

Ysatinga

Segmentsbote

40

(Rabe/Löwe 415)

Bote von Ysatinga 40 - Inhalt

<i>Inhaltsverzeichnis</i>	2
<i>Kommentar zum Spielzug</i>	3
<i>Spieltechnisches</i>	4
<i>Lyrik: The Inquisitor</i>	6
<i>Überblick</i>	7
<i>Nachrichten</i>	13
<i>Der Traumhändler von Neu-Bestator</i>	17
<i>Rhyandi: Baumagie</i>	19
<i>Gra-Tah N'My-Bote Nummer 10</i>	27
<i>Chi Tai Peh: Neuigkeiten</i>	30
<i>Chi Tai Peh: Hart an der Grenze</i>	31
<i>Ysatinga-Hausregeln</i>	36

Impressum: Der Segmentsbote von Ysatinga ist ein Mitteilungsblatt der Fantasywelt Myra speziell bezogen auf das Segment Ysatinga. Der Segmentsbote von Ysatinga erscheint unregelmäßig alle zwei Monate mit Nachrichten aus Ysatinga und Neuigkeiten der Welt Myra. Dieser Bote ist Bestandteil der Auswertung und kann nur von Spielern des Briefspiels „Welt der Waben“ bezogen werden. Für die Inhalte der einzelnen Texte sind die jeweiligen Autoren verantwortlich. Adressen sind der Redaktion (Spieleitung Ysatinga) bekannt.

Spieleitung Ysatinga:

Werner Arend
Im Eichengrund 8
72138 Kirchentellinsfurt
Tel. 07121/677083 ab 18h
07071/295903 bis 16h Mo-Fr

Neue Interessenten auch melden bei:

Wolfgang Hellmich
Rottweiler Str. 4
72202 Nagold-Hochdorf
Tel. 07459/2865

SPIELZUG**SPIELZUG**SPIELZUG**SPIELZUG**SPIELZUG**SPIELZUG**S

Zitate:

„Endlich! Ein Grund, die verdammte [...] loszuwerden!“

(Euer SL über die Umwälzungen in Thar Scandhi)

„Ich will ihn ärgern, ich will ihn ärgern.....“

(Ein "Weiser" über seine Aktion gegen ein anderes Reich)

Seid alle begrüßt!

Diese Auswertung erhaltet Ihr etwas früher als gewöhnlich - und zwar, weil ich in Urlaub gehe. Ich bin vom 5. August bis zum 27. August weg und auch telefonisch nicht zu erreichen. Deshalb ist diese Auswertung vielleicht in einigen Punkten nicht so ausführlich wie Ihr es gern hättet. Dafür habt Ihr etwas länger Zeit für den nächsten Spielzug. Ich hoffe, möglichst viele von Euch auf dem Myratreffen vom 8.-10. September in Tübingen zu sehen. Das ist dann auch eine Gelegenheit, den Spielzug abzugeben! Immer noch kommen Spielzüge zu spät! Das ist verdammt lästig, bitte ändert das, sonst komme ich mit meiner Planung immer wieder durcheinander!

...ein kleines Jubiläum ist zu feiern: 40 Spielzüge Ysatinga! Wollen wir hoffen, daß der Schitt der Auswertungen pro Jahr deutlich über den bisherigen 4 liegt. Jedenfalls ist wieder sehr viel los - es ist selbst für mich als Spielleiter derart spannend, daß durchschnittliche Fantasyromane nicht mehr mitkommen. Lest den Überblick.

Das Kulturthema des Monats: Architektur

Hier können sich die Zeichner einmal so richtig austoben! Diesmal interessiert mich ganz einfach, wie man denn so wohnt in Euren Reichen. Das bezieht sich sowohl auf Prachtbauten als auch auf die Häuser bzw. Hütten, in denen der normale Myraner wohnt. Architektur prägt das Erscheinungsbild der Kultur nach außen, die Häuser sieht man auf den ersten Blick, wenn man das Reich betritt. Deshalb wäre es schön, wenn Ihr darüber etwas mehr schreiben und zeichnen würdet, in einem Format, das sich zur Weitergabe an Besucher Eurer Reiche eignet. Wenn irgendetwas an einem Kulturbericht geheim sein soll, dann schreibt mir das - selbstverständlich wird das dann nicht weitergegeben. Den in diesem Boten erscheinende Artikel zur Baukunst aus Rhyandi gibt es bereits seit längerem. Ich habe ihn als Anregung einfach mal in den Boten gesetzt.

Orq Morgoth bzw. Agape n'Or

Yf

SPIELZUG**SPIELZUG**SPIELZUG**SPIELZUG**SPIELZUG**SPIELZUG**S

SPIELZUG** SPIELZUG** SPIELZUG** SPIELZUG** SPIELZUG** SPIELZUG** S

Mittwoch, der 13. September 1995

Der nächste Eintreffschluß für den Spielzug Nummer 41:

SPIELZUG** SPIELZUG** SPIELZUG** SPIELZUG** SPIELZUG** SPIELZUG** S

SPIELZUG** SPIELZUG** SPIELZUG** SPIELZUG**
g** SPIELZUG** s

Spieltechnisches:

Disketten:

Leider haben einige von Euch wieder vergessen, eine Diskette mit Euren Spielzügen beizulegen. Bitte denkt daran, daß ich den gesamten Spielzug inklusive Botschaften und Kulturberichten, gern auf Diskette hätte. Insbesondere aber brauche ich die Botenbeiträge!

Anleitung zum Erstellen einer Spielzugdiskette:

Erstens: Zuerst formatiert bitte eure Diskette mit der Option /U (auf einem PC). Damit werden alte Daten zerstört und die Diskette erneut auf Fehler geprüft. Ich habe in diesem Spielzug zwei Disketten mit fehlerhaften Dateien erhalten, und eine weitere, auf der eine alte Textdatei eines Spielers noch gespeichert war! Das sollte nicht vorkommen!

Zweitens: Bitte beschriftet eure Diskette mit dem Reichsnamen, dem Namen des Charakters oder dem Namen des Spielers! Sonst kann es passieren, daß ich sie verwechsle und euer Nachbar mit meiner Auswertung die Diskette mit eurem Spielzug erhält! Wenn die Diskette nicht beschriftet ist, lehne ich jede Verantwortung für die Folgen ab - ich habe zu jeder Zeit etwa 30-50 Disketten auf meinem Schreibtisch liegen, die kann ich nicht jedesmal alle prüfen! Bitte schreibt nach Möglichkeit auch die Spielzugnummer mit auf das Etikett - das kann mit Bleistift geschehen, so daß man es beim nächsten Mal wieder ausradieren kann!

Drittens, einige Textverarbeitungen fügen Änderungen an Texten immer hinten an die Datei an, anstatt bestehende Daten zu ändern. Deswegen speichert eure Texte unter einem *neuen* Namen, ehe ihr sie auf die Diskette kopiert. In einem extremen Fall war eine Datei auf 600 KB aufgebläht, die nach der Neuspeicherung nur noch 10 KB hatte!

Viertens, achtet darauf, daß die Diskette in den Briefumschlägen nicht hin- und herfällt! Wenn der Poststempel eine Diskette trifft, ist sie wahrscheinlich hinüber! Patentmethode ist das Festkleben mit Klebefilm oder Einschlagen in entsprechend gefaltetes Papier.

Allgemeines zum Spielzug:

Ihr Spieler alle, die ihr Karten erhaltet! Bitte benutzt einen C4-Umschlag statt eines C5-Umschlags. Es kostet genausoviel Porto, ich schwör's (DM 3), und ich muß endlich keine Karten mehr entfalten, wenn ich einen Spielzug bekomme, und keine Fingerverrenkungen mehr anstellen, wenn ich das Blatt Papier nach dem Malen wieder in seine Hülle zurückstecke. Bedenkt, daß bestimmte Aspekte der Auswertung Fließbandarbeit sind, wo jede Abweichung von der Norm unendlich nervig ist!

Spielerkonto:

Achtet auf eure Spielerkonten! Es wird wahrscheinlich zum Myratreffen einen Beschluß geben, nach dem Auswertungen künftig nur noch an Spieler gehen dürfen, die für das laufende Myra-Jahr vorausbezahlt haben. Ich gedenke, diese Regel eisenhart durchzusetzen, denn nur

SPIELZUG** SPIELZUG** SPIELZUG** SPIELZUG**
g** SPIELZUG** s

SPIELTUG**SPIELTUG**SPIELTUG**SPIELTUG**SPIELTUG**SPIELTUG**S

so kommt der Verein und kommen die Spielleiter von den Rückständen in vierstelliger (!) Höhe herunter, die durch zu spät oder gar nicht zahlende Spieler entstehen!

SPIELTUG**SPIELTUG**SPIELTUG**SPIELTUG**SPIELTUG**SPIELTUG**S

Neue Spieler:

Falls Ihr Bekannte und/oder Freunde habt, die noch mitspielen wollen: Myra ist größer als Ysatinga! Auf Ysatinga sind nur noch sehr wenige Plätze an Spieler zu vergeben, und nicht jedem werden die freien Positionen zusagen. Deshalb können sich Neueinsteiger statt an mich ab sofort auch an Wolfgang Hellmich wenden, der über alle freien Positionen Myras Bescheid weiß und von allen Spielleitern entsprechend informiert wird. Seine Adresse und Telefonnummer findet Ihr auf Seite 2 dieses Boten. Wenn Ihr Euch als Neueinsteiger an ihn wendet, ist sichergestellt, daß Ihr ein Reich oder einen Charakter erhaltet, der Euch zusagt, sofern auf Myra gerade ein solcher frei ist!

Einladung zum Myra-Treffen und zur Vereinsversammlung des VFM e.V.

Wie jedes Jahr, findet auch in diesem September das traditionelle Myratreffen statt. Ein offizielles Programm existiert noch nicht, jedoch wird es wahrscheinlich wieder ein Geländespiel und ein oder zwei Rollenspielrunden geben. Viele geben sich gewandt im Stil ihrer Kultur, die meiste Zeit wird nach meinen Erfahrungen jedoch damit verbracht, daß man einfach über Myra und die verschiedenen Segmente redet.

Ihr habt Gelegenheit, mit Eurem SL über wichtige und weniger wichtige Themen zu reden, und das ohne den Zeitdruck, der am Telefon meistens herrscht. Hier könnt Ihr auch andere Spieler treffen und Euch vielleicht entscheiden, aus Eurer Anonymität herauszutreten, um mehr mit anderen zusammen machen zu können.

Zeit: Freitag, 8.09.95, 18h bis Sonntag, 10.09.95, 18h
Ort: Adolf-Schlatter-Haus, Tübingen-Mitte, Österbergstr. 2
(unterer Eingang)

Der Fußweg vom Hauptbahnhof Tübingen beträgt 10min., wer sich nicht auskennt, den können wir auch vom Bahnhof abholen, sofern wir es einige Tage vorher wissen.

Die Vereinsversammlung des VFM e.V. findet voraussichtlich am Samstag, 9.9., nachmittags statt. Genaueres ist zu erfahren bei Wolfgang G.Wettach, Beim Schloß 17, 72074 Tübingen, Tel. 07071/61670.

MYRIK**MYRIK**MYRIK**MYRIK**MYRIK**MYRIK**
K**MYRIK**MYRIK**

The Inquisitor

He sees himself as a warrior
in a world that doesn't understand.
A demon light fills the eyes
of this manical man.

He's a living breathing nightmare.
He's twisted and he's mean.
In his head the walking dead
are his secret war machine.

He was just a lonely boy
before the demon took control,
his sanity, humanity
lost somewhere long ago.

Now the poison in his memories
are clogging up his veins,
and the loneliness like a devil's kiss
has gone straight for his brain

Now he's lost within his madness
and more and more each day
this stone-cold man has turned his hand
to the price the world must pay.

MYRIK**MYRIK**MYRIK**MYRIK**MYRIK**MYRIK**
K**MYRIK**MYRIK**

ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*

Der Mond des Chaos und der Finsternis!

War es Zufall, strategische Planung oder einfach Schicksal? Nach Jahren, in denen die Reiche der Finsternis auf Ysatinga sich im wesentlichen mit sich selbst beschäftigten, bedurfte es nur eines einzigen Mondes, um allen Bewohnern Ysatingas zu verdeutlichen, wo die wirkliche Macht liegt. Ein beispielloser Doppelschlag gelang Lyr a Krae: Innerhalb eines einzigen Tages unterwarf er Neu-Bestetor, eine der Zwillingstädte, wobei er nebenbei deren Schutzherrn, dem sogenannten Magister, einen empfindlichen Schlag versetzte. Weiter gen Scyrenia drang eine unübersehbare Horde aus zehntausenden von Zombies in Titanik ein, wobei ein zwanzigtausend Krieger starkes Verteidigungsheer fast wie im Vorbeigehen niedergemacht wurde. An Ygoras Küste siegte eine Flotte aus fast hundert Schiffen nur ganz knapp gegen ganze zwei Drachenschildkröten, und um allem die Krone aufzusetzen, wandelte Agon von Kartan in den Fußstapfen seines ehemaligen Mentors Zardos und beschwor mit der dunkelsten Magie, die Myra kennt, eine Wolke aus Geistern und Wahnsinn. Wie man es auch sieht - es ist wahrhaft ein Mond des Chaos und der Finsternis.

Finsternis und Wahnsinn über Surikan

Ormonal (KA): Auf Surikan kündigte sich die Dunkelheit der Seele mit einer Schar Reiter an. Rücksichtslos bahnten sie sich ihren Weg durch das Land, deren Bewohner immer noch den verhassten Lichtgöttern huldigten. Eine riesige Gestalt auf einem Alptraumartigen Reittier, mit Streitaxt und schwarzem Kettenpanzer und den gnadenlosen Augen des Fanatikers führte sie an. Jetzt würde man es ihnen allen zeigen....

Die Reiter verteilten sich über das Land und trieben überall Menschen zusammen - tausende wurden unter der Aufsicht der Ritter des Dunklen Ordens gefesselt, mit

ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*

ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*

Reisigbündeln umwickelt und auf einen dichten Haufen zusammengetrieben. Dann begann das Ritual.

Dumpf dröhnte das Lied der Ordensritter: "Orkon komm..... Orkon komm....". Man hörte es weithin über das Land, und die Erde selbst schien vor ihrer Drohung zu erzittern. Ein unheiliger Gesang in Worten, deren Bedeutung, obwohl unverständlich, niemandem mehr erklärt werden mußte, legte sich über die Menschen, und dann brach die Hölle aus. Innerhalb weniger Augenblicke wurde der Haufen von Gefangenen Menschen zu einem Glutofen. Die Schreie brennender Menschen drang in Himmel und Erde, schwarzer Rauch stieg auf. Eine Wolke, so dunkel wie die Magie, die sie beschwor, legte sich über das Land, und wo der schwarze Nebel niedersank, verwandelten sich Pflanzen und Tiere in Geschöpfe aus einem Alptraum. Bäume mit Blättern aus den Mäulern giftiger Schlangen, Tiger mit säuretriefenden Mäulern, und über allem der Hauch des Wahnsinns, der jeden ergriff, der hier noch lebte. Inmitten der Wolke sah man wie weit entfernt einen winzigen Lichtfleck - das Gebiet, das die Wolke nicht erreichte, aber hier, weiter draußen, tobte sie mit ungemilderter Kraft. Die dunkelste aller dunklen Magie - hier zeigte sie ihr wahres Gesicht.

Tiefseemonster vor Ygoras Küsten

Nao N'Thalaxon/Janyatsur (YJ): Völlig überraschend brach das Chaos herein über die neugebauten Galeeren der ygorischen Küstenschutzflotte: Mit dem Krachen und Knirschen brechender Planken, dem Knallen reißenden Takelwerks und den Schreien panikerfüllter Schiffsbesatzungen erhoben sich zwei urweltliche Monster aus dem vor kurzem noch so friedlich erscheinenden Meer. Groß wie Wale waren sie, mit Seitenflossen wie Drachenflügel, eisenhartem Knochenpanzer und Mäulern wie halbe Schiffsrümpfe: Drachenschildkröten aus der Tiefen See.

Nach einem Augenblick des Schreckens richteten sich Ballistae, Bogen, Armbrüste und andere Seekampfwaffen auf die Monster, die militärische Routine griff. Doch

ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*

ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*

Pfeile, Harpunen und andere Geschosse prallten wie kleine Stöckchen von dem Knochenpanzer ab.

Nach kurzer Zeit erkannte der Admiral seine Chance. Beim nächsten Angriff reagierten die Schiffe mit gewohnter Präzision: Mehr als ein Dutzend Rammen bohrten sich in den Panzer einer Drachenschildkröte. Knochen wie Rammen brachen unter der Belastung, und mit einem urweltlichen Brüllen drehte sich die Drachenschildkröte im Wasser und verschwand in der Tiefe - und mit ihr die Schiffe, deren Rammen noch immer zwischen den Knochenplatten feststeckten....

Als die Schlacht vorbei war, nahmen die überlebenden Seeleute von den Knochenstückchen, die auf dem Wasser schwammen, Trophäen mit auf den Heimweg. Doch so ganz konnte sich keiner der ygorischen Seeleute über den Sieg freuen: Nur ein Viertel der gerade erst vom Stapel gelaufenen Schiffe blieben übrig.

Mörderbienen besiegt!

Artalan (AC): Nach der Machtübernahme Amosk Drakhans und des Rubinordens von Art gehen von dem entlegenen Inselreich jetzt auch wieder Impulse zur Erkundung des umliegenden Gebiets aus. Mit einer Flotte von einigen Dutzend Schiffen, die die Elite des Rubinordens trugen, die Kämpfer, die nach den Legenden für die Schwerter von Art bestimmt sind, brach Amosk Drakhan bereits im Jaguarmond in Richtung der Grenze nach Corigani auf, um eine der letzten verbliebenen Inseln der Herrschaft Art-Creoles zu unterstellen. Die schon fast erwartete Begegnung mit Mörderbienen des Zardos endete - überraschend für alle außer den Elitekämpfern des Rubinordens selbst - mit einem großartigen Sieg. Mit nur wenigen hundert Gefallenen Kriegen gegenüber mehreren tausend getöteten Mörderbienen dürfte es sich um eine der erfolgreichsten Schlachten gegen Mörderbienen in der Geschichte Ysatingas handeln. Allerdings treffen die Verluste den Rubinorden hart: immerhin handelte es sich um die allerbesten Kämpfer des Ordens, deren Ausbildung normalerweise mehrere Jahre dauert. Gerüchte sprechen allerdings davon, daß das Schwert des Großmeisters eines der

ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*

ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*

legendären Schwerter von Art sei, und seine Hilfe einen Sieg in dieser Art erst ermöglicht habe.

Invasion Titaniks begonnen

Eisländer (K&M&D): Mit geballter militärischer Macht begann im Rabenmond die lange erwartete Invasion Scyrenias durch die Untoten des Herrn des Ewigen Eises, Lyr a Krae. Die Hauptstreitmacht Lyr a Kraes aus zehntausenden von Zombies, angeführt von den alptraumhaften Lunen, begegnete bereits an der Grenze Titaniks den anzahlmäßig unterlegenen Heeren, die der neue Herrscher und Sprecher des Rates der Chazar dort voraussehend zusammengezogen hatte. Jeder andere Gegner wäre zumindest vorsichtig gewesen angesichts der gewaltigen Draghs, auf denen die Heerführer ritten, und den zehntausenden von Titaniri, die dem Kampf mit grimmigen Gesichtern entgegensahen, bereit, ihre Heimat bis zum Tod zu verteidigen. Doch die Untoten kümmerte all das nicht, und die Schlacht begann sofort.

Mit Todesverachtung warfen sich die Titaniri, die ihr Heimatland verteidigten, den Eindringlingen entgegen. Die Draghs zertrampelten Zombies wie Insekten. Doch hatten sie nicht damit gerechnet, wie schwer Wesen zu vernichten sind, die eigentlich bereits tot sind. Die sichtbare doppelte Überzahl der Untoten entpuppte sich schnell als eine um vieles kampfstärkere Übermacht, als man vermutet hatte, aber bis diese Erkenntnis um sich griff, waren die Reste der Titaniri bereits umzingelt. Innerhalb weniger Tage verloren fast 20.000 Titaniri ihr Leben. Keiner überlebte. Und die Niederlage für Titanik war um so schlimmer, weil man vermuten muß, daß viele der Gefallenen demnächst wieder aufstehen - auf der anderen Seite....

ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*

ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*

Lyr a Krae erobert Neu-Bestetor

Zwillingsstädte (Freie Handelsstädte): Während seine Heere damit beschäftigt waren, in Titanik einzufallen, befand sich der Herr des Ewigen Eises völlig überraschend für seine Gegner an einem tausende von Meilen weit entfernten Ort.

Mit Schrecken mußten die Blaumäntel, die die Stadt Neu-Bestetor bewachen, eines Nachts feststellen, daß Zombies und Skelette sich aus den Friedhöfen in die Stadt ergießen. Nachdem einige, die nachsehen wollten, was da los war, schreiend zurückgerannt kamen und nur noch unverständliches Gebrabbel von sich gaben, mußte man wohl oder über abwarten, was daraus nun werden sollte.

Über die folgenden Stunden ist wenig bisher bekanntgeworden. Tatsache ist, daß sich die Blaumäntel den Untoten ergeben haben und die Stadt jetzt fest in der Hand Lyr a Kraes ist. Ein heftigen magischen Angriff auf Lyr a Krae selbst durch den Schutzherrn der Stadt, einen mächtigen Weisen, hat Lyr a Krae offenbar nicht weiter geschadet, während der Schutzherr, der sich einfach "der Magister" nennen läßt, offenbar verschwunden ist, aber nach der Mehrheit der Berichte noch am Leben ist. Einige Beobachter sagen, er sei im letzten Augenblick verschwunden, andere, er habe sich in Luft aufgelöst, wieder andere, er sei von Lyr a Kraes Berührung in feinen Nebel aufgelöst worden.

In der Stadt herrscht unterdessen bedrückte Stimmung. Man weiß nicht, wie sich Lyr a Krae der Stadt gegenüber verhalten wird. Ein Stadtrat meinte, eine Botschaft, die der Magister Lyr a Krae zukommen ließ, sei der Anlaß des unvermuteten Angriffs gewesen. Jetzt wartet man, ob der Magister noch etwas unternehmen wird. Ansonsten wird man entweder woanders Hilfe rufen oder sich mit dem Gedanken anfreunden müssen, künftig zu Kayra Matra zu gehören. Untote in der Stadt - das dürfte dem Handel abträglich sein.

Theater in Karo eröffnet - Adlermenschen über der Stadt!

ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*

ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*

Karo (Freie Handelsstadt): In Dago Ducatos Theater in Karo wird dieser Tage ein Stück von Jakomo Thikaro mit dem Titel "Tod eines Falken" geführt. Das Heldenepos handelt vom Kampf des "Falken" gegen die Unterdrücker Gra-Tha N'Mys. Im ersten Akt wird gezeigt, wie der Falke seine Freiheitsarmee aufstellt, und nach dem Abzug der Inquisition in seinem ersten heldenhaften Kampf die Festung Mem-t'quilph erfolgreich gegen die Grathay-Horden verteidigt. Weiter geht es im zweiten Akt mit der Rückeroberung der Festung und dem Untergrundkampf des Falken gegen gegen die Unterdrücker. Im dritten Akt schließlich wird gezeigt, wie der Falke in einen von Gra-Tha N'My gelegten Hinterhalt gerät und lieber selbst stirbt, als sich den Grathani zu unterwerfen. In einem Epilog begegnet der Falke dann seinem Gott Dondra, dem Herrn der Wetters und des Windes. Es endet mit den Worten:

"...und Dondra sah auf den sterbenden Falken. Und er sprach: "Dein Werk ist noch nicht vollendet. Gestorben bist du als Falke, aber du sollst wiederkehren als Adler." Technisch gesehen ist die Aufführung brilliant. Das Zusammenspiel von Sprache, Musik und Bewegung ist perfekt. Die als Schattenspiele dargestellten Schlachtszenen sind atemberaubend, und als das Stück mit einem triumphalen Chorgesang endet, sind der Hälfte des Publikums die Tränen gekommen.

Und als ob die letzten Worte ein Orakel wären, die weit über die Theaterbühne hinaus Bedeutung haben, werden wenige Tage später über Karo mehrere fliegende Menschen gesichtet, denen aus den Schulterblättern riesige Adlerschwinge wachsen. Spätestens jetzt rühmt man weit über Karo hinaus Jakomo Thikaros Meisterwerk als göttlich inspiriert...

Aufgrund des starken Engagements Dago Ducatos und Jakomo Thikaros in den Bereichen Kultur und Handel, aufgrund der toleranten Politik des Forums der Freihändler, die zur Einrichtung von Handelskontoren aus Ygora, Gra-Tha N'My und Rhyandi führte, ist außerdem eine starke Zuwanderung nach Karo aus Nachbarreichen zu verzeichnen.

ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*

ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*

Feuerkugeln über dem Meer

Naos N'Thalaxon (Yg): Ein riesiger Feuerball, den man im Ophis über dem Meer vor Ygora gesehen kann, verursacht Verunsicherung unter den Bewohnern der Küstengebiete. Nachdem nun trotz der Inquisition in diesen Gebieten seit Jahren Frieden herrschte, fragt man sich jetzt, was das zu bedeuten habe. Gerüchte sprechen von einem Zauberduell, andere von einem neuen Vulkan. Am wahrscheinlichsten erscheint vielen jedoch die Annahme, daß der Inquisitor durch Einsatz seiner Magie eine Flotte versenkt habe. Nur - es vermißt niemand eine Flotte - jedenfalls nicht bis jetzt...

ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*ÜBERBLICK*

NACHRICHTEN**NACHRICHTEN**NACHRICHTEN**NACHRICHTEN**NACHRICHTEN

Mitteilungen:

An das Volk von Art-Creole und deren Beherrscher

Ihr, die Ihr seid der Rat von Art: Welche Beweggründe ziehen Euch in den Schoß des Rabengottes? Bemerkt Ihr in Eurem Streiten und Wirken nicht den Wandel im Gleichgewicht der Kräfte?

Priester und Gläubige wisset: Auch wenn der Zweifel in Eurem Innersten unerträglich nagt so seid doch Ihr das Volk! Vertraut auf Euer Geschick und auf meine Unterstützung.

Ihr, die Ihr zweifelt an der Kraft des Wassers wisset: Ein steter Tropfen höhlt jeden Stein.

Bedenkt dies wohl - Die See ist mein!

ANRASC

Druide gesucht!

Wir, der Rat der Adepten Rhyandis, suchen einen Druiden, der bereit ist, die Elrhadainn beim Aufforsten großer Gebiete in Rhyandi zu beraten. Der Wald, der hier in frühester Zeit stand, soll in den nächsten zehn Jahren zu Ehren der Götter und des Landes neu entstehen.

Wer immer daran teilhaben will, der melde sich bei den Elrhadainn einer rhyandischen Stadt oder sende eine Botschaft an den Rat der Adepten.

Tan-Adept Eloani an-Shiel

Sprecherin für das Land im Hohen Rat Rhyandis

NACHRICHTEN**NACHRICHTEN**NACHRICHTEN**NACHRICHTEN**NACHRICHTEN

Bekanntmachung der Inquisition

Das einzige Ziel des Angriffs der Inquisition auf Chi Tai Peh war die Rettung des Kindes. In einem Ablenkungsmanöver wurde die Flotte aus Dakpoort in Kämpfe verwickelt, während sich die Elitekampftruppen an Land begaben, um nach dem Kind zu suchen. Die Verluste, die dabei entstanden, waren ohne Bedeutung im Vergleich zu der Wichtigkeit dieses Unternehmens.

Allerdings wäre alles fast im letzten Augenblick noch gefährdet gewesen, als man sich in Chi Tai Peh offenbar doch noch der alten Verheißung von der Geburt eines Gomorrerkindes mit einer weißen Haarsträhne erinnerte. Vor einem halben Jahr zeigten die Sterne meinen Astrologen die Geburt jenes Kindes. Seitdem ließ ich sämtliche Späher nach diesem Kind suchen. Vor zwei Monden konnte es endlich ausfindig gemacht werden. Die Frage war jetzt nur, wer das Kind zuerst finden würde - die Inquisition oder die Härscher aus Chi Tai Peh.

Unter größten Mühen erreichten wir in kürzester Zeit die Küsten Chi Tai Pehs. Offenbar erwartete man uns dort schon, denn als wir an Dalpoort vorbeisegelten, um jenen Küstenstreifen zu erreichen, griff uns die Flotte aus Chi Tai Peh an. Sie wurde zum größten Teil vernichtet. Aber es blieb keine Zeit mehr für eine Strafaktion gegen Dakpoort, denn das Kind mußte gefunden werden. Über einen Monat suchten meine Elitekampftruppen, bis sie es unter der Führung des Exorzisten schließlich fanden. Die Inquisition war schneller gewesen. Den Göttern sei größter Dank entzesegebracht.

Nun wird dieses Kind von der Inquisition aufgezogen und ausgebildet werden, auf daß es eines Tages zurückkehren und Chi Tai Peh im Sinne des Lichts aus der Dunkelheit und dem Chaos führen kann, um schließlich seinen rechtmäßigen Platz auf dem Thron Chi Tai Pehs einnehmen zu können. So wird Chi Tai Peh eines Tages doch zum Licht bekehrt werden können. Der Exorzist persönlich adoptierte das Gomorrerkind.

In Hoffnung auf ein besseres Zeitalter



Wichtige Bekanntmachung des Reiches

Art-Creole

an alle Reiche Ysatingas

Vor nunmehr sechs Monden hat, wie allseits bekannt, ein Machtwechsel stattgefunden. Der neue Machthaber ist der Rubinorden von Art unter meiner Führung. Durch diese Mitteilung möchte ich allen Gerüchten bezüglich des neuen Kurses von Art-Creole ein Ende bereiten.

Art-Creole folgt dem Weg des Kriegers, wie er von Artan gewünscht wird. Auch sind wir als Anhänger des Gottes der Gerechtigkeit gerne bereit, all denen beizustehen, denen Unrecht widerfahren ist, oder bei Streitigkeiten als Richter oder Schlichter aufzutreten, falls dies von beiden Parteien gewünscht wird.

Der Rubinorden, dessen Angehörige alle Verehrer Artans sind, sieht sich als dem Licht zugehörig und ist deshalb Kriegen gegenüber eher negativ eingestellt. Allerdings möchte ich hier gleich eines klarstellen: Als Volk, das dem Weg des Krieges folgt, stehen wir Kriegen keinesfalls hilflos gegenüber und erwarten jeden Angreifer der Ruhe und Gelassenheit der kühlen Streiter, als die wir bekannt sind.

Leider wurde unter dem Marquis des Artes der Weg Artans stark vernachlässigt, Ich möchte daher aller Opfern dieser Verblendung versichern, daß unter der Führung des Rubinordens solche Fehlritte nicht wieder vorkommen werden. Jeder, der mit einer gerechten Sache zu uns kommt, kann sich unserer Hilfe gewiß sein, denn die Mitglieder des Rubinordens gehen eher in den Tod, als daß sie sich an Artan versündigen.

Des weiteren wende ich mich mit einem Anliegen an alle Bewohner Myras: Leider haben wir die heiligen Schwerter von Art im Laufe der Jahre aus den Augen verloren. Wir sind bereit, für die Schwerter eine angemessene Belohnung

NACHRICHTEN**NACHRICHTEN**NACHRICHTEN**NACHRICHTEN**NACHRICHTEN

zu bezahlen. Einzelne Schwerter werden von uns gern käuflich erworben oder im fairen Zweikampf erfochten. Denn es ist unsere von Artan empfangene Pflicht, die 3333 Schwerter von Art auf Art-Creole wieder zu vereinigen. Wer sich dem entgegenstellt, den trifft der Zorn Artans und des Rubinordens gleichermaßen.

Außerdem erklären wir alle Gewässer in drei Gemarken Entfernung von unserem Reichsgebiet zu Hoheitsgebiet Art-Creoles. Während der nächsten Monde wird um unser Hoheitsgebiet ein Gürtel aus Baumbojen gezogen. Wer diesen Gürtel ohne Erlaubnis des Rubinordens passiert, hat mit harten Konsequenzen zu rechnen. Wenn ein Reich einen gerechten Anspruch auf dieses Gebiet hat, möge es bis zum Katzenmond beim Rubinorden vorstellig werden und seine Sache vertreten oder für immer schweigen.

An alle meine Nachbarn habe ich Botschaften abgeschickt, in denen ich meine Absichten bezüglich ihrer Reiche kundgetan habe. Ich erwarte gespannt ihre Antworten.

gez.

Amosk Drakhan,

Großmeister des Rubinordens und Oberster Heerführer Art-Creoles

NACHRICHTEN**NACHRICHTEN**NACHRICHTEN**NACHRICHTEN**NACHRICHTEN

KULTUR**KULTUR**KULTUR**KULTUR**KUL
TUR**KULTUR**KUL

Der Traumhändler von Neu-Bestetor

(Quelle: Zwillingstädte)

Wenn man den Norto-Tempel von Neu-Bestetor an der Anthos-Seite umrundet, kommt man in die Duftstraße, wo eifrige Händler alles anbieten, was die Nase so begehrt, von Olen aus Pauran über Dufthölzer aus Aldaron bis hin zum exquisiten Parfüm aus Sinhala-Llyrdonis. Das Angebot übersteigt alles, was man anderswo in Ysatinga zu finden vermag. Die dritte Gasse zur Linken ist der Rastweg, so benannt nach den Gasthöfen, die hier dem hungrigen Besucher des Marktes Speis und Trank feilbieten. Und hier, zwischen dem "Weihrauchhauch" und dem "Rosenduft" findet man eine besondere Perle der Gastronomie, die Herberge "Erfüllung der Träume".

Von außen macht das Haus wenig her. Eine einfache, weiß-glänzende Fassade, wie sie hier fast alle Gebäude haben, wie aus undurchsichtigem Eis. Ein kleines Schild verkündet den Namen und zeigt eine Wasserpfeife.

Betritt man den Innenraum, kommt man in eine Schankstube, die in viele kleine Separés aufgeteilt ist; es gibt keine Tische, die man einsehen könnte. Schnell eilt ein Bediensteter herbei und fragt nach den Wünschen.

Die Bediensteten fallen alle durch ihre Attraktivität auf. Sie sind selten wirklich schön, aber haben alle eine Exotik, kleine Nuancen, die ihnen eine interessante Ausstrahlung geben. Viele Gäste scheinen durch ihre Gesichter an alte Bekannte erinnert zu werden, denen sie früher einmal sehr verbunden waren. Das allein genügt meist schon, um sie in eine verträumte, ruhige Stimmung zu bringen. Die Bediensteten sind beiderlei Geschlechts und gehören vielerlei Rassen an. Irgendwie schaffen sie es immer, daß die eintretenden Gäste von Mitgliedern ihres eigenen Volkes empfangen werden, zumindest bei den "gängigen" Völkern Ysatingas.

Das Angebot hat eine weite Palette. Es gibt Speisen und Getränke, die sorgfältig

KULTUR**KULTUR**KULTUR**KULTUR**KUL
TUR**KULTUR**KUL

KULTUR**KULTUR**KULTUR**KULTUR**KUL
TUR**KULTUR**KUL

zubereitet und exotisch gewürzt sind. Es kann schon ein wenig dauern, bis man bedient wird, aber dafür ist alles von bester Qualität. Und man sollte sich für einen Besuch im "Erfüllung der Träume" sowieso Zeit lassen. Höhepunkt eines jeden Besuchs ist aber immer der Genuß der Wasserpfeife, deren Inhalt für jeden Gast individuell gemischt wird. Dazu erkundigen sich die Bediensteten mit großer Sorgfalt und Genauigkeit nach den Wünschen, wovon man zu träumen wünscht. Ihre Fragen sind geschickt und scheinen oft nichts mit dem Traum zu tun zu haben, aber bisher haben sie noch jeden Wunsch getroffen. Es wird garantiert, daß ein Gast, der nicht zufrieden war, den nächsten Besuch zum halben Preis bekommt.

Der Genuß der Wasserpfeife führt früher oder später dazu, daß man ins Reich der Träume abgleitet. Die Träume sind immer sehr angenehm, und entsprechen den Wünschen der Gäste. Niemand kann erzählen, was er in diesen Träumen erlebt oder gesehen hat, denn Worte können es nicht beschreiben. Meistens verlassen die Gäste die Herberge ruhig, in sich gekehrt und tief zufrieden mit sich und der Welt. Ein Besuch dauert vier bis fünf Stunden, manchmal auch länger. Für das ganze Menü, mit allem drum und dran, werden selten mehr als fünf Silberlinge verlangt. Es gab noch nie Beschwerden, daß irgend etwas abhanden gekommen sei, während ein Gast schlief. Das "Erfüllung der Träume" ist rund um die Uhr geöffnet. Auch ist nichts davon bekannt, daß fortgesetzter Besuch in irgend einer Weise schädigend sein soll; es gibt zwar einige Stammgäste, aber auch diese kommen über Wochen ohne einen Besuch aus, so daß von Sucht kaum gesprochen werden kann.

Elias Traumhändler ist der Besitzer der Herberge. Man sieht den kleinen, schmalen Mann immer wieder auf dem Markt, wenn er die Zutaten für Speis, Trank und Wasserpfeifen selber besorgt. Er ist freundlich und immer zu einem Scherz aufgelegt; er scheint auch immer die Zeit zu haben, sich auf einen kurzen Schwatz einzulassen. Nie hat man ihn in Eile gesehen. In seiner Herberge ist er immer nur hinter den Kulissen, in der Küche, beim Mischen der Pfeifen.

Er meint selber, daß sein Aussehen den Ansprüchen nicht gerecht wird, die er an das Haus hat.

KULTUR**KULTUR**KULTUR**KULTUR**KUL
TUR**KULTUR**KUL

KULTUR**KULTUR**KULTUR**KULTUR**KUL
TUR**KULTUR**KUL

Kommt vorbei, ihr Reisende! Ein Besuch beim "Traumhändler", wie ihn alle nennen, ist immer lohnenswert.

KULTUR**KULTUR**KULTUR**KULTUR**KUL
TUR**KULTUR**KUL

Baumagie in Rhyandi

Eine Abhandlung über den Einsatz von Magie im Bauwesen
Erstes, der Öffentlichkeit zugängliches Kapitel
(Jadran Yrkani, Konstrukteur und Baumeister)

I. Geschichtliches

Die Verbindung von fortgeschrittenem Handwerk im Steinbau mit Magie, verwendet zur Gestaltung besonders schöner, besonders anspruchsvoller oder besonders widerstandsfähiger Bauwerke, hat in Rhyandi eine lange Tradition. Die alten Rhyandi in den Zeiten des Elrhad errichteten damit so gewaltige Werke wie die Hauptstadt Lirynelrhad oder die Felsentürme von Jathannan, die in ihrer vollendeten Verbindung von Zweckmäßigkeit und Schönheit nur noch von den Bauten der Zwerge übertroffen wurden. Wenn uns auch heute die höchsten Weihen der damaligen Baukunst verschlossen bleiben, gehören deren Grundelemente auch heute noch zum alltäglichen Handwerk. Bevor ich nun darangehe, sowohl das Bauhandwerk als auch die eigentliche Baumagie im heutigen Rhyandi einer eingehenden Betrachtung zu unterziehen, will ich kurz auf die geschichtlichen Wurzeln dieser so unwahrscheinlich erscheinenden Verbindung eingehen.

In den meisten Gebieten Myras wird auch heute noch weitgehend mit Holz gebaut, das zu Gerüsten und Verschalungen zusammengesetzt wird, die dann mit Lehm, durch Mörtel verbundenen Schotter oder ähnliches Material aufgefüllt werden. In mäßigem und feuchtem Klima wird auf diese Wände dann wasserabweisender Verputz aufgetragen. In Wüstengebieten existieren häufig Bauten aus luftgetrocknetem Lehm, in fortgeschritteneren Reichen aller klimatischen Bedingungen wird auch mit Backstein gebaut - künstlich hergestelltem Gestein aus gebranntem Ton, Lehm und Sand. Die dazu vorhandenen handwerklichen Fähigkeiten haben sich in den meisten Gebieten über lange Zeit hinweg entwickelt. Die Herstellung dieser fortgeschrittenen Werkstoffe sowie von ausreichenden Mengen Mörtel war in Rhyandi seit jeher durch den ständigen Holz-mangel behindert. Nicht, daß es gar kein Holz gegeben hätte; nur

wurde, was vorhanden war, in den Schiffbau und in die Schmieden gesteckt, und selbst dafür gab es häufig zuwenig. Im Kernland der heutigen rhyandischen Kultur, in den Sturmlanden und im Kristallgebirge, war Wald sogar fast unbekannt, und zu der Zeit, als die Rhyandi nach ihrer Ankunft auf dem Auge der See wieder anfangen, die Meere zu befahren, hatte sich eine Bauweise, die auf Holz verzichten kann, längst etabliert. Das Material für die Schiffe wurde dann, wie auch heute noch, aus der Shatâin-Region importiert.

Nun traf der Holzmangel das Bauhandwerk auf zweierlei Art: Für den Laien ist das Ausweichen auf Stein als Baumaterial sofort einsichtig, da dieser, richtig eingesetzt, das Holz vollständig ersetzen kann. Nur der Baumeister selbst weiß im allgemeinen, daß Holz auch zur Herstellung eines guten Mörtels benötigt wird, nämlich als Grundstoff für Holzkohle, die wiederum als Heizmaterial für die Brennöfen benötigt wird, in denen ein unverzichtbarer Grundstoff für Mörtel hergestellt wird, nämlich der Weißstein. So entwickelte sich in Rhyandi auf natürliche Art eine Bauweise, die in anderen Reichen als der Gipfel der Baukunst angesehen wird: die Kunst des mörtellosen Steinbaus. Dazu muß gesagt werden, daß die ersten Versuche in dieser Richtung natürlich katastrophal ausfielen, und niemals wäre es möglich gewesen, die Technik weiterzuentwickeln ohne die Unterstützung der Magier. Heute kann man bei kleinen Bauten auf magische Hilfe zum größten Teil verzichten, da die entsprechenden Werkzeuge verfügbar sind, aber Lirynelrhad wäre eine Ansammlung von Wohnhügeln im Stil der Sturmlande geblieben, wenn die Elrhadaïn ihre Magie nicht für die Baukunst eingesetzt hätten. Durch Importe und Funde von Ölstein wird in den letzten Jahren auch der Steinbau mit Mörtel zum Bau von Häusern eingesetzt, nämlich wenn es schnell gehen soll oder wenn gerade keine Magier verfügbar sind. Viele Rhyandi finden auch (mit einigem Recht, wie ich meine), daß ein klassischer Wohnhügel doch gemütlicher sei als ein Steinhaus. Durchgesetzt hat sich der mörtellose Steinbau hingegen bei größeren Bauten wie Tempeln oder den Türmen der Magier, bei Befestigungsanlagen jeder Art, und beim Ausbau der Wohnhügel der größeren Târaumi. Lirynelrhad hingegen, das in der Hochblüte der alten rhyandischen Kultur, vor der Großen Katastrophe, entstand, zeigt uns heute, wie damals diese fortgeschrittene Baukunst verbunden wurde mit der alten Wohnhügelkultur. Das Ergebnis ist selbst nach Jahrhunderten fast einzigartig zu nennen, und der Anblick für jeden, der gute Baukunst zu schätzen weiß, ein Erlebnis. Das Studium der alten Archive, die lange verschlossen waren, offenbart uns heute wieder einen großen Teil der vergessenen Methoden, die zum Bau Liry-

nelrhads beitragen, aber bis wir so wieder bauen können, werden wahrscheinlich noch Jahrzehnte vergehen.

II. Kleine Einführung in die Methoden des Steinbaus

Um den Einsatz von Magie in der Baukunst richtig einschätzen zu können, ist es nötig, die handwerklichen Schritte und die Materialien zu kennen, die beim Steinbau wichtig sind. Da den meisten meiner Leser der Steinbau mit Mörtel zumindest in den Ergebnissen bekannt sein dürfte, werde ich mit dessen Erläuterung beginnen. Die Verwendung von Mörtel macht es bekanntlich möglich, Steine fast beliebiger Form zu einer Mauer zu verbinden. Damit wird, eine ausreichende Verfügbarkeit guten Mörtels vorausgesetzt, das billige Aufziehen von Mauern durch, laienhaft ausgedrückt, Aufeinanderlegen grob geschlagener Steine ermöglicht. Es werden dabei der leicht schlagbare Sandstein und Abarten davon verwendet, sowie in anspruchsvolleren Gebäuden Marmor und Granit, die allerdings ungleich schwerer zu schlagen sind. Der weitaus größte Aufwand besteht allerdings in der Herstellung eines guten Mörtels. Dieser ist eine Mischung aus gebranntem Weißstein, braunem oder schwarzem Eisenstein, Ton und Sand, alles fein zermahlen und gut vermischt. Diese Mischung wird bei der Verarbeitung mit Wasser angerührt und erstarrt in einigen Tagen zu einem künstlichen Gestein, das die Bausteine miteinander verklebt. Durch Verändern der Anteile an den einzelnen Grundstoffen und den Zusatz von anderen Stoffen, die von den einzelnen Baumeistern oft geheimgehalten werden, können die Eigenschaften des Mörtels verändert werden, so daß er schneller oder langsamer erstarrt, auch in Wasserbauten verwendet werden kann oder besonders widerstandsfähig oder elastisch wird. Das Hauptproblem, dem sich die Baumeister hier gegenübersehen, ist die Herstellung des gebrannten Weißsteins, denn diese erfordert eine sehr hohe Temperatur, ähnlich wie sie in einer Schmiede nötig ist, nur in wesentlich größerem Umfang: In einem Schacht wird Holzkohle mit natürlich vorkommendem Weißstein geschichtet. Die Holzkohle wird entzündet und brennt den Weißstein. Es wird also Holzkohle in gleicher Menge wie Weißstein benötigt, und wenn Holzkohle mangels Holz knapp ist, wird das Bauen zum Problem. Besonders feine Qualität des Mörtels wird übrigens erreicht, wenn man den Weißstein nach dem Brennen mit etwas Wasser versetzt. Der daraus hergestellte Mörtel wird für Verputz und für Flächen eingesetzt, die bemalt werden sollen.

Das Prinzip des mörtellosen Steinbaus hingegen ist völlig anders: Hier werden die Steine so geformt, daß sie möglichst nahtlos zusammenpassen, und die Form der

Mauern, des Hauses und der Steine, sorgsam berechnet, sorgt für die nötige Stabilität. Verwendet wird Stein, der nur langsam von Wasser ausgewaschen werden kann und widerstandsfähig ist, bei einfacheren Bauten auch normaler Sandstein. Die Probleme fangen aber nicht mit dem Material selbst an, wie bei der Verwendung von Mörtel, sondern mit der Notwendigkeit, die Steine genau zu formen. Der Spielraum ist hier sehr klein - selbst kaum wahrnehmbare Fehler können schnell zum Einstürzen des Gebäudes führen. Außerdem müssen die Steine ein bestimmtes Mindestgewicht haben, damit sie durch ihren eigenen Druck die Stabilität vergrößern. Solche großen Steine können nicht mehr einfach mit der Hand auf einer Leiter in die Mauer gesetzt werden - das genaue Einpassen ist ebenso wichtig wie die genaue Herstellung. An den Anforderungen an die Genauigkeit der Berechnungen für die Steinformen, an die Genauigkeit des Einpassens und des Formens selbst, das Anheben großer Gewichte und die Konstruktion selbsttragender Formen wären ohne magische Hilfe ganze Generationen von Baumeistern verzweifelt, und der Bau hätte soviel Zeit und Arbeitskraft gekostet, daß nur außergewöhnlich wichtige Bauten so entstanden wären. Der Einsatz von Magie löst viele dieser Probleme schnell und effizient.

III. Konventioneller Steinbau mit Magie

Im Gegensatz zum Magischen Steinbau, der im nächsten Abschnitt beschrieben wird, bleiben hier die wesentlichen Prozeduren die gleichen wie im letzten Abschnitt beschrieben. Die Magie beschränkt sich darauf, die einzelnen Prozeduren zu verbessern und Arbeitsgänge zu ersetzen, die unmagisch ein zu großer Aufwand wären.

Bei der Herstellung von Weißstein kommt die Fähigkeit der Magier, aus dem Nichts Feuer entstehen zu lassen, gerade richtig. Anstatt Holzkohle und Weißstein in einem Schacht zu schichten, wird der ungebrannte Weißstein in einen großen, aus natürlichem Granit bestehenden Schachtofen geworfen, der dann gut verschlossen wird. Zum Erhitzen setzt ein Magier eine langsame Variante des bekannten Feuerballzaubers ein, der die Hitze nicht mit einem Schlag freisetzt, sondern allmählich - schon ist der Weißstein gebrannt und kann für Mörtel verwendet werden. Ganz nebenbei gesagt halten die meisten Baumagier die von den Kriegsmagiern eingesetzte Variante ihres Zaubers für eine Perversion, deren Einsatz man wirklich nur in Ausnahmefällen erwägen sollte.

Im mörtellosen Steinbau wird Magie zum Heben, Formen und Einpassen verwendet. Varianten der telekinetischen Zauber heben auch tonnenschwere Steine an ihre Plätze - der Baumeister muß nur noch dirigieren - und es kostet einen einzelnen Magier nur etwas Konzentration. Formzauber können Steine sofortformen und Werkzeuge für die Arbeiter aus Metall ohne viel Aufwand herstellen. Beliebt sind auch Zauber, die Steine vorübergehend weichmachen, so daß sie wie plastischer Kitt mit der Hand geformt werden können. All dies verschiebt den Schwerpunkt der Arbeit weg vom Transport hin zur eigentlichen Kunst, und hin zur Denk- und Rechenarbeit. Ein Bautrupp besteht hier zur Hälfte aus Menschen mit einem Gefühl für Schönheit, die die Steine formen und mit Verzierungen versehen nach Vorgabe des Baumeisters. Den Rest erledigen die spezialisierten Zaubersprüche der Baumagie. Daß diese in den Zauberbüchern der reisenden Magier meist nicht zu finden sind, liegt daran, daß sie im allgemeinen langsam sind. Beim Bauen in friedlichen Gebieten ist es nicht weiter wichtig, ob ein magisches Ritual eine Zehntelwache dauert, und deshalb wurde bei der Entwicklung beispielsweise von Hebezaubern nur darauf geachtet, daß auch die schwersten Steine gehoben werden konnten: egal, wie lange es dauerte, es war immer noch wesentlich kürzer als ohne Magie. Der Einsatz im Kampf war ohnehin nicht vorgesehen, und es ist auch bis heute niemandem gelungen, diese Zauber für den Einsatz im Kampf anzupassen - versucht haben dies, wie man sich vorstellen kann, schon viele.

IV. Magischer Steinbau

Die Türme der Magier der mythischen Vergangenheit! Die legendären Tempel, in denen sich aus ganz Myra Gläubige versammelten! Die Burgen unserer alten Helden, die wunderbaren Städte und himmelhohen, strahlenden Türme unserer fernen Ahnen! Wieviele haben schon staunend vor diesen Bauten gestanden, oder vor Bildern von ihnen, und sich gefragt: Wie ist das alles entstanden? Wie kann man Häuser bauen, deren Wände keine Fugen aufweisen, Burgen, die aus dem natürlichen Fels des Berges selbst geformt zu sein scheinen, und Türme, die fingerdünn in schwindelerregende Höhen emporragen, ohne umzufallen? Können nicht nur die Götter selbst so bauen? Natürlich, die Götter können dies alles mit einem Fingerschnippen entstehen lassen, aber wir Menschen können es auch - es dauert nur etwas länger. Die Antwort heißt: Magischer Steinbau!

Magischer Steinbau wirft zu einem großen Teil all das über den Haufen, was ich in

den letzten Abschnitten erklärt habe. Das Prinzip ist so einfach, daß ich mich frage: Warum bei allen Göttern ist man in anderen Regionen der Welt niemals auf diese Ideen gekommen? Es muß wohl etwas daran sein, was die Lichtelfen uns Menschen vorwerfen: Wir besitzen Magie und setzen sie fast ausschließlich zur Zerstörung ein! Ich will einmal etwas weiter ausholen: ich habe vor mir ein durchschnittliches Zauberbuch eines erfahrenen Magiers von mittlerem Grad der Meisterschaft. Da finde ich doch schon alles, was ich brauche: Ein Zauber zur Verwandlung von Stein in eine formbare Masse und umgekehrt, einige Zauber zur Erschaffung sichtbarer und unsichtbarer Wände, Zauber zum Heben und Bewegen von Gegenständen, zum Verkleinern, Verformen und Reparieren, und schließlich zum Teleportieren von Gegenständen bei Magiern etwas höherer Kompetenz. Jetzt braucht man noch einen Baumagier, der auf die Idee kommt, daß magische Wände eigentlich beliebige Formen haben können, und den entsprechenden Zauber entwickelt, und schon kann man anfangen zu bauen. Fangen wir mit einem einfachen einstöckigen Haus an: Der Baumeister überlegt sich die Form des gewünschten Gebäudes, ohne Fenster und Türen, einfach nur die Wände und vielleicht das Dach. Der Magier formt eine Verschalung aus unsichtbaren Kraftwänden - wenn das magische Ritual einen ganzen Tag dauert, was macht das schon! Das Baumaterial wird herangeschafft und in die Verschalung geworfen, dann vom Magier in Schlamm verwandelt. Der Vorgang wird wiederholt, bis die Verschalung voll ist, dann wird der Schlamm wieder in Fels verwandelt und die unsichtbaren Wände werden entfernt. Mit Hammer und Meißel oder mit Magie werden Türen und Fenster aus den Wänden geschlagen. Verzierungen und Kleinteile werden zuerst getrennt vom Haus hergestellt und dann mittels der bereits bewährten Methode angeklebt: Stein plastisch machen, ankleben und verstreichen, Stein wieder verfestigen. Verankerungen für Türen und Fensterläden werden auf die gleiche Weise angebracht, ein Kamin wird in einem eigenen Arbeitsgang gefertigt, an die Seite des Hauses gestellt und angeklebt mit bewährter Technik - Durchstoß zwischen Haus und Kamin - erschaffen von Innenwänden auf gleiche Art - das Haus ist fertig und kann eingerichtet werden! Wenn der Boden aus Fels besteht, wird das Fundament an der Unterseite und der Boden in geringer Tiefe verschlammt, verstrichen und wieder verfestigt. Jetzt ist das Haus untrennbar mit dem Fels verbunden, so, als wäre es aus dem Boden gewachsen! Übrigens: kompetente Magier bauen ihre Türme auf diese Weise ganz allein! Natürlich geht es in der Praxis nicht ganz so schnell - die Menge an Verankerun-

gen, an Kleinteilen und Öffnungen in den Wänden, die Notwendigkeit, die Verschlammungszauber mit größter Genauigkeit einsetzen zu müssen und die vielen Kraftwände - das alles dauert mehr als einen Tag, selbst für ein einfaches Haus. Die Baumagier besitzen abgestufte Verschlammungszauber für verschiedene Materialien, Verschlammungsstufen von fast flüssig bis gerade noch formbar, anwendbar in Größenordnungen ab Nadelspitzengröße, nach oben beschränkt nur durch den Grad des Magiers, verschiedenste Zauber zur Erschaffung von Wänden beliebiger Form, im nachhinein verformbaren Wänden, schüsselförmigen Behältern für den Steinguß und viele mehr. Wichtig ist das Prinzip: Der Einsatz von Kraftwänden und Verschlammungsmagie. Wenn außerdem die Tragfähigkeit der Wände richtig berechnet wurde, erreichen mit Magischem Steinbau erstellte Gebäude eine sonst unerreichbare Stabilität, es kann in unmöglich erscheinenden Formen gebaut werden, Verzierungen scheinen aus den Wänden zu wachsen und so weiter. Mit einem Wort: Ein Haus von ansprechender Gestaltung, die fast nur durch die Vorstellungskraft des Baumeisters begrenzt wird, scheint mit allen Verzierungen, Verankerungen und sonstigen Dingen in einem einzigen Stück aus dem Fels gewachsen zu sein! Dies ist Magischer Steinbau! Selbst in Reichen, in denen weniger Magier leben als in Rhyandi, wäre damit zumindest vereinzelt der Anschluß an die Baukunst der größten Baumeister der Vergangenheit in den Bereich des Möglichen gerückt. Wenn sehr große Bauten nicht in einem Arbeitsgang erstellt werden können - das nachträgliche Verbinden beispielsweise aufgesetzter Etagen mit den darunter liegenden oder nebeneinanderliegenden Teilen einer Befestigungsanlage auf eine Weise, daß das Bauwerk hinterher wirklich Eines ist, ist hiermit kein Problem. Das einzige, was wir im Gegensatz zu den mythischen Baumeistern der Vergangenheit nicht vermögen, ist, die Bauten *wirklich* aus dem Fels wachsen zu lassen - und da ist es fraglich, ob sie das wirklich vermocht haben.

V. Befestigungen

Bauwerke, die der Verteidigung dienen, können natürlich ebenfalls durch magischen Steinbau erschaffen werden. Ein Problem hierbei ist die Verteidigung gegen dieselbe Magie, die beim Bau eingesetzt wurde: Die Felsverschlammung ist ein weitverbreiteter Effekt und wurde bereits häufig zum Mauerdurchbruch bei der Belagerung von Festungen erfolgreich benutzt, zumal, da bei Feldzügen größeren

Umfangs auch an der Kriegsmagie meist nicht gespart wird.

Eine Lösung wäre, die Festung aus Rotem Yrinit, Afranit oder einem ähnlichen möglicherweise magisch widerstandsfähigen Gestein zu bauen - nur, daß man dann die Baumagie ebenfalls nicht einsetzen kann und in vollem Umfang auf nichtmagische Prozeduren zurückgreifen müßte - ein unglaublicher Aufwand, gesetzt den Fall, daß das meist seltene Material überhaupt verfügbar ist! Ebenfalls zeitaufwendig, aber wesentlich einfacher in der Handhabung ist der Einsatz magischer Auren, wie er von den rhyandischen Festungsbaumeistern praktiziert wird: da die Felsverschlämmung gegen Stein mit magischer Aura bekanntlich nichts auszurichten vermag, werden tausende winziger magischer Auren im Laufe der Bauzeit in die Befestigungen eingewoben, die im Belagerungsfall alle einzeln entfernt werden müßten, bevor die Felsverschlämmung einen Durchbruch erzeugen könnte, der groß genug für einen Angriff wäre. Das große Problem, daß diese Auren sich im Normalfall nach einigen Wochen aufzulösen pflegen, löst im allgemeinen ein Baumagier mit Kenntnissen in der Hohen Magie durch Anwendung eines spezialisierten Effekts, der die (ansonsten inerten) magischen Auren alle auf einmal in dauerhafte Magie umwebt. Dieselbe Prozedur wird bei allen Bauwerken verwendet, von denen erwartet wird, daß sie magischen Einflüssen widerstehen müssen. Der Zentralturm in Lirynelrhad beispielweise, in dem sich die Kuppel des Neunfachen Rings befindet, enthält Befestigungsmagie in solcher Stärke, daß wir die erforderliche Magische Energie, um so etwas zu reproduzieren, in der heutigen Zeit nicht aufbringen könnten. Anscheinend sollte der Zentralturm nicht nur gegen konventionelle und magische Angriffe, sondern auch gegen Erdbeben und Vulkanausbrüche geschützt sein. Wie unsere Ahnen das vermochten, wissen wir leider heute nicht mehr. Ein Studium dieser fortgeschrittensten Prozeduren der Baumagie wäre heute ausschließlich für Elrhadainn möglich, die eine der Ferduni vergleichbare Kompetenz hätten - und leider kann ein einzelner Magier oder eine Magierin nicht an mehreren Orten zugleich sein. So wird deren Wiederentdeckung eine Frage der Zeit und der Wichtigkeit sein. Mit dem, was wir in den letzten Jahren in der Baumagie wiederentdeckt haben, können wir dennoch zufrieden sein.

VI. Schlußbemerkung des ersten Kapitels

Das Zauberbuch eines Baumagiers sieht natürlich anders aus als das eines Reisenden, und in späteren Kapiteln werde ich auf einzelne Elemente daraus eingehen.

Was mich jedoch verwundert: Die Grundelemente waren alle vorhanden! Warum ist der magische Steinbau heute so selten anzutreffen? Warum finde ich in den Zauberbüchern der Reisenden seitenweise Erklärungen über den Einsatz der Magie im Kampf, und nicht ein einziges Wort über die Baukunst in ganzen magischen Bibliotheken? Vielleicht meinen ja die Magier in vielen Reichen, die Beschäftigung mit der Baukunst sei unter ihrer Würde; vielleicht finden sie andere Dinge auch einfach nur wichtiger. Ich aber frage Euch alle: Was außer Geschichten blieb übrig von den großen Kriegshelden der Vergangenheit? Nichts! Und was blieb von den großen Baumeistern? Geschichten waren es nur wenige, aber was sie hinterließen, vermochte selbst die Zeit nicht zu besiegen....

Was ist finster?

Rede aus dem Kongress über Glaubensfragen

Wenn wir uns mit der Bezeichnung „finster“ auseinandersetzen, eine andere, in ihren Augen unverständliche, ja sogar „finster“ müssen wir uns zuerst in das Bewußtsein rufen, daß sie zumeist ~~Ordnung~~, inne haben? Also kann es nur eine Ordnung für Wesen von einer Seite, nämlich der „lichten“ Seite, benutzt wird. ~~Die~~, welche die gleiche Einstellung haben, doch gilt sie nicht mit der Bezeichnung „finster“ ist also nur eine subjektive Zuordnung ~~für~~ für andere Einstellungen. Nach der einen Ordnung sagen die einen etwas, was den angeblich guten Zielen der „Lichtlinge“ ~~ent~~-ist „finster“, die anderen hingegen können behaupten, das Gegenteil, aber wie läßt sich nun „Licht“ definieren. ~~Die~~, beide meinen die gleiche Tat und doch wird „Finsterheit“ ist das genaue Gegenteil des „Lichtes“, zumindest ~~aber~~ unterschiedlich interpretiert. Alle von den „Lichtlingen“ bezeichnet definiert man es sich so, es muß also nur noch eine Art ~~definiert~~ „Finsterlinge“ könnten also die sogenannten „Lichtlinge“ als „Lichtlinge“ werden, um die andere damit festzulegen. Um dieses jedoch ~~mit~~ „Finsterlinge“ bezeichnen und sich selber als „Lichtlinge“, denn nur zu können, muß es eine übergeordnete, objektive „Ordnung“ ~~geben~~ geben, die Moralvorstellungen haben sich geändert! Die eine Seite trachtet welche mit Kriterien für „Licht“ oder „Finster“ aufwarten ~~kann~~ können anderen nach, doch was wäre, wenn es einer Seite gelänge, Was ist aber nun diese „Ordnung“? Ist sie von den sogenannten ~~anderen~~ vollkommen auszulöschen? Würde dann nicht die Existenz Göttern vorgegeben oder unterstehen selbst sie einer noch ~~höheren~~ „Lichtlinge“ oder „Finsterlinge“ aufhören, weil ihr Gegenstand „Ordnung“, denn auch sie lassen sich in „Licht“ und „Finsterheit“ mehr weiter existiert, da sie durch eine Dualität definiert werden einstufen. Ist sie also überhaupt nicht existent oder gibt es ~~über~~ hat dann nicht auf jeden Fall das „Licht“ gesiegt, je nach dem Götter für unsere Götter, dieses ließe sich dann aber bis in ~~wahr~~ welcher Seite man dieses betrachtet. Wir kommen also zu dem Unendliche verfolgen. Es gibt aber auch noch die ~~neutrale~~ ~~Schlus~~, daß sich das „Finstere“ nur durch das Gegenteil, eine Einstellung, welche sich eine gewisse Objektivität ~~vorenthalten~~ „Licht“ definieren kann, doch ist es nicht möglich, einen die ~~möchte~~ möchte. Ist sie die übergeordnete Ordnung, welche die Kriterien ~~global~~ näher zu spezifizieren, so daß jedes Wesen „finster“ festlegt oder ist sie nicht auch nur eine Art Ordnung, die ~~gläubt~~ „Licht“ zugleich sein muß, dieses ist aber ein Widerspruch zu anderen Auffassungen, Bezeichnungen geben zu können, ~~die~~ Definition von „Licht“ und „finster“, bzw. es kann niemand behaupten Wirklichkeit, mit der einen der beiden anderen Auffassungen ~~gibt~~ nur „finster“ oder nur „Licht“, und ist es dann nicht unsinnig, identisch ist, und sich somit ihrer eigenen Objektivität entzieht, ~~sagen~~ sagen, jemand sei „Finster“ oder „Licht“? Innerhalb lokaler Ordnungen könnte man dieses noch vertreten, doch global auf andere erdreisten, eine alles übergeordnete Ordnung schaffen zu dürfen, ~~Wesen~~ Wesen bezogen, die überhaupt nicht durch eine lokale Ordnung zu behaupten, sie hätte eine solche Ordnung geschaffen, gleich ~~wahr~~ wahrnehmbar sind, ist dieses nicht sonderlich sinnvoll. Deswegen kann Macht eine solche Wesenheit auch haben kann? Eine ~~solche~~ global sagen, daß jedes Wesen zugleich „finster“ und „Licht“ Ordnung wäre nichts anderes als eine Zuordnung von Einstellungen ~~zugleich~~ zugleich sein muß, weswegen ein Kampf gegen die eine Seite nur von einer Art von Wesen, für die bestimmte Gesetzmäßigkeiten ~~empfehl~~ empfehlenswert erscheinen sollte, denn ist das nicht die „globale Ordnung“, daß jedes Wesen so ist?

Entlassen

Der Lordkanzler Kapun Feridun magh'Chaoidhe ist aus der Regierung des Königreiches Gra-Tha N'My ausgeschieden. Am Morgen des 5. Tages des Rabenmondes hat König Tek'ton kro K'Sy ihm für seine treuen Dienste für das Königreich Gra-Tha N'My gedankt und seine Entlassungsurkunde überreicht.

Der König soll mit der Entlassung dem Wunsch des scheidenden Lordkanzlers nachgekommen sein. Schon seit mehreren Monden hat Kapun Feridun magh'Chaoidhe um seine Entlassung gebeten. König Tek'ton kro K'Sy wollte jedoch erst einen kompetenten Nachfolger finden. Dies soll Sal'tem kro K'Sy, Centor der Handelsvereinigung Gra-Tha N'Mys,

Finsterreich?

Sen'Aiguile Dyha'Po

Es ist scheinbar eine weitverbreitete Unsitte Reiche in eine von zwei möglichen Klassen, licht und finster, stecken zu wollen. Dabei frage ich mich, mit wessen Maßstab wird diese Klassifizierung vorgenommen? Ich werde den Verdacht nicht los, daß sie z.T. das Ergebnis von politischen und werbetechnischen Erwägungen ist.

Wenn ich die Aussage „das Königreich Gra-Tha N'My ist finster“ betrachte, fällt mir die unbekümmerte Verallgemeinerung ins Auge. In unserem Reich gibt es nicht nur einen Glauben, ja schon gar nicht den „richtigen“. Jeder kann glauben was er will. Unbestritten ist, daß wir zwei größere

sein. Bisher hat der König jedoch noch niemanden ernannt.

Große außenpolitische Erfolge waren dem nur etwa 12 Monda amtierenden Lordkanzler nicht vergönnt. Er war der erfahrene und weitsichtige Berater seines Königs. Er baute sich jedoch keine eigene Hausmacht auf, so daß er in einigen richtungsweisenden Abstimmungen innerhalb des königlichen Rates mit seinen Vorstellungen unterlag.

Was der Ruheständler nun machen wird, wollte er nicht mitteilen. Zunächst will er sich auf sein Landhaus zurückziehen, um sich zu erholen. Eine Rückkehr auf die politische Bühne plane er nicht, so sagte er.

Religionsgemeinschaften haben, die von einigen ihrer Gegner als finster eingestuft werden. Doch ihr Einfluß auf die Regierungsgeschäfte und auf das tägliche Leben ist gering. Immer mehr Bürger unseres Reiches lassen die Religionen als den Geist verschließende Relikte zurück, um sich vorbehaltlos der Alchimie zu widmen.

Der Versuch das Königreich Gra-Tha N'My in Kategorien wie Licht und Finster fassen zu wollen, ist zum Scheitern verurteilt, denn er wird der Vielfalt an Glaubensrichtungen nicht gerecht und er übersieht, daß Religion in unserem Reich nicht die alles bestimmende Bedeutung hat, wie z.B. in Kartan. Das Königreich Gra-Tha N'My steht jenseits von Licht und Finster. Man nennt diese Position auch die neutrale. In diesem Sinne ist das Königreich Gra-Tha N'My ein neutrales Reich.

Vergebung?

Kor Po'xit

Ich beglückwünsche die Inquisition zu ihrem weiser gewordenen Oberhaupt! Oder den Inquisitor zu seiner Weisheit!

Es ist eine wichtige Erkenntnis, daß das Brechen von Macht einen Sieg darstellt. Es war auch kein Kunststück, einen Sieg über eine quantitativ weit unterlegene Flotte zu erringen. Ihr habt dem Amt für Schätze und Handel jedoch einen bedeutenden Gefallen

getan, denn es wußte nicht, wie es eine Abrüstung der unbezahlbar gewordenen Flotten hätte politisch durchsetzen sollen! Ja, Euch verdanken wir das Ausbleiben von großen, unnützen Kosten.

Mit Eurem heldenhaften Einsatz für die Abrüstung zu kostenaufwendiger Flotten, und Eurer Hilfe zum Steuereintreiben habt Ihr schon wieder ein Reich glücklich gemacht. Ich denke, auch dieses Reich wird bald den Segen Eurer Existenz erkennen. Die Erkenntnis wird auch weitere Länder heimsuchen!

Ysatinga-Hausregeln:

(auf Ysatinga geltende Abweichungen von der Allgemeinen Spielregel)

Realismusregel:

Für alle Reiche mit Ausnahme der neu bzw. wieder neu bespielten gilt die Realismusregel nach X9 der allgemeinen Spielregel auf folgende Weise:

1. Alle Rüstorte haben **entweder** den fünffachen Preis und Bauwert wie in der Spielregel angegeben, **oder** die fünffache Bauzeit bei normalem Preis und Bauwert! Das gilt **nur** für Rüstorte, Garnisonen, Tempel und Kanäle, aber **nicht** für Wälle, Straßen, und Brücken.
2. Alle Landheere benötigen mindestens 20% ihrer Rüstkosten pro Jahr als Unterhalt. Alle Flotten mindestens 10%, alle Spione 50% pro Jahr.
3. Alle Landheere haben 2 zusätzliche Bewegungspunkte innerhalb des eigenen Reichsgebiets, alle Flotten +2 innerhalb des Sichtbereichs und +3 innerhalb eines 2 Kleinfelder breiten Streifens um das eigene Reichsgebiet. Ein Bewegungspunkt entspricht einem Kleinfeld Reichweite in Tiefland oder Hochland oder der Überwindung einer Höhenstufe.

Zugbefehle:

Die Zugbefehle sind für alle Einheiten, auch Spione und REPs, **tabellarisch** anzugeben. Andere Formate werden nicht ausgewertet. Alle Besonderheiten der Einheiten, die für die Auswertung wichtig sind, alle langandauernden Aktionen mit ihrem Fortschritt und alle Ladungen von Einheiten, egal ob in Gold, in Kriegeren oder Waren, sind **in jedem Spielzug** in Kurzform mitzuführen! Es existieren keine Formblätter für Spielzüge.

Spielrhythmus:

Ysatinga wird alle zwei Monate ausgewertet. In einem Spielzug kann also für zwei Monde gezogen werden. Dabei gelten für den **ersten** Mond (**Vorzug**) gegenüber dem **zweiten** Mond (**Hauptzug**) folgende Einschränkungen:

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

Kampf:

Die erweiterte Taktikregel wird auf Ysatinga zur Zeit nicht berücksichtigt.

Magie:

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

Forschung:

Für Reiche, die regelmäßig neue Techniken erforschen oder Alchemiegüter produzieren, gilt die Zusatzregel für Forschung und Alchemieproduktion. Die Einschätzung, wann diese Regel auf ein Reich anzuwenden ist, nimmt der SL vor.

Spione:

Spione ziehen unbegrenzt innerhalb des eigenen Reichsgebiets, wenn sie dazu keine offene Wasserfläche überqueren müssen, ansonsten 5 KF pro Mond. Spione sind außerhalb des eigenen Sichtbereichs ineffektiv.

Konten:

Es gibt es auf Ysatinga keine Geldkonten bei irgendwelchen Banken. Alles Gold, das ein Reich verlassen oder eine Wasserfläche überqueren soll, muß transportiert werden!

Einnahmen und Rüstungen:

Einnahmenabrechnung, Unterhaltsabrechnung und Rüstung sind in jeweils demselben Spielzug durchzuführen! Rüstgüter müssen ein halbes Jahr im voraus bestellt werden. Das gleiche gilt für Güter, die nach der Regel für Alchemieproduktion gerüstet werden. Die Laborkapazitäten, die für Forschung bzw. Produktion im folgenden halben Jahr investiert werden, sind anzugeben, und ebenso die Güter, die produziert, und die Erfindungen, die erforscht werden sollen. Die GS-Kosten von Alchemiegütern zählen nicht gegen die Rüstkapazität von Rüstorten.

Geschwindigkeitsbeschränkung:

Keine Einheit außer einer durch Magie beschleunigten Einzelperson bewegt sich mit einer Geschwindigkeit von mehr als 10 KF pro Mond. Einheiten, die rechnerisch schneller ziehen könnten, ziehen mit 10 KF pro Mond. Der Grund für die Beschleunigung (Magie, Technik, externe Einflüsse) spielt dabei keine Rolle..

Zeitrechnung

Auf Ysatinga werden verbindlich die Monatsnamen nach den Tieren der Götter benutzt. Diese sollen von Spielern auch in ihren Spielzügen benutzt werden. Die offiziellen Spielzugnummern sind **immer** im Spielzug zu benutzen.