



Weltbote

Myranische Informationen

Ausgabe August 1999

46

Grüezi!

Der letzte Bote hatte ja diversen Meinungen zu folge, einen etwas "brisanten" Inhalt, insbesondere die Darkmail Nr. 2 forderte die Leute geradezu heraus, zum Stifte zu greifen. Nur zu, dann tut sich wenigstens bei den grauen Zellen was, wenn's denn schon keine/wenige Auswertungen gibt.

Apropos Auswertungen, es gibt da ein paar Institutionen, die nicht ganz einfach zum Auswerten sind und eine solche hat's sich mit einem Segmentsbüter verscherzt, was noch viel mehr heisses Nachdenkmaterial hervorgebracht hat. Dazu findet Ihr mehr auf einigen der inneren Seiten.

MBM24 ist fertig und liegt einigen Weltboten bei, wie auch die fünfte Ausgabe der Spinx einigen Boten bei-liegen dürfte (fehlt sie, so war die Post schneller).

Für das nächste MBM25, was ja zu den Myratagen im September herauskommen soll, fehlen doch noch einige Beiträge. Mit den bisherigen würde es knapp fünfzig Seiten geben und das ist den druckenden Gnomen aus Arnikan entschieden zu wenig. Also nur her mit dem Material, vielleicht hat ja auch die myranische Geschwindigkeit zugeschlagen (was sich ggf. auch auf den Erscheinungstermin auswirken kann), herauskommen soll es aber definitiv noch vor dem Winter.

thogof,

gnomischer Druckergehilfe

und die Bombe sprach:



Es werde Licht!

Etwa nach diesem Motto laufen derzeit im Netz der Netze einige Köpfe heiss, die sich da mit der neuen Spielregel wie auch der Zukunft des VFMs und natürlich Myra beschäftigen.

Nicht immer todernst, jedoch meistens recht nah am Abgrund, verschärft wird dies auch noch durch den unerwarteten Rückzug ins Privatleben eines grösseren Finsterlings.

Einem Finsterling, mit welchen man sich besser unterhalten konnte, als mit so manchem Lichtling...



Myranischer Terminkalender

Vertreffschluss für die myranischen Weltboten im Jahre 1999/2000

Weltbote 5/1999 (47)	1. Oktober	Auslief.:	11. Oktober
Weltbote 6/1999 (48)	1. Dezember	Auslief.:	13. Dezember
Weltbote 1/2000 (49)	1. Februar	Auslief.:	7. Februar
Weltbote 2/2000 (50)	1. April	Auslief.:	10. April
Weltbote 3/2000 (51)	1. Juni	Auslief.:	13. Juni
Weltbote 4/2000 (52)	1. August	Auslief.:	12. August

Vertreffschluss für die "normalen" MBMs im Jahre 1999 (419 nach Pondaron)

MBM 2/1999	25	20. August	Auslief.:	11. September
MBM 1/2000	26	1. Mai	Auslief.:	13. Juni 2000

Myranische Veranstaltungen

10. - 12. Sep. 1999 22. Tübinger Myratage
 Donnerstag: SL-Versammlung
 Freitag: Vorstandssitzung
 Samstag: Sehen und Gesehen werden
 Sonntag: MV des VFM e.V.
 Kontakt: Christine Auf dem Berge & Cie.
 Ort: Schlatterhaus, Tübingen
- 21.-24. Okt. 1999 Spiel '99
 Donnerstag bis Sonntag: Spielen in allen
 Variationen und Formen
 Kontakt: Friedhelm Merz Verlag
 Ort: Messe Essen / Grugahalle
- 11./12. Dez. 1999 1. Myranisches Schlittelwochenende
 der Regionalgruppe Südwest
 Samstag/Sonntag
 Kontakt: Thomas Golser
 Ort: Wo's genügend Schnee und Platz hat.

Weitere Programmpunkte gesucht.

Impressum

Der Weltbote 46 ist eine interne Veröffentlichung des VFM e.V. und wird nur über den Aboring der Mitgliedschaft bezogen.

Herausgeber:

Verein der Freunde Myras e.V.
Postfach 2747
72017 Tübingen
info@myra.de
http://www.myra.de

Ausgabe: 46
Jahrgang: 17; seit 1982
Auflage: 130 Exemplare
Preis: DM 2.00
Versand: DM 2.00 (Inland)
Druck/Kopie: René Faigle AG, Zürich
Layout: Thomas Golser

Redaktion:

Thomas Golser
Talackerstr. 35
8152 Glattbrugg
Schweiz
Telefon 01-8105167
Email: thogol@gmx.net

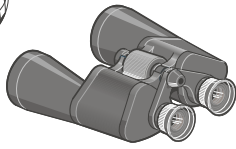
Kassa:

VFM e.V.
Kto-Nr. 338.282.706
Postbank Stuttgart
BLZ 600.100.70

Schatzmeister:

Gerhard Jahnke
Im Öltchen 20
96114 Hirschaid
Telefon 09543-417296
gerhard.janhke@gmx.de

© by VFM e.V. August 1999



Segmentsübersicht

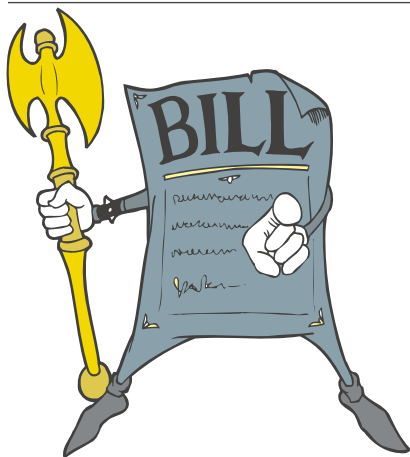
Sommermonde 419 n.P.

Aus den folgenden Segmenten trafen neue Nachrichten ein:

Corigani	Thomas Willemsen	Seite 4
Karcanon	Wolfgang Wettach	Seite 6
Shiaidonia	Björn Steinmeyer (Prämyra)	Seite 7
Tebreh	Gerrit Wehmschulte (Fremdsegment)	Seite 13
Ysatinga	Werner Arend	Seite 15

Zum Schluss noch zu jenen, von denen man nichts mehr hörte und die langsam in die Vergessenheit sinken:

Erendyra	Marc Philipp Messner
Karnicon	Gerhard Jahnke
Kiombael	Markus Hailer
Ophiswelt	Christine Auf dem Berge
Shanatan	Tobias Hailer
Yhllgord	Josef Eisele, Stephan Gögelein



Geld her!

Auch wenn man vom Schatzmeister nicht viel hört, entbindet das noch lange nicht von der Zahlungspflicht.

Spenden sowie Mitgliedsbeiträge bitte auf folgendes Konto überweisen:

Konto-Nr. 338.282.706
BLZ 600.100.70
Postbank Stuttgart

Der VFM dankt.

Inhaltsverzeichnis

2	Myranische Termine
	Impressum
3	Segmentsübersicht
	Inhaltsverzeichnis
4	- Corigani
6	- Karcanon
7	- Shiaidonia (Prämyra)
13	- Tebreh (Fremdsegment)
15	- Ysatinga
16	Rothenburg ob der Tauber - Bericht
21	Frisch ab der Druckerpresse
22	Lieferbare Druckerzeugnisse
23	MSI - Myranischer Stellen Index
24	Darkmail No. 7
30	Myra - AK Disput
31	Myra - online (was es so alles gibt)
32	Myra - Perspektiven
35	Con-Termine
36	Runenrolle - Beiträge gesucht
37	Fiep back
38	Hier fehlt was!
39	Programm 22. Myratage
40	Einladung zur MV in Tübingen

Corigani

Überblick über das Geschehen auf Corigani in den Monden von Rabe und Tiger des Jahres 419 n.P.



Nach den Erfolgen der vergangenen Monaten versuchte sich **Ashdaira** im Tigermond vergeblich an der Rückeroberung der Stadt Gwyn'Atir. Die Invasionstruppen waren nicht nur zahlenmäßig unterlegen, sondern offenbar auch weniger kampferfahren als die Verteidiger **Chaz Ashdairas**. Zudem schien hier einer der letzten fähigen Kommandanten in Orrghunas Nachfolge die Truppen relativ gut zusammenzuhalten. Doch ein erster Sieg in der Schlacht brachte Chaz Ashdaira wenig, denn eine dritte "Partei" tauchte auf und vereinnahmte Gwyn'Atir für sich.

Bei Anakreon kam es zu einem Aufeinandertreffen von Schiffen aus **Actys** und **Ossoriar**. Die Piraten hatten doppelt so viele Schiffe und griffen sofort an, aber sie wurden geschlagen und restlos versenkt. Was nur hat die Ossoren zu diesem überraschenden Angriff veranlaßt? Die Gerüchteküche brodelt, die Theorien reichen von überneugierigen Erkundungsflotten im jeweils anderem Reichsgebiet bis hin zu einem neuen heiligen Krieg der Dondra-Anhänger Ossoriars gegen die ungeliebten Feueranbeter aus Actys.

Ein andere Flotte verloren die Ossoren bei Sartakis an ein Konkurrenzunternehmen.

Nach Jahren der Furcht nutzt die **Konföderation der aldaronischen Schutzgebiete** (KAS) die schlechter gewordene Lage der **Dunklen Union** und schafft sich einen ungeliebten Außenposten des **Zardos** vor der eigenen Haustür vom Hals. Das möglicherweise mit den Ho Tayun verwandte Volk der Hotagun, welches lange im ehemaligen Segmentsrand zu Ysatinga lebte wurde kurzerhand der Konföderation einverleibt und mit großzügigen Geschenken an die neue Situation gewöhnt. Eingeweihte bezweifeln jedoch, daß der Zardos sich dies gefallen lassen wird. Das Auge des Hochlords der Finsternis wird nun nicht mehr an dem jungen Reich vorbeischießen können.

Encebol und **Ossoriar** legten in beiderseitigen Einvernehmen ihren Streit bei. Die in Ossoriar verbliebenen Krieger der Roten Flotte wurden entwaffnet und die Blockade Thandir'ancaers beendet. Wie lange der Frieden diesmal anhält ist fraglich, doch Spekulationen darüber dürften nicht zu einer positiven Entwicklung beitragen und werden deshalb an dieser Stelle unterlassen.

Auf dem Atoll des Friedens ist der Botschafter **Ashdairas** eingetroffen. Dem Vertreter **Ossoriars** dagegen wurde die ganze Friedelei zu langweilig und er ließ sich kurzerhand wieder abholen. Noch immer in weiter Ferne ist der Botschafter der **KAS**, dessen Schiff mit der Austernflagge am Mast kürzlich in der Äußeren Pauransee gesichtet wurde.

Nachdem der Krieg nun wirklich vorbei zu sein scheint, kann sich **Sylphonien** wieder dem Handel widmen. Doch die Erkundung neuer Märkte ist auch nicht ungefährlich. Eine Erkundungsflotte entkam nahe **Actys** nur knapp einer Horde untoter Meereswesen, denen schon zahlreiche Schiffe und Selavanis in dieser Gegend zum Opfer fielen.

Ein Rückschlag für den Handel sind die Pestgerüchte aus **Khal-Kottoni**, inzwischen wurden sämtliche Häfen auf beiden Inseln für Schiffe aus dem Nachbarreich geschlossen.

Früh am Morgen entdeckte der Ausguck auf Burg Sontar, über der seit einigen Monaten die Flagge **Kyrango-Kanaris'** wehte am Horizont ein Heer näherkommen und gab sofort Alarm. Der Burgkommandant erschien sofort und begann die Befehle zur Verteidigung zu geben, um die Rückeroberung Sontars durch **Sartakis** zu verhindern. Die Sartaniri errichteten ihr Lager und brachten schweres Gerät in Stellung und alles sah nach einer langwierigen Belagerung aus, was die Hoffnung der Verteidiger auf Verstärkung von See erhöhte.

Als die Schicht wechselte und ein neuer Ausguck den Hauptturm Sontars erklomm, war er doch recht verwundert. Er hatte noch nie gehört, daß Sartakis große Lemminge als Soldaten rekrutierten, aber ihm war klar, daß auch die gefährlich werden konnten, wenn sie wie es gerade jetzt geschah, in großer Menge gegen Mauern anstürmten. Noch mehr verwunderte ihn die Antwort des Offiziers auf seinen Ruf, denn die klang nach "jgdjgilarjgilarösdjg".

Aufgeschreckt durch den Lärm erwachte der Burgkommandant und eilte nach draußen. Eine Gruppe Soldaten, die unanständige Lieder sang war noch harmlos, aber warum kroch dort eine ganze Kompanie nackt durch den Schlamm? Als dann noch sanfte Flötenmusik vom gegnerischem Heer herüberschallte, wußte er das was nicht stimmte und beschloß zu baden.

Der Angriff der Sartaniri war kurz aber heftig und Sontar war wieder frei.

Ebenfalls wurde die Insel Rott von einem großen Aufgebot der Sartaniri befreit, die dortige Burg in einem blutigen Sturmangriff eingenommen.

In der Straße der Vulkane fiel ganz am Ende des Tigermondes **Aron Ion Dorinams** Festung Larspirr in die Hände der **ANTI**. Die Eroberer wurden bei ihrem Sturmangriff durch Dragolreiter aus den nahen Vulkangebieten unterstützt und es wird auch über eine Erschütterung der Erdkraft berichtet, die mit dem Angriff einher ging.

Unter dem Kommando von Fenrys al Gwynn belagert **Khal-Kottoni** weiterhin das ehemals eigene Asalto'furt, doch bekam die Baronin eine eher unerfreuliche Botschaft. Das mehr oder weniger verbündet scheinende **Aron Ion Dorinam**, zog dagegen seine Truppen ab, um ehemals pauranisches Gebiet, welches von **Kyrango-Kanaris** erobert und von Khal-Kottoni übernommen wurde, für Pauran zurückzuerobern. Verwirrt? Dies geht auch vielen Beteiligten so, nicht zuletzt auch Digna Livsandar, dem Priesterkönig **Wu-Ya-Shans**, der verzweifelt bemüht scheint, ein wenig Ordnung in die Situation zu bringen.

Pauran verleiht sich im gefürchteten Sumpf von **Ciakan** weiter Gebiete ein, die im Jahr der Spinne verloren gingen. Es ist abzusehen, daß bald ganz Ciakan von den benachbarten Reichen kontrolliert wird, nur im Zentrum gibt es noch ein geheimnisvolles Gebiet, wo jedem Eindringling Unheil widerfährt.

Mit der vollzogenen Kronwahl kehrte in **Elay** Ruhe ein. Tyama Leah wurde wegen versuchten Mordes an ihren Cousin und Adoptivbruder Rhyr yar Del aus dem Land verbannt. Sie bestieg zu Beginn des Rabenmondes ein Schiff, welches in Richtung Karcanon davon segelte, wo in Urbs Navis noch immer ihr Gatte Heary Leah regiert.

In **Selavan** strebt man weiterhin segmentsweiten Frieden und Wegelagerei an. An einigen Schiffen aus **Wergolost** wurde eine neue Waffe getestet, da man sich dort weiterhin weigerte den Maut zu zahlen und auf den Verlust einiger Schiffe bisher eher belustigt reagierte.

gesehen und berichtet von

Than A'Gwui, Hoherpriester Artans und Zweidrittelhüter von Corigani

Karcanon



Statt eines aktuellen Überblicks von Karcanon:
Die aktuelle Kurzgeschichte

Es war eine dunkle und stürmische Nacht, die letzte Nacht im Jahre 418 nach Pondaron, das die Weisen an der Manablanda-Magierschule zurecht das "Jahr der Krone" getauft hatten. Die Lichtmondin war nicht zu sehen - vielleicht nur für diese Nacht, vielleicht für immer untergegangen. Nur der Dunkelmond, die vorgelagerte Festung des großen oSeth, warf seinen düsterroten Schimmer auf die Szene. In den Kerten an der Smaragdküste hatten sich für diese Nacht, wie für jede letzte Nacht eines Jahres, die Gläubigen versammelt, heimlich und ohne Fackeln, um weder den Zorn der Alten Götter noch die Aufmerksamkeit der Lebenden auf sich zu ziehen. Delmut as Velkhe atmete tief ein. Der Sturm war kein frischer Wind, der über die Wasser strich, sondern brachte aus der aufgewühlten Tiefsee im Machairas den Geruch von Fäule und Algen mit sich, mehr noch aber, ja, das war es, den Geruch von Tod und Verderben. "Horcans Nacht", nannten manche die letzte Nacht eines Jahres, die Nacht, wo die Seelen der Toten geholt werden. Sie aber wollten nicht Horcans gedenken, und nicht der Toten, sondern eine Religion pflegen, die nur Unwissende für tot hielten. Das Jahr der Krone hatte ihre Hoffnung nicht erfüllt, und nicht die ersehnte Befreiung gebracht. Welches Jahr würde es sein, das verheissene "Jahr der Hoffnung", von dem die Prophezeihungen von Sandramul sprachen?

Das kommende vielleicht? Delmut strich seine schwarzviolette Robe glatt und bereitete sich darauf vor, das Orakel zu werfen. Er beugte sich zur dunklen Wasseroberfläche und griff hindurch zwischen Algen und Tentakeln, um eine Handvoll Knochen herauszuholen, die dem Ritus entsprechend 12 Tage eingelegt gewesen waren, um am dreizehnten Tage geworfen zu werden. Er betastete die Knochen nachdenklich - an manche der Opfer konnte er sich noch erinnern, etwa diese Wanderin auf der Suche nach Befreiung, nicht für ihren Gott, sondern für einen einfachen Piraten... Es waren Schulterknochen, denn auf Seinen Schultern würde die Welt einmal ruhen, wenn die Alten Götter abgelöst waren. Er warf die Knochen, die er aus dem Wasser geholt hatte, auf den Boden, so wie Seine Herrschaft sich vom Meer auch auf das Land erstrecken würde. Und er versuchte, in der Dunkelheit die Zeichen zu lesen. Und er sah: Das Jahr der Toten. Angst ergriff ihn, ja selbst ihn, als er einen Moment lang im Schein des Dunkelmondes durch sein eigenes blasses Fleisch hindurch auf seine eigenen Knochen sah. Das kommende Jahr würde wohl noch nicht das Jahr der Hoffnung sein. Und er sah: Das Jahr der Götter. Auf den Knochen am Boden erschien der Widerschein der Sterne am Himmel. War dies das selbe Jahr, das folgen würde? Oder war doch dies das erwartete Zeichen der Hoffnung? Delmut as Velkhe wurde unruhig, merkte selbst nicht, wie er unbewußt zum wiederholten Male seine mattschimmernde Robe glatt strich. Die Reflektion der Sterne? Er blickte nach oben, und sein Mund blieb offen stehen. Seinem Blick folgten die Blicke der Gläubigen um ihn herum, die bis dahin nur ihn angesehen hatten - sowenig man im Schein von oSeths Dunkelmond Yino eben sah - und auch sie erschauerten. Als einziges Sternbild von allen war am Himmel über Myra nun eines zu sehen: Der Dunkelkaiser. Nur as Velkhe aber, der Ombud der Kerten im weiten Umkreis der Smaragdküste, wußte dieses Zeichen zu deuten. Ein Hochlord der Finsternis, nein, Der Hochlord der Finsternis, hatte sich zum krönenden Abschluß des Jahrs der Krone nun die Krone der Finsternis aufs Haupt gesetzt, die viele Jahrhunderte unberührt von lebender Hand in den Velator-Bergen geruht hatte. Und oSeth hatte ihn dabei gesegnet.

ZARDOS war, für diese Zeit zumindest, der Dunkelkaiser Myras. Was immer das für das kommende Jahr der Toten heissen mochte.

Delmut as Velkhe schüttelte sich, und damit auch seine Bedenken ab. Zeit, aus dem Wurf der Knochen und den ermutigenden Nachrichten aus Kezunsea eine Prophezeihung zu machen, die Seine Gläubigen ermutigte und ihre Zahl erhalten oder vermehren half...

Shiaidonia

Überblick über das Geschehen auf Shiaidonia in den Monden
Eule bis Dachses im Jahre 4 nach dem Tod des grossen Hüters



Überblick über das Geschehen auf dem Segment Shiaidonia im Monat der Eule im Jahre Vier nach dem Tode des letzten großen Hüters

Truppen marschieren an die Front...Dörfer, ganze Landstriche werden geplündert...Menschen sterben...Städte brennen...die Herrscher sitzen in ihren Zelten und trinken Wein... Auszug aus den „Schilderungen von Shiaidonia“ im Jahre 4...

Das Geschehen auf dem Segment:

Nach der gewonnen Schlacht gegen den Feind erobern die **Zentauren von Zentamor** nun die Landstriche vor den Wällen der **Lasami**, doch statt die Offensive weiter vorwärts zu pressen, unterbreitete **Borgadal von Zentamor** diesen Monat überraschend seinem Widersacher **Vaas von Lasama** ein Friedensangebot. Doch trotz der schweren Verluste vom Vormond bleiben die Lasami hart: „Wir können und wollen ein überstarkes Zentaurenreich nicht dulden!“

Gerüchten zufolge führen beide Kriegsparteien große Truppenkontingente an die Front heran...

Die Nachbarreiche von Lasama äußern sich indes besorgt über die Lage des Reiches. Wollen sie vielleicht gar Unterstützung schicken? Und wenn ja, für wen??

Die **Dunkel elfen von Wodronor** haben indes andere Sorgen und ziehen weiterhin ihre Truppen an der Grenze zu den **Trollen** zusammen. Währenddessen ist es um das **Trollreich** recht ruhig geworden, was ist dort bloß los??? Rühren sich die **Halblinge** etwa??? Oder ist es etwas anderes?

Im Westen ist der Krieg eskaliert! Eine große Einheit von **Zentauren-Kriegern** griff diesen Mond die **abtrünnigen Zentauren** an. Diese waren jedoch vorbereitet und erwarteten den Feind am Fluß. Die Schlacht war fürchterlich und beide Seiten verloren große Teile des Heeres, vor allem die zwangsrekrutierten Bauern der Abtrünnigen mußten einen hohen Blutzoll zahlen.

Als auch noch die **Goblins** den **Abtrünnigen** in den Rücken fielen, drohten diese die Schlacht zu verlieren. Doch ihr Anführer führte einen Gegenangriff und erschlug einen Zentaurenanführer. Dadurch geriet die Formation durcheinander und die Zentauren zogen sich zurück, um sich neu zu formieren.

Auch die Goblins wichen zunächst zurück. An anderer Stelle mußten die Goblins eine Niederlage einstecken, als ein mittelgroßes Heer fast völlig aufgerieben wurde. Die **Zwerge** gingen indes gegen die **Elfen** in die Offensive und eroberten weiteres Gebiet. Die **Riesen** verlegen ihre Truppen nach West und Ost, **Alvaran** marschiert weiter und der **Orkenstreit** steht kurz vor der Entscheidung. **Deloria** hat nun endlich eine hartumkämpfte Insel erobert, die Lage im Reich scheint sich beruhigt zu haben.

Zuletzt noch dies: Die Gefahr aus der Tiefsee hat sich als eine große Flotte von Kampfschiffen herausgestellt, die schnurstraks auf das Herrschaftsgebiet des Dämons zuhält. Diesen Mond hat sie bereits die Hauptinsel erreicht. Die vom Dämon schnell zusammengezogenen Truppenverbände erscheinen winzig gegen diese Übermacht...

Das war's für diesmal...

Genießt die ruhigen Jahre...die Hexe kommt bestimmt...

Überblick über das Geschehen auf dem Segment Shiaidonia im Monat des Jaguar im Jahre Vier nach dem Tode des letzten großen Hüters

Seid begrüßt, Freunde, ich habe wie immer wenig Zeit und bin mit dem Studium der 666 Bücher voll ausgelastet, doch will ich Euch gerne vom Geschehen auf Shiaidonia berichten...vielleicht sollte ich ja auch einfach mal einen kleinen Urlaub machen...der Elfenwald soll ein sehr angenehmes Klima haben...

Das Geschehen auf dem Segment:

Krieg entbrennt allenorts auf dem Segment und viele Krieger mußten diesen Mond ihr Leben lassen. Zum Beispiel viele **Zentauren** oder auch **Goblins**.

Während die **Zentauren von Zentamor** versuchten, den Fluß zum **Abtrünnigen**-Gebiet zu überqueren, lösten die **Abtrünnigen** sich vom Gegner und ritten gen Westen, von wo auch bereits Verstärkungstruppen auf dem Weg waren. Die sich zwischen den beiden Armeen befindlichen paar tausend **Goblins** wurden kurzerhand geplättet und die beiden Armeen vereinigten sich, um sich den hinterdreinrennenden regulären **Zentaurenarmeen** zu stellen.

Die folgende Schlacht war kurz und blutig. Beide Seiten hatten mäßige bis schwere Verluste zu verkraften und viele Hundertschaften blieben auf der Strecke. Zum Monatsende unterbrach man die Schlacht, um Verwundete und Tote zu bergen. In der Zwischenzeit waren große **Goblin**-Kontingente in das Nachbarfeld eingezogen, wo sie sich eigentlich eine Schlacht mit den **Abtrünnigen** liefern wollten. Da jedoch nur eine nachrückende reguläre **Zentaurenarmee** soeben in das Kleinfeld gezogen war, griffen die **Goblins** nun beherzt eben diese **Zentauren** an. Die **Zentauren** jedoch ließen sich nicht überrumpeln und fügten den **Goblins** herbe Verluste zu. Abermals verloren einige hundert **Zentauren** und ein paar tausend **Goblins** ihr Leben.

Durch die vielen Schlachten und die vielen Toten nahe des Flusses angezogen, rotteten sich einige **Flußechsen** zusammen und überfielen eine Einheit der **Zentaurenarmee**, diese konnte den Angriff zwar abwehren, doch wurden weitere **Riesenechsen** gesichtet...

Auf der anderen Seite des **Zentaurenreiches** ging nach der Ablehnung des Friedensangebotes durch den Herrscher von **Lasama** die Offensive der **Zentauren** weiter voran. Die letzten Feindgebiete vor den Wällen von **Lasama** wurden von **Zentaurentruppen** in Besitz genommen und eine Lücke in den Wallanlagen wurde entdeckt.

Die **Zentauren**-Heerführer gaben sofort den Angriffsbefehl und mehr als 8.000 **Zentauren**-Krieger strömten in das Feindesland. Später meldeten eine Burg, welche kurz vor der Fertigstellung stand und den Wallgürtel schließen sollte, doch noch waren Lücken in den Mauern und die **Zentauren** griffen mit einem donnernden Kampfgebrüll an. Doch die Verteidiger waren bereits in Position. In enger Phalanx standen etwa drei Legionen den angreifenden **Zentauren** entgegen. Ihre langen Speere blitzten in der Sonne und die Bogenschützen standen bereits auf den schon fertigen Mauern der Burg.

Der erste Ansturm der **Zentauren** brach an den Speeren der Verteidiger zusammen und viele wurden durch Pfeile der **Lasama** niedergestreckt, doch waren die **Zentauren** zahlenmäßig weit überlegen.

Nach mehreren Angriffswellen, drohte die Schlachtordnung der **Lasama** auseinanderzubrechen, doch plötzlich fiel ein gleißendes weißes Strahlen auf das Schlachtfeld und viele der schwer verwundeten **Lasama**-Krieger rafften sich wieder auf, um zurück in die Verteidigungslinien zu treten und weiterzukämpfen.

So kam es, daß die Verteidigung hielt und erstmals in diesem Krieg die **Zentauren** eine schwere Niederlage einstecken mußten. Die Totengräber hatten viel zu tun...**Zentauren** sind groß...

Schwer angeschlagen zogen sich die Heere zurück, doch **Zentamor** wäre nicht **Zentamor**, wenn es nicht noch Unmengen an Reserve-Truppen zur Verfügung stehen hätte. Allerdings soll es Gerüchten zufolge in eben diesen einiges an Unruhe geben.

Im Zusammenhang mit dem großen **Zentaurenkrieg** ließ **Sal**, Herrscher von **Lasama** folgende Botschaft veröffentlichen: An die Goblins: Greift nun Eure Todfeinde die Zentauren an. Es ist Eure Chance. Auch die Zentauren werden keinen Zweifrontenkrieg durchhalten!"
gez. SAL

Eine weit im Hinterland von **Lasama** operierende Legion hat indes eine interessante Begegnung mitmachen dürfen...

Die **Dunkelelfen von Wodronor** scheinen nun in die Offensive zu gehen, auf jeden Fall rücken ihre Truppen vor. Die **Trolle** allerdings tun dies nun auch. In einigen Wochen sollten sich die Heere zu einem weiteren Schlagabtausch treffen, wir werden sehen, wer der Gewinner sein wird. Abgesehen vom Trollkrieg verläuft jedoch alles zum Wohle der Bevölkerung in **Wodronor**, ein neues Bauwerk steht kurz vor der Fertigstellung und der Flüchtlingsstrom wird langsam dünner.

Doch sieht man an der Grenze zu den **Zentauren** etwa schon wieder eine neue Gefahr auf sich zukommen? **Divor** jedenfalls scheint sehr besorgt zu sein...

Während die **Halblinge** daheim in **Grünland** ordentlich feiern und viel in sich hineinstopfen, sind die Heere in den außergrünländischen Besitzungen weiterhin in erhöhter Alarmbereitschaft, angeblich sollen **Trollheere** nicht weit sein...

Die **Riesen** indes scheinen sich auch auf einen Krieg vorzubereiten. Nach geheimen Informationen, die irgendwie aus dem **Riesenpalst** herausgerutscht zu sein scheinen, ist man dabei, die alte mächtige **Riesen-Kavallerie** wiederzubeleben...auf was zum **Teufel** sollen **Riesen** reiten?

Die **Zwerge** freuen sich derweil ihres Lebens, schärfen ihre Waffen, trinken Zwergenbräu und erschließen neue Minen, die den Hoffnungen des Herrschers zufolge genug Gold abwerfen werden, um den neuen Krieg gegen **Zentamor** finanzieren zu können. Ja, Ihr habt richtig gehört! Das **Zwergenreich** hat den **Zentauren** von **Zentamor** offiziell den Krieg erklärt! Weshalb dies geschah konnte jedoch leider noch nicht herausgefunden werden. Indes haben die **Zwergenheere** weiteres Gebiet von den absolutistischen **Elfen** befreit, dabei jedoch auch einen herben Rückschlag hinnehmen müssen. Eine Spezial-Einheit der **Zwerge** griff eine unfertige Burg der **Elfen** an und stieß dabei auf unerwarteten Widerstand und erlitt schwere Verluste.

Die **Elfen** hingegen hatten erste Kontakte zum **Orkenreich** und zu **Deloria**. Während **Deloria** eine diplomatische Lösung bei den Grenzstreitigkeiten vorzuziehen scheint, ist dies bei den **Orken** noch nicht so klar, welche sich gewohnt aggressiv geben. Aggressiv ging es auch bei einem Zusammentreffen zweier **Ork**-Führer zu. Und wie es scheint, sind die Herrschaftsansprüche nun entgültig geklärt.

Alvaran marschiert weiter gegen die **Abtrünnigen**. Während diese einen Durchbruch gegen die **Goblins** unternahmen, um ihren Anführer zu retten, ließen sie ihren einzigen Rüstort unbeschützt zurück. Diese Chance ließen sich die Truppen aus **Alvaran** natürlich nicht nehmen und marschierten ein. Der Rüstort wurde von der schnellen **Alvaranischen** Kavallerie umstellt, um Flüchtlinge aufzuhalten und das Fußvolk marschierte in den Ort hinein. Alles was Wert hatte wurde mitgenommen, die Bevölkerung vorerst gefangengenommen. Dann wurde alles kurz und klein gehackt. Die Holzpallisaden gingen in Flammen auf, die Zelte wurden niedergetrampelt, die wenigen Steinhäuser eingerissen.

Den Rest erledigten die Flammen. Von der einstigen Stärke der Abtrünnigen ist nicht mehr viel übrig...Da die **Abtrünnigen** nun weit zurückgetrieben wurden, hat **Alvaran** wieder eine Grenze zu den **Goblins**. Ob das gut geht oder einen neuen Krieg heraufbeschwört, werden wir bald wissen...

Auf den Meeren von Shiaidonia ist nun einiges los. **Deloria** hat seine Flotte weiter ausgebaut, eine **unabhängige** Handelsflotte ist unterwegs und wie es aussieht gibt es auch die ersten **Piratenaktivitäten**.

Das rührt daher, daß ein Großteil der Flotte des **Dämons** vor einer Schlacht gegen die große **Invasionsflotte** zurückgeschreckt ist. Der Anführer dieser **Flotte** meint dazu:

„Wir haben noch nie gerne für diesen **Tyrannen** gekämpft, schließlich herrscht er nur mit Furcht, Haß und Gewalt. Doch nun hat er solch große Probleme, daß wir uns ohne weiteres seinem Einfluß entziehen können.

Wir werden bald hunderte Kilometer von ihm weg sein und dann bekommt er uns nie wieder...hähä!"

Während also seine Flotte ihn im Stich gelassen hat, können dies die Bodentruppen schlecht tun, da sie eine Schar von **Untoten** im Rücken haben. Also heißt es Kämpfen! Doch noch nicht jetzt.

Im Angesicht der großen Übermacht der **Invasionsstreitkräfte**, zog sich der **Dämon** mitsamt dem Großteil seiner Truppen aus der Meeresburg zurück ins Inland, wo er seine Truppen sammeln will.

Die wenigen in der Burg zurückgebliebenen Truppen erwarteten bibbernd den Feind. Dieser kam auch und nahm Aufstellung.

Doch es erfolgte kein Angriff. Eine einzelne Person in einem großen Kapuzenumhang bat um Einlass und einer Unterredung mit dem Burgkommandanten. Die Tore öffneten sich und die Person verschwand im Inneren der Burg. Eine halbe Stunde später fiel die Flagge des **Dämons** und eine neue wurde gehisst, ein neues Reich ausgerufen! Lang lebe!

Die Invasionstruppen nahmen die Burg in Besitz.

Überblick über das Geschehen auf dem Segment Shiaidonia im Monat des Raben im Jahre Vier nach dem Tode des letzten großen Hüters

Seid begrüßt, Freunde, diesmal berichte ich Euch von meinem Ferienort im westlichen Elfenwald. Das Wetter ist schön, die Vögel zwitschern und ich entspanne mich in einem kleinen See...doch so friedlich wie hier geht es bei weitem nicht auf dem Rest des Segmentes zu...wäre ja auch zu langweilig...

Das Geschehen auf dem Segment:

Zentamor ist tot!!!

Diese erschreckende bzw. freudige Botschaft durchdrang diesen Mond das ganze Segment! **Borgadal** und seine Truppen hatten Selbstmord begangen zu Ehren ihres Gottes und ihrer Kinder - und des Frieden!

Trauer bei den Frauen und Kindern der **Zentauren**...Freude bei den Gegnern und Feinden derselbigen...Und Entsetzen bei ihren Verbündeten... das waren die Reaktionen... Abertausende **Zentauren**-Männer folgten den Kriegern in den Tod, ein Fluß aus Blut umgibt das **Zentaurenreich**...Hunderttausende nahmen sich das Leben...Hunderttausende fliehen aus der Todeszone...Zentamor ist tot!!!

Das letzte bißchen **Zentamor** geht im Chaos unter... Wird es sich wieder erheben unter einem neuen Herrscher? Zentamor ist tot! Oder lebt es noch? Ein Junge, ein Kind, kann er der Erlöser sein, der Erlöser von Haß und Krieg? Die Zeit wird es weisen, ob **Zentamor** noch lebt...

Die **Goblins** waren vom Anblick der heranstürmenden und sich dann selbst umbringenden **Zentauren** so verstört, daß sie sich hinter ihre sicheren Wälle zurückzogen...die **Abtrünnigen** nutzten das Chaos und erweiterten wieder ihren Einflussbereich. **Alvaranische Kavallerie** klebt an ihren Fersen... **Lasama** feiert einen seltsamen Sieg...seltsam ruhig sind die Feste...

Doch an anderer Stelle des Segmentes geht das Leben „normal“ weiter...

Die **Dunkelelfen von Wodronor** haben zwar auch viele tote **Zentauren** vor ihrem Wald zu liegen, doch ihre Aufmerksamkeit gilt den **Trollen**, die nun in **dunkelelfisches** Gebiet eingedrungen sind und ein Kleinfeld geplündert haben.

Freude und Sorgen sind auf **Divors** Gesicht dieser Tage zu sehen...Freude über ein Geschenk, Sorge über viele Tote, seltsame Monster und den Krieg...Indes wurde ein gewaltiges Bauwerk der **Dunkelelfen** fertiggestellt.

Und als die Einweihungszeremonie vonstatten ging, da schien es, als würde sich ein Schleier vor die Sonne schieben...doch nur für kurze Zeit, dann war der Spuk vorüber...Die **Halblinge** rücken weiter vor...und sichern ihr neugewonnenes Gebiet...

Aus dem **Riesengebirge** drangen diesen Mond seltsame Geräusche herab ins Tiefland ringsherum...das Brüllen wilder Tiere war zu hören...zuweilen der Todesschrei eines **Riesen**...was dort wohl vor sich gehen mag?

Die **Zwerge** haben nun mit der Belagerung der Burg der **Elfen** begonnen...doch noch wagen die **Elfen** Ausfälle...wenn allerdings die **zwerghischen** Verstärkungen erst vor Ort sind...

Zu Hause in **Dalzak** sitzt man schon wieder am Reissbrett und überlegt, was man denn noch alles so in den Berg hauen könnte...

Das **Orkenreich** rüstet zum Krieg! Große Truppenkontingente befinden sich an der Grenze zu **Alvaran** in Bereitschaft...es scheint nur noch eine Frage der Zeit zu sein.

Der **Dämon** sammelt seine Kräfte für die entscheidende Schlacht gegen die **Invasoren**...die Schlacht steht kurz bevor...

Überblick über das Geschehen auf dem Segment Shiaidonia im Monat des Löwen im Jahre Vier nach dem Tode des letzten großen Hüters

Ich habe nun meinen kurzen Urlaub beendet und was muß ich sehen? Abertausende Tote und das noch nicht einmal durch Seuche, Krieg oder Naturgewalt! Nein! Sie haben sich selbst getötet! Welch Verschwendung...naja nicht jeder sieht es so... Das sind dann etwa 2 ½ Millionen Wesen, über die ich weniger zu wachen habe...was sagst Du kleiner Gnom, der auf meiner Schulter sitzt? Ich muß doch? Wieso denn das? Ah, sie sind nicht wirklich tot? Hmm...wie dumm...Geister machen immer soviel Ärger...Naja, soll mich nicht weiter stören, wozu habe ich meine Diener?

Krinn, Du übernimmst das! Ich habe keine Zeit dafür, ich muß nun meine Studien fortführen...also dann, Krinn hier wird Euch über das Geschehen informieren...

Das Geschehen auf dem Segment:

Ja, also ich - äh - bin Krinn - hmm - ich soll jetzt - hmm - na gut - dann werd ich mal versuchen - und ich soll wirklich - ja also - gut -

Zentamor lebt noch? Das ist eine gute Frage...der letzte Zentaure hat sich am Blutwall das Leben genommen, Hunderttausende Flüchtlinge strömen in die umliegenden Reiche. Und das Kernland? Gibt es dort noch Zentauren? Bisher ist noch nichts nach außen gedrungen...sollte **Zentamor** wirklich tot sein?

Die **Goblins** haben sich wieder gefangen und beginnen große Truppenverbände zu verlegen. Wohin? Das wissen sie wahrscheinlich selbst nicht so genau...

Interessant ist noch, daß ziemlich viele Goblins aufs Meer und in die Wälder gehen - und nur wenige zurückkommen. Sind Goblins somit verwandt mit den Lemmingsen oder gibt es da doch andere Zusammenhänge?

Die **Abtrünnigen**, die wahrscheinlich letzten noch lebenden Zentauren auf Shiaidonia, fliehen! Sie fliehen vor einer großen Kavallerie-Einheit aus **Alvaran**, die nun Jagd auf diese barbarische Horden macht.

Lasama scheint unschlüssig, was nun zu tun sei, auf jedenfall scheint der Sieg beim Volk nicht als ein solcher anzukommen, schließlich sind alle Gebiete hinter den Wällen augenscheinlich verloren...

Dunkel elfen von Wodronor scheinen äußerst vehement ihre Heimat gegen die **Trolle** zu verteidigen. Während die Armee noch am Aufmarschieren ist, haben sich einige Tausend Einwohner mit einigen Menschen-Söldnern zusammengetan und das eingefallene **Trollheer** angegriffen. In einer epischen Schlacht, die wohl 16 Tage tobte, rieben sich die beiden Heere fast vollständig gegenseitig auf. Allein 600 **Dunkel elfen** und 200 **Trolle** überlebten das Gemetzel. Letztere mußten sich letztendlich zurückziehen, doch schon naht das nächste **Trollheer**...und dieses ist größer...

Die **Halblinge** haben ihre ersten Verluste zu vermelden. Gegen wen, daß wissen sie allerdings auch noch nicht. Das **Riesengebirge** liegt da, ruhig, zu ruhig? Gerüchten zufolge soll es darinnen mächtig brodeln!

Die **Zwerge** haben den Belagerungsring um die Burg der **Elfen** geschlossen, Weitere Truppen sind im Anmarsch, die **Zwerge** beginnen Kriegsgerät zu konstruieren und es scheint nur noch eine Frage der Zeit, bis die Burg fällt. Mitten im **Zwergenreich** ist man erneut über etwas sehr interessantes gestolpert...was mag das wohl sein?

Der Konflikt zwischen dem **Orkenreich** und **Alvaran** ist eskaliert! Ein soeben von **alvaranischer** Kavallerie in Besitz genommenes Kleinfeld wurde von **Orken** invasiert. Der Befehlshaber der Kavallerie gab daraufhin den Angriffsbefehl. Die **Orken** erwiesen sich jedoch als äußerst kampfstark und schlugen den Angriff zurück. Doch durch diesen Angriff wurden sie zumindest daran gehindert, das Kleinfeld zu erobern. Doch auch so rückten die **Orken** in zwei **alvaranische** Gemarken ein. Eine Kriegserklärung seitens **Alvaran** scheint nur noch Formsache zu sein... Der **Zweite Orkkrieg** hat begonnen!

Kurz vor einer Entscheidung scheint es beim **Dämon** zu stehen. Die **Invasoren** haben ihn samt seiner Truppen in seiner Hauptburg in die Enge getrieben. Die Schlacht steht kurz bevor...

So - das war es - glaub ich - hmm - ja - tschüss!

Überblick über das Geschehen auf dem Segment Shiaidonia im Monat des Dachses im Jahre Vier nach dem Tode des letzten großen Hüters

Das Geschehen auf dem Segment:

Oh, Ihr seid es! Ihr - habt mich ziemlich - erschreckt...ich bin Krinn... Ihr wollt sicher wieder hören, was geschehen ist - hmm - also - gut:

Aus **Zentamor** ist nach wie vor nichts zu hören...auch an die Zentauren geschickte Botschaften blieben unbeantwortet... Die **Goblins** wuseln weiterhin umher. Gerüchten zufolge ist der Herrscher unzufrieden mit einer Waffenlieferung...weswegen konnte allerdings nicht erfahren werden...

Die **Abtrünnigen** haben sich zum Kampf gestellt! Und darauf waren die **Alvaranis** nicht vorbereitet. Nur so kann man sich wohl erklären, daß etwa 60% der gesamten **alvaranischen** Reiterarmee durch Zentaurenhand

getötet wurden...die Plünderungen gehen also weiter... **Lasama rührt sich nicht und auch die benachbarten Riesen hocken zu Hause auf ihren Bergen und freuen sich an ihrer Beute...**

Die **Dunkel elfen von Wodronor** mußten eine herbe Niederlage einstecken. Zahlenmäßig überlegen, doch durch die **Trolle** überrumpelt, mußte sich Divor mit einem Bruchteil seiner Truppen vom Schlachtfeld zurückziehen. Doch auch die **Trolle** haben geblutet. Wer wird sich von den Verlusten als schnellster erholen? Die **Halblinge** hocken weiter hinter ihren Wällen und lassen Krieg Krieg sein.

Die **Zwerge** haben die **Elfenburg** genommen! In einer Nacht, die Festfeuer der **Zwerge** brannten lichterloh und die **Elfen** wogen sich in Sicherheit, brach plötzlich innerhalb der Burg Kampfeslärm aus. **Zwerge** waren unbemerkt in die Burg eingedrungen und kämpften sich den Weg zu den Toren frei. Als diese offen waren, preschte eine weitere **Zwergen-**einheit herbei, gefolgt von **rebellischen** Elfen. Nur kurz warte die Schlacht. Und die **Zwerge** staunten nicht schlecht, als sie den feindlichen Heerführer in Augenschein nahmen...es war der König der **Elfen!**

Als die Nachricht der Gefangennahme des Königs seine Runde machte, brachen überall im Land Freudenfeste aus, doch einige Provinzen werden noch immer von unnachgiebigen **Aristokraten** gehalten...der Krieg scheint also noch nicht völlig vorbei...

Der **Zweite Orkkrieg** scheint nun doch noch abgewendet. An einer Stelle gaben die **Orken** nach, an anderer die **Alvaraner** und schon war das kleine Scharmützel vergessen. Doch beide Seiten fahren neue Truppen auf. Ist dies also doch nur die Ruhe vor dem großen Sturm?

Der **Dämon** ist tot! Die große **Invasionsstreitmacht** griff seine Hauptburg an und kämpfte sich den Weg durch Untote und Hilfstruppen... Die Königin der Fremden persönlich erschlug den **Dämon**.

Daraufhin begann die Erde zu beben und der Berg stürzte samt Burg in sich zusammen...von den 11.000 Angreifern kehrten nur 300 zurück, doch noch am gleichen Tag proklamierte die Königin ein neues Reich!

Lang lebe **Angara!**

Achtung - Achtung

Dies ist eine Mitteilung für alle unausgelasteten Myra-Spieler, die mehr tun wollen, als nur Kultur zu schreiben und Ewigkeiten auf ihre Auswertung zu warten.

Leidet Ihr an chronischer Langeweile oder ist Euer Spielleiter deprimiert und unmotiviert und kann deshalb keine Auswertung anfertigen?

Dann habe ich hier das Richtige für Euch:

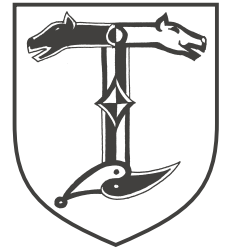
Eine Runde Prä-Myra!

Das Spiel läuft jetzt seit fünfzehn Spielzügen und ein Ende ist noch nicht in Sicht! Ihr könnt entweder bereits existierende Reiche übernehmen, einen Wanderer spielen oder Euch als Invasoren versuchen!

Es gibt jeden Monat eine Auswertung!

Wer Interesse hat, der möge sich doch bitte bei mir melden, unter:

Björn Steinmeyer
Am Krug 12
13591 Berlin
Telefon 030-3677943



Die Feinde Zakopanes formieren sich

In den vergangenen Monden hat Zakopane Streit mit allen Nachbarn gefunden. Mancher prominenter Einwohner Tebreh's wurde Opfer der Voodoo- Magie. Koboldspione wurden in fast allen Reichen gefangen. Dann haben Krötenheere Unauwen angegriffen und mit Unterstützung eines schleimtriefenden Dämons den Reichsschatz der Baledonen gestohlen. In diesem Mond eroberten die vor Jahren mit Hilfe des Kur- Tulumak dämonisierten Heere Zakopanes die starvangsche Hafenstadt Rauma. Die Erben Zelestrias ärgern sich über Kur- Tulumakmissionare innerhalb ihrer neuen Gemarkungen.

Natürlich hat der Rat des Chaos, die am ehesten einer Regierung entsprechende Institution Zakopanes, eine Erklärung für die meisten Vorgänge. Das Jahr des Chaos (herrscht nicht eigentlich das Jahr des Geistes?) soll Ursache vieler Ereignisse sein. Chaotische Kräfte haben sich das Land der Kobolde als Medium ausgesucht.

Hat Kan Kumar Tulumak, Sprecher des Rates, da Recht? Begann nicht das Jahr 107 mit einem Beschwörungsritual in Zakopane? Ist hier eine dritte Kraft am Werk?

Die Opfer und Feinde der Kobolde sind sich einig. Selbst wenn der Verursacher der angesprochenen Ereignisse nicht erreicht werden kann, so kann doch immerhin das Medium zerstört und mit Zakopane Ursache oder Vermittler dieser und künftiger Ärgernisse zerschlagen werden.

Aber wissen sie, worauf sie sich einlassen? Wir die rätselhafte Voodoo- Magie weitere Herrscher dahinraffen, vielleicht gar endgültig, wenn der Schleimgott des Voodoo seinem Priester größere und größte Macht gewährt? Wird die beschworene Wesenheit unter Kontrolle Zakopanes, an dessen Seite oder alleine ihre Macht gegen die Verbündeten einsetzen? Werden die zwei (oder drei? oder vier? oder fünf? oder sechs?) Magier und Priester vor den Heeren fliehen müssen, sich zurückziehen, zurückschlagen, in die Offensive gehen, die Verbündeten angreifen, ihre Heere zerschlagen, sie niederwerfen und demütigen?

Merhan von Tebreh

Rauma ist an Zakopane gefallen - Turek Ivvorl, Bürger von Tomsk

Die große Stadt Rauma, keine zwei Monate Schiffsreise von meiner Heimat entfernt, ist an die Dämonischen gefallen. Dort hatte Prior Patris eine große Jubelfeier ausrufen lassen, wohl unter dem arglistigen Einfluß eines Kobolds, den er arglos in seinem Haus aufgenommen hatte, entgegen seiner sonstigen Vorsicht und möglicherweise auf das recht gute Verhältnis unseres Königs zu den Zakopanensern bauend. Doch das Feiern geriet außer Kontrolle und beim freien Wein vergaßen Krieger und Bürger ihre Pflichten. So wurde ignoriert, daß viele Krieger mit Eisenmasken von Bathron her ins Reich eindrangten und zwei fruchtbare Gemarkungen den Zakopanensern eroberten. Die Schleimkugel, die unsere Priester im Borgontempel beunruhigte, ein Schleimträgertanar, wie sie in Zakopane wohl sagen, erschien, als die Feinde vor der Stadt und das Feiern auf dem Höhepunkt war, um zur Freude aller Städter große Massen Gold auf den Ort zu vergießen. Im jubelnden Chaos, welches ausbrach, erstürmten die Fremden die Stadt und überwältigten die Verteidiger. Nach allem was man hört, werden den Kriegern jetzt Eisenmasken angeschmiedet, um sie ebenfalls zu Dämonischen zu machen.

Und wie zum Spott unseres Heeresaufgebotes liegen die Totenschiffe in der Bucht der Delphine vor Anker -

Farro von Kungsholm, Borgonpriester in Starvang

Große Sorge herrschte in Starvang anlässlich des vor zwei Monden erfolgten Eindringens von vielen Totenschiffen in die Bucht der Delphine im Herzen unseres Reiches. Der König ließ die Drähte seiner Diplomatie spielen, und es gelang ihm, einen Verbündeten zu mobilisieren, der Freund und Feind in Erstaunen versetzen wird. Gemeinsam arbeitete man an Plänen zur Vernichtung der Zombies. Doch dann versagte die Kommunikation zwischen uns und unserem Bündnispartner. Während König Kasom Flotte, Krieger und Reiter zur Verteidigung unserer Hauptstadt Myros in Position bringen ließ, warte unserer Partner vergeblich auf

unseren Überraschungsangriff und die Ausführung der besprochenen Pläne zur Vernichtung des Feindes. So fand unser Angriff so wenig statt wie der des Zombiemeisters. Wem wird der Zeitgewinn nutzen? Welche Schwäche oder welche geheimen Pläne zwingen den Nekromanten, stets auf neu, seine Angriffe zu unterbrechen, so wie vor Jahresfrist schon in meiner Heimat Narvenduin?

Irgend jemand wird für diesen Raub teuer bezahlen - Litja Laa aus Dragoon

Ob Zwerg, Halbling oder doch Kobold- wir werden jemanden zur Rechenschaft ziehen. Denn wir Baledonen sind überall als großzügige und geduldige Händler bekannt, die bei ihren Freunden nicht aufs Goldstück schauen. Aber dies geht zu weit. Ein Zwerg mit dünner Stimme hatte im Halblingsland unsere Karawane im wildesten Gewittersturm an einen Zufluchtsort geführt, als das Wetter Güter und Begleiter zu vernichten drohte. Dann stellte sich der Wicht als Zauberer heraus, der mit einem schrecklichen Steinhagel fast alle Handelsbegleiter erschlug und all die kostbaren Waren zudem schwer beschädigte. Wer vom Treck überlebte, rettete sich nach Rauma, mit so vielen Gütern, wie er eben bergen konnte. Jetzt muß ich hören, daß die Halblinge mit den Resten unserer Waren einen schwungvollen Handel treiben, während die Überlebenden beunruhigt auf die Eisenmaskierten in der Stadt Starvangs schauen und besorgt fragen, ob man in Rauma nicht von Regen in die Traufe geraten ist.

Der Kaiser schlingert zwischen Krieg und Frieden - Isambart Eisenstein aus Zetoria

Nachdem die Baledonen sich noch im vergangenen Mond an den Resten Zelestrias gütlich tun wollte und so einen kleinen Krieg vom Zaume brach, will der Kaiser jetzt Frieden haben und als Friedenskaiser verschenkt er an Zetoria sogar Gemarkungen, die ihm gar nicht gehören. Der Krieg erwies sich wohl als ein wenig teuer. Doch nicht nur Frieden will er haben, sondern auch seine Krieger zurück, die ihm so überraschend abhanden gekommen sind. Nun, wir werden sehen, was er erhält. Die Krieger sicher nicht, denn ihre Köpfe zieren jetzt, aufgespießt auf Speere, die Mauern von Nar-Nardeen.

Der neue Oberste Hetmann heißt Thurske Fjorn - Hann Kragsson aus Normago

Unauwen findet keine Ruhe. Ein neuer Hetmann ist aufgetaucht, kein Kriegsheld, kein Kaperkapitän, kein Mitglied der adeligen Familien. Er kommt aus dem nichts und niemand weiß, ob er durch eine Palastintrige, als Marionette rätselhafter Hintermänner oder gar durch eine Geheimdienstoperation eines fremden Reiches an die Macht gekommen ist. Doch der neue Herrscher spricht seinem Volk nach dem Mund, vom Krieg gegen die Chaoskräfte aus Zakopane, die in einem Eroberungszug unsere Sumpfgebiete im Machairas gewonnen haben und der Herrschaft über die Meerengen. So mag es ihm vielleicht gelingen, die auseinanderstrebenden Kräfte seines Reiches zu bündeln, Kaperfahrer und Kaufleute, Anbeter von Anrash oder Dämonen und Nortogläubige.

Welche Macht vertreten die Orks vom Stamme der G'notami - Ester Hancarona

In Otirharh fallen mehr und mehr Orks in schwarz- roten Kapuzenumhängen auf. Sie gehören zum Stamm der G'notami, einem Volk, welches bisher noch nicht in Erscheinung getreten ist. Das Volk Otirharhs spricht mit Furcht und Respekt von ihnen, denn sie vertreten nicht nur den seit seinem Putsch gegen Zelestria nicht mehr in der Öffentlichkeit aufgetretenen Wistan Schädelbrecher, offizieller Herrscher des Inselreiches, sondern stehen auch im Verdacht, mächtige Schamanenmagie zu praktizieren.

Neuigkeiten aus Vermund - Hanna Glanz- unter- dem- Himmel

Gute und schlechte Neuigkeiten möchte ich von unseren Brüdern aus Vermund berichten. So traf vor wenigen Monden eine Karawane von Zwergenhändlern auf Riesenadlern ein, die viele Schätze aus dem Ophis zu verkaufen hatten und jetzt, beladen mit Waren aus den Machairas wieder auf dem Rückflug sind. Unser Herrscher, Delayar Korianthil hatte außerdem das Vergnügen, mehrere Adelige in den Grafenstand zu erheben, ein Ereignis, welches mit prunkvollen Festen in den neuen Burgen des Reiches gefeiert wurde. Aber im Phialae des Reiches ging eine komplette Flotte Eissegler unter mysteriösen Umständen verloren. Wir hörten nur Andeutungen von feindlichen Winden, doch ist es sicher, daß dort eine rätselhafte Kraft lauert.

Ysatinga



Überblick über das Geschehen auf Ysatinga in den Sommermonaten des Jahres 419 n.P.

Orkons Auge gestohlen

Ein unerhörter Diebstahl versetzt derzeit die Priesterschaft des Orkon in Kartan in Aufregung. Mit einer Frechheit, die ihresgleichen sucht, gelang es im letzten Mond zwei Dieben, den faustgroßen Rubin mit dem Namen "Orkons Auge" zu stehlen, der das Auge der großen Orkonstatue bildet, die die Hafeneinfahrt von Kiranamis überragt. Unbemerkt gelang es den Dieben im Schutz der Nacht, die Statue zu erklimmen. Die Priesterschaft wurde erst aufmerksam, als sich die magische Aura der Statue durch den herausgebrochenen Stein veränderte. Innerhalb von wenigen Augenblicken wurde denn auch ein Mörderbienen Schwarm geschickt, um die Diebe aufzuhalten, aber diese sprangen von der Statue direkt ins Meer. Als die ersten Priester mit einem geeigneten Zauber zur Stelle waren, um unter Wasser nach den Dieben zu suchen, war von ihnen bereits keine Spur mehr zu erkennen. Unerklärlich ist der Vorfall vor allem deshalb, weil die Priesterschaft keinerlei magische Einflüsse während der gesamten Zeit entdecken konnten. Leider waren sowohl Großkönig Agon selbst als auch das speziell für Unterwasseraktivitäten geeignete Wachgeschwader gerade abwesend.

Erdbeben am Feuerschlund

Ein starkes Erdbeben ängstigt die Bevölkerung und die Regierungen der dem Feuerschlund benachbarten Reiche. Man befürchtet, daß der Feuerschlund wieder ausbrechen könnte. In Chi Tai Peh hingegen erwartet man die Erfüllung einer kürzlich empfangenen Prophezeiung, die Gefahr für das Gebiet voraussagt. Die Wergols scheint das alles nicht zu stören. Außer daß Patrouillenflüge von Dragolreitern häufiger zu beobachten sind als noch vor wenigen Monden, bleibt es ruhig.

Flottenmanöver

Ein Gitternetz von Schiffsbewegungen, so ein privater Nachrichtendienst in Karo, durchzieht im Löwenmond das Meer zwischen Gra-Tha N'My, Chi Tai Peh und Ygora. Offenbar macht man sich wieder an die Erkundung bisher unbekannter Gewässer, vor allem, da sich sowohl die Inquisition als auch diverse Piraten bereits seit Monaten ruhig verhalten - jedenfalls soweit man weiß. Natürlich besteht immer die Möglichkeit, daß das unerklärliche Verschwinden von Flotten, das im letzten halben Jahr einige Herrscher beunruhigte, auf Aktivitäten von Piraten zurückgeht - doch die Inquisition scheint tatsächlich ruhig zu sein. Der Inquisitor ist schließlich dafür bekannt, Informationen über gewonnene Kämpfe so schnell wie möglich publik zu machen.

Unabhängigkeitsbestrebungen

Rhyandis Eisprovinz Faenhall strebt die Unabhängigkeit an. Das ließ die Wächterin der Provinz, Silye von Aum, bei einem Besuch in Neu-Bestetor verlauten. Der Grund für diese Bestrebungen läge darin, daß die Bedürfnisse der Provinz vom Großen Rat in Lirynelrhád nicht ausreichend berücksichtigt würden, und das weniger im ökonomischen als im magischen Bereich. Der Große Rat hingegen sagt, man habe nicht über mehrere Jahre hinweg über eine Million Goldräder in den Ausbau Lirhallens gesteckt, nur um jetzt jeden Einfluß auf die Provinz zu verlieren. Einem Vertrag, der die Bedürfnisse beider Seiten berücksichtige, würde man jedoch keineswegs ablehnend gegenüberstehen. Auch im Rat der Adepten, der sich die Entscheidung vermutlich vorbehalten wird, wie hier weiter zu verfahren sei, ist die Meinung gespalten.

Rothenburg ob der Tauber

16. bis 18. Juli 1999

Bericht eines Besuches am Fantasy-Spiel-Fest

Wir schreiben das Jahr 1999, am Hofe des Burkhard von Opphinkon venimmt man die Kunde, von einem grossen Treffen der Gaukler, Alchemisten und anderer gelehrter Leut zu Rothenburg ob der Tauber. Ritter Burkhard's Neugier ist geweckt und er schickt seine Schergen aus um mehr über dieses seltsame Treffen zu erfahren, er wirft sozusagen die Netze aus um die Informationen wie die Fische in der Glatt fangen zu können.

Einer seiner Fischer findet heraus, dass das ganze von einem grossen und sehr alten Wyrms aufgezogen werden soll. Da brat mir doch einer den Storch in der Pfanne, denkt Ritter Burkhard bei sich. Doch von dieser Fabel will er sich nicht abschrecken lassen und schickt den armen Mann wieder zurück an den Informationsfang.

Ein paar Tage später stellt sich heraus, dass es tatsächlich so ist, dass sich ein alter Wyrms offenbar den Spass erlaubt, eine Zusammenkunft von Gauklern, Schaustellern, Junkern und anderen sonderbaren Gesellen zu veranstalten und dies alles in einem Städtchen namens Rothenburg ob der Tauber.

Doch wo liegt dieses Städtchen, er hörte noch nie diesen Namen. In seiner Not wendet er sich an Bruder Brennwald, dem geistigen Seelsorger seines Hofes. Dieser weiss zu berichten, dass dieses Städtchen im Norden liege und angeblich von den grossen Städten Würzburg und Nürnberg in gleicher Zeit zu erreichen sei. Von Nürnberg habe er schon gehört, komme von dort nicht ein würzig-süßes Gebäck? Soweit er sich entsinne, seien dort doch die Hohenzoller die Herren und wenn er sich richtig erinnere, stehen die Beziehungen zwischen der Kyburg und ihnen derzeit nicht so schlecht, dass man eine Reise dort hin ausschlagen könnte. Doch wer soll uns dort vertreten? Wir selbst uns vertreten, das wäre schön, doch unsere Bauern sind derzeit etwas aufmüpfig.

Damit werden wir uns später befassen, doch ihr lieber Bruder Brennwald, könnt dem Wyrms zu Rothenburg eine Nachricht zukommen lassen, dass wir ihm einen Vertreter an sein Fest schicken werden.

Tage später beginnt man mit der Reiseplanung, noch immer hat sich Ritter Burkhard nicht entschieden, wen er nach Rothenburg senden will. Bruder Brennwald sucht in seinen Karten herum und schreibt eine grobe Reiseroute auf mit den Ortschaften, die man auf dem Wege passieren werde und zu seiner Hilfe holte er sich einen der Knappen des Burkhard's, der nun damit beschäftigt ist, eine grobe Reisekarte anzufertigen. Damit man nicht vom rechten Wege abkomme, wie Bruder Brennwald meint.

Ein paar Tage später trifft eine Nachricht des Wyrms ein, dass man sich freue, auch aus so fernen Landen Besucher am Fest anzutreffen und er herzlich eingeladen sei, auch etwas daran mitzuwirken, in dem er sich für ein oder mehrere Spiele als Herold oder gar Teilnehmer anmelde. Solch edle Tätigkeit würde auch entsprechend gewürdigt und entgolten werden. Zu seinem Bedauern habe er allerdings erfahren müssen, dass praktisch alle Wirte während dieser Tage bereits keine freie Schlafstatt mehr aufweisen und er habe sich rumgehört, ob es nicht in der Nähe noch Möglichkeiten gäbe. Er würde sich melden, wenn er denn genaueres wisse.

Schillingsfürst, Sitz des Fürstengeschlechts, welches den zweiten Nachfolger von Bismark stellte und ein kleines Städtchen, knappe achtzehn Kilometer von Rothenburg entfernt. In diesem kleinen Städtchen fand man dann in der Herberge zur Post noch die Möglichkeit für mehrere Tage bzw. Nächte zu bleiben. Ein kleines Städtchen, dass auch so seine Besonderheiten aufzuweisen hat, wie die Ochsentretpumpe, welches Wasser aus über hundert Meter Tiefe ans Tageslicht befördert und von dort in den Wasserturm. Welcher auch heute noch das Schloss und die oberen Häuser der Stadt mit Wasser versorgt.

Endlich ist es soweit, Ritter Burkhard hat sich entschieden, wen er schicken würde und was dieser mitzunehmen habe, bzw. aus Rothenburg denn mitbringen sollte. Seine Wahl fiel auf den Knappe, der Bruder Brennwald bei der Reiseplanung geholfen hatte. Doch als Knappe hat man weder die Börse noch die notwendigen Mittel eine solche Reise zu bestreiten und so wurde ihm durch den Ritter höchstselbst eine Börse mit schwerwiegenden Inhalt und ein mittleres Streitross mit dem seltsamen Namen Xanthipe Victoria zur Verfügung gestellt. Natürlich unter der Bedingung, den Inhalt des Beutels zu schonen und auch das Streitross wieder unbeschadet zurück zu bringen. So machte sich denn unser junger Knappe am Vorabend

daran, seine Habseligkeiten zu packen, welche auf dieser Reise wohl gebraucht würden.

Doch trotz all dieser Vorbereitungen wurde es später Vormittag, bis sich unser Knappe mit Xanthipe auf den weiten Weg machte. Welcher sie führte über das Städtchen Bülach zu Eglisau hin, dort den Rhein überquerte und auf dem Gebiete der Hohenthenger weiter in Richtung Schaffhausen. Dort wurde die erste Rast für Xanthipe eingelegt, doch sie sollte nicht von langer Dauer sein. Kurz darauf ging es weiter, Richtung Norden und in Donaueschingen überquerte unser junger Reisende das erste mal die Donau weiter auf die freie Reichsstadt Rottweil zu. Dort geniesst er den Anblick des gotischen Münsters und weiter geht die Reise über das weite hügelige, dennoch fruchtbare Land nach Balingen, ihres Zeichens an der Eyach gelegen und eine weitere Besitzung der Hohenzollern. Die Reise führt weiter in die alte Universitätsstadt Tübingen, die unserer Reisender beinahe wörtlich links liegen lässt. Die nächste Zwischenstation heisst Nürtingen am schönen Neckar gelegen und kurz darauf findet er sich in Kirchheim/Teck wieder. Die Reise verläuft ohne nennenswerte Zwischenfälle, passiert werden Göppingen, Lorch, Schwäbisch-Gmünd, Aalen, Ellwangen am Fluss Jagst, Dinkelsbühl. Kurz vor Feuchtwangen gibt Xanthipe ein dringendes Bedürfnis nach Wasser kund und es wird nach einer passenden Stelle gesucht, derweil die Reise mit reduziertem Tempo weitergeht.

Endlich ist eine gefunden und nach dieser Rast macht sie sich mit ihrem Reiter forschend Schrittes wieder auf den Weg. Bei Wörnitz wenden wir uns nach rechts und erreichen gegen die Vesperzeit das kleine Städtchen Schillingsfürst und das vorläufige Reiseziel.

Das Wirtepaar ist sehr nett zu unserem Reisenden und stellt für Xanthipe kostenlos ein überdachtes Lager, welches unser Knappe dankbar für sie annimmt. Nachdem die schweren Satteltaschen auf das Zimmer gebracht wurden und er sich in eine leichtere Gewandung gekleidet hat unternimmt er noch einen kleinen Spaziergang durch Städtchen. Er klimmt dabei auch den Schlosshügel und geniesst die Aussicht von dort. Doch schwarze Wolken ziehen heran und ehe er es sich versieht, wird er vom Regen getauft und kommt triefend im Gasthof an.

Dort macht er sich erneut frisch und begibt sich anschliessend in den Schankraum und nimmt ein Nacht Mahl zu sich, da er auf seinem Kämmerlein noch ein paar Vorbereitungen für den morgigen eigentlich übermorgigen Tag zu treffen hat.

Die Nacht verläuft ruhig, abgesehen von ein paar verblendeten Reitern, welche mitten in der Nacht und der Stadt ihren armen Pferden die Sporen geben und so für einen unnötigen Radau sorgen. Doch all dies stört den Schlaf unseres Knappen nicht gross. Am nächsten Morgen, die Sonne steht etwas höher als gedacht, wird unser junger Reisender munter und begibt sich zum Frühstück in den Schankraum hinunter.

Welch prächtiger Anblick! Der Ausblick aus den grossen Fenstern wie auch der aufs Buffet lassen das Herz höher schlagen (und den Magen freuen). Der Himmel ist zwar noch mit wenigen Federn überzogen, doch der Rest ist blau und es verspricht ein heisser Tag zu werden.

Etwas später, unser Knappe hat sich für die verbleibenden knappen zwanzig Kilometer die leichte Reisemontur übergestreift und nur leichtes Gepäck in den Satteltaschen, macht er sich auf den Weg nach Rothenburg selbst.

Die Reise dorthin gestaltet sich als angenehm Kurzweilig, wenig Verkehr doch gut erhaltene Strassen und eine brauchbare Beschilderung machen sie zum Vergnügen.

Rothenburg ob der Tauber ist ein imposantes Städtchen, die mächtigen Türme und Tore zeigen dem Reisenden gleich, wer hier das Sagen hat. Doch die Stadtwachen scheinen sich für unseren Knappen nicht zu interessieren und so kann er ungehindert in die Stadt gelangen.

Ein erster Blick auf den zukünftigen Ort des Geschehens zeigt, dass der Wurm offenbar schon da war und einige seiner Leut sind eifrig damit beschäftigt die Vorbereitungen zum Abschluss zu bringen, damit es auch pünktlich losgehen kann. Wir wollen die eifrigen Helferlein des Wurms nicht stören und kümmern uns um die Stadt selbst, die auch so manches zu bieten hat. Als erstes versuchen wir den Schrankenplatz zu finden, von dem wir schon einiges gehört haben. War dieser Platz bis vor gar nicht so langer Zeit noch ein Friedhof und heute? Heute ist es ein ganz normaler, gepflasterter Platz und nichts erinnert mehr an seine Vergangenheit. Schon etwas eigenartig, doch unser Knappe will mehr sehen und begibt sich hierzu auf den Wehrgang und läuft auf ihm um etwa die halbe Stadt herum, bevor er sich entschliesst, wieder hinunter zu gehen um zu schauen, wie weit die Leute des Wurms sind.

Der Wurm ist tatsächlich da und eine riesige Menge an anderen Besuchern, Junker, Gaukler und Helferlein. Unser Knappe findet auch ein höhergestelltes Helferlein, dass er von einer früheren Reise her kennt und fragt ihn nach seinem Einsatze doch die Antwort ist völlig unbefriedigend. Nun, vielleicht hat er auch nur den falschen Zeitpunkt erwischt und so beschliesst er, später nochmals zu kommen, wenn sich der grösste Ansturm gelegt haben dürfte und macht sich auf die Stiefel, für weitere Erkundungen in der Stadt.

Dabei kommt ihm in den Sinn, dass er an einem Gebäude vorbeikam, dass sich Reichsstadtmuseum nannte. Obschon es doch

ein Dominikanerinnenkloster sein sollte, verkehrte Welt. Doch tatsächlich finden sich in ihm noch Spuren der fleissigen Dominikanerinnen wieder, so ist zum Beispiel die Küche noch komplett erhalten geblieben und nach dem Geschwätz eines Führers, oft der einzige halbwegs warme Raum in den Wintermonaten. Nun denn, für irgendwas wird der riesige offene Kamin schon gut gewesen sein. Davon abgesehen findet sich in diesen Baulichkeiten der Konventsaal wieder, in welchem die berühmte Rothenburger Passion zu bewundern ist wie auch einige Bilder des englischen Malers Arthur Wasse. Der Geschwätzige meint, dass die Schwerpunkte der Ausstellung Gemälde, Skulpturen, Möbel, Vor- und Frühgeschichte, Waffen (wirklich sehr eindrücklich), Hausrat und Judaika seien. So findet sich auch ein gläserner Kurfürstehumpen wieder, um den sich die Legende des "Meistertrunks" von Altbürgermeister Nusch rankt und im Dormitorium (Schlafbereich der Nonnen) sieht man einen Schrank, welcher aus neun verschiedenen Holzarten zusammengesetzt ist und zum grössten Teil aus heimischen Hölzern...

Was mich in diesem Gemäuer fasziniert hat, war der Bereich Judaika. Ein Kapitel der Geschichte, welches Rothenburg wie einige andere Orte auch, lieber verdrängt als denn wirklich verarbeitet hat. Selbst der Geschwätzige schweigt sich in der Sache aus, als dass er auf die Fragen über dieses seltsame Kapitel antwortet.

Auf dem Wege zurück zum Schauplatz des Wyrms, geraten wir auch an ein Gebäude, das uns Ritter Burkhard wärmsten empfohlen hat, zu besuchen und darüber zu berichten. Es handelt sich hierbei um das "Mittelalterliche Kriminalmuseum".

"Erlassen aber sind die Gesetze, damit aus Furcht vor ihnen die menschliche Bosheit im Zaume gehalten und die Unschuld unter den Ehrbaren gesichert, dagegen unter den Böswilligen durch die Furcht vor der Strafe die Gelegenheit Schaden zu stiften, eingedämmt werden." (Lex Baiuvariorum um 740 nach Christi)

Diese Baulichkeit hat es in sich, wie Bruder Brennwald sagen würde und man müsste jeden einmal durch dieses Gebäude führen, welcher sich mit bewaffneter Auseinandersetzung und der Rechtsprechung befassen möchte oder tun muss. Er würde nachher entschieden anders denken und vielleicht vernünftiger werden, statt dem Schwerte lieber mit dem Geiste richten und somit mehr für sich und seine Untertanen tun, als mit dem Schwerte möglich wäre. In diesem Gebäude traf ich auch die Jungfrau von Nürnberg, eine imponierende Dame, mit welcher ich persönlich lieber nicht engere Bekanntschaft machen möchte. Ach, ihr wisst nicht, von wem ich hier spreche? Nun denn, besagte Dame ist auch besser bekannt unter dem Namen "Eiserne Jungfrau" und sie stammt ursprünglich aus Nürnberg, doch deren Geschlecht war so fruchtbar, dass sie bald überall zu finden ward und bekannt wurde wie kaum eine andere Dame.

Eine weitere Gruppe von Damen war eine Sonderausstellung gewidmet, genauer gesagt der Hexerei und deren Verhältnis zur Gesetzgebung und der Kirche. Wahrlich interessant, kam da doch auch zum Ausdruck, dass der Alchemie wesentlich mehr Freiheit zugehalten wurde, als der "Hexerei" (welche sich hauptsächlich mit der Krankheitsbekämpfung befasste).

Doch nicht bloss Geräte zur Wahrheitsfindung sind in diesem Gebäude ausgestellt, nein auch die rechtlichen Grundlagen. D.h. Gesetzesbücher, wer hat welches Strafrecht bzw. Strafhoheit, wer darf welche Gesetze ändern, bzw. durchsetzen oder Vertreten, wer ist für die Besoldung der Richter und deren Schergen verantwortlich, etc. All das findet sich ebenfalls in diesem Gebäude wieder, wie auch eine umfangreiche Waffensammlung, die sich anzuschauen lohnt, insbesondere in Kombination mit einem Besuch des Reichsstadtmuseums. Nur dann werden einem einige Tatsachen und Anwendungen erst voll bewusst.

Etwas später am Abend, der Wurm ist noch immer da und unser grosses Helferlein anscheinend immer noch gross beschäftigt, so wollen wir es heute nicht mehr stören. Doch unsere Neugier ist geweckt und so begeben wir uns in die grosse Scheune bzw. Reichstadthalle wie es die Bürger hier nennen und schauen uns um.

Da sind vertreten so berühmte Persönlichkeiten aus dem Lande Aventurien und dem etwas dunklerem Land, das so komisch klingt wie Schattenlauf; diverse Händler aus Nah und Fern, die Meister der Feder & Schwertes sind ebenfalls hier wie auch die Leute des Truant, bzw. Games-In. Aber auch die Weltenbummler von Trangard II, Twilight und Midgard sind anwesend. Nicht zu vergessen auch die Helferlein Amigo's, welche hier den Wurm bei seinem Fest stark unterstützen.

Am Stande von Fanpro kann ich mich etwas mit Don Schauen unterhalten und finde sogar ein paar Hinweise zu einer Angelegenheit, die mich gerade etwas beschäftigt. Es wird mir und meinen Mitreisenden sicherlich helfen können. Auch über die Wunderwelten unterhalten wir uns kurz und es wird mir sozusagen aus erster Hand bestätigt, dass es die WuWe in ihrer bisheriger Form nicht mehr geben wird, wenn sie es überhaupt weiterhin geben soll (die Tendenz sieht ganz danach aus: Nummer 50 ist und bleibt die letzte Ausgabe dieses Hefes).

Bei den "Fanzines" fand ich nichts Aufsehenerregendes oder anders gesagt, es waren knapp fünf verschiedene Zines vertreten und alle waren, sorry für die bösen Worte, stark DSA-lastig. Wäre eigentlich die Chance für den Chronator gewesen und ich bin auch zwei Ausgaben losgeworden...

Für mich interessant war auch der Stand der Klee-Leute, d.h. der Herausgeber von Midgard und habe mich dort mit ihnen etwas unterhalten und auch eingekauft. Ein erster Blick auf das deutsche Cthulu-Regelwerk (von Pegasus) war mir auch vergönnt, sah gut aus. Doch im Moment nicht so mein Stil und darüber soll jemand schreiben, welcher sich mit der Materie auskennt. Midgard jedoch fasziniert mich und ich könnte mir vorstellen, dass man in einem der nächsten Ausgaben des Chronators eine Rezension über dieses System finden wird.

Etwas später machte sich der Knappe wieder auf den Weg nach Schillingsfürst und auf der Fahrt stellte er sich die Frage, wo bringe er die ganzen Sachen unter, die er mit grosser Wahrscheinlichkeit in den noch verbleibenden Tagen erstehen würde, ohne dass man zusätzliche Satteltaschen für Xanthipe bräuchte...

Der Spaziergang an diesem Abend blieb von Regen verschont und so konnte man es sich gönnen, auswärts zu essen. Zu diesem Zwecke schaute man bei den "Italienern" vorbei und kam sich dort etwas verloren vor: unser Knappe war der einzige Gast! Dafür war die Bedienung um so schneller...

Später, wieder zurück in seiner Kammer, macht er noch die letzten Vorbereitungen für den morgigen Tag, sollte er sich doch mit einer kleinen Gesellschaft in einen Raum zum Spiele verziehen. Doch noch war es ungewiss, ob diese Spielrunde überhaupt zustande käme, bzw. wo sich betreffender Raum den befinde.

Samstagsmorgen, beinahe wie bestellt schreit der Hahn in der Nähe der Kammer und unser Knappe stellt sich wagemutig unter den Strahl kalten Wassers um endgültig wach zu werden. So erfrischt begibt er sich in den Schankraum und nimmt gleich noch eine der beiden Satteltaschen mit und deponiert sie bei Xanthipe. Nach einem mündendem Frühstück geht's los und nach kurzer Reise ist Rothenburg erreicht, wie auch das Gelände des Festes. Da es jedoch noch etwas früh ist, wird die Zeit genutzt um ein paar kleine Säckelchen für den täglichen Bedarf zu besorgen, darunter fallen so Dinge wie Getränke und etwas zu Beissen...

Wieder zurück, erblickt man auch jenes fleissige Helferlein des Wyrms und es scheint, dass es diesmal nicht ganz so arg von der Arbeit bedrängt wird und so kommt unser Knappe an die Information, die er eigentlich schon gestern Abend gerne gehabt hätte. Ein Blick auf das Anschlagbrett verrät, dass noch keinerlei Interesse für das Spiel vorhanden ist. Was soll's schauen wir mal, wo wir den untergebracht sind. Der Raum ist noch leer und so nutzen wir die Gunst der Stunde und öffnen diverse Fenster, damit es später noch genügend atembare Luft im Raume hat.

Bis es endlich soweit ist, bleibt noch genügend Zeit sich weiterhin an den verschiedenen Ständen umzutun und etwas Geld aus der schweren Börse von Ritter Burkhard auszugeben. Immer wieder mal einen kleinen Blick auf die Tafel geworfen und, er glaubt es kaum, es sind mehrere Zettel weg. Freude kommt auf, sie kommt also allen Widrigkeiten zum Trotze zu stande.

Unser Knappe macht sich also auf zu Xanthipe um ihr die schwere Satteltasche abzunehmen und macht sich auf den Weg in besagten Raum, in welchen schon etwas mehr los ist, als auch schon. Der Lärmpegel hält sich noch in Grenzen und kurze Zeit später, man hat sich gerade eingerichtet sind die ersten drei Spieler schon da. Doch halt, es bleibt nicht bei dreien es kommt noch ein vierter und dabei bleibt's dann auch.

Die Geschichte beginnt, wie sie schon einmal begonnen hat und doch ist es irgendwie anders. Denn ab einem gewissen Punkt beginnen sie sich definitiv zu unterscheiden und die Wege der beiden Gruppen gehen auseinander. Nach etwa sieben Stunden beenden wir das Spiel vorzeitig, da Spieler wie auch Spielleiter starke Ermüdungserscheinungen zeigen. Doch es hat Spass gemacht und diese Gruppe kam der Sache doch wesentlich näher als die erste. Das abschliessende Gespräch mit ihnen zeigt einige Schwächen aber auch Stärken auf und so verabschiedeten wir uns freundlich von einander. Vielleicht sehen wir uns ja auf einem anderen Treffen wieder...

Um doch noch etwas vom Tage zu haben, machten wir nochmals die Runde durch die Scheune und stiessen dabei auf einen alten Bekannten: Meister Habakuk aus dem schönen Teufen. Wir verabredeten uns auf wenige Augenblicke später um gemeinsam Essen zu gehen. Irgendwie wollte es aber nicht klappen, als ich besagte Sandkörner später am Ort des Zusammenfindens eintraf ward kein Habakuk zu sehen und ein rasches Durcheilen der Stände brachte ihn auch nicht mehr zum Vorschein. Was soll's, gehen wir halt etwas früher zurück und erkunden uns in Schillingsfürst nach den Zeiten für die Flugvorführungen der Falkner.

Die Messglocke ruft zur Andacht und unser Knappe erwacht von ihrem Geläut und besinnt sich darauf, dass es auch mal wieder an der Zeit wäre, dieses Haus zu besuchen. Doch heute hat er entschieden anderes vor, nebst dem, dass er heute Geburtstag hat.

Genüsslich geht es unter den Wasserstrahl und danach in den Schankraum um sich in aller Ruhe auf das köstliche Frühstücksbuffet zu stürzen. Etwas später macht man sich mit Xanthipe Victoria gemütlich auf den Weg nach Rothenburg, hat man heute doch nur ein Ziel: Dem Herrn und Meister der Drachen und Verliese die Hand zu schütteln und seinen heren Worten zu lauschen.

Noch immer meint es das Wetter gut mit uns und beglückt uns mit einem blauen wolkenlosen Himmel und entsprechend

hohen Temperaturen. Gemütlich im Schatten sitzend kann unser Knappe der ersten Vorführung einer Waffengauklertruppe zu sehen, deren Aktivitäten er bislang noch nicht zu Gesicht bekam. Spannend und spassig war's, doch nicht nur das, es zeigte auch, wo und wie man sich zu verhalten hatte, wenn der Gegner mit gewissen Waffen in der Hand auftauchte. Erneut etwas durch die Stände der Händler flaniert hie und da ein Wörtchen gewechselt um dann der zweiten Gauklertruppe bei ihrem Stück zuzusehen. Die gebotene Schau war einfach grandios, vor allem der Herr in der schwarzen Rüstung tat mir leid, bei dem Wetter wurde er gar fürchterlich gar gekocht, welches man ihm auch ansah. Etwas durch das Zelt dieser auch als Händler tätigen Gruppe, liess mich ein paar kleine Bücher erstehen, die sich mit diesem Brauchtum befassen.

Auch der Magen meldete sich und ein Blick auf die nahe Turmuhr verriet, dass es bald Mittag sei und es vielleicht von Vorteil wäre, würde man vor der grossen Menge des gemeinen Pöbels zu Tische sitzen. Gesagt, getan, nicht weit entfernt und doch im kühlen Schatten eines Gartens fand des Magens Bedürfnis seine Befriedigung.

Nachdem Mahle war es dann soweit, gesehen hatte ich den Meister der Drachen und Verliese in den vergangenen Tage schon des öftern, doch diesmal sollte es etwas länger dauern und auch in Gesprächen mit ihm selbst enden. Die Stunde mit ihm und einigen anderen Zuhörern verlief wie im Fluge und es gab manche Lacher über die Geschichten und Fähigkeiten anderer Leut. Das wichtigste für mich war jedoch die Signierung des Meisters durch ihn selbst, mein Geburtstagsgeschenk für mich, sozusagen.

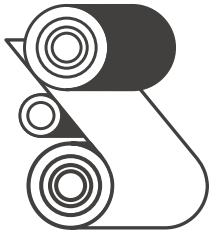
Nach diesem, für mich denkwürdigen Ereignis sah ich mich noch etwas um, bedankte mich bei meinem bekannten fleissigen Helferlein des Wyrms für all seine Mühen und machte mich auf den Weg zurück nach Schillingsfürst, denn die Flugvorführung der Falkner wollte ich auf keinen Falle verpassen.

Die Vorführung der Falkner war einfach phantastisch! Zeigte mir jedoch auch, dass die Falknerei nicht ganz billig und vor allem auch sehr zeitaufwendig ist. Dafür wird man aber auch entschädigt, denn der Flug eines Falken, Adlers oder anderen grossen Greifvogels ist einfach herrlich und mit nichts zu vergleichen. Im Anschluss an die Vorführung konnte man auch einige Räume des Schlosses besichtigen, dabei kam raus, dass es nur von aussen nach einer massiven Konstruktion aussieht, dabei ist es in Wahrheit ein verkleideter Fachwerkbau und dieser hier hat gleich ein paar unangenehme Probleme. Doch es wird wohl noch mehrere Jahrzehnte überdauern, ausser es schlüge der Blitz mit ungeheurer Gewalt ein (worüber einige nicht ganz unglücklich wären). Alles in allem machte sich unser Knappe an diesem Sonntage einen gemütlichen Tag und genoss das Nichtstun.

Am nächsten Morgen ging es jedoch bei Zeiten aus den Federn, die schweren Satteltaschen runter zu Xanthipe gebracht, anschliessend gefrühstückt und dann abgereist. Allerdings erstmal wieder nach Rothenburg um dort noch ein paar kleine heimische Spezialitäten zu besorgen, die man Herrn Burkhard mitbringen konnte. Auf der Rückreise verfranzten wir uns einmal gar und mussten zweimal umkehren um wieder auf den richtigen Wege zu finden, doch trotz dieser Widrigkeiten erreichten wir am späteren Nachmittag den heimatlichen Hofe von Burkhard von Opphinkon.

Eine Reise, die der Knappe gerne wieder machen würde, sollte ihn der Ritter dafür ziehen lassen und der Wurm das Fest am gleichen oder ähnlichem Orte im nächsten Jahr wieder feiern würde.





Frisch ab der Druckerpresse

Themensliste für die MBMs im Jahre 1999/2000

- MBM 25 Bücher, Bibliotheken, Schreibstuben, Schriften, Sprachen
Redaktionsschluss: 20. August 1999, Auslieferung: Myratage in Tübingen 1999
- MBM 26 Thema noch nicht fixiert!
-> Themenvorschläge bitte bis zum nächsten WB-Redschluss einreichen.
- MBM 27 Nichtmenschliche Völker, Lebensformen, Rassen, Monster
- MBM 28 Reisen, Reise-mittel, -wege, Pilgerstätten, -wege, -orte, Sehenswürdigkeiten
- MBM 29 allgemeine Reichsvorstellungen
- MBM 30 Philosophie, Weltanschauung, Gesinnungen
- MBM 31 Justicia, Sitten, Rechte, Pflichten und Strafe, Urteile, Richterspruch

MBMs goes digital

Für die Erfassung der myranischen Kultur in einer extra dafür erstellten Datenbank suchen wir noch Leute, die Lust hätten, mitzumachen. Dabei sind ca. 3-6 Leute pro MBM vorgesehen (je nach Umfang). Wir wollen bei MBM 1 anfangen, und uns dann kontinuierlich nach hinten durcharbeiten. Leider ist nicht jedes Mitglied im Besitz aller Weltboten, deshalb möchten wir vor allem an die "älteren" Mitglieder appellieren: Macht doch mit! Und wenn man keine Zeit (oder Lust) mehr hat, hört man einfach auf - keiner wird gezwungen. Wir sind für alle Mitwirkenden dankbar, und erwarten ungeduldigst Eure Meldung unter:

kult_myra@gmx.net
oder Anruf bei Eva Windhager 07071-980143 (E-mail bevorzugt!)

Themens-MBM "H₂O" (Wasser)

Aufruf von Markus Hailer (yangard@aol.com), Segmentshüter von Kiombael:

Ich würde gerne ein "MBM" mit dem Hauptthema Wasser (lebt im oder lebt vom...) auf den Weg bringen.

Derzeit komme ich auf folgende Reiche:

ANTL, Ossoriar & Selavan (Corigani), Nebcatlan/Schwarze Armada (Gwynddor), Lohania & Purpurne Bruderschaft (Karcanon), Norytton? (Karnicon), Reich der Tiefe, Niun-See-Nomaden & See-Elfen (Kiombael), See-Elfen (Yhllgord), Anrash (Ysatinga)

Wäre nett, wenn die jeweiligen SL/Kulturwart mir Dateien oder einen Kontakt oder was auch immer zur Verfügung stellen könnten.

ieferbare Drucksachen

Der Versandservice von lieferbaren Drucksachen ist umgezogen, was nicht heisst, dass es ihn nicht mehr gibt, bzw. man nichts mehr bezahlen muss.

Das Geld gehört noch immer da hin: Konto-Nr. 338282-706, BLZ 60010070
Institut: Postbank Stuttgart
Kontoinhaber: VFM e.V, PF 2747, 72017 Tübingen
Vermerk: lieferbare Drucksachen

Die Bestellungen richtet man hierhin: Thomas Golser
Talackerstrasse 35
CH-8152 Glattbrugg
Tel. 01/8105167 ab 19.00 Uhr bis 22.15 Uhr
Email: thogol@gmx.net

- ▶ Versand erfolgt meistens am Samstag, da ich dann in die EU reise um die Portokosten niedrig zu halten (normalerweise lässt sich das sowieso noch mit anderem verbinden).
- ▶ Die Versandkosten belaufen sich auf DM 3.00, damit kann man immerhin knapp fünf MBMs in der Stärke von Nr. 23 verschicken. Die Preise verstehen sich wie folgt: Nichtmitglied/Mitglied.

Allgemeine Spielregel Version von 1996, inklusive Korrekturblatt (64 Seiten, 10/5.-).
Magie auf Myra WdW-Zusatzregel, 2. Ausgabe vom 15.9.1997 (60 Seiten, 10/5.-).
Satzung Sollte eigentlich jeder haben. Wenn nicht, bitte bestellen (nur Portokosten).

MBM 15 Reichsvorstellungen und Enzyklopädie (148 Seiten, 15/13.-).
MBM 16 Religionen (99 Seiten, 15/13.-).
MBM 17 Weltvorstellung (116 Seiten, 15/13.-).
MBM 18 Handel und dazu gehörende Regel (100 Seiten, 15/13.-).
MBM 19 Reichsvorstellungen (128 Seiten, 15/13.-).
MBM 20 Kampf & Krieg (128 Seiten, 15/13.-).
MBM 22 Geschichte Zeit Legenden (164 Seiten, 15/13.-).
MBM 23 Reichsvorstellungen (148 Seiten, 15/13.-).
MBM24 Alltags- und Volkskultur (116 Seiten, 15/13.-).

Große Enzyklopädie Myras GEM Band A-Az (182 S., 20/15.-).

Weltboten: Einzelpreis ist 5.-, Paketpreis (6 Stück) 25.-.

Erhältlich sind: 8, 9, 11, 12, 13A&B, 14 - 21, 24, 26, 27/28, 29/30, 31, 32/33, 34, 37/38, 39, 40, WWB, 43, 44, 45

Runenrolle 1 Motto "Erwählung", Karnicon/Karcanon (64 Seiten, 5.-). **ausverkauft**
Runenrolle 2 Geschichten aus Elcet (Karnicon) und Aidanard (Yhllgord) (72 Seiten, 5.-).
Runenrolle 3 Geschichten aus Aldaron (Corigani) und Elcet (Karnicon) (68 Seiten, 6.-).
Runenrolle 4 Geschichten von weiten Teilen Myras (80 Seiten, 7.50).
Runenrolle 5 Geschichten und Gedichte von weiten Teilen Myras (88 Seiten, 7.50). **ausverkauft**

Sowie diverse weitere Kultur- und Sammelbotenausgaben sind erhältlich. Einfach Nachfragen, was noch verfügbar ist.

Demnächst wird dieses Drucksachenangebot auch online verfügbar sein.
Termin hierfür sind die diesjährigen Tübinger Myratage.



1. Myranisches Stellenvermittlungsbureau

Sommermonde 419 n.P.

Das Stellenangebot wird demnächst ebenfalls ins Internet verlagert, die dazu gehörige Adresse wird im nächsten Weltboten veröffentlicht werden.

Derzeit liegen Stellenangebote aus Corigani, Kiombael und Ysatinga vor. Weitere wird es sicherlich noch geben, sind zur Zeit aber noch nicht gemeldet.

Kroklamation!

Christine Auf dem Berge sammelt alle Kultur die weibliche Gottheiten beinhaltet, insbesondere welche Göttinnen und in welcher Form sie bei euch angebetet werden. Das Ziel ist die Einrichtung eines Archives zu diesem Thema, bei dem jeder Myraner nötige Informationen erhalten kann. Geheime Kultur bitte als solche kennzeichnen.

Auch ist Christine von der SL-Versammlung zur Koordinatorin für Sonderfunktionen gewählt wurden. Da es immer wieder zu mehr oder weniger kleinen Streitigkeiten über einzelne Funktionen kommt, möchte Christine gerne eure Meinung hören: Welche Sonderfunktionen kennt ihr und wie beurteilt ihr sie. Seid ihr vielleicht selber Sonderfunktion? Dann stellt doch bitte alles zusammen, was ihr an Sonderregeln habt und schickt sie an Christine.

Bitte schickt eure Beiträge entweder zur Weiterleitung an euren Spielleiter oder an Christine selbst, ihre Adresse:

Christine Auf dem Berge
Lusstraße 14
72074 Pfrondorf
auc@integrata.de



DARKMAIL

öffentliche Version
Version 7+

Dies wird die einzigste DarkMail sein, die unangekündigt an einen solch großen Kreis geht, unter anderem, weil in ihr Dinge stehen, die alle angehen, aber auch, damit ein paar mehr wissen, daß es sie überhaupt gibt.

Man könnte es natürlich SPAM nennen, und damit hätte man dann auch völlig recht - aber das interessiert hier von uns eigentlich keinen.

PackInfos

Kummertante

Aus gegebenem Anlass (Hallo Thomas) und auf Vorschlag eines Besonnenen (hallo Arnulf) möchten wir (i.A. die DU), unter anderem auch, weil der WB in seinem Takt einfach zu langsam ist, so etwas wie eine KummerMail einrichten (hey, das ist sogar ein beinahe deutscher Begriff) in der Probleme angesprochen, Dinge diskutiert und Vorschläge gemacht werden können, BEVOR kochende Kessel explodieren, oder gute Ideen wegen Inaktivität verloren gehen - es reicht, wenn wir uns auf Myra prügeln oder anschweigen. Und damit das nicht wieder etwas ist, das in die Hände der SL gerät, würde ganz gerne ich das übernehmen und dabei folgende Punkte vorschlagen:

1. Es macht nur mit, wer auch in die entsprechende Liste eingetragen ist, d.H. wer sich nicht für Myra auf dieser Ebene interessiert, bekommt auch keine Mails ... (ganz anders als die DarkMails :) - Hallo SIs)
2. Um direkte Angriffe auf Personen (nicht auf Posten) zu vermeiden, wird es eine moderierte Liste sein.
3. Solange nicht irgendwo was brennt, reicht denke ich mir eine zusammengefaßte 2-3-Wochen Mail, wenn es denn brennt entsprechend mehr. Diese Zusammenstellung würde auch verhindern, daß man die Mailbox zugemüllt (Hallo Gerhard) bekommt.

Ich denke, das könnte etwas mehr der, seit geraumer Zeit abhanden kommenden, Öffentlichkeit in die Arbeit des Vereins zurückbringen - und dort könnte man durchaus auch Dinge wie die neue Regel, deren Einführungsart uns gewaltig gegen den Strich geht, diskutieren ... auch wenn viele "Aktive" den geschlossenen elitären Kreis bevorzugen, sollten wir ab und zu auch mal zeigen, daß es da tatsächlich noch ein paar Spieler gibt, die auch Rechte haben, nachdem man uns schon unsere ZSL genommen hat (wobei WGW auf dem Posten ... naja lassen wir das, das ist Vergangenheit.) Also dann, gebt diese Info weiter, und sagt was dazu!

By the way - natürlich könnt ihr uns bei z.B. kleinen und großen Problemen mit dem SL, wie bisher auch weiterhin direkt anmailen (Zardos@tolkien.de, oder auch maestro.blindman@t-online.de), falls ihr glaubt, daß wir vielleicht etwas vehementer eintreten, bzw. weniger diskutieren und irgendwo auch verschwiegener sind (nein., keine Negativwertung).

Wir haben durchaus gemerkt, daß einige von Euch Probleme damit haben, ihren SL direkt zu kritisieren. Damit (und auch mit dem Lob für gute Arbeit) haben wir nachgewiesenermaßen weniger Probleme :) Und nein, Zardos hat nicht vor Spielervertreter zu werden - denn die Leute die sagen, daß ich keinem Streit aus dem Weg gehe (böse lichte Zungen behaupten sogar ich sei Süchtig nach Streit) könnten recht haben.

HomePage des Packs

... auf vielfachen Wunsch eines Einzelnen (manchmal überaus nervtötenden) Segmentsschinders haben wir nun auch eine Adresse, wie sie sich auch der dümmste Ork, so er denn auf Myra spielt, merken kann.

<http://dunkleunion.home.pages.de>

<http://darkunion.home.pages.de>

<http://darkpack.home.pages.de>

So kann sich jeder seinen persönlichen Liebling raussuchen. Und da mußten wir uns wieder mal ganz alleine drum kümmern! Aber wie immer ... es geht auch ohne Euch! Und wo wir schon dabei sind. In der Zwischenzeit dürften wir feststellen, daß AOL-User von der DU-Page ausgeschlossen sind, weil wir MODERNE Technik nutzen. Und sorry Leute, aber das ist Euer Problem, geht halt zu einem anderen Provider. Und den anderen sei gesagt - XOOM ist manchmal eigenartig, ab und zu sind einzelne Seiten nicht zu finden. Nicht entmutigen lassen, später nochmal versuchen - dafür ist der Platz ja auch kostenlos :)

Neues von der Regional Gruppe Rhein-Ruhr

... es findet tatsächlich ein Treffen statt (dank an Utz), und auch wenn Zardos nicht da sein wird, weil er in der realen Welt mit einer wichtigen diplomatischen Mission auf der Gegenseite beschäftigt ist, könnte es doch recht spassig werden, hier ein paar Auszüge aus dem Programm:

1. Bier bestellen
2. Anmeldungen für eine mögliche Wabenweltrunde (zu einem anderen Termin) entgegen nehmen (Hallo Torsten !)
3. Bier trinken
4. Neues Bier bestellen
5. Über Nutzen und Sinn einer Regionalgruppe diskutieren
6. Bier nochmal bestellen, falls die Kellnerin schludrig ist
7. Gegen diejenigen Intrigen schmieden, die gerade nicht da sind
8. Zardos mit seinem Bier bestechen und selbst nochmal neu bestellen
9. Spielerumfrage
10. Kein Bier über meine Hose kippen
11. Der Schwarzen Armada dumme Tips geben, wie man sich nicht von Anrath umbringen läßt
12. Anwesende zählen
13. Wenn noch richtig gezählt und mehr als 3 Anwesende dann Regionalgruppenvorstand wählen (3 Leute - ich will ja nicht alles alleine machen :-))
14. Fahrgemeinschaften für das Myratreffen in Tübingen bilden usw.. blablabla

(und wo wir schon mal dabei sind - mit einem lumpigen Bier läßt sich Zardos natürlich nicht bestechen - ein guter Whisky aus den Clanlanden sollte es denn doch schon sein :))

Es findet statt:

4. September 1999

Irish Pub, Kaiserstr. 202, Dortmund-Innenstadt

Nähere Infos bei: Utz Kowalewski, Spicherner Str. 17, 44149 Dortmund, Tel. 0231/179340
e-mail: Utz.Kowalewski@ruhr-uni-bochum.de

Und selbst wenn ihr nicht kommen könnt, sagt ihm bitte trotzdem Bescheid, so daß er weiß, daß es Euch gibt!

SL Corigani und Zardos

Auch, wenn wir in der Sache in unseren Meinungen meilenweit auseinanderliegen, sollte gesagt werden, daß ich einen Großteil der Arbeit die Thomas macht nach wie vor für vorbildlich halte, und ihn selbst (soweit ich das von hier beurteilen kann) für einen ziemlich netten Kerl - beides kann ich nicht über alle sagen, die ich auf Myra getroffen habe.

Ich kann also wohlwollend auf Mails verzichten, in dem ihr undifferenziert auf ihn eindrescht (hallo ..., und ihr wißt schon Bescheid) - damit ist weder der Sache noch mir, noch Euch gedient. Kommt mir mit Argumenten oder laßt es gleich ganz bleiben, eine Schlammschlacht bringt keinem was von uns (was allerdings für beide Seiten gilt, denn auf beiden Seiten gibt es inkompetente Äusserungen anderer)

Zum Thema

Seufz ... Eigentlich war die DarkMail hier an dieser Stelle zu Ende, und obwohl wir (wieder mal) fast 2.00 Uhr Nachts haben, machen aktuelle Geschehnisse, und das, was dabei hochgekocht ist, es not wenig, weiterzumachen.

DarkMail02

Diese DarkMail, obwohl schon über 4 Monate alt, hat nun stellenweise tatsächlich für erhebliche Reaktionen gesorgt, und auch, wenn die die Mehrzahl der Betroffenen (nicht der Leser) es vorzieht, sich an meiner Person und der unorthodoxen (manche sagen pupertären, sarkastischen, unfairen, polemischen, suboptimalen) Ausdrucksweise zu reiben, anstatt sich mit dem Inhalt auseinanderzusetzen, wie man es eigentlich nur macht, wenn man das Geschriebene nicht wirklich widerlegen kann oder will, sollten/müssen einige Dinge gesagt werden:

Beleidigungen

Ich habe, und hatte es nie vor, irgendeine Person in irgendeiner Form zu beleidigen, und habe deshalb auch keinerlei Problem damit, mich dafür hier ausdrücklich zu entschuldigen, sollte dieser Eindruck entstanden sein. (Hallo Christine) Auch finde ich nicht, daß alle die, welche Dinge auf Myra machen die ich nicht will, für doof halte. Jede Aktivität ist besser, als reines Konsumieren - so unsinnig und überflüssig sie letztenendes auch sein mag.

ABER ...

Posten für Intersegmentale Funktionen

... Fakt ist auch ... wer sich auf einen Posten hieven läßt für den er nur höchst zweifelhaft qualifiziert ist (keine Erfahrung als: intersegmentale Sonderfunktion, SL oder wenigstens eine Position gegen eine intersegmentale Sonderfunktion), und dort Entscheidungen treffen muß die andere betreffen. der muß sich auch gefallen lassen, daß man das sagt - unabhängig davon, ob ich diesen Posten nun für sinnvoll oder überflüssig halte.

Stil der DarkMail

... Fakt ist auch, daß ich ALLES, was, unter anderem, in der DarkMail02 stand, auch schon vorher auf die, nun von allen geforderte, höfliche, nette und freundliche Art seit Jahren predige, diskret erwähne, laut hinausschreie, versuche zu diskutieren, vehement vertrete - alleine, es erfolgte nie eine nennenswerte Reaktion darauf, weil nun einmal leider sich AKTIVER nennen und AKTIV SEIN auf Myra bei vielen Leuten zwei grundverschiedene Dinge sind. Seit der DarkMail02 hat sich mein myranisches MailBoxaufkommen fast ver20facht, und so ungern das die hören, welche sich, berechtigt oder nicht (denn einige nehmen sich hier auch wichtiger als sie sind), auf den Schlips getreten fühlen - der überwiegende Teil war zustimmend. Also kann dieser Weg gar nicht so falsch gewesen sein - insofern lasse ich mich dafür dann auch gerne persönlich angreifen, wenn irgend jemand das bevorzugt.

Inhalt der DarkMail

... Fakt ist auch, daß die DarkMails überwiegend TATSACHEN und FAKTEN enthalten, also die REALITÄT wiedergeben. Bezeichnend finde ich es da, daß mir gerade DIESE Dinge als Pupertär, Sarkastisch, Unfair, Seitenhiebe und Polemisch vorgeworfen wurden - daß zeigt eigentlich deutlich, daß ich irgendwo einen Nerv getroffen habe - und von den direkten Betroffenen erwarte ich es auch nicht anders, denn niemand läßt sich gerne kritisieren - mich eingeschlossen - insofern nehme ich es niemandem übel, der mich persönlich angreift, denn wer austeilt muß auch einstecken können.

Kritik

... allerdings muß, wer auf irgendeinem Posten sitzt, sich auch gefallen lassen, daß man ihn, in seiner Funktion - nicht persönlich, kritisiert, wenn er (nach irgendeiner Meinung) diesen nicht oder mangelhaft ausfüllt, bzw. ausfüllen kann. Es bleibt dem Kritisieren dann natürlich offen, die Kritik zu widerlegen, oder den Kritiker anzugreifen, was schon immer einfacher war. Davon unabhängig sind, ehrlich gesagt, (die betroffene Person

weiß schon Bescheid) Argumente wie "Der kennt die Leute doch gar nicht" oder "Arbeit miesmachen" ziemlich schwach - ich kenne auch Kohl und Schröder nicht persönlich, bin aber trotzdem von ihrer Arbeit betroffen - gleiches gilt für Myra: Wo ich von den Arbeiten anderer direkt betroffen bin halte ich es für gerechtfertigt, meine Meinung zu äussern (egal ob ich diese Personen kenne oder nicht) und erwarte irgendwo auch, daß diese Berücksichtigt wird (Berücksichtigt, nicht unbedingt zu 100% anerkannt). Das Ideal auf Myra war auch immer, daß jeder sich das Fleckchen aussuchen konnte, daß ihm gefiel - dieses Recht vertrete ich nach wie vor vehement (stand auch in der DarkMail mehrfach, scheinen aber wohl viele übersehen zu haben) - leider ist es aber in zunehmenden Maße so, daß diejenigen, die dieses Recht nutzen, welches selbiges nicht anderen zugestehen, selbst wenn diese von ihren Aktivitäten direkt oder indirekt betroffen sind, denn Kritik wird abgewürgt und Vorschläge ignoriert.

Und auch weiterhin sollte man dort kritisieren können, wo es angebracht erscheint. SLs die sich das Recht herausnehmen, an der Regel herumzufurwen und gleichzeitig die Pflichten, aus denen ihnen (wenn überhaupt) dieses Recht erwächst, nämlich Auszuwerten, wohlwollend ausgedrückt "vernachlässigen" halte ich für kritikwürdig. Denn (leider) ist die überwiegende Mehrheit der SLs, die Myra im Moment so nachhaltig verändern, mit Auswertungen gar nicht/selten/manchesmal/abundzu (zutreffendes bitte ankreuzen) beschäftigt, und Kritik daran ist für mich ebenso berechtigt wie Kritik an "Amtsinhabern" die ihre Entscheidungen (oder Nichtentscheidungen) vom persönlichen Empfinden gegenüber dem Betroffenen abhängig machen.

Der Verein und das Projekt

... 2 Zitate aus einer Mail in der SL-Liste, zu denen etwas gesagt werden sollte: (...) ProjektMyra: Geschwätz also nach seiner Meinung. Die darf er ja haben und ich weiß das auch, aber sich so herablassend über alle zu äußern, die das anders sehen, fand ich gar nicht gut. (...) ... Das was ich seit etlichen Jahren höre - und zwar länger als Du dabei bist (was keine Wertung sein soll) zeigt leider eine eklatante Differenz zwischen Wunsch und Wirklichkeit (was nicht an den Beteiligten, sondern an der Realität liegt) - insofern ist das für mich Geschwätz. Äusserungen von mir, auf welche die gleiche Realitätsfremde zutrifft (ohne daß ich das merken muß) halte ich durchaus auch für Geschwätz, wenn ich denn merke daß ich Unsinn rede.

(...) Absatz Verein: ok, aber wir wissen wer hier als "(Zensiert)" usw bezeichnet wurde, statt dessen Arbeit zu würdigen.

(...) ... DAS wiederum finde ich interessant, denn ich weiß nicht, wer das sein soll, denn ich habe niemand bestimmten angesprochen oder gar (in meinem ach so verworrenen Hirn) tatsächlich gemeint - sollte sich irgend jemand tatsächlich diesen Posten auf den Leib geschrieben haben, dann stelle ich mir allerdings die Frage, warum er dann nicht wenigstens den harmloseren 3. Fußstampfer genommen hat. Es ging hier (für die, die es nicht geschafft haben, den Absatz zu ende zu lesen) darum, daß sich dieser Verein (nicht nur in meinen Augen) zunehmen damit Beschäftigt, ein bißchen Pöstchen hier zu schaffen, ein bißchen dort zu mobben und da noch etwas zu intrigieren, anstatt sich um das wesentliche, nämlich das Spiel zu kümmern. Und Arbeit die gemacht wird, würdige ich immer - wenn sie denn gemacht wird.

(Z)SLs

... Ein Segment auszuwerten ist mühselige, undankbare und vor allem auch unbezahlte Arbeit. Das darf man nie vergessen, und ich rechne diese Arbeit, wenn sie denn gemacht wird, dem SL auch hoch an. Trotzdem darf SL sein nicht ein Freibrief sein, zu tun und zu lassen was man will - und genau das geschieht in zunehmenden Maße. "Wenn Spieler und SL unterschiedlicher Meinung sind, muß der Spieler gehen." - diese Meinung stammt aus einer SL-Mail, aber bis vor einigen Jahren vertrat ich dieselbe Meinung. Deshalb bin ich damals auch beim Streit mit WH einen Schritt zurückgetreten, und habe auf Corigani aufgehört zu spielen - und dabei 3 Jahre Arbeit in den Müll geworfen. Heute würde ich diesen Fehler nicht nochmal machen, denn ich dürfte feststellen, daß es nichts gebracht hat - ausser daß einige SLs offensichtlich (wie WH) glauben, ihnen GEHÖRE ihr Segment. Natürlich stehe ich als Spieler da aus mehreren Gründen ziemlich dumm da, denn zum einen habe ich nicht die geringste Handhabe, zum zweiten sollte man den SL auch nicht zu sehr verärgern, denn dann schmeißt er alles hin, was sicherlich auf alle Fälle nicht im Sinne des Segments ist (und bei allem Streit die schlechteste Lösung) und zum Letzten gibt es faktisch keine übergeordnete Entscheidungsmacht mehr, seit die SL-Versammlung die

ZSL abgeschafft und durch "aufgewertete" Spielervertreter ersetzt hat, die dummerweise zwar Mitreden, aber nicht unbedingt Mitentscheiden dürfen. Und als ich aufgrund der Vorkommnisse der letzten Tage und Wochen mal das Regelwerk durchgesehen habe dürfte ich folgenden Passus finden "In Streitfällen entscheidet die ZSL durch ihr von der Spielerversammlung oder Gemeinschaft gewähltes Mitglied" - fein, und was macht jetzt der Spieler, dessen SL auf Stur schaltet, weil er am längeren Hebel sitzt? Zu einem Spielervertreter gehen, dessen einziges Mittel die Vermittlung ist?

FAKTEN, FAKTEN, FAKTEN

Aber na gut, damit niemand sagen kann, ich würde hier nur rumlallen, ein paar definitive Fakten, wie sie sich, nicht nur, aus meiner Sicht darstellen - dies ist durchaus dazu gedacht, Diskussionen anzuregen.

ZSL Auf dem Berliner Treffen 99 wurde von der Spielleiterversammlung (nicht von der Vereinsversammlung) die ZSL (bestehend aus dem ZSL und den Spielervertretern) abgeschafft. Unter anderem mit der Begründung, das WGWs Aktivitäten sich darauf beschränken die SLs zu Gängeln - die gleichen SLs behaupten aber zeitgleich, daß die ZSL (meist reduziert auf WGw) eh nichts getan hat, und deshalb überflüssig ist. Das, teilweise sogar in denselben Texten, gleichzeitige Auftauchen dieser beiden konträren Begründungen läßt eher das Gefühl aufkommen daß man sich hier jemand Lästigen vom Hals geschaffen hat. Rechtlich gesehen konnte ich keinen Passus in unserer Satzung finden, der die SLV befugt hätte, ihr Kontrollorgan abzuschaffen. Ersetzt wurde die ZSL durch die "aufgewerteten" Spielervertreter (ohne echte Handhabe oder gar Entscheidungsgewalt) und einem, von der SLV gewählten, Posten "Koordination intersegmentale Sonderfunktionen", auch das läßt den Schluß zu, daß es eher darum ging, mehr Handlungsspielraum zu haben. Ich will nicht unbedingt WGw als ZSL - aber ich will eine ZSL, denn die ist offensichtlich notwendig, denn faktisch hat ein Spieler keine echte Handhabe mehr gegen einen SL der, eventuell auch unberechtigt, auf Stur schaltet.

Computerprogramm Parallel wird ein teures (nicht für ein Programm, aber für den Verein) Computerprogramm fertiggestellt und eine Regel neu geschrieben. Kaum ist das Programm fertig, wird auch die neue Regel präsentiert - leider paßt beides nicht zusammen. Darf, soll, muß, kann das so sein? Ja, SL sein ist viel Arbeit, und deswegen verstehe ich jeden der darüber stöhnt, gerade deshalb verstehe ich aber nicht, warum nun die Zeit, die das Programm nach all den vielen Jahren endlich einspart, dafür verbraten wird, das Spiel umständlicher zu machen - letztendlich auch für den SL Regel SLs müssen mit der Regel auswerten, Spieler müssen damit spielen. Letztere werden bei den Regeländerungen von Ersteren weitestgehend, bis auf gelegentliche (meist schnell überholte) Fetzen im WB, faktisch ausgeschlossen. Auf internen Mailinglisten und internen Treffen wird diskutiert und wenn die Spieler Glück haben, bekommen sie das Ergebnis präsentiert, wenn sie Pech haben, wird irgendwelches unausgegorenes halbfertiges Zeug auf ihren Segmenten eingeführt, teilweise auch im Alleingang des jeweiligen SLs. Das eines klar ist - Veränderung ist gut und muß sein, und eine Überarbeitung der Regel war und ist notwendig - aber das Ausmaß, die Art und die Folgen, wie dies hier geschieht halte, nicht nur ich, für sehr bedenklich. Ein SL schrieb mir mal in einer Mail, daß ihm 8 SLs in der Diskussion lieber sind, als 200 Leute, von denen 85 % nicht wissen, wovon sie reden. Ich bin nicht dieser Ansicht, denn selbst wenn es nur 25 % sind, so sind 50 Leute, die wissen worüber sie reden immer noch besser als 8 Leute, die wissen worüber sie reden - und letzteres ist leider nicht immer der Fall, denn in der Mehrheit sind es nun mal keine Regeltheoretiker, ebenso hält sich die Erfahrung Regeln zu schreiben (was die einfachere Methode ist gegenüber Regeln ändern) in den meisten Fällen schwer in Grenzen, um wie vieles schwerer muß es da erst fallen, die bestehenden Regeln SINNVOLL zu überarbeiten. Und wer mir jetzt wieder Seitenhiebe vorwirft, der mache sich mal die Mühe, die Änderungen, Ergänzungen und Umkonzpetitionierungen der neuen Regeln bzw. die Änderungen der Regeländerungen der Regel selbst zu zählen. JEDE neu eingeführte Regel ist anschließend MINDESTENS noch einmal geändert worden - das ist Realität, und diese Realität dürfte nicht sein. Und auch ein anderes Argument, nämlich daß, wenn die Mehrheit der SLs von einer neuen Regel(-änderung) überzeugt sind, dann kann sie nicht schlecht sein, kann man so nicht stehen lassen. Nach wie vor heißt gut für den Spielleiter nicht automatisch auch gut für das Spiel oder gar den Spieler. Und wie ich an anderer Stelle schon gesagt habe, die Mehrheit der SL-Versammlung ist keine Mehrheit, sondern nur der überwiegende Teil einer Minderheit. Auch hierzu empfehle ich den entsprechenden Passus in der DarkMail02.

Mitbestimmung Diese SL-Generation hat einen gewissen Hang zum Verborgenen :) - und ich weiß jetzt schon, daß es wieder Leute gibt, die mir diese Aussage negativ auslegen werden. Fakt ist aber, daß diese SL-Generation

dabei ist, sowohl das Spiel, als auch die Struktur Myras als ganzes massiv zu verändern, ersteres steht ihnen (mehr oder weniger) laut Satzung zu, letzteres eigentlich nicht. Aber unabhängig davon, ob diese Veränderungen nun gut oder schlecht, nach Satzung erlaubt oder nicht, sinnvoll oder Unsinn sind, unabhängig von Alledem fühlen sich die Spieler vielfach übergangen. Hier einmal ein Zitat aus einer Mail zum Berliner treffen (Hallo Thomas, nicht dabei sein, heißt nicht, uninformiert zu sein) daß mich, voneinander unabhängig, in ähnlicher Form, mehrfach erreichte. (...) > > da sich die Spielleiter dann in einen Raum zurückziehen und die lästigen Spieler (...) (...) Lästig ist durchaus das passende Wort, wie sich viele Spieler vorkommen - wenn auch sicherlich überspitzt. Viele Dinge werden in Medien, Foren und Räumlichkeiten diskutiert und behandelt, auf die Spieler faktisch keinen Zugriff haben, selbst wenn sie von den Folgen direkt oder indirekt betroffen sind. Daß wir uns nicht falsch verstehen, ich will nicht, daß jeder Pups öffentlich diskutiert wird, aber wenn alles so im Verborgenen abläuft, ohne echtes Meinungsrecht der Spieler - zumindest derer, die auch mal eine Meinung haben, denn Desinteresse ist eines der ernstesten Probleme, die wir auf Myra haben - dann wird das von ausserhalb auch entsprechend registriert. Auch auf der Segmentsarbeit hakt's da manchmal - schwerwiegende Eingriffe wie z.B. ein Segmentsverweis (nicht wertend, nur weil es gerade aktuell ist) geht alle Spieler des Segments zumindest etwas an, wenn es denn schon nicht in deren Entscheidungsgewalt liegt. (Warum Letzteres nicht so ist kann ich, aus Sicht eines SLs, durchaus verstehen) Anderes Ich will schließlich nicht alles Alleine machen - Obiges reicht erstmal, auch wenn es nicht alles war. Und natürlich gäbe es eine Reihe von Möglichkeiten, die ich vorschlagen würde, wie man es anders machen kann, aber darum geht es (diesmal) nicht - bin schließlich nicht Mr. Alleswisser.

Abschließend

Und wer sich jetzt darüber wundert, daß ich sogar in der Lage bin, gesittet und ordentlich, wenn auch nicht ohne Seitenhiebe, Dinge vorzubringen und darzulegen, der sollte auch noch folgendes wissen: Jemand sagte, mein Schreibstil sei polemisch, unfair und extrem. (Hallo Arnulf) Das ist richtig, denn die DU ist polemisch, unfair und extrem, und das soll man auch merken, der Rest von Myra mag sich dann mit übereifrigen, höflichen, segenspendenden Dankesworten selbst loben und Täschen :) Man muß auch immer unterscheiden, daß ich für die DU anders schreibe als für mich selbst, und da die DarkMail ein Medium dieser wie jener Welt ist war der logische Schritt auch eine Vermischung Beider Meinungen und des Schreibstils (Ich/Zardos/DU). Dies war in der DarkMail02 besonders stark ausgeprägt, was dann allerdings zu einigen Mißverständnissen führte (und dementsprechend in den folgenden DarkMails abgeschwächt wurde) - unabhängig davon, daß das offensichtlich mal notwendig war, und auch wieder kommen wird, wenn es notwendig erscheint. Dies ändert natürlich nichts Grundlegendes an der geäußerten Meinung.

Und wer mehr darüber wissen will, wie sich die DU verhält, ohne auf weitere DarkMails warten zu müssen, der möge sich der Einfachheit halber mal WCW-Wrestling (Ihr wißt schon, große Männer, die, solange die Kamera läuft, verbal und auch sonst aufeinander eindreschen, bevor sie sich, nachdem die Kamera aus ist, beim abendlichen Dinner über Aktienkurse unterhalten) ansehen, bzw. die klassischen Sendungen dieser Show. Denn vor 3 Jahren wurde dort eine Gruppierung geboren, die sich nWo schimpft - und exakt so ist und sich so benimmt, wie die DU seit 15 Jahren. Nur hatten die wöchentliche Auswertungen und mehr Spielleiter, weswegen sie ihren Stil einfacher entwickeln konnten - daran arbeit wir noch, denn auch bei uns gab es natürlich in all den vielen Jahren Aussetzer, Stiländerungen und Brachlieger.

Wie gesagt, man sollte also nicht unbedingt jedes Wort in der DarkMail auf die Goldwaage legen, nur weil wir es des öfteren an falscher Höflichkeit mangeln lassen - wir können aber auf Wunsch auch gerne den Spruch aufdrucken: "Der Text dieser DarkMail enthält 12% bissige Bemerkungen, 10% Seitenhiebe und 5% Äusserungen unter der Gürtellinie. Der Konsum dieser DarkMail könnte ihr heiles Weltbild beschädigen"

In diesem Sinne



MYRA-Disput

Liebe MyranerInnen,

In den letzten Wochen gab es, auch nach der Veröffentlichung der "Darkmail 02" im letzten Weltboten, eifrige Diskussionen, von denen die wenigsten von Euch etwas mitbekommen haben dürften - weil sie in einem Forum stattfanden, zu dem die Spieler keinen Zugang haben: Der internen SL-Mailingliste.

Es hat sich herausgestellt, daß es durchaus Themen gibt, über die einige Spieler auch diskutieren möchten - Haben Spieler Rechte? oder Gehört das Segment dem Spielleiter oder allen daran Beteiligten? Wer will welche neuen Regeln? Wohin geht Myra?
...sind nur ein paar davon.

Anlässe für solche Diskussionen gibt es auch genug.

- > Spielerrauswürfe, in der Folge meist abgeschwächt, auf Ysatinga, Erendyra und Corigani
- > Die von einer Mehrheit anwesender Spielleiter gegen WGW beschlossene Abschaffung der ZSL, die dazu führt, daß niemand mehr über, vor oder zwischen den Spielleitern steht, und keiner mehr sich um den Zusammenhalt von ganz Myra kümmert
- > Eine komplett neue WdW-Regel, die noch kein Spieler gesehen hat, die die Spielleiter aber auf exklusiven Versammlungen in Berlin und Bamberg schon wieder geändert haben
- > Die Frage: Was tun all die Leute im Verein auf ihren Posten und Pöstchen, und brauchen wir den Verein genauso dringend wie eine neue Handelsregel

...sind nur ein paar davon.

Die Vorsitzende Christine Auf dem Berge hat zu der Frage "Wohin geht Myra" ein Forum auf dem Myra-Treffen im September in Tübingen angesetzt, das sicherlich eine Gelegenheit bietet, darüber zu diskutieren.

Manuel Gebauer hat zu der Frage "Darf ein SL einen Spieler ohne Begründung rauswerfen?" eine eigene Webseite gemacht, auf die MaPhi Messner mich (und andere) hingewiesen hat, und die ich als eine von mehreren Diskussionsgrundlagen zur Lektüre empfehle:

<http://homepage.ruhr-uni-bochum.de/manuel.gebauer/lychai/>

Zardos hat mit der "Darkmail 07" einige Themen nochmal in einer Form angesprochen, die auch zarte Gemüter vertragen sollten, weshalb ich auch diese zur Lektüre und als Diskussionsgrundlage empfehle:

http://members.xoom.com/_XOOM/Dunkle_Union/newstext08%28DM07%29.htm

Und nachdem Arnulf Breuer als Spielervertreter mit Email (Franz Roll ist da ohne Internet von den meisten Diskussionen leider völlig ausgeschlossen) sich nicht nur im Hintergrund in verschiedenen Einzelfällen betätigt, sondern auch die Notwendigkeit eines öffentlichen Diskussionsforums bestätigt hat, habe ich eines eingerichtet.

Unter der Adresse

<http://www.tolkien.de/wwwboard/wwwboard.html>

...könnt Ihr Schlammschlacht-frei diskutieren was das Zeug hält, kritisieren wen Ihr mögt und sagen was Ihr schon immer sagen wolltet - was aber nicht bis zum nächsten Weltboten warten sollte.

Jedes neue Thema gibt einen neuen Punkt, unter dem die Diskussionsbeiträge dazu gesammelt werden. Und wer sich für ein Thema interessiert, kann ohne Schwierigkeiten alle Beiträge dazu auch noch nach Wochen

verfolgen.

Und das Beste: Dies bleibt die einzige Mail dazu, denn der neue MYRA-DISPUT ist keine neue Mailingliste, sondern ein offenes Schwarzes Brett. Ihr bekommt also nicht automatisch Emails mit neuen Beiträgen, Euer Postfach wird nicht überflutet... und überhaupt.

Aber besucht die Adresse:

<http://www.tolkien.de/wwwboard/wwwboard.html>

...und schreibt etwas zu den Themen die Euch bewegen...

...und erzählt bitte allen anderen Myranern davon. Ruhig mehrmals...;-)

Agape n'Or und Pro Myra,

Euer Wolfgang G. Wettach

Myra im Netz

Myranische Emails und Listen - MaPhi Messner hat auf <http://www.myra.de> eine Reihe von Email-Adressen und vor allem Email-Listen für Diskussionen eingerichtet.

Wichtig ist: Bitte Emails immer nur an eine einzige Liste schicken, nicht an mehrere (da es sich um nacheinander abgearbeitete Filter handelt, funktioniert das nicht). Hier sind sie:

vorstand@myra.de	Erreicht den Geschäftsführenden Vorstand (Christine *49*, MaPhi *3* und Gerhard *16*) und ist nur eine Sammeladresse, keine Mailingliste - aber die richtige Adresse für Fragen, die Eure Mitgliedschaft (zB Änderung der Mitgliedschaftsart) betreffen
erweiterter_vorstand@myra.de	Erreicht den gesamten Vorstand (soweit mit Email ausgestattet) und ist ebenso eine Sammeladresse.
info@myra.de	Erreicht den Öffentlichkeitsbeauftragten Thomas Golser *148* und ist die richtige Adresse für Stellenangebote und -gesuche.
regel@myra.de	Erreicht alle an der derzeitigen Regeldiskussion beteiligten und ist eine offene Mailingliste, dh bei Interesse kannst Du Dich da auch eintragen lassen.
daten@myra.de	Erreicht die meisten, aber nicht alle, Regeldiskutierer und ist die Adresse für Dateien mit Regeländerungsvorschlägen. Hierüber werden auch die Komplettentwürfe von Werner Arend *18* verteilt. Jeder kann sich eintragen lassen.
spielleiter@myra.de	Erreicht alle per Email erreichbaren Mitglieder der SL-Versammlung und ist die Adresse für Hilferufe und zB spielbezogene Beschwerden. Ansonsten ist es die interne Nichtregeldiskussions-Mailingliste der Spielleiter.
www.myra.de	Unsere Hauptseite im Netz, von hier aus findet man praktisch alles myranische.

Perspektiven - was Myra werden kann...

von Wolfgang GW und Wolfgang H - (Erstveröffentlichung WB17)

0. Das Projekt und das Spiel

Wir haben vor einiger Zeit das "Projekt MYRA" ins Leben und ausgerufen. Uns, die wir damals diese Worte auf die Fahne schrieben, war eines klar: Wir müssen weg vom reinen Spiel, der VFM, wie wir ihn gründen, kann kein reiner 'Spiele-Club' sein oder bleiben. Es wurden viele neue Projekte ausgedacht, geplant, neue Posten eingerichtet. Jeder neue Weltbote enthielt ein paar neue Projekte oder Arbeitskreise... Auch mit dem Spiel, so waren wir sicher, würde es vorangehen. 200 Spiele zum Ende des Jahres sicher abzusehen, vielleicht 1000 am Ende des Jahrzehnts...

Dann haben wir das irgendwie aus den Augen verloren. Der Streit von 1993 über die Frage, wieviel Regel, wieviel SL- und ZSL-Macht das Spiel braucht, und viele Vorschläge für neue Regeln haben alle Aufmerksamkeit auf das Spiel gelenkt. Mit einem neuen Segment und der Perspektive auf das letzte alte und weitere neue scheint es hier vorwärts zu gehen. Welt der Waben voran... neue Aktive überlegen nun, selbst SLs von WdW zu werden... und das Projekt?

Wir haben mit den Texten zu "Myra 463 nP" schon einmal eine Utopie entworfen, die Perspektiven aufgezeigt hat, wie es mit dem Projekt MYRA weitergehen kann oder könnte. Es scheint an der Zeit, daran zu erinnern und neue Perspektiven aufzuzeigen. Denn damit MYRA eine Zukunft hat, damit der VFM kein Spieleclub bleibt, muss die Entwicklung jetzt beginnen. Wir müssen ausbauen, was wir haben, und aufbauen, was wir haben wollen...

1. Das Spiel und die Spiele

Wir müssen weg von Welt der Waben. Das ist so wahr wie es falsch ist. Das Projekt Myra geht ein, wenn wir den Blick starr auf WdW fixiert haben. Wir brauchen "Praemyra", wir brauchen "Wabenwelt" und es ist wichtig, weitere, neue Spiele zu entwickeln. Myra ist so unglaublich vielfältig, daß kein einzelnes Spiel in der Lage ist, alle Aspekte davon zu simulieren, alle Details und alle Zeiten... Nicht einmal ein so gutes und uns alle faszinierendes Spiel wie Welt der Waben. Tausende neue Zusatzregeln werden nichts daran ändern.

Das Projekt Myra geht ein, wenn wir WdW vernachlässigen und das Spiel nicht mehr funktioniert. Das wird schon dann so sein, wenn alle WdW-Spielleiter, die einen Großteil der Aktiven darstellen, als Verantwortliche für alle anderen (Non-Game) Projekte des Vereins soviel zu tun haben, daß sie nicht mehr zum Auswerten kommen ((Hallo Gerhard)).

WdW ist die Simulation des aktuellen historischen Geschehens auf unserer Welt Myra. Das ist nicht alles, aber es ist das Rückgrat des Projektes. Wenn WdW stillsteht, bewegt sich auf MYRA nichts mehr, steht unsere Welt still.

2. Welt der Waben - Was soll Werden?

Ohne WdW geht bei MYRA nichts. Ohne die SLs geht bei WdW nichts. Die Erfahrung zeigt, daß wir immer wieder neue Spielleiter für WdW brauchen, und zwar nicht nur für neue Segmente, sondern vor allem für die alten. Die Erfahrung zeigt auch, daß neue Spielleiter nur von lebendigen, aktiven Segmenten kommen. Der Wechsel auf Ysatinga ist ein schönes Beispiel: Als Jens und MaPhi Ysatinga als schönes, aktives Segment aufgaben, dawar Arnd ((Beenen)) ein aktiver Spieler, dem an diesem Segment lag, und der wollte, daß es weitergeht. So übernahm er es, und konnte das Segment, das aktuell ausgewertet war, ohne lange Einarbeitungszeit und Vorbereitung praktisch bruchlos weiterlaufen lassen. Und heute hat Werner das Segment übernommen, lebendig in fließendem Übergang; und damals wie heute war es das Spielen auf Ysatinga, das ihn motivierte.

Wir haben für Karnicon, Gwynddor und Yhllgord Spielleiter gefunden, die diese Segmente nach einer

Ruhepause wieder belebt haben. Und wir müssen hoffen, daß auch aus diesen Segmenten Nachfolger erwachsen, die diese Segmente ggf. von ihren jetzigen Spielleitern übernehmen. Wie aber bleibt ein Spielleiter erhalten? Er muß motiviert sein, und darf nicht überlastet werden. Das bedeutet als erstes, daß alle, die sich überlegen, aktiver zu werden, nicht nur an das Ehrenamt des Spielleiters denken sollten, sondern an alle Funktionen. Neue aktive Leute sollten die existierenden Spielleiter in jeder möglichen Weise entlasten, sei es als Teilsegmentsleiter, sei es durch Übernahme von anderen Aufgaben. Auch die Betreuung (und Beschäftigung) der Mitspieler, der REPs in den Reichen, kann und muss immer mehr auf die aktiven Spieler, als Reichsspielleiter, verlagert werden. Nichts neues?

Was hält die Spieler und Mitspieler bei WdW und Myra? Was unterscheidet WdW von anderen Spielen? Unter anderem, daß es eine ganze Welt ist, bei der alles irgendwie zusammenhängt... Wir glauben, daß dazu auch Handlungsstränge gehören, die die ganze Welt umspannen. Die Charaktere brauchen einen Grund zum Leben. Konflikte liefern ihnen einen solchen Grund. Und weltweite Konflikte und Handlungsstränge verbinden das Geschehen und geben allen Spielern ein Zusammengehörigkeitsgefühl. Das ist unbedingt notwendig. Denkt an die Regionalgruppen: Wenn die Spieler, die sich dort treffen, nur von verschiedenen Segmenten kommen, haben sie sich nicht allzuviel zu sagen. Es wird über das Segment geredet, von dem die meisten Spieler kommen, die anderen sitzen daneben und bleiben das nächste Mal vielleicht weg. Wenn aber alle das Gefühl verbindet, mit einem gemeinsamen Problem zu tun zu haben, oder auch gegeneinander an einer einzigen großen Aufgabe zu arbeiten, dann ist schnell auch das alle verbindende Thema da. Auf einzelnen Segmenten hat das schon funktioniert: Als etwa En Tharkyr der ganzen Welt und ganz Ysatinga den Kampf ansagte... oder als nicht nur ganz Karcanon sich aufmachte, Arus zu bekämpfen, bevor er wiederkam. Ein solches Thema, das ganz Myra umspannt, können die Schwerter Almagnars sein, die erst dann ihre ganze Macht entfalten, wenn man sie zusammenbringt.

Auch Wanderer können die Welt umspannen, nicht nur Ziele und Feinde. Wer weiss, welche Wege Thaban schon ging, welche Clarion noch geht und welche Janox, Niblon und Yol noch gehen werden...

Und jetzt etwas, was Euch neu sein mag: Neue Regeln nützen niemand!

Die weiteren Regeln, die jetzt entwickelt wurden und werden, sind interessante Zusatzregeln. Als **Z u s ä t z e** sind sie für das eigentliche Spielgeschehen nicht notwendig! Das muß uns allen klar sein und genauso klar muss sein, daß nicht alle diese Zusatzregeln auf allen Segmenten Anwendung finden können. Jede neue Regel, jeder Zusatz, ist mehr Arbeit für den Spielleiter. Das kann nicht funktionieren! Eine neue Regel kann darum nur eingeführt werden, wenn sie entweder nicht dem Spielleiter mehr Arbeit macht, oder genau die Art von Simulation ermöglicht, die dem Spielleiter seine Motivation liefert. Deshalb ist es völlig Ok, wenn Werner auf Ysatinga eine komplexe Magieregel einführt, die Magiern mehr Möglichkeiten einräumt (und dem SL mehr Arbeit macht), so wie MaPhi dort eine komplexe Handelsregel einführen wollte. Deshalb müssen wir aber schauen, wie wir mir neuen Regeln ((zB dem Baukastensystem; WGW99)) den Spielern ein Angebot machen, das sie nicht annehmen müssen, und dessen Mehraufwand bei den Spielern liegt, die es nutzen wollen. Zusatzregeln mit Mehraufwand können kein Muß für Spielleiter sein, und wir brauchen sie nicht!

Besser eine Innen-Simulation, die der Reichsspielleiter organisiert...

2.1 Spiele im Spiel - Möglichkeiten für WdW

Eine Möglichkeit, die vielen Simulationen, etwa des Handels oder von detaillierten Zauberduellen, oder innenpolitischen Machtkämpfen, im Detail zu simulieren, ohne WdW dafür zu verlassen, sind die Spiele im Spiel. Das haben wir noch nicht, obwohl das Wabenwelt-Junta, das auf diesem Myra-Treffen ((17. Myra-Treffen, Tübingen 1994; WGW99)) gespielt wurde, ein Ansatz für ein Spiel im Spiel ist (Junta und Schlachten in Wabenwelt). Das kann ein Ansatz sein, geht aber noch nicht weit genug: Ich denke an komplette Postspiele innerhalb der Handlungsebene von Welt der Waben:

Ich kann mir auch ein "Lobby" (von Hadmar Wieser) innerhalb von Athanesia vorstellen, mit dem die Herrscherfrage neu gestellt wird, gerade mit all diesen Gruppen... Und ich könnte mir auch ein "Ork" (von Thomas Naumann) in einer Provinz der Mörderwabe vorstellen, selbst als Test für WdW-Heerführer. Nach dem Motto, wer eine Partie gewinnt, erhält ein eigenes Briefspielheer... Und wie wäre es mit einem bagundischen "Handelsprinz" (von Hanke Penning), der von einer Stadt zur anderen zieht... Auszuwerten wäre das jeweils nicht vom SL des Segments, sondern vom Reichsspielleiter, also dem bisherigen Spieler. Und der entscheidet

auch, was gespielt wird in seinem Reich... Auf diese, und wahrscheinlich nur diese Weise können alle Aspekte ausgespielt werden, und zugleich bleibt gewahrt, daß es ein Spiel von allen auf einer Welt ist - und auch bleibt, wenn man mal das Segment wechseln sollte...

3. Praemyra - für Einsteiger und Spieler

Wir brauchen Praemyra für das Projekt, als möglichst einfaches Einsteigerspiel, das sowohl den Spielern als auch den Spielleitern den Einstieg ganz einfach macht. Es soll ein leichtes Spiel sein, das oft kopiert, und immer wieder neu gestartet wird. Ich bin überzeugt, daß hier noch mehr als bei WdW gilt, daß jede neue Regel mehr schadet als nutzt. Die Regel muß so kurz und klar sein wie möglich: vier Seiten sind besser als vierzehn, und eine ist besser als vier. Die Regel muß so klar und verständlich, zugleich so knapp sein, daß wir sie jedem Interessierten einfach als Werbeblatt (oder auf dessen Rückseite) mitgeben können. Keine neuen Regeln, nichts, was von WdW abweicht. Jeder muss es spielen, jeder leiten können!

Mit einem Auswertprogramm, das nur für die Segmente des VFM verteilt wird (und für Prämyra viel leichter ist als für WdW) kann Praemyra genauso ein Breitenspiel werden wie heute "Ashes of Empire". Auch durch ein Praemyra als Spiel im Spiel auf Kleinstfeldern können Spieler als Reichsspielleiter aktiv werden...

4. Live-Rollenspiel

Das Live-Rollenspiel ist etwas, was wir haben. Und das ist gut so. Was aber kann daraus werden? Die Live-Rollenspiele und das was in ihnen geschieht sollen und müssen einen Platz auf Myra bekommen. Jedem Ort des Live-Rollenspiels, wo solche Treffen veranstaltet werden, soll ein Ort auf der myranischen Karte zugeordnet sein (die Lage zueinander muß nicht stimmen). Zu Steinsberg (regelmässig) müssen weitere Live-Cons und immer mehr Live-Elemente auf anderen Cons kommen. Wer "Live" leben will, muss sich auf allen Myra-Treffen ausleben können, sonst verlieren wir diese Gruppe schneller als sie wächst. Eine Zusammenarbeit mit anderen Gruppen ist anzustreben: Auch ihre Handlung kann in die Geschehnisse auf Myra (muss nicht Jetzt-Zeit sein), auch ihre Orte können in die Karte einbezogen werden. Wenn jedes unserer Treffen auch ein Live-Event ist, können wir auch andere Gruppen integrieren (schlucken ist nicht das richtige Wort). Manticor, BSP und Eidolon, drei reine Live-Gruppen, haben nach meinem Verständnis durchaus Platz im grossen Rahmen des Projekts Myra, werden es beleben, und viele Papier-Tiger auch auf den Geschmack bringen. ((Diese Gruppen würde ich heute nicht mehr als Beispiele nennen ;-)) WG W'99))

(Übrigens sind Live-Events auch für die Öffentlichkeitsarbeit optisch wirksamer)

5. Geschichten, Rollenspiel und Projekt

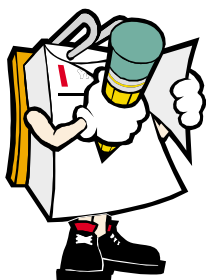
Myra bildet mit all der Kultur, die bei Wabenwelt und WdW entsteht und dort nur zu einem Bruchteil veröffentlicht werden kann (und soll, weil nicht alles sich dafür eignet), einen idealen Hintergrund nicht nur für Rollenspiele (zu RSP: siehe "Spiele im Spiel"), die letztlich im Ende offene Geschichten sind, sondern für alle Geschichten! Myra ist ein idealer Hintergrund für Geschichten - Und was haben wir da?

Weniger, viel weniger als wir haben könnten. Für die vielen, kleinen Geschichten, die in Reichen so nebenbei entstehen, haben wir seit neuestem zum Glück das Storyzine: Dadurch können sie dem Vergessen und dem Ghetto der Segmentsboten entrissen werden. Ins Storyzine, und nur dorthin, gehören solche Geschichten. Wenn jeder, der eine solche Story lesen will, die "Runenrolle" lesen muss, wird sie schnell sehr viel mehr Leser finden. Größere Auflage ermöglicht bessere Qualität beim selben Preis, was dazu führen wird, daß die "Runenrolle" allgemein, auch außerhalb Myras, verkauft und gelesen werden kann.

Dann waren da noch die Geschichtenprojekte. Ein richtiger Ansatz, der konsequent durchgezogen werden müßte. Für das Projekt Myra sind die Geschichtenprojekte unentbehrlich. Wir brauchen auch (viele) Leute, die keine Ahnung von WdW und keinen Bock auf Briefspiele haben. Es gibt viele Leute, die einfach nur Fantasy (und oft auch nur manches davon) lesen und gut finden, und für die das Grund genug ist, in einen Verein reinzugehen, in dem andere Leute sind, die Fantasy lesen und schreiben. Wir brauchen Projekte, Betätigungsmöglichkeiten für diese Leute. In dem Moment, in dem wir viele solche Projekte haben, aus denen auch viele Veröffentlichungen hervorgehen, werden wir professioneller und können völlig anders auftreten...

Und wenn wir das alles haben, dann können wir uns die grossen Texte zu den Utopien nochmal anschauen... und vielleicht ganz zufrieden sein...

(Aufgeschrieben von WGW nach erneutem produktivem Gespräch mit WH, zuerst veröffentlicht im WB17 - diskutiert dazu auf der Myra-Diskussionsseite: <http://www.tolkien.de/wwwboard/wwwboard.html>)



Con-Termine

SAGA 99

2.-3.10.1999

Hier ist er endlich, der langersehnte Termin für den Rollenspielcon "SAGA '99" in Ibbenbüren. Unsere 6. jährliche Con geht am 2. + 3. OKTOBER in IBBENBÜREN in NRW (Nähe Münster/Osnabrück) über die Bühne. Geboten werden alle möglichen Systeme und Genres, Tabletops, CCG'S -einfach alles für ungefähr 300 Besucher aus Deutschland, Holland, Belgien. Oder werden es dieses Jahr noch mehr? Preis liegt bei 6,- DM für einen und 9,- DM für beide Tage. Mitglieder der GfR und des 252 e.V. bekommen freien Einlaß. Für weitere Infos mailen an chille@cipnt.oec.uni-osnabrueck.de (Carsten) oder GZimmer429@aol.com (Gerrit). Bis dann

Sparren-Con

18.-19.09.1999

Am 18. und 19. September veranstalten die AnSpielBar und das Luna Sennestadt den Sparren-Con im Luna Sennestadt, Reichowplatz 1, 33689 Bielefeld-Sennestadt von Samstag 10.00 Uhr bis Sonntag 18.00 Uhr.

Es wird ein Spielleiter-Wettbewerb, Vampire-Live, Workshop "Die Reise des Helden: Unsichtbares im Spielen und Schreiben von Rollenspielabenteuern" sowie Rollenspiele satt geboten.

Übernachtung im Haus möglich Kostenpunkt: 5 DM für einen Tag, 8 DM für beide Tage

Kontakt: AnSpielBar, Lars Freitag, Tel: 0521/5212541 oder E-Mail: anspielbar@poempel.com

11. Weidener Spieletag

25. September 99

JUZ, Frühlingstr. 1, 92637 Weiden.

Gespielt werden Gesellschaftsspiele aller Art, unter anderem Trading-Card-Games, Rollenspiele und Tabletops. Eintritt: DM4,- Vorangemeldete Spielleiter und Mitglieder frei.

Verkaufsstand von Dragon's Cave.

Info: Stephan Babatz, Bühlstr. 3, 92727 Waldthurn, Tel.: 09657/91162 ab 20.30 Uhr, Fax: 09657/91161,

eMail: Stephan.Babatz@Oberpfalznetz.de oder <http://www-merkur-spiele.de>

FANTastic CONvention 4

4.-5. September 1999

Rollenspiel & Tabletop Con Mainz, im Jugendzentrum Neustadt, Goethestr. 7, 55118 Mainz

Anmeldung und Infos: Trollhaus, Kaiser-Wilhelm-Ring 85, 55118 Mainz, Tel: 06131-618630, viva@truant.com

www.truant.com/fancon4

Eintritt SA 7,- / SO 5,- oder 10,- DM für beide Tage (angemeldete SL bekommen einen Warengutschein im Wert von 10,-) SL's bitte bis Anfang September anmelden. SL für Tabletops gesucht!

RUNENROLLE

Beiträge für Runenrolle 6 gesucht!

Wenn also noch jemand einen Beitrag für eine der nächsten Runenrollen in Form einer Geschichte, eines Gedichtes oder eines Bildes leisten möchte, würde ich mich sehr freuen. Bitte schickt mir Geschichten und Gedichte in Form einer Datei (Text-Datei (*.txt), Rich Text Format (*.rtf) oder Word 2.0 (.doc)) per E-mail an Gerhard Jahnke (Gerhard.Jahnke@gmx.de) oder auf einer Diskette per Post an mich:

Nina Baur; E. T. A. Hoffmann Str. 2; 96047 Bamberg

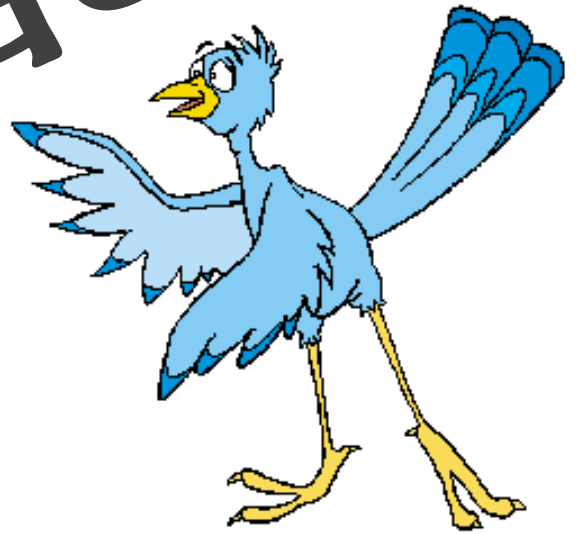
Vergeßt nicht, mir Euren vollen Namen, den Namen des Reiches, in dem die Geschichte spielt, und die myranische Datierung des Textes zu schicken (brauche ich fürs Inhaltsverzeichnis).

Eintreffschluß ist der 20. August 1999

Ich freue mich schon jetzt über jeden Beitrag von Euch!

RUNENROLLE

Fiep back



Ein Aufruf in eigener Sache.

Da ich bisher nur sehr wenig Rückmeldungen bekommen habe, weiss ich nicht, ob der Weltbote das bietet, was Ihr Euch so von einem Weltboten vorstellt.

Ich habe keinerlei Ahnung, mit was Ihr zufrieden seid, bzw. was Euch ganz gewaltig an ihm nervt. Daher bitte ich Euch, mir doch bis zum nächsten Redaktionsschluss, das ist übrigens der 1. Oktober, eine kleine Nachricht zukommen zu lassen, wie Ihr den Weltboten findet.

Was zu verbessern wäre, was man lieber bleiben lassen würde und vielleicht schickt Ihr ja gleich einen kleinen Beitrag für den Weltboten mit.

Für Eure Anregungen, Kritik, Schmähungen bin ich wie folgt zu erreichen:

- am einfachsten per Email: thogol@gmx.net
- mittels magischem Hundeknochen an der Schnur 01-8105167
- oder per normaler Briefpost: Thomas Golser, Talackerstr. 35, CH-8152 Glattbrugg, Schweiz

Nein, einen Fragenkatalog verschicke ich nicht, der sagt mir zu wenig aus.

thogol

- gnomischer Druckerhilfe des Nashua, seines Zeichens Druckerghnom zu Arnikan, Khal-Kottoni, Corigani, Myra

Hier
fehlt
was!

DEIN Beitrag fehlt hier,
wo hast DU ihn wieder
liegen gelassen?

PROGRAMM

22. Myratage in Tübingen

SEPTEMBERTREFFEN 1999

vom 10.09.-12.09.1999 in Tübingen

Der Veranstaltungsort ist auch dieses Jahr wieder das Schlatterhaus in der Stadtmitte, siehe Einladung MV.

Freitag:

18:00 Aufbau

19:00 Samstagabend Wabenweltrunde

19:00 Heraldik-Workshop von Thomas Golser

Samstag:

10:00 Öffnen

11:00 Bücherflohmarkt

12:00 Diskussionsrunde "Wohin geht der Verein"

14:00 Strategie-Workshop von Werner Arend

15:00 Öffnung der Taverne mit kleinem Live

16:30 Neue Regel-Workshop von Thomas Willemsen und Werner Arend

20:00 Besuch des Neckarmüller, örtliche Gastronomie, genügend Platz (und unter freiem Himmel...)

Sonntag:

10:00 Mitgliederversammlung, Dauer bis ca. 13:00 Uhr

Wir werden Brettspiele zur Verfügung stellen und haben genügend Platz für alle möglichen Zeitvertreiber. Als Verpflegung werden wir Euch heiße Würstchen mit Brötchen bieten und Süßes, ausser dem verschiedene Arten alkoholfreier Getränke.

Bitte meldet Euch rechtzeitig an, die Schlafplätze sind dieses Jahr sehr knapp!

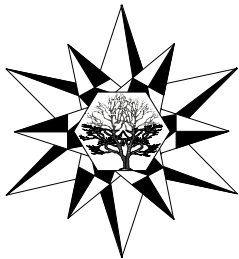
Wir suchen auch noch nach freiwilligen Helfern, die sich mal ein bis zwei Stunden zur Verfügung stellen.

Bringt Eure alten Bücher mit die Ihr nicht mehr lesen wollt, wir wollen sie verkaufen.

Anmeldungen an: erweiterter_vorstand@myra.de oder auc@integrata.de
oder bei Christine Auf dem Berge und Stephan Gögelein 07071-81133.

Bitte gebt an mit wie vielen Personen Ihr anrückt und ob Ihr eine Unterkunft braucht.

Euer Verein der Freunde Myras



Einladung zur ordentlichen Mitgliedsversammlung des VFM e.V.

Wann: Sonntag, 12. September 1999, Beginn: 10:00 Uhr

Wo: Im grossen Saal des Schlatterhauses
Oesterbergstr. 2
Tübingen

Tagesordnung: 0. Formalia
1. Satzungsänderungen
2. Bericht des Vorstands
3. Bericht der Kassenprüfer/Entlastung
4. Wahlen
5. Haushalt 2000
6. Berichte der Aks und Regionalgruppen
7. Einzelanträge (möglichst schriftlich)
8. Varia

Verschiebungen bezüglich Tagungsort und Tagesordnung werden so rasch als möglich, bzw. vor Ort bekannt gemacht und ausgehängt.

Um zahlreiches Erscheinen wird gebeten!

Thomas Golser
Schriftführer des VFM e.V.