

# Cyrianor

## Segmentsbote 0 für die Traumtage 422/423 n.P.

Seid begrüßt!

Dies ist der Null-Bote von Cyanior, inzwischen nach der Übernahme von Nykerien durch Tim Pöpkén, nur noch das zweitneueste Segment auf Myra. Die wenigsten von euch haben bisher kaum oder gar nicht auf Myra gespielt, daher kann ich hier auf eine umfangreiche Einführung verzichten. Sind dennoch Fragen offen, wißt ihr, wie ihr mich erreichen könnt. Ich bitte schon mal vorsorglich all jene um Entschuldigung, deren Vorschläge und Vorstellungen nur ungenügend oder gar nicht verwirklicht worden. In den meisten Fällen gibt es gute Gründe.

Auch auf Cyanior haben wir wieder das alte myranische Problem, Kriegsspieler und Kulturschreiber unter einen Hut zu bekommen. Ich kann nur an euch appellieren, daran zu denken, dass wir dieses Spiel zusammen spielen, dass jeder auf seine Weise Spaß dran haben will und es letztendlich nichts anderes als diesen zu gewinnen gibt. Sollte es passieren, dass ein Reich vollständig geschluckt wird, fände ich es gut, wenn der Verlierer, so er es denn wünscht, als Mitspieler für die neue „Provinz“ akzeptiert wird. Damit handelt ihr euch möglicherweise einen internen Widersacher ein, aber es hält die geschlagene Kultur lebendig und belebt die des Gewinners.

Zum Einsatz kommen die Basisregel (ohne Kap 5.3 und 8), das Strategiemodul (ohne Kap 5 und 6.5) und die Corigani-Version der neuen Magieregel, alles recht frei gehandelt. Dazu wird ein neuer Handelsregelentwurf getestet, der lediglich mit der Infrastruktur für Handel arbeitet und dabei so gestaltet ist, dass ich als Spielleiter nur was machen muß, wenn was den Handel stört. Auch wird es ein paar spezielle Regelungen für den Start geben.

Die Bewegungsregel (BM-Kap5) mit Punkten hat sich als unpraktisch erwiesen, aus einer ganz brauchbaren Idee wurde etwas zu kompliziertes, da zu viele Sonderfälle der alten Regel einbezogen wurden. Daher verwenden wir Vereinfachte Bewegung aus dem Strategiemodul (Kap7), doch reduzieren im ersten Jahr (6 Züge) wir alle Reichweiten um 1 Kf.

Es wird keine allgemeine Minenregel geben, ihr braucht gar nicht anfangen allesamt dutzende Arbeiterheere loszuschicken. Minen werden gefunden und zwar da wo ich es will, zB als Belohnung für spielerischen und kulturelle Leistungen.

Es ist nicht möglich, Verträge unter den Schutz des Segmentshüters zu stellen, wie es früher mal üblich war. Erstens habe ich keine Lust mehr, Eure Machwerke interpretieren zu müssen, zweitens ist euch kein Segmentshüter bekannt und drittens würdet ihr ihm eh nicht trauen.

Wie angekündigt, sind nur bespielte Charaktere entwicklungsfähig, sprich sie können dazulernen und aufsteigen. Dies bedeutet, dass Tempelbau nicht automatisch zu Priestern im Dienst des Reiches führt und die Suche nach Magiern zur Daueranstellung nur zum Erfolg führt, wenn ihr dazu einen Mitspieler bringt. Vorhanden sind diese NSC-Weisen aber trotzdem, sie „gehören“ euch aber nicht. Magier sind gelegentlich bereit einen begrenzten Dienst zu erfüllen, wenn sie entsprechend bezahlt werden, Priester benötigen einen guten Grund, Spenden oder beides. Beziehungen zu Weisen wollen gepflegt werden.

Da die meisten von Euch nie ein Stück reichsfreies Gebiet gesehen haben, hier ein kleiner Hinweis: Denkt genau darüber nach, was ihr euren Kriegern und Reitern für Befehle gebt. Reichsfreies Gebiet kann auch mit den defensiven Kampfbefehlen erobert werden, der wesentliche Unterschied liegt in der Reaktion auf Begegnungen mit Heeren anderer Reiche. Genaueres findet ihr in Kapitel 6 der Basisregel, die für den Start von Cyrianor allein als Standardbefehle gelten. Alles weitere müßt ihr über Sonderbefehle machen und davon will ich nicht mehr als 5 pro Spieler bekommen. Denkt auch daran, dass Heere anderer Reiche nur ein Kf entfernt gesehen werden, verlasst ihr diesen Bereich ist das ein gewisses Risiko.

Erkunderheere werden auf 5 begrenzt, ja stimmt, das ist gemein, aber das sind immer noch rund 50 Erkunder, die ich auswerten muß, dazu die normalen Heere. Es darf ins Weiße gezogen werden, aber da besteht ein hohes Risiko auf Verluste bis zu 100% bei „illegalen“ Bewegungen (2 HS, ins Wasser, oder bei Schiffen gegen Küste) und natürlich auch bei unerwartetem schwierigen Gelände. Bedenkt dabei, dass auch Flüsse als Höhenstufe zählen und so ein Fluß zwischen zwei unterschiedlichen HS nicht überquerbar ist.

Apropos Verluste, ihr wisst hoffentlich, dass das Betreten schwierigen Geländes und das Überqueren von Flüssen zu Verlusten führen kann. Wenn ihr Heere in Mindestgröße zur Ausbreitung einsetzt, kann das sehr leicht dazu führen, dass diese nicht mehr eroberungsfähig sind.

Es gibt keine Mörderbienen-durchflogene Segmentsgrenze zu Zhaketia, ihr könnt also rüber. Was es gibt ist ein Tiefseegürtel, mehr oder weniger breit und so gefährlich wie Gerrit und ich es gerade für nötig halten. Kontakte zu Zhaketia wird es also früher oder später geben. Und hinter Zhaketia liegen dann auch noch Karnikon und Nykerien.

Es gab über die Jahre hinweg immer wieder Leute, die den Bükaz vermißt haben. Ich habe mich daher für einen neuen Versuch entschieden, aber den alten Bükaz in die zwei Faktoren Bükaz und Kulturbonus zerlegt. Der Bükaz gibt die Stimmung im Reich an, die Zufriedenheit mit dem Herrscher und der Lage des Reiches (ist auch kulturabhängig). Er wird beeinflusst durch das Spielgeschehen, aber auch durch das Spielverhalten, sprich unentschuldig verspätete Zugabgabe, aktives Spielen und Kultur. Im Gegensatz zu früher werde ich keinen konkreten Wert angeben, sondern nur eine Tendenz (steigend, gleichbleibend, sinkend möglicherweise mit einem "etwas" oder "stark" davor). Wer

mehrere Züge hintereinander ein "sinkend" bekommt, kann anfangen sich Sorgen zu machen. Das bedeutet auch, dass ein Volk auf hohem Niveau meckern kann, um mal ein irdisches Zitat zu benutzen, sprich auch nach vielen "steigend" kann schleifen lassen gefährlich sein. Für Wanderer kann dieser Wert angeben, wie sehr er sich in der Gegend in der er sich aufhält beliebt oder verhaßt gemacht hat, das muß dabei keineswegs auf ein ganzes Gastgeber-Reich bezogen sein.

Der Kulturbonus wird einen Wert von 1 bis 20 haben, den ich dann jenach Bedarf direkt auf Würfe addiere oder subtrahiere, oder mit 5 multipliziert als Prozentbonus einsetzen kann. Der Wert steigt beim Schreiben von Kultur, diplomatischer Aktivität, Ausspielen des eigenen Charakters usw. und sinkt wenn mal nichts kommt.

Das ganze ist natürlich rein subjektiv und ich wäre dankbar, wenn das nicht wie früher zu ständigen Diskussionen führt.

Als nächstes gibt es eine Checkliste, der Dinge, die ihr eigentlich schon erledigt haben solltet. Schaut mal nach, was noch fehlt und ergänzt das bitte möglichst bald, spätestens aber zur Zugabgabe.

- 1) Name des Reiches
- 2) Name der Hauptstadt
- 3) Volk
- 4) Name des Charakters
- 5) Titel
- 6) Beruf des Charakters
- 7) Herkunft des Charakters (für Wanderer oder wenn nicht aus dem Reich stammend)

Was ich auch dringend von euch brauche sind Titelbilder für die Segmentsboten, je mehr desto besser.

So, nun zum Ablauf des ersten Spielzuges: **Eintreffschluß** für den ersten Spielzug ist in zwei Wochen, am **20.4.03**, und er wird die Monde Widder und Falke 423 n.P. umfassen.

Ihr bekommt von mir dazu in den nächsten Tagen:

- 1 Karte mit eurem Sichtbereich
- 1 kurze Startauswertung
- 1 Exceltabellen für Heere, Bauwerke und Charaktere, wie den meisten von euch von her Corigani bekannt.

Zum Start gibt es für jeden Spieler oder Mitspieler eines Reiches 2000 Krieger + 2 Hf, eine Ansiedlung, 20000 GS und 2 kostenlose, aufsparebare Bauwertpunkte zum Ausbau der Ansiedlung oder einer Neugründung.

Im Widdermond werden dazu die ersten Einnahmen kassiert und die vorhandenen Heere können gezogen werden. Im Falkenmond darf gerüstet werden und dann alle Heere gezogen. Beim Rüsten ist natürlich die Rüstkapazität der Ansiedlung zu beachten, Burgbesitzer sollten überlegen, bereits im Widdermond hierfür einen der BWP zu verwenden.

Damit ich nicht mit unnötiger Arbeit überhäuft werde, erwarte ich von euch eine gewisse Disziplin bei den Spielzügen:

- Dateibenennungen:
  - für Spielzug SP, Reichskürzel und Zugnummer, zB SPWU01
  - für Botschaften BO, Absender, Empfänger, Zugnummer, zB BOWUSE01

für Kultur den Titel des Textes

- Abfassung des Zuges:

Ich plaudere auch gerne mal meinen Zügen und es ist auch nett wenn man als SL nicht nur wie ein Spielzugsprozessor behandelt wird, aber wenn da dann mittendrin Fragen oder wichtige Infos sind, wundert euch nicht, wenn ich die mal übersehe, wenn ich sie nicht sofort beantworten kann. Versucht da bitte ein wenig zu trennen

Beim spieltechnischen Kram bitte nur mitteilen, was sich ändert, also gezogene Heere, ausgebaute Ansiedlungen, Rüstungen, usw

- Sollten Korrekturen an der Auswertung unvermeidbar erscheinen, schreibt mir sofort, oder spätestens im nächsten Zug ganz am Anfang (mit Begründung).
- Eintreffschluß: Es gibt selten einen vernünftigen Grund für Verspätungen. In vier Wochen sollte es möglich sein einen Heereszug und Charakteraktionen zu machen. Kultur und Botschaften können notfalls nachgereicht werden. Macht doch den Spielzug einfach gleich nach Erhalt der Auswertung wenn ihr noch wißt was passiert ist. Warum bis zum ETS warten und dann nur einen Notzug machen?
- Kopien von email-Botschaften nicht vergessen. Und bitte vermeidet bei Botschaften die Unsitte des Quotens, sondern versucht mal wieder etwas Stil zu bewahren. Ich werde dies gegebenenfalls beim Kulturbonus berücksichtigen. Notfalls, wenn es mal schnell hin und her geht, macht hinterher eine Zusammenfassung des Ganzen, zB auch in Form eines Botschaftergespräches.

Corigani: Ich werde versuchen, es nebenbei aufzuarbeiten, mit dem Ziel es wieder auswertbar zu bekommen. Die politische Situation soll so weiterentwickelt werden, damit eine Teilung möglich wird und die dabei entstehenden Brüche aufgefangen werden. Und dann muß man mal sehen, was man aus den vorhandenen Kulturmassen macht. Inwieweit kann man von Neueinsteigern verlangen, dass sie lediglich die Auswahl zwischen einer Anzahl 20 Jahre alter Reiche haben, wo sie sich ersteinmal durch ein bis vier fette Aktenordner wälzen und deren Inhalt streng beachten müssen? Doch wie lösen wir die Situation auf, ohne vieles einfach wegzuschmeissen? Ich möchte alle interessierten Spieler einladen, an der Aufarbeitung teilzunehmen. Gemeinsam werden wir bequatschen, wie sich Corigani entwickeln soll und dies durch Geschichten tun, bis die Situation ein Einfrieren bis zu einem Neustart erlaubt.

Es ist auch wieder Zeit für eure Spielzugskosten. Jeder der einen gedruckten Boten möchte überweist 15,60 Euro auf mein Konto bei der Deutschen Bank Berlin, BLZ 100 700 24, Konto-Nr. 5089412. Diejenigen, die bereits im letzten Jahr auf Corigani bezahlt hatten, brauchen nur die Hälfte, also 7,80 Euro. Spenden sind natürlich immer willkommen.

So, das war es, was ich euch für den Start mitteilen wollte. Ich hoffe, dass ich nichts wesentliches vergessen habe, aber es ist auch mein erstes ganz neues Segment und da kann ich nichts ausschließen. Kann also sein, dass in den nächsten Tagen noch ein paar Rundmails kommen.

liebe Grüße

Thomas

Impressum: Der Bote von Cyrianor ist ein internes Organ des Vereins der Freunde Myras eV. für die Teilnehmer an der Simulation von Cyrianor in Welt der Waben (WdW) und wird nicht separat verkauft. Verantwortlich für den Inhalt sind die einzelnen Autoren. Herausgegeben von Thomas Willemsen, Kohlerhof 6, 79211 Denzlingen, email: corigani@myra.de im April 2003. Alle Rechte der (nichtkommerziellen) Veröffentlichung liegen beim Verein der Freunde Myras eV.

## **Der Trumer**

**Einst war die Welt eine andere gewesen, vor langer Zeit, bevor man ihn einsperrte. Nun trumt er von Cyrianor, jenem wundervollen Land im Ozean seines Schlafes. Ein kleiner Kontinent, eine groe Insel, bewohnt von vielerlei unterschiedlicher Volker, erstanden aus dem Chaos eines anderen Zeitalters. Er hatte zugehoren, wie sich Cyrianor entwickelte, erlebt wie Reiche geboren wurden, erbluhnten und wieder vergingen, um neuem Platz zu machen. Der Kreislauf des Lebens, im Kleinen wie im Groen. Vor einiger Zeit hatte etwas seinen Schlaf gestort und seine Trume wurden unruhiger. Sturme gewaltigen Ausmaes tobten uber Cyrianor hinweg und lieen jegliche Ordnung zusammenbrechen. Doch dann beruhigten sich Himmel und Erde wieder, aber dichter Nebel verhullte die Sicht auf das was die Katastrophe uberstanden hatte. Erst langsam klart es sich auf und er kann sich ein erstes Bild machen. Ganze Reiche sind in den letzten Jahren zusammengebrochen und vollig der Kontrolle ihrer Herrscher entglitten. Stadte liegen in Ruinen, Tempel sind entweiht worden und die Meere sind leergefegt von Schiffen. Doch es gibt bereits erste Versuche des Wiederaufbaus. Konige mustern Heere, um ihre Vasallen wieder gefugig zu machen. Im Ophis war ein groer Herrscher gestorben und sein Reich ist nun aufgeteilt unter seinen Erben. Am Himmel ist ein neuer Stern erschienen und weist den Weg zu Chaos und Vernichtung, aber auch zu Rettung und Heilung. Die grote Stadt Cyrianors, wenn nicht ganz Myras, liegt unverandert da, wie seit Ewigkeiten unberuhrt vom Schicksal seiner Bewohner. Am anderen Ende zimmern Schiffsbauer fleiig wie Ameisen an Ersatz fur das was Opfer der Wellen wurde. Eine Allianz wird erneuert und ein Volk macht sich auf zu neuen Ufern. Eine Konigin ist gestorben und ihre Nachfolge ist ungewi, denn die Tochter ist geraubt worden. Weiter suchte er nach Spuren und Hinweise, wie die Wesen Cyrianors die Katastrophe uberstanden haben. Und der Traum geht weiter...**