

Eine Bitte: Lest diese Seite in jedem Fall durch!

Zur Abwechslung sind wir's...

Wir heißen weder Dieter Gebhardt noch Wolfgang G.Wettach (WGW). Wir sind zwei Myra-Spieler, die seit Anfang (hört,hört!) bzw immerhin seit vier Jahren dabei und immer noch als Spieler aktiv sind. In dieser Zeit haben wir (unserer Meinung nach) gelernt, wie man ein Segment leitet, ohne die Geduld der Spieler oder die eigenen Möglichkeiten zu überfordern

Unsere Vorteile: wir kennen das Spiel aus Spielersicht recht gut,
wir sind zu zweit, was den Zeitaufwand für den einzelnen verringert
wir wohnen in Tübingen, was kein Charaktervorteil ist, aber Nähe zum
Zentralen Spielleiter WGW bedeutet
wir haben (hoffentlich noch) einen Stamm motivierter Spieler

Ja, und Namen haben wir auch...

Josef Eisele

Arnulf Breuer

Kein Sekt!

Die Selbstbeweihräucherung liegt damit hinter Euch.

Daß es bisher keinen Grund zum Feiern gab, wißt Ihr selber. Ein Jahr Vorlaufzeit, ein Startspielzug, wieder ein halbes Jahr Pause, das macht keinen Spaß. Wir entschuldigen uns bei Euch und hoffen, daß Ihr dem Abenteuer Yhllgord eine zweite Chance gebt.

Gründe für den mißlungenen Anfang wollen wir nicht suchen. Um es schwäbisch auf einen kurzen Nenner zu bringen: Saudomm gloffe!

Dieter Gebhardt hat unheimlich viel Zeit investiert und uns umfangreiches Material gegeben, worauf wir aufbauen. WGW hat uns spontan beim Einstieg in ein für uns neues Segment geholfen. Dafür sind wir den beiden dankbar. Jetzt stehen wir selbst in der Verantwortung.

Das wichtigste war für uns, daß ein von Spielerzahl (und -motivation) her für den Start überreifes Segment endlich tatsächlich durchstartet. Deshalb haben wir die Vorlaufzeit so kurz wie möglich gehalten. Erwartet bitte keine Perfektion. Was wir bieten wollen, sind Kontinuität und natürlich Spielspaß.

Im wesentlichen wird dabei Josef den technischen Teil der Arbeit übernehmen und Arnulf das Geschreibsel.

Noch eine Bitte:

Wenn Ihr nicht mehr mitspielen wollt: Sagt uns Bescheid, auch im Interesse der anderen Spieler.

Hoffentlich...

seid Ihr noch dabei. Wir haben im Augenblick das Segment voll besetzt. Es ändert sich im Prinzip wenig. Der Umgang mit Heereszügen und Karten wird ungemodelt. Näheres dazu auf der übernächsten Seite.

Aus Euren Briefen entnehmen wir, daß einige die Spielregel noch nicht erhalten haben; sie erhalten sie selbstverständlich zugeschickt.

Luft und Liebe

Leider benötigen wir noch ein wenig mehr zum Auswerten. Da wir aber der Meinung sind, daß erst einmal wir etwas leisten müssen und einige von Euch schon etwas

eingezahlt haben (wenn wir nur wüßten wer und wieviel), gibt's diese Auswertung gratis. Finanzielle Regelungen erörtern wir im nächsten Boten.

Weitere Erklärungen...

geben wir Euch natürlich gerne. Wenn ihr etwas erläutert haben wollt, wenn ihr glaubt, einen Fehler zu entdecken, wenn Euch einfach etwas nicht paßt: Sagt es uns! Schreibt oder ruft an! Das ist einer der Gründe, warum hier auch unsere Adressen stehen. Der andere sind natürlich Eure herrlichen Spielzüge, die Ihr bitte an Josef schickt!

Josef Eisele Arnulf Breuer
Uhlandstr. 16 Reutlinger Str. 92e/Zi.14
72072 Tübingen 72072 Tübingen
Tel/Fax: 07071/369291 Tel: 07071/34014
E-Mail: josef.eisele@student.uni-tuebingen.de

Der **EINTREFFSCHLUSS** für Eure Züge ist der **8. DEZEMBER 1995**.
Spätestens
an diesem Tag, an Maria Empfängnis, wollen wir Eure Züge empfangen. dann können
wir
Euch nämlich bis Weihnachten mit der Zweiten Auswertung beschenken. Teilt uns im
nächsten
Spielzug bitte mit, ob Ihr einen Internetzugang und/oder ein Modem besitzt.

YHLLGORD'S VERGANGENHEIT

Yhllgord ist kein neues Segment, wie einige unter Euch wissen. Es wurde Ende der 80er mehrere Jahre von Markus Hailer geleitet. Dabei entstand Kultur, Geschichten und Geschichte in Masse - mehr als wir oder Ihr im Augenblick verarbeiten können. Es ist aber nicht, als wäre all das nicht geschehen. Näheres auf den Seiten „Kultur schreiben“.

Von der Kultur haben wir soviel zusammengerafft, wie wir bekommen konnten. Dieter hat Euch Spielern hoffentlich einiges davon zukommen lassen. Bitte gebt das nächste Mal an, wieviel Seiten Kultur ihr habt und zu welchen Themen. Im nächsten Boten erscheint dann ein kurzer Überblick über die politischen Aktivitäten der einzelnen Reiche.

YHLLGORDS ZUKUNFT

Damit die Auswertungen nicht zuviel Zeit in Anspruch nehmen, haben wir uns folgendes überlegt:

Die Großfeldnummern sind geändert worden, das seht Ihr auf Eurer Karte. Bitte verwendet ab dem nächsten Mal die neuen Großfeldnummern. Sie sind einfach weniger chaotisch angelegt und erleichtern die Arbeit.

Ihr bekommt Euren Sichtbereich zu Beginn großfeldweise nach unsrer (großzügigen) Schätzung. Bei Betreten eines neuen Großfeldes erhaltet Ihr das ganze Großfeld als Sichtbereich, allerdings lediglich die Geländebeschaffenheit.

Heeressichtungen werden folgendermaßen geregelt:

- a) Heere können einander nur dann sichten, wenn beide sich im gleichen Augenblick auf demselben KF befinden.
- b) Fremde Heere, die das eigene Reichsgebiet betreten, werden auch dann gesichtet, wenn keine eigenen Heere in der Nähe sind. Die Bevölkerung sorgt dafür, daß diese Information zu Euch gelangt.

Gleiches gilt für fremde Heere, die direkt an der eigenen Grenze stehen.

- c) Gebäude werden gesichtet, wenn Ihr auf dem Nachbarkleinfeld steht.

Wir haben Folien kopiert, auf denen die Großfelder Eurer Umgebung draufstehen. Ihr sollt auf diesen Folien mit wasserlöslichen Folienstiften die Bewegungen Eurer Heere aufzeichnen. Ihr müßt dazu die Folie so über Eure Reichskarte legen, daß es für das entsprechende Großfeld genau paßt, und die Eintragung folgendermaßen machen: Ausgangskleinfeld mit einem Punkt kennzeichnen, dann Linie bis zum Zielfeld, am Zielfeld mit einer Pfeilspitze gekennzeichnet, und jedes Heer mit der Heeresnummer versehen. Also zB 101 o----->

Diesen Folienzug müßt Ihr nur für die sich bewegenden Heere abgeben, wobei Ihr stehende Heere mit einem Punkt kennzeichnen könnt. Zusätzlich müßt Ihr den normalen tabellarischen Zug abgeben, geteilt in die stehenden und die bewegenden Heere.

Haltet die Zahl Eurer Heere gering! Maximal 30 Heere soll ein Reich haben. Stehende Heere (die z.B. dem Schutz von Bauwerken dienen) sind dabei nicht mirgerechnet, benötigen allerdings ein Bauwerk, in dem sie sich aufhalten können (z.B. Garnison). Es gilt: Nicht mehr als fünf Erkundungsheere und nicht mehr als fünf

Heere mit Sonderbefehl (und diese dafür in jedem Zug angegeben).

BESIEGT SIE MICH - BEZWING ICH SIE? EINIGE ANMERKUNGEN ZUR REGEL

Manche von Euch haben noch nie auf einem Myra-Segment mitgespielt und sind von der Spielregel erst einmal erschlagen. Andere kennen sich in einzelnen Punkten genau aus. Da wir aber nicht gleich mit allen Sonderregeln starten wollen und ein paar Kleinigkeiten geändert haben, erläutern wir die Regel hier kurz, oder fassen sie hier und da zusammen; Punkt für Punkt. Ihr könnt den Text vor dem Regelstudium lesen oder danach oder währenddessen. Gar nicht geht natürlich auch. Ist aber nicht empfehlenswert. (*Eben, wozu tippe ich hier das eigentlich?*)

Tip: Vorher und währenddessen lesen spart Euch die Hälfte des Heftes.

In der Regel verwendete Abkürzungen: Kauft Euch eine Lupe und schaut auf der letzten Regelseite nach.

0. Realer Hintergrund: Einfach lesen

1. Mythischer Hintergrund: Auch einfach lesen

2. und 2.1 Spieler und Mitspieler: Mehrere Realpersonen in einem Reich sind nicht unbedingt „üblich“, aber wir haben natürlich nichts dagegen.

2.2 und 2.3 Wanderer und Invasoren: Sind bis jetzt nicht unterwegs. Letztere sind auch nicht vorgesehen

2.4 Geheimspieler: Spielt einfach, egal wie.

3. Aufnahme in das Spiel: Wenn es keine besonderen Gegenargumente gibt, wird jeder aufgenommen

4. Beginn des Spiels: Ja. Es beginnt. Was Ihr bekommt, sehr Ihr, wenn Ihr mehr wissen wollt, fragt nach.

5. Spielleiter: Sind wir. Ist dasselbe wie Segmentshüter. Das ist im Augenblick das wichtigste für Euch.

6. Karte: Stimmt so, wie es dasteht. _

7. Gelände: Außer in Tief- und Hochland kann es in jedem Gelände gewisse

Einschränkungen geben oder Möglichkeiten, Krieger, Schiffe etc zu verlieren. Es reicht natürlich, wenn Ihr wißt, was in dem Gelände geschieht, das zu Eurem Reich gehört, bzw durch das Ihr Euch bewegt. (*In meinem Reich auf dem Segment Karnicon gibt es nur Wald und Tiefland, hehe*).

8. Zeitrechnung: Die Erfahrung hat gelehrt, daß kein Spielleiter (SL) eine monatliche Auswertung schafft. Die leidvolle Variante davon habt Ihr ja schon mitbekommen. Unser SL auf Karnicon versorgt uns ca. 8 mal im Jahr mit Auswertungen, das ist auch unser Arbeitsziel.

Wann Einnahme- und Rüstmonate sind, teilen wir Euch rechtzeitig vorher mit.

Die Monatsnamen kriegt Ihr mit der Zeit mit, wenn Ihr wollt. (In Euren Reichen gibt es sowieso wahrscheinlich andere.) Die Wochentage gebraucht eigentlich keiner.

9. Einnahmen: Dürfte klar sein.

10. Rüsten: Bilden von Krieger/Reiter-Heeren und Schiffen. Nur in Rüstorten möglich

- Preis und Mindestanzahl erseht ihr aus der Tabelle, wobei ein Reiter samt Pferd 10 Goldstücke kostet.

- Krieger bewegen sich 1 KF weit, Reiter 3, Schiffe 4.

- Erkunder können sich jeweils ein KF mehr bewegen.

- Straßen erhöhen die Zugweite bei Kriegern um 1 KF, bei Reitern um 2.

(Bsp: Ein Reiter-Erkundungsheer bewegt sich auf einer Straße um 6 KF [3+1+2])

- Die Überwindung von Höhenstufen ist mit einem Zusatzaufwand verbunden. Der Zug kostet immer soviele Punkte wie die höhere beteiligte Höhenstufe. (Tiefland=1, Hochland=2, Bergland=3, Gebirge=4, siehe Tabelle 6.1). Eine Höhenstufe kann aber jedes Heer überwinden (auch ein Kriegerheer, das eigentlich nur einen Zugpunkt hat).
- Jedes Heer braucht einen Heerführer

11. Bauwerke: In Kurzform:

- Brücken: Ermöglichen verlustfreie Flußüberquerungen mit Heeren, stören Schiffe nicht.
- Straßen: Erhöhen Geschwindigkeit von Heeren
- Wälle: Erleichtern Verteidigung, erschweren Angriff, behindern Reiter.
- Garnison⇒Burg⇒Stadt⇒Festung⇒Hauptstadt/Metropole (⇒ bedeutet: ausbaubar zu)
- Garnison: Kein Rüstort. Für stehende Heer zum Schutz der Zivilbevölkerung
- Burg: Rüstort. Das Gebiet ist schwerer zu erobern Burgen und größere Bauwerke sollten Namen haben.
- Stadt, Festung, Hauptstadt/Metropole: Jeweils mehr rüstbar und bessere Verteidigung.
- Eine Metropole wird wie eine Hauptstadt behandelt, heißt nur nicht so.
- Tempel: Bringen die Gunst von Gottheiten und ihren Höchstpriestern. Auf Yhllgord lebt im Moment der Norytton-Höchstpriester Myras. Ihr könnt aber nicht absolut gegen vorbestehende Kultur Norytton-Tempel bauen. Es gibt auch andere mächtige Götter. Eingreifen werden Götter ohnehin nur in Extremfällen
- Kanäle: Werden wie Flüsse behandelt
- Baubegrenzung: Müßt Ihr im Augenblick nicht berücksichtigen.

12. Spähen: Wird bei uns anders geregelt. Wer mit einem Heer etc. ein Großfeld betritt, hat sofort das ganze Großfeld als Blickbereich; dies geschieht durch die Großmut der Segmenthüter (*nein, um ihnen Arbeit zu ersparen*).

13. 1 Der Kampf: Heere ziehen mit unterschiedlicher Motivation durch die Gegend: Agressiv, defensiv... all das wir hier beschrieben.

13.2 Charakterkampf: Ist in dieser Form nicht vorgesehen. Falls zwei Charaktere aufeinander treffen, lassen wir Eure Figur so handeln, wie Ihr sie beschrieben habt - also wie es zu ihr passen würde. Falls Ihr sie nicht beschrieben habt, so wie Euer Volk beschrieben ist. Falls Euer Volk nicht beschrieben ist, ja dann... (*hehe*)

14. Gutpunkte: Gutpunkte können in Kämpfen Vorteile bringen. Lest's Euch einfach durch.

15. Verhandlungen und Verträge: Sollten über Spielleiter oder Boten stattfinden.

16. Putsch: Im Prinzip möglich, dürfte in nächster Zeit aber nicht zum tragen kommen.

17. Neue Lebensformen: Zur Kultur kann auch das Erschaffen neuer Lebensformen gehören. Formblätter haben wir (bisher) nicht, der Rest des Abschnitts gilt.

18. Religionen: Die Liste gibt die offiziellen Myra-Gottheiten wieder. Die Standard-Guten sind Chnum, Dena, Jaffna, Parana, die Standard-Bösewichte Xnum, Seth, Kur-Tulmak und Marlilith. Es gibt aber noch viel mehr Aspekte. Ihr könnt natürlich auch andere Götter erfinden und beschreiben, das hat auch seinen Reiz.

18.1 Priester: Da wir vorerst ohne Magie-Regel spielen, sind die Abschnitte über Prister-Magie eingefroren. Für die 21 Myra-Götter gibt es Höchstpriester, die auf allen Segmenten wirken können.

19. Spielzug: Bitte an Josef schicken. In jedem Boten wird der Zugabgabe-Termin für den nächsten Spielzug bekanntgegeben.

19.1 Zugbefehl und 19.2 Aufstellung: An diese technischen Vorgaben müßt Ihr Euch einfach halten. Wir benötigen sowohl den hier geschilderten tabellarischen Zug (in zweifacher Ausführung) als auch den unter „Yhllgords Zukunft“ beschriebenen Folienspielzug.

19.3 Kulturberichte: Dazu stehen in diesem Boten noch zwei Seiten, die wir für ein anderes Segment geschrieben haben

19.4 Diplomatie: Stimmt so, wie es dasteht

19.5 Spielerkonto:

Näheres beim nächsten Mal.

19.6 Auswertung: Die Auswertung besteht einerseits aus dem Boten, den Ihr gerade in Händen haltet. Außerdem erhält jeder seine neue Karte und einen Brief mit Informationen, was so alles passiert ist. Seht Ihr alles ja gerade. So in etwa wollen wir das auch weiterlaufenlassen.

20. Großfeld: So sind Eure Karten eingeteilt. Wie Ihr seht, enthält ein Großfeld 48 Kleinfelder.

Wanderregel: Ist im Augenblick in dieser Form nicht eingeplant. Zur reinen Information solltet Ihr von diesem Teil der Regel allenfalls die Punkte W3.1 Pfader und W3.3 Traumritter lesen, diese Sondergruppen gibt es nämlich auf Yhllgord.

Zusatzregeln: In Kraft ist nur die Zusatzregel X3 Atolle und auch von diesen gibt es nur ganz wenige.

Zauberregel: Es gibt eine neue Magieregel, die wir im Moment aber noch nicht einführen.

Wabenwelt: Im Augenblick für Euch eher uninteressant