

bote von Ysatinga: Inhalt

Ysatinga Segmentsbote - Nummer 51

Inhaltsverzeichnis	2
Begrüßung	3
Spieltechnisches / Regelfragen	4
Ysatinga-Überblick	8
Neuigkeiten aus Chi Tai Peh	10
Ysatinga-Hausregeln	11

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 (Spilleitung Ysatinga) bekannt.

Spilleitung Ysatinga:

Werner Arend
Im Eichengrund 8
72138 Kirchentellinsfurt
07121/968060 ab 18h
07071/2980142 bis 16h Mo-Fr
werner.arend@uni-tuebingen.de

Neue Interessenten auch melden bei:
(siehe links)

Abschnitt 1: Begrüßung, Regelfragen

Seid alle begrüßt!

Dies ist ein kurzer Bote. Ich mußte leider darauf verzichten, in diesem Boten Kulturberichte zu veröffentlichen, da ich keine Zeit für die Gestaltung hatte. Die Auswertung hätte sonst eine Woche länger gebraucht. Es gab sowieso nicht viel, denn obwohl die meisten von Euch Spielzüge geschickt haben, waren wenig Kulturberichte darunter – kein Wunder, nach der langen Pause mußten sich viele erst einmal wieder eingewöhnen. Anzumerken ist, daß nur ein einziger Spieler nach der Pause nicht mehr weiterspielen will, und das aus Gründen, die damit nichts zu tun haben. So etwas motiviert.

Dafür gibt es diesen Monat die seit langem überfällige Statistik. Einige auch für mich überraschende Dinge sind darin enthalten.

Kulturthema des Monats: „Kleidung“

Da nur ein einziger Bericht zu diesem Thema kam, mache ich einen weiteren Versuch damit: Wieder geht es darum, wie man sich in Euren Reichen kleidet. Das beinhaltet die Kleidung der einfachen Leute und der Oberklasse, wenn es solche Unterschiede in Euren Reichen gibt, die Kleidung bestimmter Professionen, wie unterscheiden sich Männer und Frauen undsoweiter. Von denjenigen, die bereits etwas hierzu geschrieben haben, wäre ich für einen Verweis auf den entsprechenden Kulturbericht dankbar, damit ich ihn in meinen Ordnern auch finde.

Diesmal ist leider etwas weniger Zeit für den Spielzug – aller Wahrscheinlichkeit nach muß ich nämlich die Auswertung noch im laufenden irdischen Jahr abschließen und verschicken, und ich bin teilweise über die Feiertage verreist. Der nächste Spielzug Nummer 52, für den Katzen- und Drachenmond des Jahres 418, ist also fällig am

Freitag, den 4. Dezember 1998

Agape n'Or und Orq Morgoth

Yfra Anqor aka *Werner*

Statistik:

In die Statistik sind folgende Reiche eingegangen: Aurinia, Titanik, Karo, Löjkarlund, Zwillingstädte, Zardos(Zemmetsu), Wergolost, Rhyandi, Ygora, Inquisition, Chi Tai Peh, Kartan, Thar Scandhi, Gra-Tha N'My, Art-Creole, Kayra Matra, Lebenstein und Anrash. Gezählt werden im Falle intersegmentaler Aktivität nur die Einheiten, die sich Mitte 418 auf Ysatinga befinden. Alle Einheitenstärken wurden in Standardeinheit-Äquivalente nach der Kampfkraft umgerechnet. Das Minimum beträgt überall 0. In jeder Rubrik sind diejenigen Reiche ausgenommen, die aufgrund regelrechner Besonderheiten, die nicht auf Kulturpräferenzen beruhen, einen Bauwerk- und Einheitentyp nicht rüsten können oder dürfen. Als Maß für die Streuung der Werte ist der sogenannte „Median“ angegeben, der sich folgendermaßen ergibt: Wenn man alle Einzelwerte aufsteigend sortiert in einer Reihe anordnet, ist der Median der Schnitt aus den beiden mittleren Werten (oder der mittlere Wert bei ungerader Anzahl Werte). Daß etwa der Median bei Reitern 0 ist, bedeutet, daß mehr als die Hälfte aller Reiche keine Reiter haben!

<i>Kategorie</i>	<i>Maximum</i>	<i>Median</i>	<i>Summe</i>	<i>Anz. Werte</i>
Kampfstärke in Schiffen	2.197	310	8.192	18
Kampfstärke in Kriegern	188.466	42.000	1.088.643	17
Kampfstärke in Reitern	48.620	0	147.606	17
Arbeitseinheiten	15.000	125	32.034	17
Fernwaffen	110	5	332	17
Einnahmen pro Halbjahr	412.978	69.700	2.255.928	18
Metropolen	1	1	9	17
Festungen	4	1	21	18
Städte	11	2	36	18
Burgen	11	1	46	18
Garnisonen	5	0	9	18
Tempel 10.000-49.999 GS	7	0,5	17	18
Tempel >= 50.000 GS	4	0	19	18
Weise mit Landherrschaft oder Avatar	5	1	17	18

Und hier die Anzahl der Nennungen in der Spalte „Maximum“ für alle Reiche, die dort mindestens einmal genannt sind. Metropolen wurden nicht berücksichtigt, und Mehrfachnennungen sind möglich, wenn sich zwei oder mehr Reiche ein Maximum teilen:

<i>Reich</i>	<i>Anzahl Nennungen</i>
Gra-Tha N'My	4
Ygora	4
Rhyandi	3
Kayra Matra	1
Inquisition	1
Aurinia	1
Kartan	1

Ach ja: die Kategorie „Reichsgebiet in Kleinfeldern“ fehlt – ich hatte keine Lust, die Kleinfeldern zu zählen. Die meisten Reiche hatten das nicht angegeben.

An dieser Stelle die aktuelle Version der neuen Kulturpräferenzenregelung. Bis auf die Einträge für die Technikpräferenzen 6 und 7 – die von mir nachträglich verändert wurden und bisher kodifiziert sind, sind alle anderen Veränderungen endgültig beschlossen. Die Regelungen treten spätestens zum März 1999 in Kraft.

12.4 Kulturelle Präferenzen

Die Reiche Myras sind unterschiedlich. Während das eine Reich sich zum großen Teil auf seine Kämpfer verläßt, andere gewaltige Bauwerke erstellen und interessante Erfindungen machen, die ihnen gegen feindliche Nachbarn einen Vorteil bringen, spezialisieren sich einige wenige Reiche auf den großen Bereich der Geistigen Disziplinen. Die allermeisten Reiche haben von allem etwas, bringen es deshalb aber auch in keinem Bereich zu echter Meisterschaft. Um den relativen Stellenwert eines Kulturbereichs in einem Reich anzugeben, wird ein Wert zwischen 0 und 7 benutzt. Die einzelnen Bereiche **Kampf**, **Technik**, **Magie** und **Religion** können etwa so beschrieben werden:

Die Kulturpräferenz Kampf oder einfach Kampfpräferenz sagt etwas aus über die erreichbare Stärke von Heeren und Flotten im Kampf und die Verfügbarkeit von besonderen Eigenschaften. Eine hohe Kampfpräferenz geht meist einher mit einer kampf- oder militärbetonten Kultur.

Tabelle 12.2: Kulturpräferenz Kampf

Wert	Eigenschaften
0	Es können keine kampffähigen Heere aufgestellt und verwendet werden. In Notfällen kann der Herrscher ein Heer anführen, das jedoch nur die halbe normale Kampfkraft hat. Wenn der Herrscher das Heer verläßt, löst es sich auf.
1	Nur Fußtruppen. Halbe normale Kampfkraft
2	Keine Eliteheere, sonst Standard. Mit entsprechender Technikpräferenz Einsatz von Fernwaffen möglich.
3	Regelstandard
4	+50% Kampfkraft ohne Mehrkosten
5	+1 Elitestufe ohne Mehrkosten (bei Schiffen nur in Verbindung mit Technik 2+)
6	+2 Elitestufen ohne Mehrkosten (bei Schiffen nur in Verbindung mit Technik 3+)
7	+3 Elitestufen ohne Mehrkosten (bei Schiffen nur in Verbindung mit Technik 4+)

Die **Kulturpräferenz Technik** oder einfach Technikpräferenz sagt etwas aus über die Verfügbarkeit und Stabilität von Bauwerken, Fahrzeugen und Schiffen. Eine hohe Technikpräferenz geht meist einher mit einer technikbetonten Kultur.

Tabelle 12.3: Kulturpräferenz Technik

Wert	Eigenschaften
0	Keine Bauwerke und keine seetüchtigen Schiffe
1	Nur Burgen und Standardschiffe. Keine Diversifizierung im Schiffbau
2	Städte, große Tempel und Handelsschiffe. Keine Festungen oder Kriegsschiffe
3	Regelstandard. Keine Fernwaffen oder Belagerungsgerät.
4	Fernwaffen und Belagerungsgerät, +1 GP für Bauwerke. Facharbeiter („Elite“-Arbeiter)
5	+2 GP für Bauwerke, Bauen in schwierigem Gelände ohne Mehrkosten, *2 verlängerter Aufenthalt von Schiffen auf See ohne zu landen. Ab hier eigene Erfindungen möglich.
6	+3 GP für Bauwerke, *3 verlängerter Aufenthalt von Schiffen auf See, Minen verlustfrei, eine nicht-kampfbezogene Elitestufe für entweder Gerät oder Personal ohne Mehrkosten
7	+4 GP für Bauwerke, *4 verlängerter Aufenthalt von Schiffen auf See. Sondereigenschaften aus selbst erforschten Technologien kosten eine Elitestufe weniger in der Anschaffung, aber immer mindestens eine (Allgemeine Kampfstärkeerhöhungen sind zunächst ausgenommen).

Die **Kulturpräferenz Magie** oder Magiepräferenz sagt etwas aus über die Verfügbarkeit von Magiern und magischen Ressourcen wie Laboren und Artefakten.

Tabelle 12.4: Kulturpräferenz Magie

Wert	Eigenschaften
0	Keine Magier, Labore oder Artefakte. Keine Anstellung von Magiern, ein Herrscher kann einen magischen Gegenstand kleinster Größenordnung besitzen
1	Nur Basisvarianten von magischen Effekten, keine Artefakte und Labore, keine Forschung
2	Regelstandard, aber nur Basisvarianten von magischen Effekten
3	Regelstandard.
4	+10% Fertigungspunkte für alle Magier. *2 Forschungspunkte
5	+20% Fertigungspunkte für alle Magier. *3 Forschungspunkte
6	+30% Fertigungspunkte für alle Magier. *4 Forschungspunkte
7	+40% Fertigungspunkte für alle Magier. *5 Forschungspunkte

Die **Kulturpräferenz Religion** oder Religionspräferenz sagt etwas aus über die Verfügbarkeit von wunderwirkenden Priestern aus und die Ressourcen, auf die diese zurückgreifen können.

Tabelle 12.5: Kulturpräferenz Religion

Wert	Eigenschaften
0	Keine göttliche Präsenz für eigene Religionen unabhängig von Geländetyp oder Tempel, keine eigenen Tempel und Priester
1	Maximal schwache Präsenz von Gottheiten unabhängig vom Geländetyp, Tempel bis 9.999 GS Nennwert, nur Basisvarianten von magischen Effekten
2	Tempel bis 49.999 GS Nennwert, nur Basisvarianten von magischen Effekten
3	Regelstandard.
4	Keine starke Präsenz feindlicher Gottheiten unabhängig vom Geländetyp
5	Automatisch starke Präsenz eigener Gottheiten unabhängig vom Geländetyp
6	Keine feindliche Präsenz durch feindliche Tempel, +10.000 GS Nennwert von Tempeln ohne Mehrkosten
7	Kleine Tempel wirken wie große Tempel.

Berechnung und Festlegung der Kulturpräferenzen:

Jedes Reich hat eine Anzahl Punkte zur Verfügung, mit der Kulturpräferenzen gekauft werden können. Diese sind abhängig von der Reichsgröße. Tabelle 2.5 gibt an, wieviel Punkte zur Verfügung stehen. Tabelle 2.6 gibt an, wieviel von diesen Punkten man ausgeben muß, um eine Kulturpräferenz in einem der drei Bereiche zu „kaufen“.

Tabelle 12.5: Verfügbare Punkte für Kulturpräferenzen

Punkte	Bedingung
25	Grundwert für alle Funktionen
+1	Pro volle 25 KF Reichsgröße ¹
+5	Für die erste Kulturpräferenz mit dem Wert 0
+10	Für die zweite Kulturpräferenz mit dem Wert 0

Tabelle 12.6: Kosten von Kulturpräferenzen

Präferenz-Wert	Kosten (Punkte)
0	0
1	1
2	3
3	6
4	10
5	15
6	21
7	28

Zu beachten: Stufe 6 in einem Bereich kann, unabhängig von der Anzahl verfügbarer Punkte, nur erreicht werden, wenn das Reich auf einen anderen Bereich komplett verzichtet (Stufe 0). Stufe 7 kann nur erreicht werden, indem man auf zwei andere Bereiche verzichtet. Dies ist ein Resultat der Ressourcenkonzentration, die nötig ist, um einen deutlich über dem Rest der Welt liegenden Stand zu erreichen und zu halten.

Veränderung von Kulturpräferenzen:

Kulturpräferenzen ändern sich nur langsam. Wenn ein Reich durch Vergrößerung seines Gebiets neue Punkte erhält, kann es unter Umständen einen höheren Präferenzwert in einem Bereich kaufen. Die Änderungen werden jedoch erst nach mindestens einem Jahr wirksam. Ebenso gilt: wenn ein Reich durch Gebietsverlust Präferenzwerte verliert, wird der Verlust erst nach mindestens einem Jahr wirksam. Üblich ist hier das Ende des auf die Änderung folgenden Jahres.

¹ Ausnahmeregelung: Wanderer und Funktionen, die als gebietslos angelegt sind, erhalten stattdessen 1 Punkt pro volle 25 befehligte Kampfeinheiten (Kampfstärke*Anzahl/1000) und 1 Punkt pro volle 25 befehligte Arbeitseinheiten.

Abschnitt 2: Überblick

Überblick Ysatinga Adlermond 418

Ygora/Thar Scandhi: Kämpfe eingestellt

Fasahl ta'Ny (Yg), Port Maer (Ts): Mißverständnisse beseitigt wurden im Verhältnis zwischen Ygora und Thar Scandhi und deren Herrschern, König Ator und Hohepriester Valderian. Nachdem endgültig klargeworden war, daß Thar Scandhi es nicht ohne heftige Gegenwehr zulassen würde, daß Ygora einen Brückenkopf auf der Insel Tharadrin erhält, mußte Ator die Eroberungspläne aufgeben, mit denen er unter dem Vorwand einer Strafexpedition gegen die Wolfsmenschen begonnen hatte. Nach Darstellung Ygoras ging es eigentlich um ein auf Tharadrin vor einigen Jahren unter mysteriösen Umständen verschwundenes Heer. Bis heute ist nicht klargeworden, wer oder was das Heer eigentlich vernichtet hat oder verschwinden ließ, aber Ygora verdächtigt die Wolfsmenschen. Thar Scandhi hingegen, unter dessen Schutz sich Tharadrin etwas später gestellt hat, meint, das ganze hätte vor dem Zusammenschluß beider Reiche stattgefunden und wäre keine ausreichende Ursache für einen Krieg. Man einigte sich, die Dinge zunächst auf sich beruhen zu lassen.

Ygora überfällt Lebenstein

Fasahl ta'Ny (Yg): Nachdem Ators Eroberungspläne auf Tharadrin mißglückt war, sucht man dort offenbar nun nach einem geeigneten Ausgleich für den entgangenen Gewinn aus der Besteuerung neu eingegliedert Gebiete. Im Löwenmond überfiel ein Heer von Orks, die sich dort wohl schon seit längerer Zeit versteckt hielten, ein Waldgebiet in der Nachbarschaft Aurinias, das zu Lebenstein gehört. Abgesehen von der Dreistigkeit dieser Maßnahme handelt es sich um eine taktisch wohlüberlegte Operation, denn da man mit Heeren nicht nach Aurinia hineinkommt, ist das eroberte Waldgebiet vom Rest des Reiches nur über eine Meerenge zu erreichen, und es enthält keine eigene Stadt.

Einen Rückschlag erlitten Ators Expeditionstreitkräfte nur dadurch, daß der Anrash-Tempel in der Nachbarschaft deren Eindringen etwas entgegenzusetzen hatte. Die beiden Flotten, die vor der Halbinsel anlanden wollten, um weitere Truppen und einige tausend Arbeiter abzusetzen, wurden von einem plötzlich heraufziehenden Sturm in die Tiefsee abgetrieben, noch bevor sie ihre Aufgabe erfüllen konnten.

Anrashes höchster Priester Syras'sel hat sich bereits in Ygora beschwert und angekündigt, daß für Ygoras Flotten schwere Zeiten anbrechen würden, wenn man das Gebiet nicht zurückgebe, denn es stünde unter Anrashes besonderem Schutz.

Ungeziefervertilgung in Kayra Matra

Ristallpalast / Burg Asif (Km.): Seit fast vier Jahren ist die Burg Asif, ein Außenposten Kayra Matras in den unzugänglichen Weiten des ewigen Eises, im Besitz eines Volkes halbintelligender Riesenspinnen gewesen, und Lyr a Krae, der seine untoten Heere anderswo konzentriert hatte, war die Rückeroberung wegen der großen Entfernungen in seinem Reich wohl zu umständlich. Erst jetzt ist er mit einem riesigen untoten Heer, als dessen Quelle unschwer Titanik zu erkennen war, vor der Burg aufgetaucht und hat sie in einem kurzen und brutalen Frontalangriff zurückerobert. Die Spinnen, die tatenlos zusehen mußten, wie Untote die Mauer überwandern, indem sie einfach große Haufen von Leibern bildeten, hatten dem Angriff wenig entgegensetzen, denn ihre beste Waffe, das Gift, war gegen die anstürmenden Horden völlig nutzlos.

An anderen Orten indes freute man sich über die Atempause. In den Zwillingstädten, wo man seit längerem neue Einfälle von Untoten befürchtet, baut man weiterhin emsig an Tempeln. Ob das hilft, bleibt fraglich, denn nach seinem Sieg zog sich der Kalte Herrscher sofort in seine Labore zurück. Was er dort tat, war nicht zu erfahren, jedoch wenn ein bereits mächtiger Nekromant sich höchstpersönlich an Forschungsarbeiten begibt, tun andere gut, sich vorzusehen.

Abschnitt 3: Segmentkultur

Der Tempel Nor gar Kai

Die Großtempelanlage Nor gar Kai, der Sitz des Orkon in Chi Tai Peh. Von den besten Architekten die es im Lang gibt erbaut. Schon von weitem sieht man die riesige schwarze Pyramide mit dem Turm an seiner Spitze. Durch eine besondere Behandlung wurde er ehemals graue Stein schwarz gefärbt. Diese Behandlung wird nur von den Priestern des Orkon ausgeführt, nur sie wissen wie man ihn färbt. Kommt man dem Tempel näher erkennt man die Vorbauten des Tempels, wie eine kleine Stadt umgeben sie ihn, die Häuser der Priester, Tempeldiener und der Sorgatai Krieger, die Erhalter des Glaubens in Chi Tai Peh und gegen dessen äußere Feinde. Um diese Stadt ist eine mehr als zehn Meter hohe Mauer gezogen auf denen die Tempelwachen ihren Dienst versehen. Die Mauer hat vier Eingänge die nach Machairas, Pristera, Ophis und Phialae zeigen. Über jedem Tor ist der Feuersalamander, das Zeichen des Orkon eingemeißelt. Schon von weitem sieht man das Symbol und kann gewiß sein, das die Pilgerfahrt bald am Ziel ist. Auch an den jeweiligen Toren stehen die Soratai Krieger wache, doch müssen sie alle einlassen, es sei denn diese verhalten sich merkwürdig oder feindlich gegenüber Wachen, Priestern oder Gläubigen. Der Tempel selber ist durch zwei Tore zu betreten, ist man drinnen fällt einem als erstes auf, daß auf Gemütlichkeit oder Bequemlichkeit keinen Wert gelegt wurde. Die Bänke sind aus Stein, ungepolstert und ohne Rückenlehne. Vor diesen Bänken liegen kleine schwarze Lederpeitschen, falls man sich zu Ehren Orkons geißeln möchte. Orkon ist der Dämon der Schmerzen und dies wird im Tempel klar. Vor diesen Reihen steht der schwarze Altar, eigentlich nicht mehr als ein Stein auf dem deutlich der Feuersalamander umgeben von anderen rituellen Zeichen abgebildet ist. Auf dem Altar brennt das sogenannte Feuer des Orkon, dieses Feuer darf nie gelöscht werden, denn es brennt zu Ehren Orkons. Hinter dem Altar, vor der Statue des Orkon brennt ein großes Feuer, das Opferfeuer, in dem die Gaben der Gläubigen verbrannt werden. Dieses Feuer hat eine gewaltige Hitze, so daß es alles in kurzer Zeit verbrennt. Es wird auch bei Beistattungen verwendet. Die dahinter stehende Orkonstatue ist fast 6 Meter hoch und zeigt Orkon in stehender Haltung. Sie ist aus Gold mit zwei roten Rubinen als Augen. In seinen Händen hält er ein Schwert und ein goldenes Zepter. Umgeben ist er von knienden Yacuben, den Dienern Orkons. Zu beiden Seiten stehen gewaltige Feuerschalen welche die Statue in ein flackerndes Licht tauchen. Auch wird der gesamte Tempel nur von Fackeln und Feuerschalen erhellt, es gibt keinerlei Fenster. Für die höhere Kaste gibt es Balkons aus schwarzen Marmor, aber auch hier gibt es keinerlei Bequemlichkeit. Hinter der Orkonstatue führt ein Gang zu dem Gemächern des obersten Priester des Orkon, da dieser im Tempel selbst lebt.

Die Weihe

Zeitgleich mit der Feier zu Ehren Orkons wurde auch der große Tempel eröffnet. Am heutigen Tage sollte der Tempel geweiht werden. Ein ausgebildetes Opfer darf sich in allen Ehren zu Orkon begeben und ihn um eines segensreiche Zeit bitten. Vor Beginn der Messe sieht man bereits hunderte von Gomorrern auf dem Weg zum Tempel, in ihren Händen halten sie kleine, schwarze Peitschen mit denen sie sich selbst geißeln. Sie alle strömen durch die Tore in den Tempel unter den scharfen Augen der Erhalter des Glaubens.

Kurz vor Sonnenuntergang werden die Tore des Tempels geschlossen, die Weihe beginnt. Die Gomorrer knien vor den Bänken und erwarten die Ankunft des obersten Priesters, Lor ca'n Dar. Er erscheint in dem traditionellen schwarzen Gewand, welches mit silbernen Symbolen und Tierknochen verziert ist und mit einer schwarzen Kapuze versehen ist. Er tritt vor

tritt vor dem Altar und als er die Stimme erhebt verstummen die Gebete zu Orkon. Laut und deutlich ist seine Stimme im inneren und auch außerhalb des Tempels zu hören. Er preist Orkon und spricht die Dankgebete. Während dieser Zeit geißeln sich alle Gläubigen und senden ihre stummen Gebete ebenfalls zu Orkon. Nach etwa zwei Stunden wird von den Tempeldienern ein Gomorrer hereingeführt. Er trägt das silberne Gewand des Glaubens und der Opferung. Dieses Opfer ist freiwillig und mußte ein Jahr der Ausbildung bei den Priestern verbringen. Der Mann legt sich auf dem Altar und spricht mit lauter Stimme ein Gebet zu Orkon. Der Priester zieht den geweihten Opferdolch mit der Schlangenklinge und beginnt das Gebet der Opferung zu sprechen. Deutlich spricht der auf dem Altar liegende Gomorrer das Gebet nach. Denn nur mit seiner Einwilligung und Glaubensbereitschaft kann die Opferung vollzogen werden. Nachdem das Gebet verstummt ist, schneidet Lor ca'n dar mit einem sauberen Schnitt die Kehle des Opfers durch und spricht das Gebet der Wiederkehr. Es folgt ein kurzes Stöhnen des Mannes und er ist tot. Ein Teil des Blutes, welches am Altar herunterläuft wird in einem silbernen Becher aufgefangen und dem Feuer des Orkon übergeben. Während weitere Gebete gesprochen werden, beginnen die Tempeldiener das Opfer in schwarze Binden zu wickeln, welche vom Priester mit dem Namen und Lebensgang des Opfers verziert werden. Zum Schluß folgen noch einige rituelle Zeichen und der Körper ist bereit. Die Tempeldiener legen vorsichtig den Körper ins Feuer, wo er unter weiteren Gebeten verbrennt. Nun bittet der Hohepriester die Gläubigen um ihre Opfer. In langen Reihen nähern sie sich dem Opferfeuer und mit Dolchen schneiden sie sich Wunden in die Arme und lassen es ins Opferfeuer laufen. Ein roter Nebel steigt auf und umgibt die Orkonstatue. Doch nach einigen Sekunden wird der Nebel von der Statue aufgesogen. Orkon nimmt die Opfer an. In den hinteren Reihen übernehmen die Tempeldiener die Tier- und Goldopfer. Die Tiere werden für eine der nächsten Messen vorbereitet und dann ebenfalls geopfert. Nach etwa sechs Stunden ist die Messe vorbei, was nun folgt ist der gegensätzliche Teil, das Feiern zu Ehren Orkons.

Ysatinga-Hausregeln

Auf Ysatina geltende Abweichungen und abweichende Interpretationen der allgemeinen Spielregel

Realismusregel:

Für alle Reiche mit Ausnahme der neu bzw. wie der 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 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.
3. Krieger und Reiter erhalten 20%, Schiffe und anderes Gerät 12% Unterhalt *pro Rüsttermin!*

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 Kriegern 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:

2. Einheiten dürfen im Vorzug nicht so ziehen, daß sie neuen Sichtbereich erhalten würden.
2. Angriffe und Eroberungen beendet den gesamten Zugbefehl eines Heeres für bei dem Monde..

Kampf:

Die erweiterte Taktikregel wird auf Ysatinga zur Zeit nicht berücksichtigt.

Magie:

Es gilt die Zusatzregel "Magie auf Myra", Dritte Ausgabe vom 15.09.1998.

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 Wasseroberfläche 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 Wasseroberfläche 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

Spielzugnummern sind immer im Spielzug zu
benutzen.
