

Ysatinga Segmentsbote – Nummer 55

<i>Inhaltsverzeichnis</i>	2
<i>Begrüßung und Allgemeines</i>	3
<i>Ysatinga-Überblick</i>	5
<u>Kulturteil:</u>	
<i>Lariandas neues Leben (Aurinia)</i>	7
<i>Am Ende Eines Tages (Aurinia)</i>	9
<i>Abschied (Chi Tai Peh)</i>	10
<i>Erster Kontakt (Faebreghendil)</i>	13
<i>Zu neuen Ufern (Unbekannt)</i>	15
<i>Ysatinga-Hausregeln</i>	20

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 (Spieleitung Ysatinga) bekannt.

Spielleitung Ysatinga:

Werner Arend
Im Eichengrund 8
72138 Kirchentellinsfurt
Tel. 0177-8649445
werner.arend@uni-tuebingen.de

Neue Interessenten auch melden bei:
(siehe links)

Seid alle begrüßt!

Zum Zeitpunkt der Erstellung dieser Zeilen bin ich nun endlich wieder pünktlich. Wenn alles klar geht, wird die Auswertung am 4.Oktober in den Briefkasten gehen.

Diesmal habe ich wieder sehr schöne Kultur bekommen, wenn auch leider von viel zu wenigen. Der größte Teil davon ist auch in diesem Boten veröffentlicht. Ganze sechs Charaktere haben keine Spielzüge geschickt – das ist leider ein Rekord, aber von mehreren habe ich bereits gehört, daß es jetzt wieder besser geht. Ein Rekord gab es auch bei den Umzügen – vermutlich der Grund für die Ausfälle: innerhalb eines halben Jahres hat ein Drittel aller Ysatinga-Spieler neue Adressen bekommen.

Noch einmal: Meine neue Telefonnummer:

Bitte beachtet: meine alte Telefonnummer ist jetzt ausgelaufen, und die neue steht in diesem Boten und in Euren Auswertungen:

Tel. Werner: 0177-8649445.

Neue Spielregel:

Im Umfeld des Myra-Treffens hat sich einiges getan bezüglich der Regel. Die gesamte Regel wurde in mehrere Teile aufgeteilt: Eine Basisregel, ein Erweiterungsmodul „Strategie“ und ein Erweiterungsmodul „Kultur“. Die Basisregel ist soeben fertig geworden und da keine Kritik mehr kommt, sehe ich sie inhaltlich als fest an. Deshalb:

Die neue Basisregel gilt verbindlich ab Ende des Jahres 419!

Ihr könnt zwischen jetzt und dann zu jeder Zeit umsteigen – die Wahl liegt bei Euch. Anzumerken ist, daß die Basisregel nicht alle Möglichkeiten der bisherigen WDW-Regel enthält – wenn Ihr viel mit Eliteheeren gearbeitet habt oder vorhabt, das zu tun, dann wartet auf das Strategiemodul, das Ihr mit dem nächsten Spielzug erhaltet und das ebenfalls verbindlich ab Ende des Jahres eingeführt werden wird. Bis die ersten Regeln als Papierversion erhältlich sind, dauert möglicherweise noch ein paar Wochen, aber sie ist sowohl als Datei verfügbar als auch demnächst auf dem <http://www.myra.de>.

Auf der beiliegenden Diskette findet Ihr zwei Dateien: BM099.RTF und SM097.RTF. Die erste Datei enthält das Basismodul – diese Version ist inhaltlich bereits offiziell, wenn auch in der Gestaltung noch Änderungen möglich sind – und die zweite die gegenwärtige Version des Strategiemoduls, bei dem ich auch nur noch Änderungen im Detail erwarte, die aber noch nicht offiziell ist. Nur, damit Ihr wißt, was ihr zu erwarten habt.

Myra-Treffen-Nachlese:

Es waren etwa 30-40 Leute auf dem Treffen – es war also ein eher kleines Myra-Treffen. Die Beteiligung war allerdings zufriedenstellend und die Atmosphäre weitgehend gut. Das Treffen litt unter akuter Raumnot, nachdem der Große Saal des Schlatterhauses auch für Hausverwaltung unerwartet genau in diesen Tagen renoviert wurde, aber ich denke, wir haben das Beste daraus gemacht. Nach diversen Treffen mit mehr Öffentlichkeit und dem einen oder anderen mit fast ausschließlich SLs hat man auf diesem Treffen wieder den Schwerpunkt „Begegnung zwischen Myranern“ gespürt – und das war gut so.

Initiative SL-Bewertung:

Michael Maier, der Manager der Ysatinga-Homepage, hat eine Initiative zur Bewertung von Spielleitern vorgeschlagen. Ich habe den Text leider nur als Email – d.h. nicht hier und jetzt, also laßt Euch die Details am besten von ihm selbst schicken. Die Email-Adresse ist

Email Adresse Michael Maier: Shagor@gmx.de.

Spielerkonten:

Leute, zahlt Eure Spielzuggebühren! Bisher habe ich nur von drei Spielern von 20 das Geld erhalten. Das ist wirklich nicht schön. Die nächste Auswertung bekommt Ihr nur noch, wenn Ihr bezahlt habt! Bitte schickt eine Kopie des Überweisungsformulars und überweist direkt an mich:

Werner Arend

Konto Nr. 632 454

Kreissparkasse Tübingen, BLZ 641 500 20

Eintreffschluß:

Der Spielzug Nummer 55 für Ysatinga, für den Katzen- und Drachenmond des Jahres 419 nach Pondaron, ist fällig am

Freitag, dem 5. November 1999

Agape n'Or und Orq Morgoth

Yf ra-Anqor aka Werner

Abschnitt 2: Überblick

Überblick Ysatinga Löwenmond 419

Ruhe vor dem Sturm:

Auf ganz Ysatinga wartet man. Schon sind in Kayra Matra wieder erste Bewegungen von ganzen Heeren aus Skeletten zu sehen - ein Zeichen dafür, daß Lyr a Krae seine Arbeiten - was immer es auch gewesen sein mag - beendet hat und sich wieder anschickt, in die Geschicke seiner Nachbarn einzugreifen. Generelle Mobilmachung auf dem Meer ist zwischen Ygora, Chi Tai Peh und Gra-Tha N'My zu beobachten, anscheinend völlig unberührt von irgendwelchen Aktivitäten der Inquisition. In den Regionen um Guana Batz wollen einige Wanderer kleinwüchsige Humanoide beobachtet haben, die mit „Kobold“ anscheinend richtig beschrieben sind. Zur Tag- und Nachtgleiche erhob sich dort auch ein gewaltiger Schatten aus den Bergen, verbunden mit einer weißen Rauchwolke aus dem Feuerschlund. Währenddessen erwacht im fernen Rhyandi die erste Elrhadyne aus ihrem Schlaf, von Alpträumen geplagt und innerlich und äußerlich verwandelt, und im gleichfalls fernen Kartan erbebt die Erde unter dem größten Orkon-Tempel des Reiches.

Alltag:

Dies ist die andere Seite der Geschichte. Fragt man die ganz gewöhnlichen Bewohner der Reiche danach, was sie in letzter Zeit ungewöhnliches gesehen oder gehört hätte, wird die Antwort in den weitaus meisten Fällen lauten: „Nichts, rein gar nichts“. Nicht einmal die wandernden Händler wissen von gefährlichen und seltsamen Vorfällen zu berichten. So ist es nicht weiter verwunderlich, daß man sich an manchen Orten die Spannungen selbst macht. So scheint der ehemalige Regent Aurinias, Keral, eine gewisse Paranoia entwickelt zu haben und dem Glauben verfallen zu sein, der Hüter Yf ra-Anqor sei hinter ihm her. Eine solche Ansicht ist nicht neu - man erinnere sich an die Ereignisse, die vor einigen Jahren unter dem Titel „Todesstille“ auf Ysatinga erzählt wurden und zum Inhalt hatten, daß der Hüter eigentlich ein Untoter sei. Wie auch immer, vom Sitz des Hüters ist zu diesen Dingen wie üblich keinerlei Kommentar zu hören - wahrscheinlich ist er wieder mit seinem Gemüsegarten beschäftigt.

Lariandas neues Leben

(Quelle: Aurinia)

Es war eine Gelegenheit auf die viele nur warteten. Larianda wußte dies und dennoch fiel der Abschied schwer. Ankleidefrau der Königin war nicht immer ihr Traum gewesen, doch als die Gelegenheit dann kam und dieser vornehm gekleidete Herr ihr dieses Angebot unterbreitete da konnte sie es kaum ausschlagen. Die Möglichkeit etwas vom täglichen Leben der Königin zu erfahren war einzigartig und auch etwas furchterregend. Was wenn sie etwas falsch machte? Was erwartet die neue Königin? Niemand kennt sie so richtig.

Als der Moment der ersten Begegnung kam, da konnte man die Nervosität in ihren Augen förmlich sehen. In den letzten Wochen wurde das Protokoll immer und immer wieder geübt und doch war in diesem Moment alles wieder vergessen. Da stand Larianda nun mit zitternden Knien der Königin gegenüber, kaum älter als sie selbst und doch von einem Schleier der Unantastbarkeit umgeben. Makellos schön war sie nicht, sie war von sehr kleiner Gestalt und auch ihre schulterlangen, fast schwarzen Haare waren eher die eines kleinen Mädchens als die einer Königin. Doch ihre durchdringenden Augen, von solch dunklem und kräftigen Grün, daß mancher Baum im Sommer vor Neid erblassen könnte, bewirkten eine Aura der Macht. Langsam kam ihr die Situation wieder ins Gedächtnis, in der sie sich befand, realisierte den offenen Mund, die weit aufgerissenen Augen, die sie hatte und fand rasch die richtige Bewegung für einen Knicks, wie sie es gelernt hatte. Es mußte sehr unbeholfen wirken und Scham über eine solch verpatzte Vorstellung stieg in Larianda auf. Sollten all die Hoffnungen, die sie sich auf diese Anstellung machte umsonst gewesen sein? Doch da sah sie das sehr leichte Lächeln auf dem Mund der Königin, das ihre viel zu kleinen und doch strahlend weißen Zähne zum Vorschein brachte. Larianda war nun noch verwirrter als zuvor, damit hatte sie nun nicht gerechnet und war nicht sicher, wie dieses Lächeln nun zu verstehen sei. „Tröste dich Larianda, ich habe diese Abläufe auch nicht immer verstanden.“, sagte die Königin auf einmal. „Jetzt komm erst einmal mit, damit ich dir den Palast zeigen kann, die Formalitäten sind nun wirklich nicht so wichtig.“ Larianda war sich nicht ganz sicher, was dies zu bedeuten hatte, doch entpuppte sich die Palastführung als überaus spannend. Die Königin redete unentwegt, sie selbst traute sich nichts zu sagen. Doch als sie anschließend zu Tisch gebeten wurde, da realisierte sie, daß sie hier mit der Königin zusammen saß und noch viele andere Bediente mit ihnen. Es war fast wie Zuhause, nur daß es wesentlich mehr Auswahl gab. Und langsam taute Larianda auf, fing an mitzureden. Wäre da nicht die Anrede „Meine Königin“, so könnte man sie kaum von den anderen unterscheiden. Am Abend,

nach dem Essen erschöpft von den vielen neuen Eindrücken lies sich Larianda ins Bett fallen.

Als sie am nächsten Morgen aufstand, um ihrer Pflicht als Ankleidefrau nachzukommen, da saß die Königin schon beim Frühstück. Larianda sah die Königin etwas fragend an, als diese lachte und sagte: „Ich kann mich auch selbst anziehen. Nur wenn ich auf besondere Empfänge gehe und sehr ausgefallene Sachen anziehen muß, solltest du mir helfen. Die restliche Zeit kannst du irgendwo anders helfen, wo auch immer du es am liebsten tust. Aber jetzt setz dich erstmal und esse etwas.“ Während des Frühstücks wurde die Königin dann von einem Berater über die Tagesgeschäfte informiert. Es klang alles sehr wichtig und die Königin wurde sehr viel ernster als Larianda es bisher mitbekommen hatte. „Ysatinga kann so nicht weitermachen. Dunkle Mächte ziehen über das Land, immer mehr Kreaturen verfallen den Dämonen. Ysatinga braucht Aufklärung, Aufklärung über die scheinheiligen Versprechen der schwarzen Priester. Die Lebewesen Ysatingas müssen beide Seiten der Medaille kennenlernen, nur dann kann man auch eine richtige Entscheidung treffen. Es kann nicht angehen, daß zum Beispiel in Thar Scandhi Unschuldige durch die untoten Horden des Lyr a Krae getötet werden. Ysatinga braucht ein starkes Aurinia und Aurinia wird stark werden, um den Lebewesen Freiheit zu geben. Dafür werde ich sorgen!“ Larianda war solche Worte nicht gewöhnt. Wenn man zu Hause von Politik gesprochen hat, dann war immer nur von Aurinia die Rede. Man war froh, keine Konflikte mehr austragen zu müssen und Ruhe zu haben. Doch vielleicht hatte die Königin ja recht und man muß den Anderen helfen. Um das endgültig beurteilen zu können, wird sie noch mehr mitbekommen müssen. Ihre Neugierde war geweckt. Es war ihr jetzt auch klar, wo sie in Zukunft helfen wollte: Immer dort, wo es politische Dinge gab; sie war sich sicher, daß es ihre Bestimmung war, daran mitzuwirken. In dem Wissen, irgendwann einmal eine wichtigere Rolle zu spielen, räumte Larianda nach dem Frühstück mit einem Lächeln auf dem Gesicht den Tisch ab.

AM Ende Eines Tages

(Quelle: Aurinia)

Die Tür zum Zimmer des Reichsverwalters stand offen. Mern O'Dubh betrat den Raum ohne darauf zu warten, hinein gebeten zu werden. Keral saß an seinem Arbeitstisch. Er wirkte alt und erschöpft. In seiner Zeit als Wachhauptmann in der Königsburg zu Montalban hatte Mern den Verwalter noch nie so niedergeschlagen erlebt. Der Tod Elenas von Deckter hatte ihn schwer getroffen. Es war am Hofe gemeinhin bekannt, daß Keral sich selbst stets als abkömmlich, die Königin hingegen als Kleinod des Reiches betrachtet hatte und daß er sich ihren Tod als persönliches Versagen anrechnete. Die Kunde, die Mern ihm brachte, würde kaum geeignet sein, Kerals Stimmung zu heben.

"Ich habe nochmals mit O'Brandom gesprochen," begann Mern. Cylan O'Brandom, der im Ruf stand, der fähigste Heiler Aurinias zu sein, hatte Elena während der langen Zeit ihrer Krankheit betreut. Die Nennung seines Namens ließ Keral aufblicken, so schien es Mern. "Auch für ihn kam der Tod Elenas völlig überraschend," fuhr Mern fort. "In der Tat schien es ihr in letzter Zeit immer besser zu gehen."

"Eher ein neuer Anschlag also, als die Folge des ersten." Keral sprach es mehr zu sich. Mern verstand dennoch was er meinte. Die Erkrankung Elenas war damals als Folge einer Begegnung mit einem Wesen eingetreten, das sicher nicht natürlichen Ursprungs gewesen war. Worum es sich wirklich gehandelt hatte, hatte nie geklärt werden können. Die Erinnerungen Elenas waren zu bruchstückhaft. Es herrschte jedoch die Überzeugung, daß jene folgenschwere Begebenheit kein Zufall war, sondern ein gezielter Anschlag gegen das Leben der Königin. Ein Anschlag, der nun auf unbekannte Weise doch noch zum Ziel geführt hatte, dachte Mern bitter.

"Und wir haben noch immer keine Hinweise, wer dahinter stecken könnte?" Auch die Frage Merns war mehr in den Raum gesprochen, denn an Keral gerichtet.

"Nicht ganz," Die Antwort Kerals ließ Mern aufhorchen. "Du erinnerst Dich an damals, als die beiden Flußfischer gefangengenommen wurden?"

"Die Flußfischer waren sicher nicht in der Lage solch ein Wesen zu kontrollieren," warf Mern ein.

"Wahrscheinlich," räumte Keral ein, "doch das ist nicht der Punkt. Unsere Aktionen damals hatten im wesentlichen den Sinn, den Aufenthaltsort Elenas zu verschleiern - mit Erfolg wie es schien. Jedenfalls hatten die Flußfischer damals am falschen Ort zugeschlagen. Und doch gab es einen, der kurze Zeit später aller Welt den Aufenthalt Elenas preisgab und damit unsere Bemühungen zunichte machte."

Mern versuchte sich an die Ereignisse zu erinnern. Die Erkenntnis traf ihn wie ein Schlag. "Yf..." entfuhr es ihm, doch eine Geste Kerals ließ ihn sofort wieder verstummen.

"Wenn das stimmte," nahm er nach einem tiefen Atemzug den Gedanken wieder auf, "dann gnade uns der Eine Gott!"

"Er gnade uns!"

Die Worte Kerals klangen wie ein Urteil - und sie klangen endgültig.

Abschied

(Quelle: Chi Tai Peh)

Die Sonne ging langsam über dem Meer auf und eine leichte Brise strich über die Stadt Dakpoort. Auf den Straßen hörte man vereinzelt den Hufschlag von Pferden welche Waren zum Markt transportierten, nicht mehr lange und die Stadt würde erwachen. Die Marktschreier würden lautstark ihr Angebot verkünden und die Straßen wären belebt. In einem der oberen Türme zeugten die herunter gebrannten Kerzen von einer langen Nacht. In der kleinen Kammer, welche mit Büchern und Schiffsmodellen vollgestopft war, erhob sich Sorben langsam von seinem Stuhl. Die ganze Nacht hatte er über seine Vergangenheit nachgedacht. Der alte Gomorex trug wie immer seine lederen Hosen und ein langes Hemd. Darüber baumelte ein silbernes Amulett, welches seinen Glauben an Anrash zeigte. Das er ein Genie in der Schiffsbaukunst war, sah man ihm nicht an, dennoch hatten seine Ideen die Bauweise der gomorrishen Schiffe geprägt wie kein anderer. Die Konstruktion der Dhun Mar, der schnellen Erkunder war ebenso seine Idee, wie auch die eiserne Panzerung, welche man auf den neuen Schiffen benutzte und den Beinamen „Eisernes Schild“ trug. Er war sein Leben lang zur See gefahren, hatte von ihr gelebt, nichts war ihm wichtiger als das Wasser. Nun blickte er über die Häuser zum Hafen und von dort aus wanderte sein Blick weiter über das Meer. Er sah den vereinzelt Schiffen nach oder bewunderte die neuen welche anlegten. Schon lange hatte er keine längere Seereise mehr gemacht, aber die kurzen Fahrten an den Küsten machten ihm immer noch Freude. Die See war gefährlich geworden die Inquisition und immer mehr Piraten machten sie unsicher und kaum ein Reich konnte alleine etwas dagegen tun. Es wurde zwar immer viel von einer Zusammenarbeit gesprochen, doch etwas konkretes kam nie dabei heraus. Zu sehr waren die meisten Reiche mit sich selbst beschäftigt. Dabei gab es auf der See noch so viel zu entdecken, neue Länder, Handelsrouten zu anderen Segmenten und vieles mehr. Gern wäre er aufgebrochen um diese Dinge zu suchen, aber die Schmerzen in seinen Knochen sagten ihm das er dafür doch schon zu alt war. Wie alt er wirklich war wußte er nicht, seine Eltern hatten sich das Jahr seiner Geburt nicht gemerkt. Er war als Sohn eines Fischer geboren und lernte diesen Beruf. Schon in jungen Jahren war er von der See angezogen worden. Später dann zogen ihn die großen Handelsschiffe und danach die Kriegsschiffe an. Er hatte Schlachten gegen Piraten geschlagen, doch irgendwann hatte er die Idee für eine neue Konstruktion von Schiffen. Lange hatte er geplant, um seine Version vorzustellen, der Erfolg war überwältigend. So stieg er zum Leiter neuer Methoden zur Schifffahrt auf. Bis er schließlich die Nacht über sehr nachdenklich geworden war.

Langsam ging er zu seinem Stuhl zurück, das Tageslicht reichte jetzt aus um auch ohne Kerzen seine Zeichnungen zu betrachten. Seit fast zwei Wochen arbeitete er an einer neuen Takelage, auf Basis welcher man auf den Dhun Mars benutzte, um sie auch an größeren Schiffen einsetzen zu können. Dadurch würden sie an Geschwindigkeit noch zunehmen. Es klopfte leise und sein Geselle trat ein, in der Hand ein Tablett auf dem ein Becher stand. Der Duft von frischen Tarbat, eine Art Tee, stieg in seine Nase. Sraak, sein Geselle blickte nur kurz auf die herunter gebrannten Kerzen die er erst am letzten Tag erneuert hatte.

„Meister, Euer Tarbat. Ihr habt schon wieder die Nacht nicht geschlafen. Ihr wißt doch was der Heiler über Euer Alter sagte,“ begann er. Sorben betrachtete ihn mit einem scharfen Blick, welcher seinen Gesellen verstummen ließ.

„Ich weiß das aus deiner Stimme Besorgnis spricht, deshalb nehme ich dir die Anmerkung über mein Alter nicht übel, dennoch bin ich mein eigener Herr und bestimme immer noch was ich mache“ entgegnete Sorben tadelnd. Doch kurz danach lächelte er und nahm den Becher vom Tablett, erst den Duft in sich aufnehmend, dann einen kurzen Schluck. Er merkte die anregende Wirkung des Getränkes und fühlte sich gleich besser. Sraak wollte sich schon zurückziehen, als Sorben kurz mit der Hand zu verstehen gab, das er bleiben sollte.

„Die Arbeit an der neuen Takelage ist beendet, ich werde sie heute dem Amt für Seefahrt bringen. Und dann „er machte eine kurze Pause“ werde ich meinen Rücktritt erklären.“ Als er den entsetzten Blick seines Gesellen sah, sprach er weiter:“ Ich bin alt und in einer Traka (etwas mehr als eine Woche) hast du deine Meisterprüfung, dann wird dir hier das alles gehören. Ich werde mich zur See begeben, um die letzten Augenblicke meines Lebens dort zu verbringen wo ich hingehöre. Und nun geh, ich möchte noch etwas allein sein.“ Verwirrt zog sich Sraak zurück und schloß die Tür. Der alte Gomorex trank langsam den Becher leer, wusch sich dann und packte sorgfältig die Pläne der neuen Takelage zusammen. Dann machte er sich auf den Weg in das Amt für Seefahrt.

Dort wurde er freudig empfangen und nachdem er seine neuen Pläne vorgestellt hatte, eröffnete er seinen Rücktritt. Der Amtsleiter versuchte zwar ihm gut zu zureden, damit er blieb, doch sein Entschluß stand fest. Nach einer halben Stunde gab der Leiter auf, er wünschte ihm alles Gute für seine Zukunft und Sorben bedankte sich und ging schließlich.

Eine Traka später hatte sein Geselle die Meisterprüfung mit überwältigendem Erfolg bestanden, nun war er dafür Verantwortlich das die Schiffsbaukunst weiter voran getrieben wurde. In den nächsten Tagen würde er sich beim Amt für Schiffsbau einfinden müssen. Noch am selben Tag, nachdem die kleine Feier über den Erfolg seines Lehrlings vorbei war, packte Sorben seine privaten Sachen zusammen, nahm einen Teil seines verdienten Goldes an sich und verabschiedete sich von seinen ehemaligen Gesellen. Den Rest Gold, als auch die Ausstattung seiner Kammer überließ er ihm. Sraak war den Tränen nah, als Sorben in Richtung Hafen ging, sechs Jahre

war er bei ihm in der Lehre und hatte den Meister schätzen und lieben gelernt, nun mußte er seinen eigenen Weg gehen.

Sorben buchte eine Fahrt auf einem kleinen Handelsschiff, mit dem Kapitän schloß er einen Handel, er würde sein ganzes Gold bekommen, wenn er sterben sollte, dafür bekam er Kost und Unterkunft und würde auf hoher See bestattet werden, so wie er es sich gewünscht hatte. Er genoß die Fahrten über die Meere, an fremden Küsten entlang. Dennoch war die Freude nicht von großer Dauer, drei Trakas später starb Sorben im Schlaf, ein Lächeln umspielte seine Lippen.

Wie vereinbart übergab man seinen Körper der See und da kein Priester des Anrash dabei war, sprach der Kapitän einige Worte. Nachdem dies vorüber war, hob man dem Körper, welcher in festen Leinen eingenäht war, über die Reling. Langsam verschlang die See den Körper und zog ihn in andere Gefilde. Wahrlich, Chi Tai Peh hatte einen großen Gomorex, einen Denker und Wegbereiter verloren.

Erster Kontakt

(Quelle: Faebreghendil)

Ein mystischer Blauton umgibt die Mauer der Kol'reka. Direkt vor diesem von der He'tral überwuchernden Gebilde bewegt sich etwas in einem freien Feld der Gärten vor der Kol'reka. Es ist Kera'she Allera und Torek DSNDNGU. Was machen sie hier außerhalb der Mauern zu dieser nächtlichen Stunde? Die junge Frau ist in die traditionellen Reisegewänder ihrer Fakultät gehüllt (eine dunkelgrüne Kutte übersät mit arkanen Symbolen). Dieses leichte Gewand läßt nur spärliche Blicke auf die Frau selbst zu. Nur Teile ihres langen dunkelbraunen Haares wippen im Takte des hier vorherrschenden Windes und geben zeitweise einen Blick auf ihr schönes Gesicht frei. Ihre blaue Augen sind anmutig und freundlich, aber geben einem zugleich ein seltsames Gefühl. Irgend eine mysteriöse Macht scheint in ihnen zu wohnen. In ihrer linken Hand hält sie den Stab der Diplomatie (ein aus Stein geschwungener Stab auf dessen Ende ein 19seitiger blauroter Edelstein sitzt- das Reichssymbol Faebreghendils). Unter ihrer Kutte sind die Konturen ihres Körpers anfallsweise zu erkennen. Es handelt sich anscheinend um eine sehr attraktive junge Frau. Torek DSNDNGU andererseits ist eine Person voller Widersprüche. Sein Gewand schimmert im selben mystischen Blauton wie die Kol'reka und sein Haupt ist nur geschützt von seinen schulterlangen dunkelschwarzen Haaren, die von weißen Strähnen durchzogen sind. Sein Gesicht ist einladend und erschreckend zu gleich. Vor allem seine beiden unterschiedlichen Augen, die er Seit dem magischen Unfall besitzt, geben ihm einen besonderen mysteriösen Aspekt (Sein linkes Auge schimmert blutrot während sein rechtes in einem sanften blau leuchtet). In seiner Hand hält er den Stab des Toreks, der Seit mehreren Generationen im Besitz Faebreghendils ist (ein ebenfalls aus Stein geschwungener weiser Stab auf dem aber ein faustgroßes Auge eingefaßt wurde). DSNDNGU wirkt eher hochgewachsen und relativ schwächig. Die beiden verharren eine Weile, während DSNDNGU in tiefe Konzentration verharret. Kurz darauf ist ein schriller Schrei aus den Wolken zu hören. Die Wolken schweben langsam über die Landschaft, bevor sie plötzlich von etwas durchbrochen werden. Ein etwa 10 Meter langes Wesen stürzt auf die Beiden zu, bremst dann abrupt ab und landet anmutig vor den Beiden. Es scheint sich hier um eine Art Adler zu handeln. Nur daß er um ein vielfaches größer ist und einen von dunkelbraunen Federn überzogenen Skorpionschwanz hat. Unter dem Gefiederkleid dieses Wesen ist ein bläuliches Schimmern zu vernehmen. Messerscharfe Klingen stellen die Klauen seiner Krallen dar.

Torek DSNDNGU: Revera, ist die Flotte aus Thar Scandhi schon eingetroffen?

Revera: (mit eindringenden Worten beginnt sie zu sprechen). Noch nicht DSNDNGU, aber sie haben sich auch erst später angemeldet. Allera bist du bereit für deine Reise?

Kera'she Allera: *(Eine sanfte Stimme formt einige Worte)* Sicherlich! Ich habe alles nötige bei mir in meiner Reisetasche. Hast du auch an das von mir aufgetragene gedacht?

Revera: Ich bin zwar noch ein junges Geschöpf der Magie, aber ich bin durchaus in der Lage meine Aufgaben zu erfüllen. *(Eine leichtes gekränktsein ist in der Stimme zu hören).*

Kera'she Allera: Entschuldige. Ich wollte nicht an deinen Talenten zweifeln. Laßt uns mit der Reise beginnen.

Torek DSNDNGU: Ich wünsche ich beiden viel Erfolg auf eurer langen Reise.

Nachdem sich beide bei dem alten Magier verabschiedet haben, der für sein Alter sehr jung erscheint, nimmt Allera ihren Platz auf der Revera ein. Kurz darauf erheben sich die Beiden in die Lüfte in Richtung des angrenzenden Meeres. Hier zieht die Revera einige tage Kreise und wartet...

Neun Schiffe aus Thar Scandhi erscheinen am Horizont des Blickfeldes und segeln zielstrebig auf die ausgemachte Position zu.

Allera: Das müssen sie sein! Laßt uns nach unten fliegen und unsere Freunde begrüßen. Ich hoffe ihnen wird nach dieser langen Reise unsere frischen Kräuter, Gewürze und Früchte bekommen, die du auf deinem Rücken trägst.

Revera: Dies müßte, daß Flaggschiff sein. Ich werde mit dem Anflug beginnen.

In einem langsamen und fast meeresspiegelnahen Bahn gleitet die Revera auf das auserkorene Schiff zu. In einigen Nare Entfernung verharret sie in der Luft. Danach schwebt Allera auf das Flaggschiff zu - bereit um die Freunde zu empfangen...

Die Ereignisse auf den folgenden Seiten haben sich irgendwo auf Ysatinga zugetragen. Wo – nun, Eingeweihte mögen eine Ahnung haben, wer da aufbricht...

...zu neuen Ufern

Fragment 1: Eine Flotte bricht auf

Im Hafen der Stadt war man geschäftiges treiben gewöhnt, aber was sich derzeit hier abspielte war mehr als nur der normale Verkehr. Im Hafen lagen 40 Schiffe an denen die Schiffsleute, Zimmermänner und wer weiß noch wer am arbeiten war. Die Schiffe schienen alle in prächtigem Zustand zu sein, warum dann diese ganze Arbeit ? Auch wartete viele Kisten darauf in die Schiffe geladen zu werden. Dem geneigten Beobachter hätte es gewundert das jetzt im Sommer Pelze und Decken auf die Schiffe geladen werden sollten. Wer würde solche Sachen brauche, jetzt im Sommer ? Auch wurden haltbare Lebensmittel sowie Heu an Bord gebracht. Man erwartete also auch Pferde. Vielleicht die Ritter aus der anderen Provinz, die jeden Tag hier erwartet wurden. Aber wohin sollte diese Flotte aufbrechen ? Vielleicht um einem der neuen Bündnispartnern zu helfen ? Oder auf der Suche nach etwas ? Die Seefahrer erzählen nichts und in diesen Tagen sieht man auch keinen von ihnen in den Hafenkneipen. Und die Soldaten sind in ihrer Kaserne und kommen auch nicht raus.

Heute sind die Ritter angekommen, unter einem roten Banner mit der Münze des Schicksals welches sie stolz vor sich her trugen. Mit ihnen sind noch ein paar Leute gekommen, die wie Priester des Dondra und des Nortos aussehen. Tatsächlich, es ist sogar der höchste Priester Dondras des ganzen Reiches mit 4 seiner Priester. Bei den anderen 5 Priestern scheint es sich auch um hohe Diener Nortos zu handeln, wenn auch nicht um den höchsten Priester von ihm. Auch diese scheinen mit der Flotte zu reisen. Als alle an Bord sind, die 1.000 Ritter, die 1.000 Marinesoldaten und die 1.000 Infanteristen legen die Schiffe mit unbekanntem Ziel ab. Schon bald sind ihre Segel am Horizont verschwunden.

Als das Land nicht mehr zu sehen war gab Admiral Kalman den Befehl die alten Segel und Fahnen einzuholen und die neuen aufzuspannen. Nach einer Stunde war kein Zeichen mehr sichtbar das an das Heimatreich erinnerte. Statt dessen war nun jedes Segel in einem tiefen Blau. In der Mitte des Hauptsegels war ein weißer Adler zu sehen, der in seinen Klauen einen goldenen Blitz zu tragen scheint. Das gleiche Zeichen ist auf den neuen Fahnen zu sehen. Der Admiral dreht sich zu Llinwen um: „Die Segel sind oben und wir haben wieder Fahrt aufgenommen. Die alten Segel wurden als Ersatzsegel verstaut. Die Fahnen wie befohlen verbrannt. Es gibt nun auf keinem der Schiffe mehr ein Zeichen unsere Herkunft.“

„Gut Admiral“ antwortete Llinwen, der das Kommando über die Landeinheiten hatte.

„Von nun an sind wir die Flotte von Kaysahn.....“

Die Flotte bricht auf.....

Fragment 2: Erster Kontakt

Irgendwo auf Ysatinga....

Als die Strandfischer die fremden Segel am Horizont sahen wunderten diese sich zuerst darüber. Wer konnte das sein ? Die Wappen konnte man auf diese Entfernung noch nicht erkennen, doch schienen es keine Eigenen zu sein. Als die Schiffe näher kamen erkannte man auch den fremdartigen Bau der Schiffe deutlich. Schlechte Arbeit meinten die einen, primitives Volk die anderen. Viele holten ihre Waffen aus den Häusern um ihre Hab, Gut und ihre Freiheit zu verteidigen. Es wäre ja auch nicht das erste mal das jemand versucht die Insel einzunehmen. Doch sie würden alle bis zum bitteren Ende kämpfen wenn es sein müßte. Bei Dondra, freiwillig würde keiner dieser Männer und Frauen sich unterdrücken oder versklaven lassen. Als man schließlich die Wappen, die groß auf den Hauptsegeln aller Schiffe prangerten, sehen konnte war klar das es sich auch nicht um Schiffe eines befreundeten Reiches handelte. Allerdings wußte keiner so recht woher dieses Wappen kommen sollte. Keiner hatte es je gesehen und viele wahren schon weit umher gekommen auf Ysatinga. Doch noch nirgendwo hatten sie den weißen Adler gesehen, der einen goldenen Blitz in seinen Klauen trug. Selbst die älteren konnten sich nicht an so ein Wappen erinnern, auch hatten sie noch nie von so einem oder einem ähnlichen Wappen gehört. Sollen sie nur kommen und probieren ihre Insel zu erobern, sie werden sich schon ihre Zähne an uns ausbeißen.

Ein paar Meilen vor der Küste hielt die Flotte an und ließ die Anker zu Wasser, nur zwei Schiffe kamen weiter auf die Küste zu. Waren sich die Angreifer so sicher das sie nur so wenig Leute schickten um die Insel zu erobern ? Das würden sie noch bitter bereuen. Kurz vor der Küste ließen beide Schiffe ihre Anker nieder. Von einem Schiff wurde ein kleines Beiboot zu Wasser gelassen welches dann in Richtung Strand fuhr.

Das verwirrte die Dorfbewohner noch mehr. Waren die Fremden also doch keine Angreifer? Wollte Dondra sie heute doch nicht testen? Nun, man würde sehen.

Als das kleine Ruderboot den Strand berührte sprang ein älterer Mann heraus und kam auf die Dorfbewohner zu.

„ Saluton Fremde. Ich grüße Euch. Möge die Winde des Dondra Euch immer guten Wind in den Segeln geben“.....

Fragment 3: Zusammenkunft

Irgendwo auf Ysatinga....

Es ist Nacht, die Wellen hört man von draußen wie sie sich an der Brandung brechen. Ein kleines Feuer brennt im Kamin des kleinen Hauses, das voll von Leuten ist. An dem kleinen Tisch sitzt der Dorfälteste und die zwei Fremden, der eine in seiner prächtigen Rüstung und der andere in der Robe eines Priesters Dondras.

Mit einer tiefen Stimme ist der Priester am reden während alle die in das Haus passen ihm gespannt zuhören.

„.....und so ließen wir uns durch die Hand Dondras hier an diese Ufer führen. Er weißte uns den Weg und gab uns den Wind. Aber wer bin ich zu sagen warum Dondra uns herbrachte? Ich bin nur ein treuer Diener. Doch vielleicht hängt es mit den Sachen zusammen von denen ihr mir erzählt habt. Von der Angst die in Euch ist, seit diese Gilde verschwunden ist. Die Angst das Euere Insel schwach ist, ungeschützt gegen andere Mächte. Vielleicht hat uns Dondra deshalb hierher geschickt, auf das wir Euch helfen Eure Freiheit zu behalten. Auch wir kommen aus einem Land in dem Freiheit und Unabhängigkeit sehr wichtig sind. Und wie dem auch sei kann ich Euch doch eins versichern, wir sind nicht Eure Feinde. Den einzigen Feind den wir derzeit haben, vor dem wir uns fürchten, ist unsere Identität, unsere Freiheit zu verlieren. Ja, ich denke Dondra hat uns deshalb den Weg hierher gewiesen.“

Er wurde kurz ruhig um ein Schluck zu trinken. Doch dann prasselten auch schon die Fragen der Anwesenden auf ihn und seinen Begleiter ein.

„...ihr könnt schafften, uns zu....“ „.....ihr müßt mit allen reden um zu sehen...“ „...Festung, nicht weit von hier, da könnt ihr...“

Noch eine ganze Weile wurden die beiden Fremden so mit Fragen bestürmt, die sie alle zu beantworten Versuchten. Doch als dann alle so langsam müde wurden, verabschiedeten die zwei Fremden sich um auf ihre Schiffe zurückzukehren. Als sie auf dem Schiff, der „Schicksalswind“ angekommen waren, sprach der Ritter noch mal den Priester an.

„Nun mein Freund, was denkt ihr? Ist das wirklich das was wir gesucht haben. War es wirklich Dondra der uns hergeleitet hat? Können wir wirk...“

Der Priester unterbrach ihn mit einer kleinen Handbewegung.

„Das alles mein Freund wird sich zeigen. Es kann kein Zufall sein, das wir hier auf Dondra Gläubige stoßen, wenn es nicht der Wille Dondras wäre, der uns geführt hat. Und du hast selbst gesehen, das sie förmlich auf einen neuen Führer warten. Wer weiß, vielleicht bist Du das. Das werden wir sehen“

Fragment 4: Reisebericht

Nun sind wir schon circa zwei Monde auf der Reise durch dieses neue, fremde Land. Doch die Bevölkerung schließt uns, wo immer wir auch hinkommen gleich ins vertrauen. Vor allem mir, als Priester des Dondra, hören sie zu. Auch hier ist der Glauben an den Donnerer weit verbreitet, wenn nicht sogar der Hauptglauben.

Heute will uns ein Führer zu einem kleinen, versteckten Dorf bringen. Er meint das es dort etwas zu sehen gäbe was mich als Diener Dondras interessieren würde. Also machten wir uns von Thanheim, wo wir ein kleines provisorischer Lager aufgebaut hatten mit einer kleinen Gruppe auf den Weg in das Dorf Skanfjord. Die Landschaft hier ist wirklich schön anzusehen. Überall kommt man an kleinen Bächen und Flüssen vorbei. Die Wälder sind zumeist sehr licht und es scheint kaum wilde Tiere zu geben die für Menschen gefährlich sind. Ab und zu sieht man noch ein Horde Wildpferde in der Ferne und unsere Führer meint das es noch viele solcher Horden gibt. Allerdings habe ich noch keine Reiter hier gesehen. Das wird auch der Grund

gewesen sein warum sie unsere berittenen Ritter so neugierig gemustert hatten als sie diese zum ersten mal gesehen hatten.

Nach einem langen Weg durch einen großen Wald hörten wir in der ferne schon das tosen der Wellen gegen eine Brandung oder ein Riff. Als wir aus dem Wald hervortraten sahen wir auch in der ferne schon das Dorf. Es schmiegte sich an eine kleine Bucht auf der es auf beiden Seiten steil anstieg und so einen natürlichen Hafen und Wetterschutz bietet.

Im Dorf wurden wir freundlich empfangen, wenn die Leute uns Fremde erst mißtrauisch musterten. Als sie aber erfuhren das ich Priester Dondras sei, legte sich da und wir kamen freundlich ins Gespräch. Dabei führten sie mich durch ihr Dorf zu dem kleinen Hafen. Von hier hatte ich einen tollen Blick und was ich hier sah war höchste interessant. Vor der Bucht lag eine Insel die eben so Steil war wie die Klippen in der Bucht. So sah man das Meer dahinter gar nicht. Allerdings, so sagten die Anwohner, würde man von der See diese Bucht auch nicht erkennen. Und selbst wenn würden die gefährlichen Strömungen dafür sorgen das die Schiffe sich nicht zu nah rann trauen würden, denn vor der Küste gab es viele Untiefen, Riffe und Felsen die für Schiffe das Ende bedeuten würden. Nur die erfahrensten Kapitäne würden da in einem Stück durchkommen. Selbst wenn man den Weg kannte war es noch schwer. Was mich auch sehr stark faszinierte war der kleine Strudel in der Mitte der Bucht. Der älteste des Dorfes sagte mir das es Legenden gäbe die erzählen das der Strudel ein Zugang in die Innere Welt sei. Viele haben schon versucht die Wahrheit raus zu finden doch bisher kehrte keiner zurück um zu berichten.

Dann führte mich der Älteste auf einem kleinen Pfad die Klippen hinauf. Schon auf dem Weg konnte ich sein Ziel erkennen. Sechs große, graue Obelisken standen dort oben, am höchsten Punkt der Klippen und funkelten im letzten Licht der Sonne. Sofort schlug mein Herz schneller den ich konnte mir schon denken was es ist, dem wir uns da näherten. Und als wir dort waren, wußte ich das ich recht hatte. In jeden der sechs Obelisken waren viele Symbole eingemeißelt worden, die meisten davon waren mir nicht vertraut. Ein Zeichen, das am höchsten Punkt eines jeden Obelisken war, erkannte ich sofort. Es war das Zeichen Dondras. Der Dorfälteste erzählte mir ein wenig über diese Steine. Sie seine schon immer hier, so hieß es. Hier wurden immer die Feiern und Opferungen zu ehren Dondras abgehalten. Auch wurden hier die Toten, wie es Brauch sei, über die Klippen ins Meer geworfen.

Dann streckte der Mann seinen Arm aus und deutete auf die Insel, die ich schon vom Hafen aus gesehen hatte. Erst von hier oben konnte man richtig erkennen wie Steil sie wirklich war. Das Wasser schlug hohe Wellen, doch die kleine Ebene auf der Insel konnten auch sie nicht erreichen. Dort, auf einem kleinen Baum sah ich einen Vogel sitzen, weiß wie Schnee. Das sei ein Schneeadler der auf dieser Insel lebte und das Dorf und das Heiligtum des Donnerer behüte. Es wäre immer einer auf der Insel, seit das Dorf existiert. Er habe sie schon vor vielen Gefahren und Unwettern beschützt. Ja der Adler, das Zeichen Dondras, wahr mir wohl vertraut. Auch denke ich, ich habe ihn auf dem Weg hierher ein paar mal über uns fliegen sehen, als wolle er uns studieren.

Ja, der Weg hatte sich wirklich gelohnt und ich denke hier wäre ein idealer Platz um einen Tempel zu Ehren Dondras zu errichten.

Fragment 5: Träume?

Thoral Dayun lag auf seinem Lager, welches er am Fuße der Heiligen Stätte aufgeschlagen hatte und schlief leise vor sich hin. In einiger Entfernung saßen ein paar Wächter und paßten auf das sich dem Priester niemand unbemerkt nähern könne. Die Luft hier oben war angenehm und man roch das Salz des nahen Meeres man hörte das tosen des Wassers geben die Klippen, doch auch dieser Lärm konnte den Diener Dondras nicht aus seinem Schlaf wecken.

Als Thoral wieder erwachte merkte er sofort das sich die Gegend verändert hatte. Er war nicht mehr auf der Klippe, auch konnte er nirgends das Meer sehen. Das einzige was ihm noch vertraut wahr, war der große Steinkreis, der jetzt auf einem hohen Berg zu stehen schien. Auf jedem der sechs Obelisken saß ein Adler, jeder von ihnen in einer anderen Farbe. Und in der Mitte des Kreises stand ein Mann. Thoral ging auf den Kreis zu und der Mann kam ihm mit freundlichem Gesicht entgegen.

„Seit mir begrüßt Thoral Dayun, Priester des Dondra. Willkommen im Land ohne Zeit. Ich bin die Stimme des Gottes der Riesen und Riesen der Götter. Ihr seit hier weil ER euch etwas zu sagen hat. Drum hört seine Worte aus meinem Munde. ER hat euch den Weg in dieses Land gewiesen und ER ist sehr zufrieden mit dem was ihr bisher vollbracht habt. Aber ihr steht erst am Anfang einer langen Reise. Ihr seit dazu erkoren den Glauben an den Gott des Wetters und des Windes wieder erblühen zu lassen, hier und anderswo auf Ysatinga. Ob ihr diese Reise überstehen werdet, das weiß selbst ER nicht, aber ER wird euch beobachten auf eurem Weg. Deswegen hat euch Dondra auch den Weg in dieses Land gezeigt und euch günstigen Wind in die Segel gegeben. Dient ihm wohl Thoral Dayun.“

Mt diesen Worten drehte der Mann sich um und ging wieder in die Mitte des Steinkreises. Als Thoral im folgen wollte zuckte aus heiterem Himmel ein Blitz hervor der ihn blendete. Als er die Augen wieder öffnete schaute er in die Sonne, hörte das tosen der Wellen gegen die Klippen und er wußte das Dondra ihm wohl gesonnen war.

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 Wasserfläche 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 GS-Kosten 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.

