

# Ysatinga

Segmentsbote

# 35

(Jaguar/Rabe/Löwe 414)



Seid begrüßt!

Hier also mein erster Segmentsbote für Ysatinga. Sowohl vom Umfang als auch vom Layout her ist er noch nicht ganz das, was ich mir für die Zukunft vorstelle. Das liegt daran, daß ich zur Zeit eine Sehnenscheidenentzündung habe und meiner Freundin die halbe Arbeit (Tippen) überlassen muß. Aus demselben Grund sind die Auswertungen z.T. noch etwas kurz. Ich hoffe, ihr seid trotzdem zufrieden. Nun aber zur Sache...

#### Abweichende Regelinterpretationen:

Das Ein- und Ausschiffen in einen oder aus einem Rüstort zählt nicht als Überschreiten einer Höhenstufe. Aus diesem Grund ist es möglich, in einem einzigen Zug ein- und auszuschiffen, wenn entweder das eine oder das andere an einem Rüstort stattfindet. Heere, die sich an normaler Küste ein- bzw. ausschiffen, können sich vor- bzw. hinterher nicht mehr bewegen.

Reiterheere, die eine Höhenstufe überschreiten, können sich hinterher noch ein Kf auf derselben Höhenstufe weiterbewegen (Ausnahme: Bergland).

Die erweiterte Taktik-Regel wird von mir z.Zt. nicht berücksichtigt. Das kann sich aber ändern.

Handel wird von mir z.Zt. nur dann ausgewertet, wenn die Handelsgüter ausreichend wichtig sind (etwa Alchimistenöl). Hier muß ich mich noch einarbeiten. Ich bitte Euch außerdem, es mit der Vielfalt der Handelsgüter nicht zu übertreiben - irgendwann ist es nicht mehr möglich, das von Hand auszuwerten.

Magie: Ab sofort gilt auf Ysatinga die neue Magieregel. Aktuell ist die violett gebundene Version vom 1.10.94, die für mindestens ein Jahr so gültig bleiben wird. Wegen meiner Krankheit bin ich nicht dazu gekommen, alle Zaubersprüche umzuschreiben. Spieler, die keine neuen Beschreibungen haben, können noch nach der alten Regel zaubern.

Technik: In letzter Zeit werden viele Erfindungen versucht. Da sich einige Spieler geärgert haben, daß ihre Erfindungen nicht funktionieren, hier noch einmal meine Maßstäbe:

Erstens, Myra ist eine Fantasy-Welt und soll es auch bleiben. Deshalb wird es keine Erfindungen geben, die, wenn sie allgemein auf Myra verfügbar wären, diesen Charakter in Frage stellen würden. Aus diesem Grund sind einige Dinge eben nicht möglich - und eine Begründung solcher Unmöglichkeiten seitens des Spielleiters ist nicht nötig.

Zweitens, manche Erfindungen, und erschienen sie auch am Anfang vergleichsweise unbedeutend, können das Machtgleichgewicht langfristig stark verschieben. Ich selbst muß mir immer überlegen, welche Auswirkungen eine Erfindung in zehn Jahren noch hat. Deshalb sehe ich manche Erfindungen sehr ungern - diese sind dann entweder sehr teuer oder benötigen seltene Rohstoffe.

Ich denke, Ihr könnt selbst beurteilen, welche Erfindungen in eine Fantasy-Welt noch hineinpassen - denkt einmal an ganz Myra, bevor Ihr mir Eure Neuentwicklungen beschreibt. Wenn ich also „nein“ sage, dann ist das keine Willkür und auch keine bewußte Benachteiligung.

Zu den Spielzügen: Bitte gebt die offizielle Spielzugnummer deutlich sichtbar auf der ersten Seite bzw. dem Deckblatt Eures Spielzugs an. Die Nummer des nächsten Zuges ist 36. Alle anderen Angaben sind auch sehr hilfreich, z.B. die SZ-Nummer des Spielers oder der aktuelle Monat.

Bitte trennt Zugbefehle und Kultur sorgfältig, und gebt bitte genau an, welche Seiten in den Boten sollen und welche nicht. Sonst suche ich mir einfach etwas heraus.

Doppelzüge: Da ich nur alle zwei Monate Auswertungen mache, könnt Ihr auch Doppelzüge machen. Der Extra-Zug muß VOR dem normalen Zug liegen und folgende Bedingungen erfüllen: kein neuer Sichtbereich, keine Eroberungen, keine Kämpfe (soweit vorhersehbar). D.h. es sind ausschließlich Verschiebungen von Heeren in bekanntem Gelände möglich. Wenn Euch das nichts nützt, könnt Ihr auf den Extra-Zug auch verzichten.

Der nächste Eintreffschluß für den Dachsmund/Tischri 414 ist der

30 . November 1994

## Überblick

Neue Länder (KA/YG): Der Krieg um Ygoras „Neue Länder“ geht weiter. Großräumige Flottenbewegungen weisen darauf hin, daß in diesem Krieg wohl derjenige Vorteile erlangen wird, der die langen Nachschubwege am besten überwindet. Während Kartan kurz davor ist, den gesamten Rest der Kolonie unter die Kontrolle der Mörderbienen zu bringen, konsolidiert sich Ygora in nicht allzuweit entfernten Festungen. Von einem Gegenangriff ist bisher nichts zu sehen.

Loth (RH): Kaum ist der Friedensvertrag zwischen Gra-Tha N'My und Rhyandi unterzeichnet, droht dem Reich der Elrhadainn möglicherweise neue Gefahr: in Sichtweite der Stadt Loth fuhr eine große Flotte der Inquisition vorbei. Obwohl ein Angriff ausblieb, und sich die Inquisition bisher gegenüber Rhyandi auffallend freundlich verhielt, verursachte die Sichtung einigen Aufruhr im Rat der Adepten - man hatte wohl nicht vermutet, daß die Inquisition schon so weit in Richtung des Eismeers vorgedrungen sein würde. Man hofft nun, daß sich sie im letzten Mond geäußerten Sympathie der Inquisition für Rhyandi nicht als Täuschungsmanöver herausstellt, und so ein weiterer Konflikt vermieden werden kann.

Itirniy (RH/IT): Kurz vor dem Abschluß sind die Verhandlungen zwischen Shinaya von Arganthur und Taana-Morigel über den Wiederanschluß Inish Tirunedhs an Rhyandi. Nachdem Shinaya klargestellt hatte, daß es nicht nötig sein würde, auch nur einen der Tirion für das rhyandische Heer zu rekrutieren, war das Hauptproblem bereits beseitigt. Der Rest sind Formalitäten.

Mem-t'quilph (GN): Nach dem Abzug der Inquisition ist die Suche nach dem „Falken“, dem Anführer der Freiheitsbewegung, in vollem Gange - bisher, wie es scheint, erfolglos. Allerdings ist auch vom Falken selbst nichts zu hören - möglicherweise hat die Freiheitsbewegung in Erwartung der Polizeiaktion ihre Aktivitäten eingeschränkt.

Aar'axonh (GN): Hier blieb es ruhig. Entgegen der Ankündigung in den Flugblättern der Inquisition hat diese die Stadt nicht angegriffen - außer besagten Flugblättern und dem Zaubersturm war von der Inquisition nichts zu sehen, und auch das Flaggschiff ist hier nicht wieder aufgetaucht. Die Ruhe vor dem Sturm?

Eisländer (KM/LK): Die Eisriesen sind wieder da! Lyr-a-Krae mußte in diesem Mond den Verlust eines kleinen Heers von Lebenden verschmerzen - was ihn nicht weiter stören dürfte, da sie ihm tot sowieso besser dienen. Unangenehm ist nur, daß die unerwartete Aktivität der Eisriesen aus Löjkarlund Kayra Matras Herrschaft über die Landbrücke nach Scyrenia in Frage stellt. Gerüchte besagen, daß die Eisriesen einen neuen Führer haben, der in jeder Hinsicht fähiger sei als sein Vorgänger.

Dakpoort (CH/TI): Der Friedensvertrag ist endlich beschlossene Sache. Nach harten Verhandlungen erklärten sich die unter starkem Druck stehenden Titaniri bereit, auf alle Bedingungen Chi Tai Pehs einzugehen - das beinhaltet insbesondere, daß die beiden im Krieg von Chi Tai Peh eroberten Rüstorte nicht zurückgegeben werden. In Anbetracht der dreifachen Bedrohung aus Chi Tai Peh, Ygora und Kayra Matra blieb ihnen wohl keine andere Wahl.

Karo (Freie Handelsstadt): In Karo bereitet man sich darauf vor, dem Inquisitor, der seine Ankunft für den nächsten Mond angekündigt hat, einen prunkvollen Empfang zu bereiten. Daß die Handelsstadt der Inquisition gegenüber unverhohlene Sympathien zeigt, mag manchen verwundern. Vielleicht haben die Händler ja die inzwischen zum Großteil zerstörte Flotte Gra-Tha N'Mys als Bedrohung empfunden. Für die Ankunft werden sich nicht nur die freien Händler interessieren, sondern auch die Abgesandten diverser Reiche, die in Karo Kontore betreiben.

Zwillingsstädte: Freude machte sich in den Zwillingsstädten breit, als in der Nachbarschaft ein Heer von Eisbarbaren gesichtet wurde, erwartete man doch den ersten lukrativen Besuch in diesem Jahr. Die Freude verflog jedoch sehr schnell, als Späher berichteten, das

Heer führe das Banner Lyr-a-Kraes, der bekanntlich auch vor den Handelsstädten nicht halt macht. Von den meisten anderen Reichen kann indes erwartet werden, daß sie die Immunität der Handelsstädte respektieren. Diese Art Rücksicht kann natürlich von einem Untoten nicht erwartet werden...

Allgemeines: Das Spinnenproblem macht vielen Reichen noch zu schaffen, insbesondere sind hier Rhyandi und Kartan zu erwähnen, in deren Reichsgebieten sich die Spinnen besonders ausgebreitet haben. Begünstigt wurde diese Entwicklung durch das entlegene Gelände im Fall Rhyandis, das die Heranführung geeigneten Entsatzes zu einer zeitraubenden Angelegenheit macht, und die geringe Heerespräsenz im Innern des Reiches im Falle Kartans, möglicherweise aufgrund des Krieges gegen Ygora.

Orq Morgoth und Agape n'Or

**Yf**