

Ysatinga

Segmentsbote

39

(Eule/jaguar 415)



Bote von Ysatinga 39 - Inhalt

Inhaltsverzeichnis	2
Kommentar zum Spielzug	3
Spieltechnisches	4
Überblick	7
Nachrichten	12
Inquisition: Vergebung	13
Die Zwillingstädte im Eis	15
Aus dem Tagebuch des Magiers - zweiter Teil	17
Rhyandi: Ein kleiner Hauch von Magie	19
Chi Tai Peh: Chronik und Neuigkeiten	22
Gra-Tha N'My-Bote Nummer 8	25
Ysatinga-Hausregeln	28

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. Redaktion:

<u>Spielleitung Ysatinga:</u>	<u>Telefon</u>
Werner Arend	07121-677083 ab 18h
Im Eichengrund 8	07071-295903 bis 16h Mo-Fr
72138 Kirchentellinsfurt	

SPIELZUG**SPIELZUG**SPIELZUG**SPIELZUG**SP
IELZUG**S

Zitate:

„Allein der Name rechtfertigt schon eine Invasion“

(über Titanik)

„Diesmal haben wir leider etwas weniger gemacht.“

(Begrüßungsworte zu einem Spielzug von über 50 Seiten)

Seid alle
gegrüßt!

...und wieder eine gute Nachricht. Mit dem Spielzug 39 hat Ysatinga jetzt fast doppelt so viele Spieler mit eigener Auswertung wie zu zum Zeitpunkt, als ich das Segment übernommen habe. Zwei Winzigreiche und ein Kleinreich sind nicht belegt - also wenn Ihr noch Interessenten habt, schickt sie zu mir. Aber: ich lege Wert darauf, daß wer immer einsteigt, auch eine Weile bleibt. Es ist recht demotivierend, wenn ich für ein Reich eine neue Karte zeichne, und steigt der Spieler nach ein oder zwei Spielzügen schon wieder aus und schickt noch nicht einmal die Karte zurück. Das habe ich gerade wieder erlebt..

Noch einmal: Bitte schreibt Eure Zugbefehle in Tabellenform, sonst brauche ich Stunden für die Auswertung. Das gilt auch für Spione und REPs. Und ich muß zu jedem Zeitpunkt wissen, wo Eure REPs sich aufhalten!

Das Kulturthema des Monats: Kommunikation

Diesmal interessiert mich, auf welche Weise Eure Heere eigentlich ihre Befehle erhalten? Es ist doch seltsam, daß eine Flotte, die über 30 KF von der Küste des eigenen Reichs entfernt ist, dennoch alle zwei Monde neue Befehle erhalten kann, die auf Ereignisse reagieren, die nicht älter sind als einen Mond. Es muß also eine Möglichkeit geben, zumindest Botschaften schnell zu übermitteln. Das sieht man ja auch daran, daß Botschaften zwischen Reichen so schnell reisen. Wie geht das? Mit Vögeln, schnellen Boten, Magie oder besonderen Wesen?

Ich habe festgestellt, daß sowohl Eure Aktionen und Kultur als auch meine Kampfberichte durch das Wissen um die Art der Befehlsübermittlung an Atmosphäre gewinnen können. Deshalb fände ich es gut, wenn Ihr Euch alle darüber Gedanken macht....

Orq Morgoth bzw. Agape n'Or

Yf

Der nächste Eintreffschluß für den Spielzug Nummer 40:

Mittwoch, der 12. Juli 1995

SPIELZUG**SPIELZUG**SPIELZUG**SPIELZUG**SP
IELZUG**S

SPIELZUG**SPIELZUG**SPIELZUG**SPIELZUG**SP
IELZUG**S

Spieltechnisches:

Kulturpräferenzen:

Auf Anregung einiger Spieler, die sich über die mangelnde Flexibilität der Kulturpräferenzregelung beschwert haben, und darüber, daß kleine Reiche zu sehr benachteiligt werden, schlage ich für Abschnitt M.1.2 der Magieregel bzw. die Regelung über Kulturpräferenzen folgende Änderung vor:

Jedes Reich hat unabhängig von der Größe 700 Punkte zur Verfügung, um seine Präferenzen zu bestimmen. Die folgende Tabelle gibt an, wieviel von diesen Punkten man ausgeben muß, um eine Kulturpräferenz zu „kaufen“:

ler- Stelle	Kulturpräferenz 10er- Stelle				
	0	10	20	30	40
+1	109	242	310	358	442
+2	143	251	315	365	453
+3	159	259	319	372	464
+4	171	267	323	379	475
+5	182	274	327	387	487
+6	193	281	331	395	499
+7	204	288	336	404	513
+8	214	294	341	413	531
+9	224	300	346	422	570
+10	233	305	352	432	700
Summe	233	305	352	432	700

Und, weil das ganze nicht mehr so einfach ist, hier das unvermeidliche Beispiel: Ein Reich will eine Kampfpräferenz von 16. Dafür müssen 281 Punkte ausgegeben werden. Von 700 bleiben jetzt 419, die ausreichen, um eine der beiden verbleibenden Präferenzen auf 8 zu bringen (214 Punkte), und die letzte auf 7 (204 Punkte).

Zu alledem gibt es jetzt einiges zu sagen: Wie man sieht, reichen die 700 Punkte genau, um alle drei Präferenzen auf 10 zu bringen. Das entspricht etwa dem bisherigen Durchschnittswert aller Reiche, ohne die Spezialisierungen in Betracht zu ziehen. Des weiteren reichen die 700 Punkte genau, um eine Kulturpräferenz auf 50 zu bringen, oder eine auf 46 und eine weitere auf 6. Des weiteren ist jetzt eine flexiblere Gestaltung für Reich möglich, die fast, aber eben doch nicht ganz auf eine bestimmte Kulturpräferenz verzichten wollen: etwa Magie 1, Wissen 18, Kampf 18, oder Magie 1, Wissen 1, Kampf 44, oder Magie 1, Wissen 5, Kampf 37. Diese Regelung sollte alle Probleme, die in letzter Zeit bezüglich der Präferenzen aufgetreten sind, beseitigen. Gleichzeitig ist für einfach spezialisierte Reiche, die ganz auf eine der drei Präferenzen verzichten (Wert 0), jetzt ebenfalls eine flexible Gestaltung möglich: etwa Kampf 29, Magie 29, Wissen 0, oder Kampf 49, Wissen 1, Magie 0, oder Magie 40, Wissen 12, Kampf 0.

Diese Tabelle ersetzt komplett die etwas merkwürdigen Multiplikationsregeln, und man muß nicht mehr ständig Kleinfelder zählen, um festzustellen, ob man wieder einen Präferenzpunkt mehr oder weniger hat. Der Tatsache, daß größere Reiche mehr Ressourcen haben, ist meines

SPIELZUG**SPIELZUG**SPIELZUG**SPIELZUG**SP
IELZUG**S

SPIELZUG**SPIELZUG**SPIELZUG**SPIELZUG**SP
IELZUG**S

Erachtens bereits dadurch Rechnung getragen, daß sowohl Magie, als auch Forschungseinrichtungen nichtmagischer Art, als auch bessere Kämpfer Gold kosten.

Hinweise zu den Spielzügen:

Zugbefehle:

Noch einmal: Bitte schreibt Eure Spielzüge als Tabelle auf, auch wenn Ihr nur ein oder zwei Heere habt. Die Auswertung von Spielzügen, deren Kleinfeldangaben im Text verschwinden, wird zwangsläufig etwas nachlässiger ausfallen - irgendwann machen meine Augen nicht mehr mit!

Lange Aktionen:

Alles, was zu einem Reich/einem Wanderer etc. gehört, und für die Auswertung wichtig ist, muß im Spielzug enthalten sein, sofern es sich nicht um Kultur handelt. Das bedeutet, wer baut, Minen sucht oder Zauber aktiv hält, muß den Fortschritt der Bauarbeiten bzw. die verbliebene Zeit eines Zaubers in JEDEM Spielzug aufführen, solange der Bau nicht beendet ist oder der Zauber ausgelaufen bzw. deaktiviert. Etwa so:

Bauarbeiten:

000/01 Arbeiten an der Stadt <Name>, Monat 3 und 4 von 20, bezahlt.
000/02 Arbeiten am Tempel <Name>, Monat 1 und 2 von 25, bezahlt.

Aktive Zauber (<Name des Weisen>):

Fliegen, auf sich selbst, täglich nn ME.

Wasser Atmen, auf sich selbst, permanent.

Lähmen, auf 2200 Reiter des Reichs X auf 999/46, Mond 3 und 4 von 4.

Minensuche:

401: Minensuche auf 000/01, Mond 3 und 4.

Es ist wichtig, bei den Zaubern zu unterscheiden, welche permanent sind und welche jeden Tag bzw. alle n Tage ausgeführt werden sollen!

Goldtransporte:

Gold, das transportiert wird, zählt nicht zum Reichsschatz und darf nicht in den Gesamtbetrag des Reichsschatzes eingerechnet werden. Das Gold wird zu Reichsschatz erst, wenn es einen Rüstort des eigenen Reichs erreicht hat. Wenn also Gold zwecks Handel irgendwohin transportiert werden soll, muß es als Ausgabe verbucht werden, sobald es auf das Schiff geladen wird. Die Flotte muß dann, solange sie das Gold trägt, in jedem Spielzug angeben, daß sie es trägt.

Ysatinga-Hausregeln:

Ich habe alle Abweichungen von der allgemeinen Spielregel und besondere Interpretationen unklarer Regelungen in den Ysatinga-Hausregeln zusammengefaßt, damit man sie als Spieler jederzeit präsent hat und neue Spieler gleich Bescheid wissen. Die Seite mit den Ysatinga-Hausregeln wird auf der Rückseite jedes Boten abgedruckt werden.

SPIELZUG**SPIELZUG**SPIELZUG**SPIELZUG**SP
IELZUG**S

SPIELZUG**SPIELZUG**SPIELZUG**SPIELZUG**SP
IELZUG**S

SPIELZUG**SPIELZUG**SPIELZUG**SPIELZUG**SP
IELZUG**S

SPIELZUG**SPIELZUG**SPIELZUG**SPIELZUG**SP IELZUG**S

Realismusregel:

Für alle Reiche mit Ausnahme der neu bzw. wieder 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, auch Eliteheere, benötigen mindestens 20% ihrer Rüstkosten pro Jahr als Unterhalt. Alle Flotten benötigen mindestens 10%, alle Spione mindestens 50% pro Jahr.
3. Alle Landheere haben 2 zusätzliche Bewegungspunkte innerhalb des eigenen Reichsgebiets, alle Flotten +1 innerhalb des Sichtbereichs und +2 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.

Änderungen, Erweiterungen und Erläuterungen der Magieregel:

NSC-Weise:

In der Tabelle 11 (Anzahl von Weisen in einem Reich) gibt es widersprüchliche Angaben: In der Überschrift der Tabelle steht „Weise auf 100 Mio.“, in der Spaltenüberschrift „Weise auf 10 Mio.“. Die Angabe in der Tabellenüberschrift ist richtig, die Angabe in der Spaltenüberschrift falsch. Außerdem muß es in der Spalte „Anteil“ „%“ heißen statt „‰“.

Änderungen an magischen Effekten:

Die verschiedenen Kontrollzauber wurden vereinheitlicht. Der Zauber *Kontrolle (Heere)* heißt jetzt einfach *Kontrolle* und wirkt auf alle Wesen, die dem Weisen freiwillig dienen oder die er selbst beschworen hat. Der frühere Zauber *Kontrolle* heißt jetzt *Kontrolle (Monster oder Tiere)* und wirkt wie bisher. Ein aktiver Zauber *Kontrolle (Spezialmonster)* hat immer Vorrang vor *Kontrolle* bei der ME-Berechnung. Als Spezialmonster gelten alle Wesen, für die es einen eigenen Kontrollzauber gibt, und andere Kontrollzauber wirken häufig nicht auf sie. Alle Kontrollzauber gehören jetzt der Sphäre *Wille* an, und eventuell zusätzlich der Sphäre *Wesen*, während Beschwörungszauber der Sphäre *Wesen* angehören. Hier die Liste der veränderten Kontrollzauber:

Kontrolle ∞ (*Wille-15, Wesen-10, Heilen-und-Verbinden-5*); P Spezial.

Kontrolle (Monster oder Tiere) ΦΦ (*Wille-4, Wesen-4*); P Anzahl/5, Zeit(lang).

Kontrolle (Mörderbienen) (*Wesen-8, Wille-4*); P Anzahl/500, Zeit(kurz).

Kontrolle (Totenschiff) (*Wasser-3, Wesen-3, Wille-2*); P Anzahl Schiffe*10, Zeit(lang).

Kontrolle (Untote Wesen) ∞ (*Wesen-4, Wille-4*); P Spezial.

Addendum zur Magieregel:

Ich bitte alle Weisen, das anliegende Addendum zur Magieregel zu beachten. Es ist nötig geworden, um den Einfluß von Weisen auf Kämpfe, insbesondere gegen Heere, zu regeln, denn es kann nicht sein, daß es gegen Magie gar keine Verteidigung gibt außer Magie selbst. Sollte jemand Änderungsvorschläge haben, bitte im nächsten Spielzug mitschicken.

SPIELZUG**SPIELZUG**SPIELZUG**SPIELZUG**SP
IELZUG**S

Großangriff der Inquisition

Dakport (CP): Unangekündigt brach im Eulenmond ein Großangriff der Hauptflotte der Inquisition über Chi Tai Pehs Küstengebiete nahe der Festung Dakport herein. Über 400 Schiffe einschließlich des legendären Flaggschiffs nahmen an dem Angriff teil, die zuerst die Verteidigungsflotte von etwa 150 Schiffen innerhalb eines einzigen Tages in einem Feuersturm ungeahnten Ausmaßes förmlich niederwalzten und damit den Nimbus ihrer Unbesiegbarkeit wieder einmal bestätigten. Nachdem die Flotte bis auf wenige Schiffe vernichtet war, landeten größere Heere gleichzeitig an einem längeren Küstenstrich, und plünderten diese Gebiete brutal aus. Gerüchte sprechen von fliegenden Monstern, die auf beiden Seiten der Schlacht im Einsatz waren und furchtbaren Tribut forderten. Gerüchte sprechen auch von einem entführten Gomorrerkind. Was der Inquisitor mit diesem Angriff bezweckte, ist noch unklar - aber so, wie man ihn kennt, wird er es sicher demnächst bekanntgeben.

Noch unklar ist das Schicksal des Flaggschiffs des Inquisitors, das während der Schlacht aus ungeklärten Gründen in Brand geriet. Nach dem Ende der Kämpfe sah man es noch brennend hinter der Hauptflotte hersegeln. In Dakport fragt man sich, ob die Beschädigungen den Rückzug verzögern und den eigenen Heeren vielleicht einen kurzen Mond Zeit lassen für eine Racheaktion. Ob das alles ein erster Kratzer am Ruf der Inquisition ist, oder ob der Inquisitor nur nachlässig war bei seiner Verteidigung, bleibt abzuwarten.

Aufbruch in Kartan

Kiranamis (KA): Nach vielen Jahren, in denen Großkönig Agon selbst keinen Fuß außerhalb seines Landes gesetzt hat, war jetzt in Kiranamis der Aufbruch einer großen Flotte unter Führung des Großkönigs selbst zu beobachten. Angetan mit schwarzem Schuppenpanzer, seiner Streitaxt, einem der Symbole des Dunklen Ordens, und begleitet von mehreren Priestern und Ordensrittern begab sich Agon an Bord seines Flaggschiffs. Das Ziel der Expedition ist, wie es nicht anders zu erwarten war, geheim. Aus Priesterkreisen war mit einem deutlichen Unterton der Ehrfurcht zu vernehmen, daß dieses Unternehmen im Auftrag des Feurdämons selbst geplant und ausgeführt war, daß es aber bei Strafe eines schmerzhaften Todes auf den Opferaltären verboten ist, darüber Einzelheiten nach außen dringen zu lassen. Selbst den Kurs der Flotte konnte man erfolgreich geheimhalten.

ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*

Überall, wo diese Nachricht indes bereits bekannt geworden ist, macht sich Unbehagen breit, denn Agon von Kartan ist wegen seiner langen Zurückgezogenheit für die meisten Herrscher ein unbeschriebenes Blatt, und weder seine Ziele noch die Größe und Art seiner Macht kann eingeschätzt werden.

Piratenschlacht an Aurinias Küsten

Cortfest (AU) : Späher aus der Festung Cortfest im Wald von Tibouman, die die Küstengebiete beobachten, wußten Erstaunliches zu berichten: Auf der Meerenge zwischen Aurinia und Ygora, die die einzige Durchfahrt zum Schimmernden Meer darstellt, kämpfte eine kleine Piratenflotte gegen ein weiteres einzelnes Piratenschiff, das sich während des Kampfs in die Luft erhob und die Flotte mit Brandgeschossen bewarf. Das plötzliche Entstehen großer Mengen eines braunen Nebels scheint ebenso wie das fliegende Schiff auf die Anwesenheit eines Magiers hinzudeuten. Vor diesem Hintergrund ist es erstaunlich, daß es zwei Schiffen der Flotte tatsächlich gelang, zu entkommen. Als wenig später auf dem einzelnen Schiff auch noch ein Feuer ausbrach, ohne daß in der Nähe Schiffe oder irgendetwas anderes zu sehen waren, lag die Vermutung nahe, daß hier auf beiden Seiten Magier aktiv waren. Dies wunderte die Beobachter nicht wenig, denn Piraten hatte man eigentlich für derart abergläubisch gehalten, daß sie niemals mit einem Magier zusammenarbeiten würden.

Oder waren das etwa gar keine Piraten? Angesichts der Allgegenwart der Piratenflotten stellen einige Herrschern Vermutungen an: es wird behauptet, daß überhaupt die meisten Reiche ihre Flotten unter Piratenflagge segeln ließen, damit man sie nicht erkenne und sich als Antwort auf Plünderungen nicht die Feindschaft anderer Reiche zuziehe. Es ist sogar schon die Vermutung aufgekommen, auf Ysatanga gäbe es gar keine richtigen Piraten - das seien alles getarnte reguläre Flotten anderer Reiche.

Begegnung am Ewigen Eis:

Ninaoca (RH) : Eine Begegnung der unangenehmeren Art hatte die Flotte Rhyandis zu verzeichnen, die das Eismeer zwischen Loth, Ninaoca und Ysrangyr sichert:

„Schiffe in Sicht, Käpt'n.... aber seht Euch das doch mal selber an. Ich weiß nicht, was ich davon halten soll.“

Der Kapitän beendete sein Studium der Seekarte und begab sich an Deck. Und was er da sah, jagte selbst dem erfahrenen Seemann einen Schauer über den Rücken. Direkt auf die Flotte zu kamen etwas über zwanzig Schiffe, die ganz aus verrotteten, muschelverkrusteten Planken zu bestehen schienen. Von einer Besatzung gab es

ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*

ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*

Besatzung gab es keine Spur, und eine Flagge führten sie auch nicht. Die schwarzen Segelfetzen hingen trotz des Windes schlaff herab, trotzdem machten die Schiffe gute Fahrt. Der Wind, der aus der Richtung der Schiffe kam, trug einen derart entsetzlichen Gestank mit sich, daß ein paar Leute sich schon übergaben....

„Was machen wir jetzt, Käpt'n?“

„Wenn sie angreifen, müssen wir sie aufhalten - wenn ich auch noch nicht sehe wie. Außerdem sehe ich niemanden von der Besatzung - falls sie überhaupt eine haben. Wir warten erstmal ab und machen unsere Waffen bereit. In den Laderäumen müßten noch ein paar Feuerkörbe liegen, bringt die mal rauf.“

Etwas später waren die Schiffe auf Rufweite herangekommen, und auf dem vordersten Schiff war eine Gestalt erschienen, die einem perversen Alptraum entsprungen zu sein schien, ein Wesen in der Gestalt eines schönen jungen Mannes, auf dessen Kopf ein Helm saß, der aus einem Tierschädel gemacht war, bekleidet mit schwarzen Fetzen, die mit Vogelknochen zusammengehalten wurden. Seine Haut war bleich, und man sah rotbraune Flecken auf ihr, und die Augen glühten rot. Dunkel und hohl klang seine Stimme über das Wasser.

„Grüße vom Herrn des Eises, Kapitän. Weshalb steht Ihr uns im Weg?“

Der Kapitän nahm seinen Mut zusammen und antwortete:

„Das hier ist Hoheitsgebiet Rhyandis. Die Durchfahrt ist nur mit der Erlaubnis des Rates der Adepten erlaubt!“

Die Gestalt lachte leise...

„Soso, Hoheitsgebiet Rhyandis, wie? Wie wollt Ihr uns denn aufhalten, Lebender? Wollt Ihr uns etwa töten? Hahahaha..... Aber seid beruhigt und holt Euer furchtsames Herz wieder vom Meeresboden herauf. Wir haben keinen Befehl, Euch anzugreifen.... noch nicht. Aber wir bleiben in der Nähe.....“

Mit diesen Worten wandte der Lune sich ab, und wie ein einziges Wesen drehte die geisterhafte Flotte ab.

Aufmarsch in Titanik:

Morkok (TI) : Nachdem es in den letzten zwei Jahren still geworden war um das Reich der Titaniri am Rand des Ewigen Eises, kommt mit dem Herrscherwechsel eine Veränderung, die dramatischer nicht sein könnte. Mit Hochdruck betreibt der neue Herrscher, dessen Name noch nicht über die Reichsgrenzen drang, die Sicherung des Reiches und läßt Heere in bisher hier nicht gesehenen Größen an allen Grenzen aufmarschieren. Die Schmiede und Ausbildungsstätten stoßen neuausgebildete, junge Krieger zu Tausenden aus, und nach langer Zeit sah man auch wieder einmal ein Dragh die Wälder durchstreifen und in mehreren Mannslängen Breite die Bäume niederwalzen wie kleine Stöckchen. Wozu dieser ganze Aufmarsch dient, ist noch unklar, zumal zwar Wälle

ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*

ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*

gegen die Eislande gebaut wurden, aber der Großteil der Heere sich noch im Gebiet um Morkok befindet. Ebenso unklar ist die zukünftige Politik des neuen Herrschers, der bereits damit begonnen hat, sich des Wohlwollens seiner Nachbarn zu versichern, in dem er freundliche Botschaften schreibt. Ob seine Taten ebenso freundlich werden, wird sich in nächster Zeit herausstellen.

Der Erbe von Tichanallabad fordert „sein“ Land zurück!

Napatis (YG): Zu großer Aufregung in Ygora führte im Eulenmond 415 das Erscheinen eines Mannes, der von sich behauptet, rechtmäßiger Erbe der Herrscherwürde von Tichanallabad zu sein. Dieses Herrscherhaus, das nach allem, was man bisher wußte, bereits lange vor Pondaron ausgestorben sein sollte, beherrschte den gesamten Archipel im Machairas von Ysatinga, der aus den Inseln bestand, die man in Kartan heute Surikan und Kalos nennt, sowie kleineren Inseln und Atollen dazwischen, und im Schimmernden Meer.

Die Prüfung der Ansprüche des „Erben“, der in Teilen Ygoras und Kartans, die in dieser Sache am meisten zu verlieren haben, als Hochstapler und Betrüger bezeichnet wird, ist noch nicht abgeschlossen. Unklar ist auch, wie sich die jeweiligen Herrscher von Ygora und Kartan zu den Ansprüchen stellen werden.

Autonomiebestrebungen in Draconia

Cromadur (YG): Übers Ohr gehauen fühlt sich die Minderheit der Zwerge auf der Insel des Feuers, angesichts der massenhaften Ansiedlung von Orks durch den Herrscher von Ygora. Man sagt dort, wenn man gewußt hätte, daß die Angliederung der Insel an Ygora diese Folgen gehabt hätten, hätte man der Eingliederung niemals zugestimmt. Geteilter Meinung ist man nur noch darüber, wie man dagegen vorgeht. Die einen sagen, man solle so schnell wie möglich mit Ator von Ygora Verhandlungen aufnehmen mit dem Ziel, die Insel autonom zu machen, damit man die verhaßten Orks ins Meer werfen könne, und die anderen sagen, es wäre besser, sich in die entlegenen Vulkanregionen der Insel zurückzuziehen, um sich nicht mit dem Schmutz und dem Gestank der Schwarzpelze zu besudeln. Die Provinzverwaltung der Insel hat sich bislang noch nicht zu diesem Problem geäußert.

ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*

Gerangel um den Thron von Art-Creole

Artalan (AC): Nachdem sich der Rubinorden von Art endgültig als beherrschende Macht im Lande Art-Creole etabliert hat, ist unter den Mitgliedern des Inneren Kreises Streit um die Herrscherwürde entbrannt. Doch geht es diesmal nicht, wie man vermuten könnte, darum, wer das Herrscheramt besetzen *darf*, sondern darum, wer es letztendlich besetzen *muß*. Es scheint, daß niemand vom Inneren Kreis darauf brennt, sich hauptsächlich mit Verwaltungsaufgaben herumschlagen zu müssen, und deshalb den eigenen spirituellen Weg vernachlässigen zu müssen. Nachdem nun eine Einigung aus eigenen Kräften unwahrscheinlich erscheint, hat Großmeister Amosk Drakhan vorgeschlagen, den Herrscher oder die Herrscherin in einem Ritual zu Ehren des Gottes Artan festzulegen, das zum nächsten Mondwechsel im großen Artantempel nahe der Hauptstadt ausgeführt werden soll. Alle Ordenskrieger, -lehrer und -priester sollen daran teilnehmen. Wie es heißt, soll ein Artan geweihtes Schwert dabei eine Rolle spielen.

Einigung in den Eisländern

Tryskania (LL): Buchstäblich im letzten Mond konnte der Vernichtungskrieg Lyr a Kraes gegen die Eisriesen von Löjkarslund abgewendet werden. Nachdem Lyr a Krae einen letzten „Vorschlag“ für den Frieden machte, der den Eisriesen den Zugang zum Meer offenhält, ihnen aber einen schweren Tribut von 10.000 GS pro Jahr aufzwang, und die Eisriesen das schwere Herzens akzeptieren mußten, ist nun die Kriegsgefahr in den Eisländern erst einmal gebannt. Lyr a Krae hat jedenfalls seine Ziele erreicht. Er mußte keine seiner Untoten in einem Krieg aufs Spiel setzen, der ihm eher lästig gewesen wäre und ihn beim Erreichen seiner eigentlichen Ziele nur behindert hätte, und hat zudem einen zusätzlichen stetigen Zufluß von Gold in seine Schatztruhen erzwingen können - Gold, das er für seine Unternehmungen in der nächsten Zeit dringend benötigt.

Die Eisriesen haben den ihnen wichtigen Zugang zum Meer ertrotzen können, wenn sie auch an dem Tribut schwer zu schlucken haben - 10.000 GS pro Jahr sind ein vergleichsweise großer Anteil ihrer gesamten Einnahmen. Daß sie deswegen militärisch auf Dauer geschwächt sein dürften, ist seitens Lyr a Krae wahrscheinlich so beabsichtigt.

NACHRICHTEN**NACHRICHTEN**NACHRICHTEN**NA
CHRICHTE

Mitteilungen:

Aus der Tiefe der See erhebe ich meine Stimme zu den Bewohnern der Küsten, zu den Nutznießern der Flüsse und zu den Befahrern der Hohen und Tiefen See in dieser Welt:

Bedenkt die Wechselwirkung der Natur und glaubt an die Ordnung eines wohlgemeinten Chaos. Prüft Euer Handeln in der Gegenwart und stellt die Weichen für Euer Wirken in der Zukunft.

Unrecht an der See und Unrecht an deren Bewohnern wird geahndet. Ausbeutung wird mit Ausbeutung bedacht! Rechtschaffenheit und Gläubigkeit mit Wohlwollen und Schutz belohnt.

Ehrenwerte Handelstreibende - sofern Ihr die Ressourcen der Meere nutzt um Euren Säckel zu füllen - denkt an den Zehnten oder es wird euch das Zehnfache genommen!

Bedenkt dies wohl - meine Arme sind zahlreich und reichen weit.

ANRASH

Die gegen den Iron Philanthus ausgesprochene Verbannung wird aufgehoben. Es ist der Wunsch der Königin Elena von Deckter und des Thronrates, Philanthus in bälde wohlbehalten in der Königsburg zu Montablan begrüßen zu können.

Der Thronrat von Aurinia
Elena von Deckter.

NACHRICHTEN**NACHRICHTEN**NACHRICHTEN**NA
CHRICHTE

Vergebung

(Quelle: Inquisition)

„Prinzessin Nellipher hat es geschafft, Euer Eminenz. Die Seemacht Gra-Tha N'Mys ist durch ihren Sieg endgültig zerbrochen worden.“

Der Inquisitor, an den die Worte seines Geweihten gerichtet waren, hatte die Hände hinter dem Rücken verschränkt und sah sinnierend aus dem breiten Fenster. Der starke Wind, der das Flaggschiff weiter Richtung Dakpoort trieb, blies ihm in sein Haar und ließ es unordentlich erscheinen. Seit einigen Tagen war er schon so nachdenklich. Eine seltsame Ruhe hatte ihn überkommen. Schließlich sagte er nachdenklich: „Ja Geweihter, das ist eine gute Nachricht.“

Der Geweihte wollte sich schon zum Gehen wenden, als Vamos dal Grachez fortfuhr: „Ist es nicht seltsam? Nach allem was wir erreicht haben, müßte ich grimmi-ge Freude empfinden. Stattdessen bin ich fast melancholisch. Der Sieg ist eben doch nicht alles. Werde ich etwa alt?“

„Nein, Euer Eminenz, Ihr seid nur um einen Sieg älter und weiser geworden. Eure Idee hat sich durchaus bestätigt. Man muß ein Reich nicht erobern, um es zu besiegen. Man muß nur seine Macht zerbrechen.“ sagte der Geweihte ebenso nachdenklich.

Der Inquisitor fuhr fort: „Jeder Stratege weiß, daß ein fast vernichteter Gegner um einiges gefährlicher ist, so wie ein Tier das in die Enge getrieben wurde. Denn in diesem Moment muß er um seine Existenz kämpfen. Das macht ihn völlig unberechenbar. Wenn aber nur seine Macht zerbrochen wird, so ist er genauso nachhaltig besiegt, jedoch nicht vernichtet. Dieser Unterschied ist für mich vollkommen neu. Ich sehe ein geschlagenes Gra-Tha N'My vor mir und kann diesem Reich nicht einmal mehr Grimm entgegenbringen. Nennt man das Vergebung, Geweihter?“

Der Geweihte wirkte jetzt wirklich erstaunt. Dann meinte er: „Ja, das nennt man Vergebung und Verzeihung. Nach all den Schlachten, ist Euer Herz schließlich mit Eurer Weisheit und Erfahrung gewachsen. Vergebung gibt einem das Gefühl von Zufriedenheit und die Sicherheit das Richtige getan zu haben. Viele behaupten, daß Vergebung eine Schwäche ist und einen Herrscher verwundbar macht. Das genaue Gegenteil ist der Fall. Denn wer vergeben und verzeihen kann, ist ein größerer und stärkerer Sieger als jeder andere. Was Ihr jetzt empfindet ist die tiefe innere Ruhe, die aus Euch einen noch größeren Herrscher machen wird.“

Der Inquisitor wandte sich jetzt langsam um und sah den Geweihten ernst an. Bis er endlich sagte: „Ihr sprecht so, wie als wenn ihr das schon immer gewußt habt.“

KULTUR**KULTUR**KULTUR**KULTUR**KULTUR**K
ULTUR**KUL

Warum habt ihr mir das niemals gesagt? Weshalb seid ihr Priester immer so verschlossen?“

„Weil Ihr mir es nicht geglaubt hättet, Euer Eminenz. Diese Erfahrung muß man selbst machen. Nur dann kann man verstehen was wirkliche Vergebung ist. Ich bezweifle auch, daß der Exorzist oder Prinzessin Nellipher Euch verstehen würden. Viele Völker glauben, daß wirkliche Vergebung nur bei den Göttern zu finden ist. Doch ich glaube nicht, daß das vollkommen stimmt. Schon auf dieser Welt kann eine Geste der Verzeihung das Herz eines Feindes mehr treffen, als es jeder Pfeil jemals vermag. Das bedeutet nicht, daß man seine Feinde mit Worten besiegen kann. Aber es bedeutet, daß man ab einem bestimmten Punkt nicht mehr kämpfen muß, um einen Sieg davon zu tragen. Daß Ihr diesen Punkt erkannt habt, spricht für Eure Weisheit. Andere brauchen jetzt Eure Hilfe, Eminenz. Laßt Gra-Tha N'My seinen Weg jetzt allein weitergehen. Ihr habt Tek'ton kro K'Sy die richtige Richtung gewiesen, jetzt muß er allein seine eigene Wahrheit finden. Wir haben getan, was wir konnten. Alles weitere liegt in der Hand der Götter.“

Der Inquisitor entspannte sich etwas und meinte schließlich: „Was würde ich nur ohne Euren weisen Rat tun? Ich habe Gra-Tha N'My verziehen. So soll man es schreiben, so soll es geschehen.“



KULTUR**KULTUR**KULTUR**KULTUR**KULTUR**K
ULTUR**KUL

Die Zwillingstädte im Eis

(Quelle: Zwillingstädte)

Niemand kann sich die Schönheit des Eises vorstellen, der es nicht selber gesehen hat. Wenn das Licht der Sonne auf den Spiegelflächen der Eisberge gebrochen wird, wenn der Schnee die Reflexionen in allen Farben des Regenbogens aufnimmt und verstärkt, dann erst sieht man die wahre Schönheit des Eises. Nur wenige haben das Glück, diesen Anblick täglich genießen zu können. Nur wenige können im Eis leben.

Seit dem Nisan des Jahres 414 nach Pondaron sind es einige, wenige mehr geworden, die sich diesen Luxus leisten können. Fernab von den Kriegen Ysatingas leben sie im ewigen Eis, emsig mit ihrer Arbeit beschäftigt. Jeder, der hier lebt, hat seinen Teil zu tun, aber man muß sich nicht ängstigen, daß irgendwelche Grathay-Monster plötzlich angreifen oder Mörderbienen einfallen.

Im Nisan 414 nach Pondaron wurden die beiden Zwillingstädte Neu-Karo und Neu-Bestetor fertiggestellt. Man findet sie recht leicht, wenn man von Bestetor aus das Auge der See umsegelt, bis die Sümpfe Gra-Tha N'Mys in die Tieflande Rhyandis übergehen. Dann wendet man sich direkt gen Eismeer. Schon bald darauf wird man auf einen Kanal stoßen, der zu den beiden Perlen im Eis führt.

Viele Händler fragen sich, warum die Freien Handelsstädte diese beiden neuen Enklaven gebaut haben, so fernab aller Handelsrouten. Die Antwort ist einfach. Weil hier bald eine neue Handelsroute entstehen wird. Denn jenseits des Kanals, der das Eis teilt, findet sich ein Weg, Corigani zu erreichen, ohne auf Mörderbienen zu treffen. Durch diesen Weg wird es möglich, unbeschränkt Handel mit dem Nachbarsegment zu führen, ohne sich um Zardos oder sonstige Widrigkeiten kümmern zu müssen. Nicht einmal Tiefsee blockiert den Weg nach Corigani.

Ein Regenbogen spannt sich am Ende des Kanals auf. Er schillert in allen Farben, und das Eis wirft das Licht zurück. Jenseits des Regenbogens kann man Vulkane sehen. Ihr Rauch verdunkelt an manchen Orten den Himmel. Aber sie sind noch weit entfernt. Sie stellen keine Gefahr dar, nur ein Schauspiel mehr in dieser atemberaubenden Schönheit.

In den Zwillingstädten ist man eifrig gewesen. Lagerhallen und freie Häuser warten nur auf die Kontore, die bald eingerichtet werden. Noch kann man sich einen Teil vom Segmentshandel sichern, noch sind nicht alle Räume vermietet. Wie lange noch, das weiß niemand.

Von der Ferne sehen die Städte aus, als wären sie aus dem Eis gezogen. Sie glänzen und funkeln genauso, wie die Eisberge um sie herum. Und doch ist es nicht kalt in

Aus dem Tagebuch des Magiers -
zweiter Teil

(Quelle: Insel des Feuers)

Bis zum heutigen Tage verlief die Reise ereignislos. Es zeigte sich jedoch, daß die See zu diesen Zeiten für niemanden sicher ist. Etwa um die Mittagszeit sichtete der Ausguck eine kleine Flotte. Schon bald konnte man die Piratenflagge deutlich ausmachen. Der Kapitän zeigte Geistesgegenwart, indem er sofort in den Wind hielt, ungeachtet der Gefahren der Tiefsee. Nach wenigen Stunden der Wettfahrt gelang es uns, den behäbigen Kriegsschiffen zu entkommen. Dies war mein erster Kontakt mit Piraten, zum Glück nur aus der Ferne.

Endlich habe ich das Festland erreicht. Der heutige Tag wird mir wohl immer in Erinnerung bleiben! Es ist ein unbeschreibliches Gefühl, endlich einmal Boden unter den Füßen zu verspüren, der nicht jeden Moment damit droht sich zu bewegen. Das Land hier ist von Orks geradezu übervölkert. Es gelingt den Menschen nur mühsam, sich im Landesinneren zu halten. Ich habe mir hier am Hafen ein Zimmer genommen und werde mich schon morgen nach einer Passage zum Auge der See umsehen.

Endlich geht die Reise weiter. Ganze 6 Wochen mußte ich warten, um ein Schiff zu finden, das mich mitnimmt. Ab und an geht einem das Reisen schon arg an die Nerven. Leider werde ich in zwei Etappen übersetzen müssen. Jedenfalls bin ich froh, dieses Fischernest hier nicht mehr sehen zu müssen. Schon heute nacht stehen wir in See.

Das Leben kann grausam sein! Wochenlang segelten wir die Küste entlang. Und nun, nach vier Wochen offener See? Schon wieder ein Fischernest! Karo, ein kleines Fischerdorf auf einer großen Insel. Fünfzehn Hütten, ein Marktplatz, viele Menschen, die rumschreien. Der Hafen nicht wert, daß man ihn so nennt und nur eine Herberge im Ort. Nun denn, der Kapitän meinte, es gäbe hier viele Schnäppchen zu machen. Daher werde ich morgen einen Bummel über den Marktplatz machen.

Der Kapitän sagte mir, wir würden morgen die Küste erreichen. Dem Gespräch der Matrosen zufolge sollte man in diesen Gefilden besser auf sich selbst als auf seine Börse achten. Ein Leben zählt hier nicht sehr viel, vor allem dann nicht, wenn man den Eindruck erweckt, man eigne sich für Experimente. Wie ich das zu verstehen habe, ist mir noch nicht ganz klar, aber ich werde es herausfinden!

KULTUR**KULTUR**KULTUR**KULTUR**KULTUR**K
ULTUR**KUL

Noch selten habe ich etwas derartiges gesehen! Dieses Land ist höchst merkwürdig. Auf den Straßen sieht man Krüppel, mehr als anderswo. Fehlgeschlagene Experimente sieht man hier an jeder Straßenecke, aber diese Experimente haben zwei Beine und sind Menschen! Nun, ich gebe zu, einige hatten mehr als zwei Beine. Ob dies jedoch der fehlgeschlagene Aspekt ist, ist mir nicht gänzlich klar.

Wie dem auch sei, wir sind heute mittag hier angekommen. Es ist wohl klar, worüber die Matrosen geredet haben. Ich hoffe sehr, daß dieses Treiben eines Tages von jemandem beendet wird. Wenn mich der Ursprung der armen Kreaturen nicht so sehr interessieren würde, dann wäre es keine Frage, daß ich den Seeweg nach Rhyandi nehmen würde.

Die Kultur dieses Landes ist faszinierend. Es gibt keinen Staat. Die Herrschaftsstruktur ist mit der des Adels zu vergleichen. Adelig ist der, der am Stärksten ist. Dieser Regel scheint hier fast alles zu folgen. Es ist erstaunlich, daß es noch keinen Bürgerkrieg gab. Die Bevölkerung muß schon seit Jahrhunderten der Knechtschaft unterworfen sein, nur so läßt sich erklären, warum alle ihr Schicksal so ergeben hinnehmen.

Meine Entdeckungen der letzten Tage waren grausig! Dies ganze Volk scheint sich der Wissenschaft verschrieben zu haben. Die einen als Forscher, die anderen als Forschungsobjekt. Die Wissenschaft, die hier gepflegt wird, ist weithin besser als Alchemie bekannt. Das Traurige hieran ist, daß die Hiesigen keine Skrupel vor Experimenten am lebenden Objekt haben. Man sieht allerlei Ergebnisse herumlaufen. Ich werde mich in den nächsten Tagen darum bemühen, mehr über diese Experimente zu erfahren.

Ich habe ganz offensichtlich meine dunkle Seite entdeckt. Seit wenigen Tagen gehe ich bei einem der inländischen Alchemisten in die Lehre. Ich habe mich zu diesem Schritt entschlossen, um mehr über das Geschehen hier zu erfahren. Es beunruhigt mich offengestanden, daß mich die Thematik mehr und mehr beginnt zu interessieren. Die Faszination der Wissenschaft, die auch die letzten Geheimnisse des Lebens versucht zu ergründen.

Niemals hätte ich gedacht, daß mich Schmerzen derart faszinieren. Ich habe meinem Meister zugesehen, wie er Menschen bei lebendigem Leibe seziert hat. Die Ergebnisse waren verwunderlich, dennoch bleiben mir Zweifel an der Richtigkeit dessen, was wir hier tun.

Meine Skrupel haben gesiegt. Mein neuer Meister geht anderen Dingen nach. Durch den Verlust meines früheren Lehrers war ich gezwungen mir einen Neuen zu suchen. Nach einer besonders grausamen Exkursion durch den menschlichen Körper, habe ich meinem Lehrer gezeigt wie sich ein Proband so fühlt, während der Be-

KULTUR**KULTUR**KULTUR**KULTUR**KULTUR**K
ULTUR**KUL

KULTUR**KULTUR**KULTUR**KULTUR**KULTUR**K
ULTUR**KUL

Behandlung. Geschickt, wie ich mittlerweile war, erhielt ich ihn noch etwa drei Stunden am Leben. Betreibt man die Alchemie erst einmal ernsthaft, so erscheint sie interessant und nützlich.

KULTUR**KULTUR**KULTUR**KULTUR**KULTUR**K
ULTUR**KUL

Ein kleiner Hauch von Magie

(Quelle: Rhyandi)

„... und heute werden wir uns endlich der langerwarteten magischen Praxis zuwenden.“

Die Erleichterung war hörbar. Nach anstrengenden zwei Monden, in denen man mit Theorie vollgestopft worden war, endlose Wahrnehmungsübungen hinter sich brachte und Assoziationsketten auswendig lernte, brannten die Magielehrlinge darauf, endlich etwas zu *tun*.

Der Meister, ein vergleichsweise junger Mann in einer bequemen Hausrobe, und seine Schüler, acht Jungen und Mädchen aus der Umgebung Lirynelrhads, befanden sich in einem der gesicherten Arbeitsräume im Ophisturm der Stadt, der für die Elrhadainn reserviert war. Auf diese Weise wurde bei Unfällen niemand in Mitleidenschaft gezogen.

Der Meister sah in die Runde und fuhr fort: „Beginnen wir mit etwas ganz Einfachem.“

Er deutete auf einen schmalen, rothaarigen Jungen.

„Ystrin... komm doch mal rüber zu mir.“

Etwas verlegen erhob sich der Junge von den Fellen, auf denen er gesessen hatte, und ging hinüber, wobei er sich ab und zu nach seinen Mitlehrlingen umsah, die grinsend der Dinge harrten, die da kommen sollten.

„Du hast Sorgen, Ystrin, nicht wahr?“

Völlig überrascht von der Frage, brachte dieser nur ein unverständliches Stottern hervor, während flammende Röte sein Gesicht überzog. Aus der Runde war unterdrücktes Kichern zu vernehmen.

„Er ist verliebt!“, rief ein Mädchen in die Runde, und das Kichern ließ sich jetzt nicht mehr unterdrücken. Ystrin schien im Boden versinken zu wollen. Der Meister musterte seine Schüler einige Augenblicke schweigend, bis das Kichern erstarb.

„Es ist unfreundlich, über die Sorgen Anderer zu lachen“, sagte er streng. „Statt dessen solltet ihr euch lieber Gedanken darüber machen, warum ich Ystrin diese Frage gestellt habe - obwohl es mich doch, oberflächlich betrachtet, nichts angeht! Also? Irgendwelche Ideen?“

Schweigen.

„Das dachte ich mir. Also, Ystrin, du fragst dich jetzt sicher, was das alles zu bedeuten hat...“

Ystrin nickte. Seine Aufregung legte sich allmählich.

KULTUR**KULTUR**KULTUR**KULTUR**KULTUR**K
ULTUR**KUL

„Schön. Wir haben in den letzten Tagen gelernt, den Fluß der Kraft wahrzunehmen. Ystrin, sieh mich an und sage mir, wie ich für dein Inneres Auge aussehe!“

Der Blick des Jungen verlor seinen Fokus und schien kurz durch den Meister hindurchzugehen, bevor er antwortete.

„Ein Netz aus flimmernden blauen Linien aus Licht, das gleichmäßig über deinen Körper verteilt ist. Eine dicke blaue Linie aus Licht, die vom Kopf nach unten verläuft und sich in zwei Linien teilt, die dann bis zu deinen Füßen 'runtergehen.“

„Schön“, antwortete der Meister, „Das war schnell. Und jetzt sage mir, wie das alles bei dir selbst aussieht.“

„Fast genauso“, antwortete Ystrin nach längerem Zögern. „Nur, daß irgendwo im Bauch ein Knoten ist, oder ... es sieht aus wie ein heller Fleck, aus dem andauernd etwas herausläuft.“

„Ganz richtig!“, sagte der Meister. „Es ist beides. Eine Quelle von Kraft, weil alles, was wir stark fühlen, uns mehr Kraft gibt - und ein Knoten, der den Fluß der Kraft behindert, weil du dir Sorgen machst und nicht weißt, wie du mit deinem Gefühl umgehen sollst - und nicht zuletzt, weil du davor Angst hast, daß andere über dich lachen.“ Er machte eine bedeutungsvolle Pause und ließ seinen Blick über seine Schüler wandern, einen nach dem andern. Dann fuhr er fort.

„Jetzt versuche einmal, die Kraft zu einer Lichtkugel zu formen, die auf deiner Hand liegt. Sage mir, was passiert.“

Einige Augenblicke vergingen schweigend, als Ystrin die Hand hob, um darauf die Lichtkugel zu erschaffen. Aber es passierte nichts.

„Sie will nicht fließen“, sagte Ystrin schließlich. „Und mir wird heiß.“

„Das konnte auch gar nicht anders sein.“ erläuterte der Meister. „Der Knoten verhindert, daß Kraft fließt. Du hast sie aber freigelassen, damit sie eine Lichtkugel formt. Das kann sie nicht, weil der Knoten sie nicht läßt. Also wird sie als Wärme frei. Hieran erkennen wir die Bedeutung des Vorgangs, den wir Erdung nennen. Die Erdung löst die Knoten auf, wie ich es jetzt bei dir mache.“

Mit leichten Fingern berührte er Ystrin am Nacken, wanderte mit der Hand seinen Rücken hinunter bis zum Steiß.

„D.....der Knoten ist weg“, stotterte Ystrin verwundert. „Wie hast du das so schnell gemacht.“

„Eine Sache der Übung. Irgendwann kannst du es auch so schnell. Jetzt aber wieder zur Sache.“

Wieder machte er eine Pause. Zufrieden stellte er fast, daß seine Schüler gespannt und aufmerksam auf seine nächsten Worte warteten.

„Wir machen es ganz leicht“, fuhr er dann fort. „Das Mana, das uns unsere Gefühle geben, hat einen komplexen Aspekt, den wir jetzt einfach mal benutzen wollen, ohne daß ich näher darauf eingehe.“

Er wandte sich wieder Ystrin zu.

KULTUR**KULTUR**KULTUR**KULTUR**KULTUR**K
ULTUR**KUL

KULTUR**KULTUR**KULTUR**KULTUR**KULTUR**K
ULTUR**KUL

KULTUR**KULTUR**KULTUR**KULTUR**KULTUR**K
ULTUR**KUL

KULTUR**KULTUR**KULTUR**KULTUR**KULTUR**K
ULTUR**KUL

KULTUR**KULTUR**KULTUR**KULTUR**KULTUR**K
ULTUR**KUL

KULTUR**KULTUR**KULTUR**KULTUR**KULTUR**K
ULTUR**KUL

KULTUR**KULTUR**KULTUR**KULTUR**KULTUR**K
ULTUR**KUL

Ein Falke ging ins Netz

Chal G'ol

Am 18. Tag des Nisan 415 versuchten Mitglieder der Freiheitsbewegung unter der Führung des „Falkens“ einen Steuereintreiber zu überfallen. Der Überfall geschah in einem Hohlweg mitten im Wald auf dem Weg nach Mem-t'quilph. Kaum fuhr der Wagen des Steuereintreibers in den Hohlweg, als Bäume umstürzten und die Ein- und Ausfahrt versperrten. Vor Schreck wurden die Zugeds des Wagens unruhig, die Begleitmannschaft hatte alle Hände voll zu tun die Eds vor einer Panik zu bewahren. Pfeile sirrten von den Hängen herab, und töteten den Steuereintreiber als er gerade ins Signalhorn blies. Verschreckt suchte die Begleitmannschaft Deckung, doch ein Gegner war nicht zu sehen. Nicht einmal die Bogenschützen konnten ausgemacht werden. Als zwei weitere Männer tot zu Boden sanken, flohen die restlichen unbehelligt. Sobald das Feld frei von gesetzestreuen Einwohnern des Reiches war, kamen 6 Mitglieder der Freiheitsbewegung aus ihren Verstecken und bemächtigten sich fröhlich der Steuereinnahmen. Die Truhe, in der diese aufbewahrt wurden erwies sich aber als zu schwer zu tragen. Damit hatten sie nicht gerechnet. Während sie die Baumstämme von der Straße zogen, hörten sie plötzlich das Knacken von Ästen. Sie befanden sich in

einem Kreis von langsam näher kommenden Grathays. Diese Trugen statt Waffen Netze und Stricke, die keine Zweifel über ihre Absicht aufkommenließen. Verzweifelt scharften sich die Freiheitskämpfer um ihren Anführer, dem Falken, und versuchten die Linien der Grathays Richtung Wald zu durchbrechen. Obwohl sie mit dem Mut der Verzweifelten kämpften konnten sie sich nicht gegen die Grathays behaupten. Bei dem Versuch ihren Anführer vor heranfliegenden Bolzen zu schützen gingen zwei der Kämpfer zu Boden. Ein dritter wurde von Netzen von den Füßen gerissen und überwältigt. Die Niederlage vor Augen verklärte sich plötzlich das Angesicht des Falkens, ein unnatürlicher Glanz erschien in seinen Augen während er mit schwerer Zunge sprach: „Ich komme wieder - es lebe die Freiheit!“ . Sein Arm zuckte hoch, und ein Dolch steckte in seiner Brust. Die verbleibenden beiden Mitglieder folgten seinem Beispiel, ehe sie verhaftet werden konnten. Von Seiten der Kanzlei zur Verteidigung der königlichen Lande Gra-Tha N'Mys wurde der Verdacht geäußert, daß es nicht der Falke war, der den Dolch führte, sondern jemand anderes. Wer konnte noch nicht ermittelt werden, aber es war von Bewußtseinsbeeinflussung die Rede.

Knechte sind keine Sklaven!

Demion der Lande Kor Po'xit

Ich will an dieser Stelle den Unterschied zwischen Sklaverei und Sühneknechtschaft, so wie sie im Königreich Gra-Tha N'My praktiziert wird, erläutern.

Ein Sklave ist keine Person sondern eine Sache, er ist das Eigentum seines Herren, so wie ein Ed. Er kann verkauft, geschlagen und auch getötet werden, ohne das dies Gesetze verletzen würde. In Gra-Tha N'My wurde mit der Einführung des Kirox die Sklaverei abgeschafft, denn es steht im Kirox (§IV.1a.): „Die Sklaverei ist bis auf die gerichtlich angeordnete und zeitlich befristete Knechtschaft abgeschafft.“

Die (Sühne-)Knechtschaft gibt dem Verurteilten die Möglichkeit seine Schuld abzarbeiten, meist bei der Familie des Opfers. Nach Ablauf der Knechtschaft kann er wieder ein normaler Bürger unseres Landes mit allen Rechten. Wichtig ist hier, daß die Sühneknechtschaft nur von Gerichten als Strafe verhängt

werden kann, kein Wesen in diesem Reich kann auf anderem Wege, sei es durch Gewalt oder Armut, in (Sühne-)Knechtschaft gelangen.

Ein Knecht ist zwar dem Gehorsam gegenüber seinem Herrn verpflichtet (§IV.1b „Jeder Knecht ist verpflichtet seinem Herrn zu gehorchen, solange dieser nicht gegen geltendes Recht verstößt.“), doch nicht rechtlos. Schon der §IV.1b gibt ihm die Möglichkeit zur Befehlsverweigerung, falls sein Herr sich nicht an den Kirox hält. Er selber wird durch §IV.1c („Ein Knecht darf nicht ohne ordentliche Gerichtsverhandlung getötet oder dauerhaft verletzt werden.“) geschützt. Die Knechtschaft ist keine Todesstrafe auf Raten, sondern ein Ersatz für diese. Sie kommt z.B. im Falle eines Mordes an einen einfachen Staatsbürger zur Anwendung, als Sühne und Entschädigung an die betroffene Familie.

Prüfung

Eine von König Tek'ton kro K'Sy eingesetzte Kommission ist den von einer bedeutungshungrigen, ausländischen Macht erhobenen Vorwürfen nachgegangen, der Kirox würde in einigen Landesteilen nicht befolgt. Trotz intensiver Prüfung konnte die Kommission keine Belege für

die Anschuldigungen finden. Sie entdeckte zwar einige Verzögerungen bei der Umsetzung einiger Gesetzte, die aber nicht länger als einen Mond dauerten. König Tek'ton kro K'Sy geht davon aus, daß von jedem Wesen innerhalb dieses Reiches an jedem Ort die Gesetze des Kirox befolgt werden.

Die Wärme

Großmeister der Alchimie Ega Zlo'Kawum

Wer die Hand über ein Feuer hält verspürt etwas, das wir Wärme nennen. Hält er sie aber im Winter in Wasser, so verspürt er etwas, das wir Kälte nennen. Was aber ist Wärme, und was ist Kälte?

Nach dem Prinzip der Dualität gibt es zu jeder Empfindung (Wärme) eine Gegenempfindung (Kälte). Doch dieses Prinzip ist nicht auf Empfindungen beschränkt, sondern gilt immer im Bereich der Elemente. Es stellt sich nun die Frage, ob Wärme nur eine Empfindung ist, oder eine Eigenschaft des Objektes, d.h. wird das Objekt durch Wärme verändert. Diese Frage ist erst einmal nicht zu beantworten, deshalb fragen wir weiter: Wie wird Wärme übertragen? Der uns umgebende Raum ist nicht leer, auch wenn man nichts sieht, so ist er doch mit durchsichtigen Stoffen und Partikeln gefüllt. Beobachten wir mal ein Feuer, es verbrennt das Holz, Asche steigt in die Luft auf und es wird warm. Die Asche ist offensichtlich eine Folge des Verbrennens von Holz, das Holz nimmt ab, die Asche zu, d.h. das Holz wird in Asche verwandelt. Doch nicht nur, ähnlich wie die Asche so werden auch Wärmeteilchen von dem Feuer aus dem Holz erzeugt. Diese Wärmeteilchen können wir nun durch unsere Haut aufnehmen, dabei sammeln sie sich an, und unsere Haut wird wärmer. Ein Wärmeteilchen hat nur eine begrenzte Lebensdauer, sonst würde ein vor einem Feuer sitzender Mensch, der ja immerzu die Wärmeteilchen aufsammelt, nach einiger Zeit so heiß werden, daß er kocht.

Kann ein zweiter Mensch feststellen, daß sich die Haut des ersten erwärmt? Ja, denn dieser sendet wieder

Wärmeteilchen aus. Aus diesem Umstand liegt der Schluß nahe, daß Wärme den erwärmten Stoff verändert, so daß dieser seinerseits Wärmeteilchen abgibt. Nun ist klar, daß Wärme nicht nur eine Empfindung ist, sondern eine Eigenschaft der Materie. Wenn man Geräte bauen könnte, die die Wärmeteilchen messen könnten, so könnte Wärme direkt gemessen werden. Leider sind die Teilchen so klein, daß sie durch jede Materie schlüpfen können. Jedoch nicht vollständig, deshalb erwärmt sich zum Beispiel das Eisen, das in der Nähe eines Feuers liegt. Gemäß dem Dualitätsprinzip sollte es auch Kälteteilchen geben. Doch hier stellt sich die Frage, was ist die Dualität zu Feuer? Wasser, wie lange Zeit gedacht, ist es nicht, da Wasser zwar Feuer löscht, aber nicht kalt ist, denn Wasser kann durch Feuer erhitzt werden. Eine echte Dualität zu Feuer muß immer kalt sein, da Feuer immer warm ist. Bisher ist noch keine Dualität zu Feuer entdeckt worden.

Ysatinga-Hausregeln:

(auf Ysatinga geltende Abweichungen von der Allgemeinen Spielregel)

Realismusregel:

Für alle Reiche mit Ausnahme der neu bzw. wieder 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 benötigen mindestens 20% ihrer Rüstkosten pro Jahr als Unterhalt. Alle Flotten mindestens 10%, alle Spione 50% pro Jahr.
3. Alle Landheere haben 2 zusätzliche Bewegungspunkte innerhalb des eigenen Reichsgebiets, alle Flotten +1 innerhalb des Sichtbereichs und +2 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.

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 Kriegeren 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:

1. Einheiten dürfen im Vorzug nicht so ziehen, daß sie neuen Sichtbereich erhalten würden.
2. Einheiten dürfen im Vorzug nicht angreifen und kein neues Gebiet erobern.
3. Einheiten dürfen im Vorzug keinen Sonderbefehl erhalten.

Kampf:

Die erweiterte Taktikregel wird auf Ysatinga zur Zeit nicht berücksichtigt.

Magie:

Es gilt die Zusatzregel „Magie auf Myra“, Stand 1.10.95, korrigiert und ergänzt durch das Addendum vom 26.05.95.

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 Wasserfläche 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.