

Cynthia von Deckter, Königin von Aurinia

Nachricht aus Faebreghendil:

Die Fakultät der Magie in Faebreghendil nimmt seit kurzem wieder Acrolyten auf um sie in der hohen Kunst der Magie zu unterweisen. Wanderer, Herrscher, Lords und andere Individuen sind herzlich willkommen. Wir bitten die Magieanwärter und ihre Gefolgsleute auf sämtliche Waffen und Kriegsmaterial zu verzichten und das Land nicht für ihre Zwecke zu mißbrauchen. Die Gesinnung spielt keine Rolle, wenn ihr eine gesunde Toleranz anderen Gesinnungen mitbringt. Magische Kriege werden auf Faebreghendil nicht geduldet. Das Duellum Arcanum kann vollzogen werden, wenn alle Betroffenen einverstanden sind. Anfragen schickt an

Torek DSNDNGU

Die Fakultät der Anderswelt

Quelle: Faebreghendil

Gespräch zwischen Kera'she Darmur und seinen Tochter:

„Seit mehr als 72 Monde befindet sich die Fakultät der Anderswelt in diesem seltsamen Zustand. Damals beteiligte ich mich an einem magischen Projekt, daß uns tiefere Einblicke in das Sein der Magie und deren Wesen gewähren sollte. Ja wir haben etwas über die allgegenwärtige Magie herausgefunden. Sie ist unberechenbarer und schwerer zu kontrollieren als wir dachten!. Nicht einmal Dsndngu und die anderen 4 Kera'shes konnten es verhindern das sich die gesamte Fakultät und all ihrer Absolventen, Leiter und Novizen in diese neue oder auch alte Form des Seins begab – ich kann es dir nicht genau sagen mein Tochter. Ich persönlich glaube daß wir uns in Gebiete vorgewagt haben die den alten Göttern oder anderen übermyranischen Wesen vorbehalten sind. Entweder haben sie oder die Magie selbst uns für unserem selbstsicheren Gehabe bestraft oder soll ich es lieber einen Segen nennen? Einerseits mangelt es hier uns an Nichts und wir können uns ungehindert weiteren Forschungen widmen, andererseits können wir die seit dem nicht mehr verlassen – zumindest nicht mehr mit unseren Körpern. Der Geist vermag es mir – wie du ja weist – ungefähr im Abstand eines Mondes den neuen Schattenrat gedanklich zu betreten. Hat man dir in der Schule über den alten das nötige beigebracht?“

„ Ja Vater. Der alte Schattenrat befand sich hier im Keller des Fakultätsgebäudes. Alle Kera'shes versammelten sich in ihm. Jeder von ihnen nahm eine Ecke des Pentagramms

ein. Magie verzehrte die Stimmen im Raum und nur die Mitte wurde von einem magischen Licht erhellt. In der Mitte legte der meist der Torek Rechenschaft für sein Handeln vor dem Rat ab. Er diente auch als Gericht für Individuen, die die heilige magische Regel gebrochen hatten. Wenn ein einstimmiger Schuldspruch gefällt wurde, wurde der Körper des Abtrünnige von den Qualen der unvollkommenen Seele, die ihn ihm wohnte befreit. Alle anderen Übertritte fallen in die Gerichtsbarkeit der Fakultäten.

Außerdem hatte der Rat in den Schatten die Aufgabe den Torek zu beraten und ihn mit Informationen zu versorgen. Damals traf man sich einmal im Mond hier im Keller“

„Es erstaunt mich immer wieder wie gut du schon in deinen jungen Jahren über die meisten Dinge informiert bist, wird das jetzt schon alles in der untersten Sphäre des Wissens gelehrt?“

„Nein, Vater. Ich finde das Thema sehr interessant und habe mich in meiner Freizeit damit beschäftigt. Seit dem magischen Zwischenfall sind ja alle Bücher der Fakultät für jedermann zugänglich.“

Das dachte ich mir schon. Ich bin sicher eines Tages wirst du mir eine würdige Kelv'sa sein. Am Schattenrat hat sich eigentlich nichts mehr geändert nur seiner Existenz. Er existiert jetzt in einer anderen Form des Seins als wir es jetzt tun oder früher taten. verzeihe mir wenn ich ihn jetzt Leben einhauche, es ist so aber für mich leichter ihn in seiner Form des Seins zu beschreiben. Er ruft mich und die Anderen einmal innerhalb eines Mondes zu sich. Ohne das ich etwas dagegen tun könnte folgt mein Geist seinem Rufen. Im nächsten Augenblick befinde ich mich im Einklang mit dem Wesen seines Seins. Ich nehme den Platz in seiner Existenz ein, der mir auch in seiner alten Form zugekommen ist. Ist scheint für mich alles in seiner alten Form geblieben zu sein. Alle Kera'shes tragen die traditionellen schwarzen Kutten um ihr Gesicht zu verbergen und die Stimmen klingen immer noch so fremdartig wie eh und je. In der Mitte des Pentagramms befindet sich Torek Dsndngu – zumindest befand er sich seit dem Experiment immer dort. Noch nie nahm ein anderer seinen Platz ein – wie es kurz nach der Gründung des Rates vorkam. Andererseits habe ich von Torek Dsndngu erfahren das seitdem keiner während eines Rituals Land opferte um mehr Macht zu gewinnen. Deshalb könnte es sein das irgendwann jemand die heilige magische Regel bricht und sich kurz darauf in der Mitte des Pentagramms befindet.“

„Habt ihr in all den Monden des Forschens nichts über das Sein des Rates in Erfahrung bringen können, Vater?“

„Doch das habe ich, meine geliebte Tochter. Das Wesen des Seins scheint auf die Bewohner der Vereinigten Fakultäten Faebreghendils zum Zeitpunkt des Experiments und deren Nachkommen beschränkt zu sein. Das seltsamste an seinem Wesen ist die Tatsache, daß der Aufenthalt in ihm für mich wie auch die anderen – egal wie lange er für uns zu dauernd scheint – kaum Zeit in Anspruch zu nehmen vermag. An die Zeit der Desorientierung danach werde ich mich nie gewöhnen können. Wir vermuten das die Magie seines Seins uns überwältigt.“

„Kannst du mir noch genaueres über das Experiment erzählen? Ich hörte du lagst mehrere Monde im Bett und hast dich sehr langsam erst von ihm erholt“

„Ja so war es auch. Unsere Vorfahren formenden ein Artefakt das es uns ermöglichte die magische Energie über längere Zeit aufzubewahren. Leider sind alle Schriften über es verloren gegangen. Mehrere 100 Monde gaben die meisten der Fakultät der Anderswelt einen Teil ihrer Macht in das Artefakt. Kurz vor dem Experiment fanden wir einen Weg diese Macht uns nutzbar zu machen. Wir baten die anderen Kera'shes und Torek Dsndngu uns bei diesem Wagnis zu unterstützen. Was dann auch kurz darauf taten. Das Unterfangen die Magie zu kontrollieren scheiterte kläglich und sie begann sich selbst zu formen. Änderst kann ich es nicht umschreiben. Nach meinem völligen geistigen Genesung sagte man mir das mehrere Monde vergangen Waren und die Fakultät der Anderswelt in einer anderen Form des Seins existiert. Mehr kann ich dir dazu auch nicht mehr sagen schließlich bin ich trotz allem nur ein Mensch und uns werden immer ein paar Geheimnisse verschlossen bleiben. Dessen bin ich mir seit dem bewußt. Wenn ich auf unser Gespräch zurückblicke, erstaunt es mich immer wieder wie offen man hier in dieser Form des Seins über das Geschehene spricht, während nur die Kera'shes, der Torek und ein paar Novizen auf der anderen Seite des Seins über das Geschehene Bescheid wissen und ein großes Netz der Geheimnisse darum spinnen. Du solltest dich den Freunden des Lebens die uns diese Art des Seins immer noch ermöglicht genießen. Schließlich bist du deinen Mitschülern weit voraus. Da kannst du dir die Zeit gönnen“

„Ja ja, Vater“

Die Geschichte Rhangars

Quelle: Faebreghendil

„Nun denn meine Novizen, ihr habt mir bis jetzt treu gedient und sollt nun auch ein wenig über mich, euren großen Kera'she erfahren.

Nachdem ich in der Oberen Welt angekommen war und sich meine Augen an Helligkeit gewöhnt hatten, beschloß ich in einer nahegelegenen Stadt zu gehen. Allerdings war ich dort nicht sehr gerne Gesehen, deswegen überzeugte ich jemanden, mir Gold und Ausrüstung zu schenken. Möge er in Frieden ruhen. Mit meiner Echse wagte ich mich dann in die Gebiete des Zardos vor um weiteren lästigen Zwischenfällen aus dem Weg zu gehen und eine Stadt zu erreichen in der man mich nicht weiter belästigen würde. Nun laßt euch sagen die Gebiete des Zardos sind wirklich sehr unwirtlich. Ich wurde mehrmals angegriffen, als ich meiner Echse eine Pause gönnte. Natürlich wäre es mit meinen Fähigkeiten eine Kleinigkeit gewesen sie zu bekämpfen, aber um meine Kräfte für die lange mir bevorstehende Reise zu schonen beschloß ich den Kreaturen aus dem Weg zu gehen und bei dieser Gelegenheit meine Fähigkeit mich unsichtbar zu machen zu perfektionieren. Da meine Echse Angst hatte beschloß ich die Reise durch dieses Gebiet zu beschleunigen. Viele Tage verbrachte ich damit meine Fähigkeiten zu trainieren. Als ich den Segmentsrand verließ, fand ich mich in Ysatinga wieder. Ich steuerte die erste Insel an die ich fand um mein Reittier ausruhen zu lassen, und mich selbst etwas zu entspannen. Ich hatte trotz allem einige schwere Wunden erhalten, und da meine Vorräte zu knapp bemessen waren, war ich doch recht geschwächt. Aus diesem Grund beschloß ich früher als geplant weiterzufliegen, da ich ungebeten Besuch von einigen lästigen Insekten erhielt. Leider oder zum Glück hatte meine Echse zuwenig Kraft und ich mußte hier in Faebreghendil erneut landen. Zum Glück war Dsndngu da und vernichtete diese lästigen Tiere. Natürlich hätte ich dies auch selbst vermocht. Nachdem ich mich bei ihm bedankt hatte erfuhr ich einiges über dieses Reich und beschloß hier zu bleiben, da man mich hier willkommen hieß.

Nachdem ich einiges über den Ort und seine Sitten herausgefunden hatte, teils durch Dsndngu teilweise aber auch durch eigene Anstrengungen, beschloß ich die Stelle der Kera'she der Diplomaten anzunehmen.

Dsndngu brachte mich in diese Fakultät. Nachdem ich meine Fähigkeiten in den unterrichteten Gebieten unter Beweis gestellt hatte und als Meister galt beschloß ich Pijäi den alten Kera'she der Fakultät nach alter Tradition zu bitten, mir seinen Posten zu überlassen.
Damit endet meine Erzählung, vorerst.“

Metamorphose . . .

Dunkelheit. Die Erwachende regt sich, dünne Nebel spielen um ihr Haupt, der Kokon spinnt sich selbst.

Ein Blasses Licht spielt in ihren Augen, doch keiner sieht, was sie sieht. Niemand jemals hat gesehen was sie sieht, außer einem.

Die Kräfte der Erde regen sich, erwacht in vielen Jahren der Freundschaft. Zur Freundschaft ausgestreckt wie niemals zuvor, die Hand mit dem Stein. Der Grundstein des Verstehens und der Macht. Sie ergreift ihn, die Erwachende, die Verwandelte. Alt ist sie nicht, doch fallen Jahre von ihr ab, Jahre des Suchens, des Verzweifelten Grabens nach der Wahrheit. Endlich, zum Greifen nah schwebt sie vor ihr. Weißes Haar schimmert im Spiegel des Wassers des Kristallinen Sees.

Die Burg, schon vor Jahren erwacht, läßt Worte in ihrem Geist ertönen. Welch eine Festung, unbesiegbar durch die Jahrhunderte, mit alten Geistern als Wächtern und dem Schwert als Waffe. Doch nun braucht sie sie nicht mehr, die Festung. Mauern aus Fels und Ketten aus Stahl, die sie beschützten, sie braucht sie nicht mehr, denn die Erde selbst lebt in ihr, und wenn ihr Körper vergeht, dann wird sie wiedergeboren.

Jetzt weiß sie darum. Ketten, die sie hielten wie ihre Feinde, ein Tropfen der Essenz, und vergangen sind sie wie Tränen im Regen.

Graue Augen schließen sich, und grün schimmert es durch die Lider hindurch. Schuppen fallen wie Schlangenhaut, darunter jungfräulich weiß statt ehemals sonnengebräunt der neue Körper.

Blaue Lichter spielen um den Kokon, von ferne spürt die Erwachende Vertraute, Freunde, Sorgende. Dann schläft sie wieder. Schlaf verwandelt. Entspannt Lächeln ihre Lippen im Schlaf wie niemals zuvor im Wachen.

Der Stab an ihrer Seite, weißes Holz, uralt wie eine Welt, liebkosend ruhen ihre Finger auf ihm, dem nie zuvor verstandenen Freund. Eine Fledermaus mit schwarzem Fell, aus der Dunkelheit fliegt sie herbei – die Botin der Göttin.

Leises Lachen kommt von den Lippen der Erwachenden. So lange Zeit zuvor gesprochene Worte der Weisheit, jetzt versteht sie endlich. Sterben um zu leben, die erste Weisheit. Nichts wird jemals vergessen, die zweite. Und die dritte, nichts ist jemals getrennt – es sei denn, man will es. Und so lange wollte sie es. Ein Hauch eines Seufzens dringt durch den Kokon nach außen, aber nichts rührt sich.

Das Schwert, ihre Waffe, neben ihr im Kokon. Ein anderer Freund, der oft den Tod brachte. Die Ätherische Klinge der Weisheit, so wurde sie schon immer genannt, doch wenig Weise war oft der Tod der sie brachte. Nun erwacht auch sie, die Rufende, die den Tod bringt, die Frau der Schleier und Schatten, die Dunkle.

Im Innern des Kokons ruhen ihre Hände ineinander, Blicke treffen sich. Man versteht sich, verstand sich schon immer – nur wußte die Erwachende es nicht.

Dies ist der zweite Ort der erwacht. Der letzte wird es nicht sein.

Wieder zu Hause

(Falkenmond 415)

(Irgendwo in einem Hochtal zwischen Bergen auf dem Auge der See befindet sich ein Anwesen, das aus mehreren miteinander verbundenen flachen Stein- und Holzbauten besteht. An einem vorbeifließenden Bach steht ein weiteres kleines Haus mit zwei großen Mühlrädern, die durch das Wasser angetrieben werden. Um das Haus herum befindet sich ein großer Garten, in dem trotz des kalten Klimas von Obstbäumen und langen Reihen von Gemüsebeeten bis zu prächtigen seltenen Blumen und unauffälligen Kräutern alles zu wachsen und gedeihen scheint. Wer immer das Haus beobachten könnte, würde häufiger eine junge Frau in diesem Garten arbeiten sehen, und manchmal auch einen Mann. Wer noch genauer hinsehen könnte, würde bemerken, daß manchmal Eimer mit Wasser, Tablettts mit Essen und andere Alltagsgegenstände durch die Luft zu schweben scheinen. Einige hundert Schritte vom Haus liegt ein See, auf dessen flachem Geröllufer ein Ruderboot liegt, und inmitten des Sees eine Insel mit der verfallenen Ruine einer alten Burg. Über allem liegt friedvolle Ruhe, als könne nichts Bedrohliches hier eindringen...)

Ein dunkler Gong klang durch das Haus und kündigte die Ankunft des Hausherrn an. In einem unscheinbaren holzgetäfelten Raum, dessen großes Fenster zum Garten hinausging, erschien in einer halbrunden Ausbuchtung an der Hinterwand eine Gestalt. Der Mann war groß, erschien etwa dreißig Jahre alt, und hatte langes silberblondes Haar und dunkelgraue Augen in einem sonnengebräunten Gesicht mit vielen Linien und einem glattrasierten markanten Kinn. Mit einem belustigten Lächeln und ohne die gewöhnliche Reisekleidung abzulegen, ließ er sich in einen großen, mit mehreren Kissen und Fellen gepolsterten Lehnstuhl fallen.

Es klopfte, und herein trat eine junge Frau, die anscheinend eilig aus dem Garten gekommen war, denn sie trug grobe Kleidung und ihre Hände, Arme und Beine waren schlammverschmiert. Sie lächelte, und hob wie entschuldigend die verschmutzten Hände.

„Grüße, Erhabener! Willkommen zu Hause.“

„Danke, Ynn. Aber bitte, sprich mich doch nicht mit diesem hochgestochenen Titel an. Nenn mich einfach Yf.“

„Ja,Yf.“

„Ist irgendetwas Wichtiges passiert?“

„Einer der Wächter hat eine Botschaft gebracht. Außerdem wurden ein Heer und ein paar Spione an der Grenze abgewiesen.“

„So, eine Botschaft. Von wem? Und hast du sie gelesen?“

„Ein gewisser Tek'ton kro K'Sy aus Gra-Tha N'My schreibt das übliche Zeug von wegen friedlicher Koexistenz. Er will wissen, wer wir sind. Das Heer und die Spione kamen von ihm.“

„Tek'ton kro K'Sy? Das ist dreist! Mit etwas Intelligenz müßte er doch schon wissen, wer wir sind. Ha, mir Spione ins Haus schicken zu wollen! Naja, versucht hätte ich es wahrscheinlich auch....“

„Da ist noch etwas. Das Forum der Freihändler hat einen Boten geschickt. Ich habe ihn im Hafen empfangen. Sie lassen fragen, ob die Unversehrtheit der freien Handelsstädte auch von dir garantiert wird. Ich habe ihm gesagt, er soll warten, bis du kommst, und ihm ein Zimmer in unserem Gasthaus am Hafen gegeben.“ Sie lachte. „Das hättest du sehen sollen, wie der erschrocken ist, als 'unsichtbare Diener' ihm das Essen servierten....“

Yf grinste. „Es geht doch nichts über ein paar magische Tricks“

Unvermittelt wurde er wieder ernst. „Wirklich, Ynn - manchmal komme ich mir vor wie unter einem Haufen Kindern, die unfähig sind, ihre eigenen Angelegenheiten zu regeln. Ich denke, wir werden auf beide - Botschaft und Bote - nicht antworten. Es soll sein, als wären wir nicht vorhanden, solange nicht jemand ein wirklich wichtiges Anliegen hat. Verträge, Garantien und die Beruhigung ängstlicher Gemüter gehören nicht dazu.“

„Und der Bote?“

„Ich besuche ihn nachher und sage ihm, daß es zu diesem Thema ausdrücklich 'keine Information' gibt.“

„Ich habe übrigens mal in deine Kristallkugel geschaut. Interessante Leute, diese Herrscher. Nur frage ich mich, warum die meisten in ihren Palästen hockenbleiben wie ein Händler auf 'nem Sack mit Gold.“

„Meine Worte, Ynn. Da gibt's vier Möglichkeiten: Paranoia, Gedankenlosigkeit, nichts zu tun oder kalkulierte Strategie - leider wette ich, daß es bei den meisten nicht das letzte ist. Diejenigen, die nichts zu tun haben, können sich in gewisser Hinsicht glücklich schätzen, wenn das Leben auch zeitweise langweilig werden kann. Naja, genug davon. Ich hab' jetzt ein paar Wochen Ruhe.“

Nachdenklich entknotete der Hüter einen der Beutel an seinem Gürtel, bevor er sich Ynn wieder zuwandte.

„Ich habe noch eine gute Nachricht für dich. Ich habe einen Stein gefunden, in den ich deinen Reisezauber einweben kann. Ich brauche nur noch etwas Zeit.“

Sie lachte fröhlich. „Schön, daß du an mich gedacht hast. Das Reisen in manchen Ländern ist wirklich nicht angenehm. In Kartan hätte mich fast ein Schwarm Mörderbienen angegriffen.“

„Am Ende des Adlermonds ist der Stein fertig. Dann kannst du reisen, wie du es willst, und ungefährdet. Ich denke, wir können nun langsam zu den wichtigeren Dingen übergehen: wie geht es unserem Gemüsegarten.....“

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.
