



Weltbote

Myranische Informationen

Ausgabe Oktober 1999

47

Grüezi!

Das herbstliche Myratreffen in Tübingen ist vorüber, gegeben hat's eigentlich dort nicht viel neues, ausser ein paar kleine Wechsel in den Ämtern, darunter wieder mal ein neuer Versuch beim Finden des richtigen Schatzmeisters... Kann man derzeit wohl nur als "never ending story" bezeichnen, hoffentlich schafft der Neue hier mehr, als der "alte".

Zumindest trauten ihm das rund 75% der anwesenden Mitglieder zu, woran das bloss liegt?

Was gab's sonst noch? Ein gemütliches Fondueessen, bei dem wieder mal die wichtigsten Fäden gezogen und gesponnen wurden. Brotverlust gab es auch hier, den Stock konnten wir nicht finden, die Peitsche war noch nass und im Neckar versenken wäre ökologisch bedenklich (siehe Asterix bei den Schweizern).

Was also darf der Unglückliche tun? Darüber konnte man sich noch nicht ganz einigen, es war die Rede von der erneuten Organisation des tübinger Myratreffens, wie auch von anderem. Was schlussendlich dabei herauskam, entzieht sich momentan meiner Kenntnis.

Ach ja, der neue Schatzmeister lässt ausrichten, dass er für säumige Zahler die passende Munition wie auch die dazugehörige Abschussvorrichtung gefunden hat, nennt sich, glaub ich, "dicke Berta" um ihnen auf die Sprünge zu helfen. Ist er nicht nett?

thogol,

gnomischer Druckergehilfe



© by Tamara Kistler, CH

Verein der Freunde Myras e.V. - PF 2747 - 72017 Tübingen



Myranischer Terminkalender

intreffschluss für die myranischen Weltboten im Jahre 1999/2000

Weltbote 6/1999 (48)	1. Dezember	Auslief.:	13. Dezember
Weltbote 1/2000 (49)	1. Februar	Auslief.:	7. Februar
Weltbote 2/2000 (50)	1. April	Auslief.:	10. April
Weltbote 3/2000 (51)	1. Juni	Auslief.:	13. Juni
Weltbote 4/2000 (52)	1. August	Auslief.:	12. August
Weltbote 5/2000 (53)	1. Oktober	Auslief.:	9. Oktober

intreffschluss für die "normalen" MBMs im Jahre 1999 (419 nach Pondaron)

MBM 2/1999	25	20. August	Auslief.:	Dezember 1999
MBM 1/2000	26	1. Mai	Auslief.:	13. Juni
MBM 2/2000	27	1. August	Auslief.:	9. September

Myranische Veranstaltungen

- 21.-24. Okt. 1999 Spiel '99
Donnerstag bis Sonntag: Spielen in allen
Variationen und Formen
Kontakt: Friedhelm Merz Verlag
Ort: Messe Essen / Grugahalle
- 11./12. Dez. 1999 1. Myranisches Schlittelwochenende
der Regionalgruppe Südwest
Samstag/Sonntag
Kontakt: Thomas Golser
Ort: Wo's genügend Schnee und Platz hat.
- 18.-19. März 2000 Frühlingstreffen in Berlin
Samstag, Sonntag
Kontakt: Thomas Willemsen
Telefon: 030-625 14 27
Email: dakari@chemie.fu-berlin.de

Weitere Programmpunkte gesucht.

Impressum

Der Weltbote 46 ist eine interne Veröffentlichung des VFM e.V. und wird nur über den Aboring der Mitgliedschaft bezogen.

Herausgeber:

Verein der Freunde Myras e.V.
Postfach 2747
72017 Tübingen
info@myra.de
http://www.myra.de

Ausgabe: 47
Jahrgang: 8; seit 1991
Auflage: 120 Exemplare
Preis: DM 5.00
Versand: DM 2.00 (Inland)
Druck/Kopie: René Faigle AG, Zürich
Layout: Thomas Golser

Redaktion:

Thomas Golser
Talackerstr. 35
8152 Glattbrugg
Schweiz
Telefon 01-8105167
Email: thogol@gmx.net

Kassa:

VFM e.V.
Kto-Nr. 338.282.706
Postbank Stuttgart
BLZ 600.100.70

Schatzmeister i.V.:

Thomas Golser
Talackerstr. 35
8152 Glattbrugg
Schweiz
Telefon 01-810 51 67
Email: info@myra.de

© by VFM e.V. August 1999



Segmentsübersicht

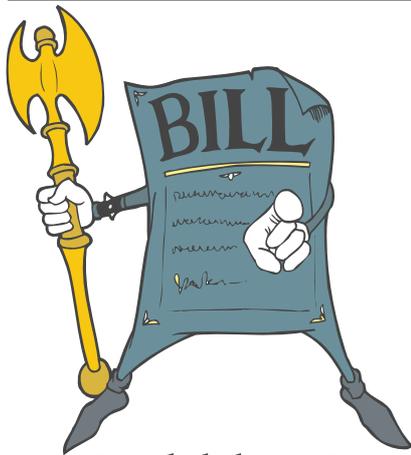
Herbstmonde 419 n.P.

Aus den folgenden Segmenten trafen neue Nachrichten ein:

Erendyra	Marc Philipp Messner	Seite 4 (siehe im Netz auf www.myra.de)
Karcanon	Wolfgang Wettach	Seite 6 (siehe im Netz auf www.myra.de)

Zum Schluss noch zu jenen, von denen man nichts mehr hörte und die langsam in die Vergessenheit sinken:

Corigani	Thomas Willemsen	siehe im Netz auf www.myra.de
Karnicon	Gerhard Jahnke	
Kiombael	Markus Hailer	siehe im Netz auf www.myra.de
Ophiswelt	Christine Auf dem Berge	
Shanatan	Tobias Hailer	siehe im Netz auf www.myra.de
Shiaidonia	Björn Steinmeyer (Prämyra)	
Tebreh	Gerrit Wehmschulte (Fremdsegment)	
Yhllgord	Josef Eisele, Stephan Gögelein	
Ysatinga	Werner Arend	siehe im Netz auf www.myra.de



Geld her!

Auch wenn man vom Schatzmeister nicht viel hört, entbindet das noch lange nicht von der Zahlungspflicht.

Spenden sowie Mitgliedsbeiträge bitte auf folgendes Konto überweisen:

Konto-Nr. 338.282.706
BLZ 600.100.70
Postbank Stuttgart

Der VFM dankt.

Inhaltsverzeichnis

2	Myranische Termine
	Impressum
3	Segmentsübersicht
	Inhaltsverzeichnis
4	- Erendyra
6	- Karcanon
8	MSI - Myranischer Stellen Index
9	Aufruf
	Prä-Myra
10	Protokoll der Mitgliederversammlung 1999 in Tübingen
14	Frisch ab der Druckerpresse
15	Lieferbare Drucksachen
16	Regionalgruppe Ost - Das Geschichtenprojekt
18	Gründungsmanifest AK Religion
19	Diskussionseröffnung AK Religion
21	Anlage 1 zum Promy-Vertrag
25	Fiep-back zum WB 46
26	Spiel 99 mit Ausstellerliste im Rollenspielbereich
28	Runenrolle - Beiträge gesucht!

inklusive einem 20seitigem Inlet der

KEM (Kleine Enzyklopädie Myras) E-F

Erendyra

Überblick über das Geschehen auf Erendyra in den
Monaten Siwan - Marschäschan 419. n.P.



Die Geschehnisse im Siwan und Tammus 419 n.P.

Große Bestürzung trifft die Adligen in Garian, als sie von der Verbannung des Pamôtron Kallorg hören. Gerüchte am Hof besagen sogar, daß Ilyadelia, die Witwe des letzten erwählten Kaisers, des öfteren in Tränen gesehen worden sei. Sofort wird eine Gesandtschaft nach Allenos geschickt, die mit der Priesterschaft der Rhyalianda reden soll. Resultate weiß man freilich noch keine zu berichten.

Das interessiert die Menschen von Garian im Moment aber überhaupt nicht. Im Gegenteil: Der eigene Herzog verliert langsam, aber sicher die Zuneigung seiner Untertanen. Angeheizt durch die Steuerdiebstähle im letzten Mond, fordert die erregte Menge, daß Deirphos aufhören soll, Bürgerkrieg zu machen, immer wieder ertönt der Refrain:

*Deeeeirphos Sendaaariis
Hängt ihn auf! Hängt ihn auf!
Weeen er wiieder daaa ist
Hängt ihn auf! Hängt ihn auf!*

Die Bevölkerung von Ronnerian wird eines Nachts durch den Lärm der Soldaten geweckt, die wie wild durch die Stadt rennen. Feuerschein, von den Mauern kommend, erleuchtet alle Gassen. Eine leichte Panik breitet sich aus, zu viele erinnern sich an die Belagerungen des Bürgerkrieges, die ähnliche Situationen mit sich brachten. Nach und nach verbreitet sich die Neuigkeit: Die Stadt wird nicht angegriffen, aber die Fernwaffen wurden sabotiert! Finstere Schurken haben die teilweise leicht entzündliche Munition verwendet, um die Waffen zu verbrennen. Während die erste brannte, und alles abgelenkt war, wurden weitere angesteckt. Mehr als die Hälfte der Fernwaffen sind zerstört. Wer profitiert, wenn Tektolois Tor zur See ungesichert ist?

Währenddessen eskaliert der schwelende Bürgerkrieg. Noch gehen keine Soldaten aufeinander los, aber die berühmt-berüchtigten tektolonischen Spionageeinheiten werden wieder aktiv. In Mitrania und Phillias werden mehrere Trinkwasserbrunnen vergiftet, einige hundert Menschen sterben, bevor man das Problem erkannt hat und die Brunnen vernagelt. Die Giftmischer werden nicht gefaßt, aber es wird von einem Elfen gemunkelt, der des Nachts durch die Gassen schleicht...

In Allenos bricht die trügerische Ruhe, die bisher von den verschiedenen Geheimdiensten als Status Quo aufrechterhalten worden war. Es ist tiefste Nacht, als *die Klinge* auf den Mann mit dem Raubvogel aufmerksam wird. Raubvögel bei Nacht? Das ist doch keine Eule... und was hat der in der Stadt verloren? Als der Vogel aufsteigt, und gen Ratssaal fliegt, sind keine weiteren Fragen nötig. Das Schnalzen einer Bogensehne wird vom Todesschrei des Tieres überdeckt. Als sich *die Klinge* gegen den Falkner wenden will, sieht er nur noch, wie eine leblose Gestalt um die Ecke gezogen wird. *Die Klinge* ist etwas irritiert: Das waren doch gar nicht meine Leute! Wer um alles...

Tags darauf passiert das Nächste: In einer Straße von Allenos ertönt Hufgetrappel. Kein ungewohntes Geräusch in Allenos. Die Reiter kommen schnell näher. Reiter mit schwarzen Masken? Passanten werden durch die keilenden Pferde beiseite gedrängt. Starke Arme reißen Braînt D'Laphur, eine Hofdame, nach oben. Ein beherzter Helfer zieht sein Schwert und wird in die Gosse getreten. Die Entführer feuern ihre Pferde an und preschen um die nächste Ecke, wo man einen lauten Schrei hört. Passanten rennen um die Ecke, wo sie Braînt auf dem Boden sitzen sehen. Sie ist leicht verletzt durch den Sturz vom Pferd, aber ansonsten unversehrt. Neben ihr

liegt ein kleiner, blutiger Lappen. Ein halbes Ohr? Braints Mund ist wohl doch nicht blutig, weil sie sich auf die Zunge gebissen hat, sondern...

In ganz Tektoloi marschieren die Truppen. Allenos und Miktonos sollen Tausende mobilisiert haben; Allenos zieht sogar Einheiten von Teligos ab und bringt sie in die Tieflandebene. Vor der Festung Allenos begegnen sie dort der Stadtwache von Garian. Was macht die denn hier? Das fragt sich auch der Kommandant der Festung, Ylphur Sotis. Sicherheitshalber verweigert er ihnen erst einmal den Zugang zur Stadt, bis die Situation bereinigt ist.

Im Machairas geht der Krieg weiter. Drakons Flotte liefert sich eine zweite Seeschlacht mit den Verbänden der Køstalen. Rumondrs Mannen wehren sich nach Leibeskräften, vor allem die beiden Flaggschiffe kosten Drakon viel Blutzoll. Für jedes versenkte Schiff der Køstalen verliert Drakon drei. Aber es hilft alles nichts: als das zweite Flaggschiff untergeht, kapitulieren die verbliebenen Køstalen.

Auch auf dem Festland gibt es keine Atempause. Leif, der die Køstalentruppen führt, sieht sich einer mehr als doppelten Übermacht ausgeliefert. Der Mut der Køstalen nützt wenig gegen die zahlenmäßige Übermacht, und Drakons Krieger sind zu allem Überfluß auch noch Veteranen. Am Ende bleibt Leif nichts anderes übrig, als sich mit den Verbliebenen nach Machaviik zurückzuziehen.

Die Geschehnisse im Aw, Elul, Tischri und Marschäschwan 419 n.P.

Im Machairas ist der Krieg fürs Erste zum Stillstand gekommen. Lord Hafgar, der offensichtlich mit mehr Redebereitschaft gesegnet ist als sein Vorgänger, hat die Sinnlosigkeit des Kampfes eingesehen und Kontakt zu Ælfwine aufgenommen. Dieser wiederum scheint ein Händchen im Umgang mit Drakon zu haben, denn deren Heere eroberten weder die verbliebenen krimistischen Gebiete, noch attackierten sie die odenische Hauptstadt Machaviik, in der nach wie vor der verbliebene Heerbann der Køstalen lagert. Ist der Krieg vorbei? Das ist noch nicht ganz klar. Zumindest Odenen und Drakon scheinen sich zu verstehen, und die Krimisten können nicht mehr. Doch der Standpunkt der Køstalen ist nach wie vor unklar.

Aber der Frieden kommt zu spät für die Krimisten, denn alle Städte des Reiches sind verloren, an Drakon oder die Mörderbienen. Das verbliebene Restreich ist winzig, es gibt keine Goldreserven, nicht mal mehr eine Burg. Daher entschließt sich Lord Hafgar, den schweren Schritt zu machen, und bittet Ælfwine um die Aufnahme in die Stammegemeinschaft der Odenen. Und so endet die Geschichte des Reiches Krimisten, und die der Provinz beginnt.

Im Tischri kommt in Tektoloi Bewegung auf. Schon während der letzten Monde waren Truppenbewegungen im ganzen Land zu sehen. Nun ist wohl alles in Position, denn Wanya Fytesis, momentaner Oberkommandant Tektolois, beendet das lange Warten, und gibt seiner Streitmacht Marschbefehl. Das Ziel ist der Tempel Genrals, der vor einiger Zeit im Hochgebirge über Garian und Lychai bemerkt wurde. Ein unangenehmes Ziel, denn die wohl mächtigste Waffe Tektolois ist die Ritterschaft, und die kann nur ohne Pferde auf diesem Schlachtfeld erscheinen... So wird der lange Zug denn auch von Rittern geführt, die artig neben den gewöhnlichen Soldaten marschieren, und sich dabei nur wenig wohl fühlen.

Anfang Kislew wird das Heer Tektolois sein Ziel erreichen. Und was dann geschieht, daß muß die Zeit noch zeigen.

Nicht beim tektolonischen Heerbann ist Vangor N'Salis und die Schwarze Garde von Garian. Anfang Aw trennen sie sich von den tektolonischen Rittern, und man sieht einige Abschiedsszenen, die auf eine lange Trennung hindeuten
vielleicht
für immer? Zumindest unter den Rittern scheinen sich in den letzten Monden einige Freundschaften geformt zu haben, die lange Jahre unmöglich schienen.

In Garian angekommen, geben sie Anweisung, alles einzupacken, was für eine lange Reise von Nöten ist. Die Stadtwache, Rückgrat der Verteidigung Garians, wird nach Miktonos beordert, und nimmt die Belagerungsgerä

te mit! Als die Schwarze Garde weitergezogen ist, sind Garians Kasernen wie leergefegt.

Die Garde reitet weiter nach Allennos, wo sie auf die zweite Hälfte der Stadtwache trifft. Diese wird ebenfalls nach Miktonos geschickt.

Die Garde baut daraufhin ihr Lager auf, vor den Tore Allennos'. Auf die Frage, was sie denn hier wollen, antwortet Vangor: *"Wir warten auf Deirphos Sendaris. Uns ist eine neue Aufgabe zuteil geworden, die uns aus Tektoloi heraufführen wird."*

In Miktonos warten inzwischen schon Schiffe auf die garianischen Truppen. Einige davon gehören zur Flotte Tektolois, haben die typische, feste Bauweise von erendyrischen Ophisschiffen. Andere jedoch sind neu gebaut, und sicherlich nicht für Erendyras Ophis geeignet. Aber das ist ja auch nicht ihr Ziel.

Und schließlich, in den letzten Tagen des Marschäschwan, öffnen sich endlich die Pforten des Ratssaales in Allennos. Die Fürsten treten heraus, allen voran Rhyaliss, die Hohe Schwester der Rhyalianda. Sie begeben sich in die Große Halle von Allennos, und es wird verkündet, daß Dracrob Namol, Herzog von Titanas, der neue Erwählte Kaiser von Tektoloi ist. Der Reihe nach erweisen die versammelten Fürsten ihm die Ehre, und bekennen vor dem versammelten Volk, daß sie Dracrob Namol zum Kaiser von Tektoloi wählen.

Nach der Wahl kommt Aufbruchsstimmung in den Hof, den nun gilt es, möglichst schnell in Mitrania den Kaiser auch zu krönen. Zwei Fürsten melden sich jedoch ab: Deirvis D'Aleph und Deirphos Sendaris. Während der erste seinen Rücktritt zugunsten seiner Tochter verkündet, und endlich die Bürde der Herzogwürde ablegen kann, bricht der zweite mit seinen Rittern gen Miktonos auf, um sich mit der bereits wartenden Flotte einzuschiffen mit immer noch unbekanntem Ziel.

Im Ophis wird fleißig weiter Handel getrieben. Ganze Flotten verschiffen Gurken und Met, und stillen Nachfrage nach exotischen Gütern sowohl in Kōstalengard, als auch in den Städten der Ikatzintī. Kontore sprießen wie Pilze aus dem Boden. Noch sind die Gewinne exorbitant, doch Beobachter sind der Meinung, daß die Preise bald fallen werden, denn die Mengen, die transportiert werden, finden schon jetzt nicht mehr genügend Käufer!

Karcanon

Überblick über das Geschehen auf Karcanon in den Monaten Aw - Tischri 419. n.P.



Aw-Elul im Jahr der Geister 419 n.P.

Was ist geschehen auf Karcanon im ersten Teil des Jahrs der Geister, im Frühjahr, und wie ist der aktuelle Stand in den Monaten Aw und Elul 419 n.P.? Ein kleiner Blick auf die verschiedenen Reiche mag das beleuchten:

Am'y Syrren kann nicht mehr vor der Außenwelt verhehlen, daß die Bewahrerin des Reiches, die Amazone Tarra ni Lorna, verschwunden ist - längere Zeit wohl schon. Länger als jede andere war sie damals weggeblieben, als sie den Weg der Geister in das Labyrinth der Macht gegangen war, und stärker als manche dabei verändert worden. Margaj ni Tendra ist es, die mehr noch als Gandeera- als Schwertmeisterin des Reiches mehr durch ihre Persönlichkeit als durch eine eigentliche Machtposition die Talmeisterinnen bisher zusammengehalten hat, und damit Evaren ni Naje, die in dieser Zeit in der "Grünen Burg" saß, den Rücken freigehalten. Unweit des Zügeltals aber liegt schon **Aydia**, die Freie Stadt zwischen **Am'y Syrren** und **Chnums-Antam**, das zur Zeit für viele Menschen Karcanons der Nabel der Welt ist. Denn wo der Kaiser ist, da schlägt das Herz Karcanons - und in dieser Zeit schlägt es in Aydia. **Kaiser Bofri** von Karcanon ist dort und trifft Jelantha, die sogenannte Kaiserin **Kafrya von Erendyra** ist dort und die beiden Frauen verbringen mehr Zeit miteinander als mit dem Kaiser, der wiederum seinerseits dort sich mit Cartimandua trifft, der Schwester der Königin Edueriva von **Karalo-Floran**. **Priester**fürst Galen Hylar von Chnum-Antam ist dort und trifft sich mit Beratern des Kaisers, aber auch mit Vonda ni Kandy, der höchsten Kandy **Priesterin** in diesem Teil der Welt. Jorand vom Buch ist dort mit Gwyndon Bardenherr gesehen worden. Der Heiler Minoru Shiota aus **Lapathien** trifft dort auf den Zamnait-**Priester** Paraz Kelsoez aus **Encebol**. Auch die Wanderin Thinaia na Ruhir ist dort und führt manch ein Gespräch vor dem nächsten Abschnitt ihres Lebensweges. Aydia zieht sie alle an. Die Freie Stadt am **Grünen Meer**, einst eine der schönsten Städte des Helionischen Reiches, hat in den

letzten zehn Jahren weiter an Pracht und Schönheit gewonnen. Zuerst kam, nach dem Krieg der chnumgläubigen Nachbarn gegen die den Chnumglauben verfolgende **Purpurne Bruderschaft**, die karalische Besatzungszeit. In dieser Zeit war Aydia Sitz der Fürstin Cartimandua, die als "Gartenfürstin" heute noch in guter Erinnerung ist. Sie hat viele neue Parks und Gärten angelegt in dieser Zeit - in der Stadt selbst, und rund um sie herum, und noch heute hat sie ein Landhaus dort, umgeben von einem ganzjährig blühenden Garten, das sie Grünwinkel nennt. **Kaiser Bofri** hat dann nach dem Friedensschluß Aydia an seine Gefährtin **Jelantha ni Kjertra** gegeben, als Morgengabe ihrer Partnerschaft, wie man sagt. Auch unter der "Königin der Amazonen", Jelantha, blüht die Stadt nicht nur, sie blüht weiter auf. Händler aus weiten Teilen Karcanons zieht es hierhin, wohl auch in der Hoffnung, mit ihrer Genehmigung einen Weg durch das Grüne Hochland nehmen zu können. Denn der Weg über die **Straße von Mannar** ist noch immer versperrt, durch den noch immer nicht offen erklärten Bürgerkrieg um die Provinz **Reannt-tenn** im Gründungsreich des Bunds der Blumen, **Karalo-Floran**. Noch immer hält der frühere Volksminister Karan-nenn dort den Hauptsitz und Thron des Erzgroßherzogtums besetzt, nämlich die zentral auf der Straße von Mannar sitzende Festung nach der die Provinz benannt ist, und die genau am Durchgang zwischen dem Grünen Hochland und den Götterbergen auf der **Großen Handelsstraße** sitzt. Belagert wird die von Provinzheeren gehaltene Festung seit einiger Zeit von den Reichsheeren unter Reichsfürst Florian, der von Königin Edueriva zum neuen Erzgroßherzog und Herrn von Reannt-tenn ernannt wurde und in "seine" Festung will. Aber die Festung auszuhungern ist wohl schwierig, solange sie auf einer Seite freien Zugang zur größten Handelsstraße des Kontinents hat. Vielleicht soll ja jetzt eine Entscheidung in diesem heimlichen Bürgerkrieg erzwungen werden, nun wo der **Kaiser Bofri** persönlich ganz in der Nähe weilt. Offenen Bürgerkrieg gibt es dagegen immer wieder in **Lapathien**, wo Proconsul Lucius Thymian aus **Bakanasan** die Provinz mit Mühe zusammenhält.

Bakanasan ist ansonsten in gewisser Hinsicht ähnlich dran wie **Am'y Syrren**, denn es ist ein Reich ohne Führer, seit dem Tod des Consuls und Protector Maximus Adesus Ducates auf Silur. Nicht ohne Führung, denn es gibt ja den von der Elite des Chnumiten Gnaeus Septimus geschützten Senat des Reiches in der Metropole **Praeparata**, doch der hat viele Köpfe, nicht einen, der dem Reiche vorstehen würde. Der verbleibende Consul, Gaius Volsensus Senna, hat als Orcan-Anhänger nicht genügend Unterstützung im Senat um das Reich zu führen, auch wenn nicht vergessen ist daß er es war, der damals mit Teilen des Senats in die **Ophis**-Metropole **Tarenum** floh und den chnumgläubigen Adesus Ducates als Retter des Reiches in die Hauptstadt holte, womit die Herrschaft des Imperators Fraxinus Excelsior beendet wurde. Senna ist noch immer im Machairas, nahe der bakansanischen Provinz Lapathien, wobei über die Gründe dafür nur spekuliert werden kann. Die einen meinen, um eine Wache gegenüber der **Konföderation von Bagunda** der Kaganda Dimbula zu halten, der er auch nach jahrelangem Waffenstillstand mißtraut, weil sie instabil ist. Andere glauben, er ist deshalb dort, um möglichst weit weg von der problematischen Provinz **Midlifee** und Samnium zu sein, wo man den Sieg über die Monster des **Zardos** noch immer für keinen dauerhaften Sieg hält und sich fragt, ob die Horden der Barbaren aus **Ligurien** unter Hanlinor schlimmer sind oder die Heere der menschenfressenden Burundi unter dem neuen Häuptling Dresamoa aus **Pottuvil**. Auch das Militär **Bakanasans** hat nicht einen Kopf sondern viele. Sicher wären manche Soldaten bereit, ihren jeweiligen Anführer auf den Schild zu heben, um ihn zum Führer des Reiches auszurufen - sei es nun Marcus Antonius Galba, sei es Lucius Thymian oder auch Baldor Seeras. Aber der einzige, der von den Soldaten auf einen Schild gehoben und in die Hauptstadt getragen wurde, war der Ordensgroßmeister der **Chnumiten**, Gnaeus Septimus: liegend, im Koma seit einem Anschlag auf sein Leben. Das hat er zwar nicht verloren, aber sein Bewußtsein auch nach vielen Monden bisher nicht wiedererlangt.

Auch **Athanesia**, so sagen manche, hat sein Bewußtsein nach vielen Monden der Militärdiktatur unter Kjeld Oran, noch nicht wiedererlangt. Das ehemalige **Bund der Blumen**-Mitglied ist unter seinen Nachbarn isoliert, auch wenn es derzeit mit niemand anders im Krieg liegt als sich selbst. Die Wüstenreiche **Keorapukur** und **Zertanien** sind viel zu sehr miteinander beschäftigt als daß sie sich um das Reich hinter den Bergen am Ende der Wüste kümmern könnten. Auch wenn die Namen heute nicht mehr Shuad el Ahara und Dieleeb An sondern Il Jhadir und Amuuk min Ra heißen, wird in der **Wüste des Schnellen Todes** noch immer erbittert um jedes Wasserloch gekämpft, das den Unterschied zwischen Leben und Tod für einen Trupp Soldaten bedeuten kann. Tod für manch einen Soldaten beider Reiche kann es auch bedeuten, zwischen Hammer und Amboß des aufkommenden welterschütternden Konfliktes zu geraten - zwischen den Bergrücken des Tals des Lebens, wo Floris Gar Selfor das Reich **Taron don Umn** in Katuums Abwesenheit führt und die Zwerge von **Rockander** nach einem obskuren Tunnel der fernen Vorzeit suchen, und dem **Berusinischen Meer**, wo nicht nur eine merkwürdige Invasionsflotte aus **Erendyra** eingetroffen ist, sondern sich auch sonstige Heere und Invasoren sammeln - zwischen den auf einen großen Besuch hoffenden Streitwagenfahrern aus Itachaos und denjenigen, die diesen großen Besuch verhindern oder doch verkleinern wollen, etwa dem in **Kathei-Da** (Pedralta) lagernden Rubinorden von **Art Creole** auf **Ysatinga**. Geschehen von myraweitern Ausmaß bahnt sich an, und entsprechend ist der viele Besuch auch aus vielen Gegenden Myras, der gekommen ist oder sich doch zumindest angekündigt hat. Eine Flotte aus **Kanarys** auf **Kiombael** ist ebenso in der Gegend aufgetaucht wie große Einheiten und wichtige Persönlichkeiten der Niun aus **Dor-Niun Armarath**. Oldar aus Morassan auf **Yhllgord** aus dem Gefolge des Vargas von **Tronja** sollen vor **Dirhael** gesichtet worden sein, wohin auch die Flotten von **Borgon Dyl** und **Quadrophenia** streben, die auf Silur gemeinsam mit Vargas gegen die Ungeheuer des **Xnum-**

Ygorl gekämpft haben. Eine kleine Flotte (mit Mitgliedern des **Ordens der Roten Sonne**?) hat sich aus Desarachnia aufgemacht, während eine kleinere aus **Tektoloi** bereits eingetroffen ist. Und die vielgerühmte, vielgeschmähte **Schwarze Armada** selbst hat ihren Weg ja schon über ganz Myra gemacht: Von **Nebkazon Ar'Pharon** auf **Gwynddor** über **Ysatinga**, Corigani, Ysatinga, **Corigani**, über ganz Karcanon... an Refor und Yslannad vorbei, durch die Flotten von **Ataris** und Borgon Dyl, über **Umntor** bis...

Die Machairasreiche sind weit von diesem wahrhaft weltbewegenden Geschehen entfernt, und vielleicht bedauert man es heute in **Silur**, das vor sechs Jahren bei dem Kampf gegen die Monster des **Arus Ur Eklas** der Mittelpunkt des Weltinteresses war, und durch das **Magiertreffen** im Tischri 417 nP vor kurzem noch einmal Menschen (und nicht nur Menschen) aus aller Welt anzog, nun von der Welt fast vergessen zu sein. König Ragall von Silur, einer der ersten Könige des Kontinents war, die das Knie von **Kaiser Bofri** beugten, ist dabei, sein Land in mehr als einer Weise neu zu gestalten. Im letzten Jahr hatte Anian Turcas, Vizekönig von **Antharlan** unter Bofri, die letzten Flüchtlinge aus **Yslannad** mit der Lohanya nach Silur gebracht, um dann zum krönenden Abschluß des **Jahrs der Krone** selbst in Chaireddia gekrönt zu werden. Der in Silur als Held und Freund gefeierte Anian ist nun selbst König von Antharlan unter **Kaiser Bofri**. Anians Landung fand natürlich nicht in einem natürlichen Hafen statt, sondern vor der "Magischen Bucht" von Calvostar, von der aus die "Hohe Treppe" nach Silur führt. Denn noch immer ist der **Sumpf von Callen** alles andere als eine sichere Gegend, sowenig wie die von den Dunkelelfen besetzten Berge von **Ersor**... Das nun wieder menschenleere **Yslannad** ist nun wieder ruhig... wenn man von den Gerüchten absieht, daß Herzog Orlando de Nnieva plane, seinen Onkel Tyglath-Pylhessar abzulösen oder ablösen zu lassen. Aber das ist genauso unglaublich wie das Gerücht, Ridalon wolle Leiter der **Bank von Myra, Refor** (BMR) werden - wo doch kein Reforer je die Zeit zum Putschen fände...

Tischri im Jahr der Geister 419 n.P.

Was geschieht derzeit auf Karcanon? Im Machairas bereitet man sich auf den Herbst vor, bringt die Ernte ein, erntet auch die Kürbisse und höhlt sie aus, um daraus für die Herbstfeste die beliebten Kürbisgeister zu schnitzen, für das Geisterfest. Etwas weiter ophisch, am Golf von Rhud, freut man sich auch auf die Geisterfeste des Herbstes, zu denen eine Gauklertruppe und der Erzmagier der bagundischen Konföderation erwartet werden. Im Lychnos erwartet man die Große Flotte, von der alle seit Monaten sprechen. Der Orden der Roten Sonne wartet ebenso wie der Rubinorden, in unterschiedlichen Häfen und vielleicht auch auf unterschiedliche Flotten. Ein Reich zumindest muss die Hoffnung auf weitere Flotten aus der Heimat aufgeben, da sich die Tore hinter ihm nun geschlossen haben... Im Oklis wandert der Blick Schicksal ergebenen Himmel oder auf das Wasser, da man auch hier Besuch von anderswo erwartet oder befürchtet. Die Geister der Vergangenheit werden wach, wenn sich mancher Darhleare fragt ob es den Preis wert ist, für einen Herrn aus der neuen Heimat wohl möglich selbst zum Geist zu werden. Und im Zeichen des Altars denkt Sotagaph von Inshatri in diesem Jahr intensiv über die Geister verstorbener Herrscher nach... eine Überlegung, die auf dem Malard-Friedhof von Carthanc ebenso intensiv verfolgt wurde wie ein grauer Wolf, den manche nächtens da gesehen haben wollen.



1. Myranisches Stellenvermittlungsbureau

Herbstmonde 419 n.P.

Der MSI (Myranischer Stellen Index) ist im Netz zu finden unter:

<http://www.datacomm.ch/thogol/myra/>

roklamation!

Christine Auf dem Berge sammelt alle Kultur die weibliche Gottheiten beinhaltet, insbesondere welche Göttinnen und in welcher Form sie bei euch angebetet werden. Das Ziel ist die Einrichtung eines Archives zu diesem Thema, bei dem jeder Myraner nötige Informationen erhalten kann. Geheime Kultur bitte als solche kennzeichnen.

Auch ist Christine von der SL-Versammlung zur Koordinatorin für Sonderfunktionen gewählt worden. Da es immer wieder zu mehr oder weniger kleinen Streitigkeiten über einzelne Funktionen kommt, möchte Christine gerne eure Meinung hören: Welche Sonderfunktionen kennt ihr und wie beurteilt ihr sie. Seid ihr vielleicht selber Sonderfunktion? Dann stellt doch bitte alles zusammen, was ihr an Sonderregeln habt und schickt sie an Christine.

Bitte schickt eure Beiträge entweder zur Weiterleitung an euren Spielleiter oder an Christine selbst, ihre Adresse:

Christine Auf dem Berge
Lusstraße 14
72074 Pfrondorf
auc@integrata.de

Achtung - Achtung

Dies ist eine Mitteilung für alle unausgelasteten Myra-Spieler, die mehr tun wollen, als nur Kultur zu schreiben und Ewigkeiten auf ihre Auswertung zu warten.

Leidet Ihr an chronischer Langeweile oder ist Euer Spielleiter deprimiert und unmotiviert und kann deshalb keine Auswertung anfertigen?

Dann habe ich hier das Richtige für Euch:

Eine Runde Prä-Myra!

Das Spiel läuft jetzt seit fünfzehn Spielzügen und ein Ende ist noch nicht in Sicht! Ihr könnt entweder bereits existierende Reiche übernehmen, einen Wanderer spielen oder Euch als Invasoren versuchen!

Es gibt jeden Monat eine Auswertung!

Wer Interesse hat, der möge sich doch bitte bei mir melden, unter:

Björn Steinmeyer
Am Krug 12
13591 Berlin
Telefon 030-3677943

Protokoll der Mitgliederversammlung

vom Sonntag, 12. September 1999, 10:00 Uhr

0. Formalia

Protokoll: Thomas Golser

0.1 Anwesenheitsliste des Vorstandes:

Christine Aufdem Berge (1. Vorsitzende)
Marc Philipp Messner (2. Vorsitzender)
Thomas Golser (Schriftführer, Öffentlichkeitsarbeit)
Wolfgang Wettach (Kulturwart)
Arnulf Breuer (Spielervertreter)
Franz Roll (Spielervertreter)
Maria Salzmann (Life-Beauftragte)
Josef Eisele (SL-Vertreter)
Werner Arend (SL-Vertreter)

0.2 Anwesenheitsliste der Mitglieder

Arne Ebeling	Marc Philipp Messner
Arnulf Breuer	Maria Salzmann
Carsten Brombach	Martin Leichle
Christian Riebenschahm	Michael Maier
Christine Aufdem Berge	Rainer Nörenberg
Detlef Groschke	Simon Sieber
Dirk Drescher	Stephan Gögelein
Dirk Linke	Sven Jensen
Eva Windhager	Thomas Golser
Franz Roll	Thomas Willemsen
Gerald Haag	Torsten Kohlstedt
Gerrit Wehmschulte	Utz Kowalewski
Irmtraud Wettach	Werner Arend
Josef Eisele	Wolfgang Wettach
Karsten Thiel	

Schriftliche Stellvertretung

Nina Baur, vertreten durch Marc Philipp Messner
Jürgen Sporr, vertreten durch Markus Hailer

Gäste

Pascal Pöschko
Sandy Weingärtner.

Der 2. Vorsitzende stellt die Beschlussfähigkeit fest und liest die Tagesordnung aus WB 46 vor. Die Mitglieder bestätigen die Tagesordnung, sowie die Protokoll- (durch den Schriftführer des VFMs) und Sitzungsführung (durch den 2. Vorsitzenden).

Es sind 32 stimmberechtigte Personen vertreten.

1. Satzungsänderung

Die Satzungsänderung kommt noch nicht zustande, da zu wenig Stimmzettel vorhanden. Änderung vertagt, bis genügend Stimmen (auch schriftliche) vorliegen. Mit der Sammlung der Stimmzettel wurde Wolfgang Wettach beauftragt.

2. Bericht des Vorstandes
 - 2.1 1. Vorsitzende

War in den vergangenen sechs Monaten hauptsächlich mit den Arbeiten um das Vertragswerk von Promy ausgelastet, d.h. es wurde ein "bereinigter" Vertrag aufgesetzt, durchgesprochen, rechtlich abgeklärt und schliesslich unterschrieben. Weiteres Betätigungsfeld waren die Vorbereitungen für das herbstliche Myratreffen in Tübingen.
 - 2.2 2. Vorsitzender

War ebenfalls stark einbezogen in die Vertragsarbeiten zu Promy, insbesondere mit Anlage 1. Sowie der technischen Verwaltung der Internet-Domain "www.myra.de", welche im Frühjahr ihren Betrieb aufgenommen hat und derzeit mit privaten Spenden betrieben wird.
 - 2.3 Schatzmeister

In Vertretung durch den 2. Vorsitzenden, die Lage der Kasse sei noch nicht klar und der derzeitige Amtsinhaber stehe einer Neubesetzung nicht im Wege, bzw. stellt sein Amt zur Verfügung.
 - 2.4 Schriftführer

Von den sechs geplanten Ausgaben des Weltboten sind bisher vier Ausgaben im vorgesehenen Zeitraum erschienen. Zusätzlich wurden MBM 23 (eine Drucksache des Haushaltes 1998) sowie MBM 24 erstellt und verschickt, die Materialsammlung für MBM 25 ist abgeschlossen, Produktion läuft an, sobald die Kosten für MBM 24 beglichen sind. Desweiteren wurden im März Nachdrucke der MBMs 3, 7, 8, 10, 11 und 13 angefertigt und verkauft, weitere Nachdrucke von vergriffenen Ausgaben sind noch für dieses Jahr geplant, jedoch nur auf ausdrückliche schriftliche Bestellung. Die Nachdrucke der MBMs sind derzeit privat finanziert, sobald die Kassenlage des VFM klarer ist, wird über eine Kostenbeteiligung entschieden werden müssen.
 - 2.5 Öffentlichkeitsbeauftragten

Am Nordcon war Myra offiziell mit eigenem Stand vertreten, auf dem Fantasy-Spiel-Fest in Rothenburg durch mehrere VFM-Mitglieder inoffiziell und wird dank einer kleinen Standspende auch auf der Spiel '99 am Gemeinschaftsstand der AGdAPZ vertreten sein (mit Flyer und Ausgaben des Weltboten). Zudem beteiligte sich der Amtsinhaber mit einer Spende an "www.myra.de" und ermöglichte somit den grossen, werbewirksamen Sprung mit eigener Domain ins Netz.
 - 2.6 Spielleitervertreter

Neuer SL-Vertreter ist Josef Eisele; Werner Arend kümmert sich zusammen mit einigen anderen SLs und Spielern um eine neue einheitlichere Regel für Myra, welche aus zwei Teilen bestehen soll, der sogenannten "Basisversion" und der "erweiterten Regel".
 - 2.7 Spielervertreter

Arnulf Breuer mischt bei der neuen Regel und den dazugehörigen Diskussionen aktiv mit, sowie auch auf dem myraweiten Diskussionsboard und durfte dieses Jahr bereits mehrfach seiner vermittelnden Tätigkeit nachkommen. Franz Roll beteiligte sich bei der Organisation des Myratreffens und insbesondere des Spielverleihs.
 - 2.8 Kulturwart

Wolfgang Wettach Ziel sei es: Kultur zu sammeln und zur Verfügung zu stellen, geplant ist eine Kultur-CD, welche noch vor Jahresende erscheinen soll, zunächst den Segmentshütern, spätere Versionen auch den Spielern zugänglich sein. Des weiteren kümmerte er sich um den Inhalt von "www.myra.de", wobei die Technik durch den 2. Vorsitzenden bestritten wurde und wird, da es noch einige kleine Probleme gibt (Mailverteiler, etc.). Weiter auch die Förderung von intersegmentalem Spielen und dem Erscheinen der GEM B-D noch vor Ablauf dieses Jahres, auch weiterhin wird das Archiv nach Voranmeldung zu besuchen sein, dessen Kosten von Irmtraud und Wolfgang Wettach spendet wurden (die Kasse des VFM dankt).
 - 2.9 Life-Rollenspiel

Maria Salzmann war mitverantwortlich für die Organisation und Durchführung des Life's welche auch dieses Jahr wieder stattfand und auch seine Besucher hatte, vor allem daher rührend, dass es dort was warmes zu Essen gab. Ebenfalls organisatorisch Unterwegs war sie für die Volkstage in Auria, welche dieses Jahr stattfanden.
3. Bericht der Kassenprüfung

Es konnte keine Kassenprüfung durchgeführt werden, da keine Kassenführung vorhanden war. Weder für das Jahr 1997 noch für das vergangene 1998. Es wird nach einem Termin gesucht, an welchem sowohl die Kasse 97 und 98 geprüft werden können, Ziel ist es, sie vor dem Frühlingstreffen 2000 geprüft zu haben.

 - 3.1 Entlastung des Vorstandes

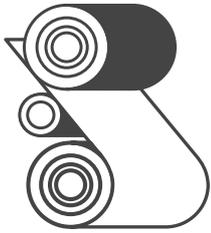
Es wurde der Antrag zur Entlastung des Vorstandes gestellt, ausgenommen das Amt des Schatzmeisters. Der Antrag wurde angenommen und der Vorstand, exkl. Schatzmeister, wurde entlastet. 25/0/6 (ja/nein/Enthaltung)

4.	Wahlen		Es standen Wahlen an, wie jedes Jahr im Herbst. Neu zu besetzen galt es nebst den Kassenprüfern auch das Amt des Schatzmeisters, welcher sein Amt auf Grund von Kommunikationsproblemen, zur Verfügung stellte.		
4.1	Wahl, bzw. Bestätigung	1. Vorsitzende	Christine Aufdem Berge	29/0/2	Wahl angenommen
4.2	Wahl, bzw. Bestätigung	2. Vorsitzender	Marc Philipp Messner	30/0/1	Wahl angenommen
4.3	Neuwahl	Schatzmeister	Thomas Golser Werner Arend Enthaltungen	22 6 3	Wahl angenommen
4.4	Wahl, bzw. Bestätigung	Schriftführer	Thomas Golser	30/1/0	Wahl angenommen
4.5	Wahl, bzw. Bestätigung	Öffentliche Arbeit	Thomas Golser	29/0/2	Wahl angenommen
4.6	Wahl, bzw. Bestätigung	Spielervertreter	Holger Rinke Arnulf Breuer Michael Maier Dirk Linke Dirk Drescher Franz Roll Utz Kowalewski Enthaltungen	4 23 2 12 3 3 10 5	Wahl angenommen Wahl angenommen
4.7	Neuwahl	Vertreter neuer Spieler	Es wurde der Antrag gestellt, dieses Amt weiterhin unbesetzt zu lassen		14/6/11 Amt bleibt frei
4.8	Wahl, bzw. Bestätigung	Kulturwart	Wolfgang Wettach	26/1/5	Wahl angenommen
4.9	Wahl, bzw. Bestätigung	Liferollenspiel	Gerhald Haag Eva Windhager Enthaltungen	5 16 10	Wahl angenommen
4.10	Wahl	Kassenprüfer 1999	Torsten Kohlstedt Josef Eisele Sven Jensen Markus Hailer Enthaltungen	5 25 11 13 0	(Reserve) Wahl angenommen (Reserve) Wahl angenommen

Die Leitung der Mitgliederversammlung wechselt vom 2. Vorsitzenden auf die 1. Vorsitzende.

5.	Haushalt 2000		Es konnte kein konkreter Haushalt 2000 beschlossen werden, da die Kassenlage sowie die Höhe der zu erwartenden Einnahmen nicht in konkreten Zahlen vorlagen.		
	geplante Ausgaben im Haushalt 2000	2x MBM 6x WB 2x Infobrief 2x Mahnungen 1x Unvorhergesehenes	DEM 3000.- DEM 2500.- DEM 200.- DEM 200.- DEM 100.-	=	DEM 6000.-
	geschätzte Einnahmen im Haushalt 2000	Mitgliedsbeiträge Drucksachenverkauf	DEM 6500.- DEM 1500.-	=	DEM 8000.-
	Ziel: Zum Frühjahrstreffen exakte Zahlen zu haben und den definitiven Haushalt 2000 beschliessen zu können, bis dahin gilt ein Ausgabenstop, d.h. es wird im Jahre 2000 vorerst nur ein Weltbote produziert werden (bis zum Frühjahrstreffen im März), danach sollte sich die Lage geklärt haben.				

- 5.1 Kostensparnis beim Weltboten-Versand
 Es wurde der Antrag gestellt, den Weltboten auf Wunsch des Mitglieds digital per Email zu versenden, um die Versandkosten (derzeit DEM 1.50 / Stück) sparen zu können. Er soll dann gesammelt mit den MBMs verschickt werden um die Portokosten zu senken (da eine weitere Preiserhöhung durch die Post ins Haus steht).
 Ein entsprechender Aufruf soll in den Weltboten und auf "www.myra.de" gesetzt werden.
 Der Antrag wurde gutgeheissen und soll möglichst rasch umgesetzt werden.
- 5.2 Konkreter Haushalt 2000
 Es wurde der Antrag gestellt, dass der HH2000 in Berlin konkret beschlossen werden soll.
 Der Antrag wurde einstimmig (25/0/1) angenommen.
- 5.3 Neuregelung des Mitgliederbeitrages
 Es wurde der Antrag eingebracht, dass eine Neuregelung des Mitgliederbeitrages nötig sei, da die bisherige Praxis zu undurchsichtig und schwer zu handhaben sei. Zudem solle eine Neuregelung die Kassenführung erleichtern.
 Man kam zum Schluss, dass die Beiträge zwischen den bisherigen liegen sollen.
 Der Antrag wurde gutgeheissen. Es soll bis zum Frühjahrstreffen eine abstimmungsfähige Vorlage erarbeitet werden.
- 5.4 Neues 'Datenblatt'
 Es soll ein 'Formular' erstellt werden, welches das bisherige 'Datenblatt' ablösen soll und zugleich auch als 'Austrittserklärung' gebraucht werden kann um den zahlreichen Missverständnissen bzgl. Austritt aus dem Verein vorzubeugen.
6. Bericht der Arbeitskreise und Regionalgruppen
- 6.1 Regionalgruppen
- | | | |
|------------|------------------|---------------------------------|
| Rhein-Ruhr | Ansprechpartner: | Utz Kowalewski |
| Nord | Ansprechpartner: | Sven Jensen |
| Nordwest | Ansprechpartner: | Gerrit Wehmschulte |
| Ost | Ansprechpartner: | Dirk Linke und Thomas Willemsen |
| Südwest | Ansprechpartner: | Werner Arend |
- Die Adressen der jeweiligen Ansprechpartner werden im nächsten Weltboten veröffentlicht.
- 6.2 Arbeitskreise
- | | |
|--------------|---|
| Runenrolle 6 | Nina Baur; Die Nr. 6 soll noch vor Ende Jahr erscheinen, ZAT 15.12.1999! |
| Magie | Werner Arend; Arbeiten derzeit eingestellt, da hauptsächlich mit der "neuen" Regel beschäftigt. |
| GEM | Wolfgang Wettach; Band B-D soll dieses Jahr erscheinen, Beiträge E-F werden jetzt gesammelt. |
| MBM 25 | Thomas Golser; Wird noch dieses Jahr erscheinen (so Kasse will) |
| Life | Gerhard Haag; 1 Steinsberg, 1 Auria, sowie diverse kleinere LARP- Aktionen |
| Südwest, | Christine Auf dem Berge; Nichts Neues, derzeit Verhandlungen mit den Segmentshütern |
| Religion | Dirk Linke; Diskussionen um Religion, deren Regel(ung) und Priesterschaft |
7. Einzelanträge
 Es wurde der Antrag gestellt, für den VFM die Gemeinnützigkeit zu Erreichen. Dies sei jedoch nur möglich, bei einer sauberen Kassenführung (mindestens über die letzten beiden Jahre).
 Derzeit nicht möglich, da Kassenlage unklar, sobald die Kasse jedoch in Ordnung sei, würde dieses Anliegen in die Tat umgesetzt werden.
8. Varia
 Es wurde beschlossen, die übriggebliebenen Nahrungsmittel (Chips, Brot, etc.) gegen einen selbstgewählten Obolus an die Kassa abzugeben.
- 8.1 Die Mitgliederversammlung des Vereins der Freunde Myras wurde um 13:25 durch die 1. Vorsitzende geschlossen.



Frisch ab der Druckerpresse

Themensliste für die MBMs im Jahre 1999/2000

- MBM 25 Bücher, Bibliotheken, Schreibstuben, Schriften, Sprachen
Redaktionsschluss: 20. August 1999, Auslieferung: Dezember 1999
- MBM 26 Thema noch nicht fixiert!
-> Themenvorschläge bitte bis zum nächsten WB-Redschluss einreichen.
- MBM 27 Nichtmenschliche Völker, Lebensformen, Rassen, Monster
- MBM 28 Reisen, Reise-mittel, -wege, Pilgerstätten, -wege, -orte, Sehenswürdigkeiten
- MBM 29 allgemeine Reichsvorstellungen
- MBM 30 Philosophie, Weltanschauung, Gesinnungen
- MBM 31 Justicia, Sitten, Rechte, Pflichten und Strafe, Urteile, Richterspruch

MBMs goes digital

Für die Erfassung der myranischen Kultur in einer extra dafür erstellten Datenbank suchen wir noch Leute, die Lust hätten, mitzumachen. Dabei sind ca. 3-6 Leute pro MBM vorgesehen (je nach Umfang). Wir wollen bei MBM 1 anfangen, und uns dann kontinuierlich nach hinten durcharbeiten. Leider ist nicht jedes Mitglied im Besitz aller Weltboten, deshalb möchten wir vor allem an die "älteren" Mitglieder appellieren: Macht doch mit! Und wenn man keine Zeit (oder Lust) mehr hat, hört man einfach auf - keiner wird gezwungen. Wir sind für alle Mitwirkenden dankbar, und erwarten ungeduldigst Eure Meldung unter:

kult_myra@gmx.net
oder Anruf bei Eva Windhager 07071-980143 (E-mail bevorzugt!)

Themens-MBM "H₂O" (Wasser)

Aufruf von Markus Hailer (yangard@aol.com), Segmentshüter von Kiombael:

Ich würde gerne ein "MBM" mit dem Hauptthema Wasser (lebt im oder lebt vom...) auf den Weg bringen.

Derzeit komme ich auf folgende Reiche:

ANTI, Ossoriar & Selavan (Corigani), Nebcatlan/Schwarze Armada (Gwynddor), Lohania & Purpurne Bruderschaft (Karcanon), Norytton? (Karnicon), Reich der Tiefe, Niun-See-Nomaden & See-Elfen (Kiombael), See-Elfen (Yhllgord), Anrash (Ysatinga)

Wäre nett, wenn die jeweiligen SL/Kulturwart mir Dateien oder einen Kontakt oder was auch immer zur Verfügung stellen könnten.

ieferbare Drucksachen

Der Versandservice von lieferbaren Drucksachen ist umgezogen, was nicht heisst, dass es ihn nicht mehr gibt, bzw. man nichts mehr bezahlen muss.

Das Geld gehört noch immer da hin: Konto-Nr. 338282-706, BLZ 60010070
Institut: Postbank Stuttgart
Kontoinhaber: VFM e.V, PF 2747, 72017 Tübingen
Vermerk: lieferbare Drucksachen

Die Bestellungen richtet man hierhin: Thomas Golser
Talackerstrasse 35
CH-8152 Glattbrugg
Tel. 01/8105167 ab 19.00 Uhr bis 22.15 Uhr
Email: thogol@gmx.net

- ▶ Versand erfolgt meistens am Samstag, da ich dann in die EU reise um die Portokosten niedrig zu halten (normalerweise lässt sich das sowieso noch mit anderem verbinden).
- ▶ Die Versandkosten belaufen sich auf DM 3.00, damit kann man immerhin knapp fünf MBMs in der Stärke von Nr. 23 verschicken. Die Preise verstehen sich wie folgt: Nichtmitglied/Mitglied.

Allgemeine Spielregel Version von 1994, lesbare Version (64 Seiten, 10/5.-).
Magie auf Myra WdW-Zusatzregel, 2. Ausgabe vom 15.9.1997 (60 Seiten, 10/5.-).
Satzung Sollte eigentlich jeder haben. Wenn nicht, bitte bestellen (nur Portokosten).

MBM 15 Reichsvorstellungen und Enzyklopädie (148 Seiten, 15/13.-).
MBM 16 Religionen (99 Seiten, 15/13.-).
MBM 17 Weltvorstellung (116 Seiten, 15/13.-). demnächst digitalisierte Neuauflage!
MBM 18 Handel und dazu gehörende Regel (100 Seiten, 15/13.-).
MBM 19 Reichsvorstellungen (128 Seiten, 15/13.-).
MBM 20 Kampf & Krieg (128 Seiten, 15/13.-).
MBM 22 Geschichte Zeit Legenden (164 Seiten, 15/13.-).
MBM 23 Reichsvorstellungen (148 Seiten, 15/13.-).
MBM24 Alltags- und Volkskultur (116 Seiten, 15/13.-).

Große Enzyklopädie Myras GEM Band A-Az (182 S., 20/15.-).

Weltboten: Einzelpreis ist 5.-, Paketpreis (6 Stück) 25.-.

Erhältlich sind: 8, 9, 11, 12, 13A&B, 14 - 21, 24, 26, 27/28, 29/30, 31, 32/33, 34, 37/38, 39, 40, WWB, 43, 44, 45

Runenrolle 1 Motto "Erwählung", Karnicon/Karcanon (64 Seiten, 5.-). **ausverkauft**
Runenrolle 2 Geschichten aus Elcet (Karnicon) und Aidanard (Yhllgord) (72 Seiten, 5.-).
Runenrolle 3 Geschichten aus Aldaron (Corigani) und Elcet (Karnicon) (68 Seiten, 6.-).
Runenrolle 4 Geschichten von weiten Teilen Myras (80 Seiten, 7.50).
Runenrolle 5 Geschichten und Gedichte von weiten Teilen Myras (88 Seiten, 7.50).

Sowie diverse weitere Kultur- und Sammelbotenausgaben sind erhältlich. Einfach Nachfragen, was noch verfügbar ist.

Demnächst wird dieses Drucksachenangebot auch online verfügbar sein.

Regionalgruppe Ost

Das Geschichtenprojekt

Regionalgruppentreffen sind eine feine Sache. Da trifft man sich, tauscht die neusten Gerüchte und Informationen aus (natürlich nur die nicht geheimen!), isst Kekse und trinkt Cola und unterhält sich über Magie, Götter, Spielleiter, Spieler... über Myra eben. In Berlin hat das eine Weile ganz gut geklappt, erst waren die Überzahl der Leute Ophis-Karcanon-Spieler, inzwischen ist die Mehrheit der Regionalgruppenmitglieder auf Corigani engagiert. Und so kommt es dann, daß man sich auf den Treffen nur noch über Corigani unterhält, und daß so macher Spieler (z.B. von Erendyra oder Prämyra) sich ein wenig verloren vorkommen mag bei so vielen Insiderwitzen und Segmentsinterna. Was tun, damit nun auch die nicht-Coriganisaktiv am Treffen teilhaben können?

Die Idee, ein Geschichtenprojekt zu gründen, kam eigentlich von Klaus und war zunächst unabhängig von Myra. Seine Vorstellung war es, eine Gruppe von Leuten zusammenzubekommen, die die Geschichte und Kultur eines Volkes von seiner Entstehung bis in die "Jetztzeit" beschrieben, aus verschiedensten Blickwinkeln. Doch woher sollte man genügend interessierte Schreiber nehmen?

Inzwischen haben wir bereits drei Regionalgruppen-Treffen mit Geschichten aus der Ur- und Frühgeschichte "unseres" Volkes aufgelockert. Der Corigani-Tratsch (sowie neuste Meldungen von Erendyra und Prämyra) kommt nach wie vor nicht zu kurz. Und selbstverständlich kann nach wie vor jeder kommen, mitmachen und inzwischen eben auch Geschichten beisteuern.

Im Folgenden findet Ihr zwei Geschichten aus der ersten Runde des Projektes. Wer Interesse hat, aktuelle Treffen-Termine zu erfahren oder die Vorgaben für die nächste Geschichtenprojekt-Runde zu bekommen, wendet sich am einfachsten an

Thomas Willemsen
Tel 030-6251427
e-mail: dakari@chemie.fu-berlin.de

oder

Dirk Linke
Tel. 030-881 71 42
e-mail: linke@phosis1.chem.tu-berlin.de

Geschichtenprojekt der RG Ost - Phase 1

Ein Festmahl

Durch den Eingang fielen die ersten Strahlen der morgendlichen Sonne in die Erdhöhle und weckten den jungen Menschen, der ihm am nächsten lag. Dieser reckte sich kurz und krabbelte fort von der Familie ins Freie. Dort wurde ein vorübereilender Käfer sogleich Opfer des hungrigen Menschen, ebenso wie ein paar unvorsichtige Ameisen.

Noch immer nicht gesättigt, verließ der Jüngling, der von seiner Familie Iumesh gerufen wurde die Umgebung des Erdloches, um im Gestrüpp einige Beeren zu sammeln. Dabei näherte sich Iumesh ziemlich gedankenlos dem gefährlichen, großen Strom.

Doch er hatte mehr Glück als Verstand, denn als er das Dickicht verließ, stand vor ihm eine große Antilope, die verspätet zum Morgentrunk an das Flußufer gekommen war und nun anstelle des Menschen von einem Krokodil angefallen wurde. Die mächtigen Kiefer schnappten jedoch nur einen der Läufe der Antilope und rissen ihn mit tödlicher Kraft vom Körper des Opfers. Dieses sprang panisch auf den drei verbliebenen Beinen in die schützende Ufervegetation zurück und hätte dabei beinahe Iumesh umgerannt, der starr vor Schreck stehengeblieben war.

Als der Junge wieder klar denken konnte, folgte er der deutlichen Spur des Tieres bis er es schließlich zusammengebrochen auf einer kleinen Lichtung fand. Iumesh griff nach einem Ast und näherte sich dem Tier, doch dieses trat mit aller verbliebener Kraft aus. So setzte sich Iumesh auf einen nahen Felsen und wartete auf den Tod der verblutenden Antilope.

Der Junge freute sich über dieses Geschenk, sein Fund würde die Familie für mehrere Tage ernähren. Die Haut des Tieres wollte er einem Mädchen aus einer Familie schenken, die einen Tag entfernt lebte. Nach Beschluß der Familienältesten sollte sie einmal seine Frau werden.

Plötzlich traten zwei Hyänen auf die Lichtung und Iumesh fürchte, daß ihm seine Beutestehlen würden. Mit aller Kraft warf er seinen Ast nach den Räubern und tatsächlich ließen sie sich vertreiben. Die beiden schienen satt zu sein, sonst wäre es nicht so leicht gewesen, sie zu vertreiben, das war Iumesh klar.

Es war ihm auch klar, daß es sehr schwierig werden würde, die Antilope zur Höhle seiner Familie zu bringen. Doch er hatte Glück, denn sein älterer Bruder fand ihn kurz nachdem die Antilope gestorben war und er die ersten Meter zurückgelegt

hatte.

Als die beiden ihr Heim erreichten war die Freude groß und Iumesh erntete zahlreiche anerkennende Knüffe. Die Großmutter teilte für jeden ein Stück des Tieres mit dem Knochenmesser der Familie ab und alle schlangen ihren Anteil hinunter. Der Rest wurde bis zum Abend in die sichere Höhle gebracht.

Gundarumba

Viel Sammelzeiten zurück, da war Gundarumba!

Viel groß Krieger, andere Krieger von Stamm klein!

Gundarumba erschlagen klein dick Monster hausen in Höhle in Berg und hart mit Knochenkeule!

Erbeutet heilige Keule! Erschlagen Krieger von anderer Stamm!

Frauen erbeutet, Gundarumba Stamm groß und stark!

Keule sehr hart und spitz, nicht Knochen! Heilige Keule!

Wir Kinder von Gundarumba und viel stark durch Keule!

Die Kinder des Stammes konnten die Geschichte von Gundarumba nicht oft genug hören.

Gespannt saßen sie um den Felsen mit der heiligen Keule und hörten dem alten Mann zu.

Sie hatten Glück zum Stamme der Gundarumba zu gehören, denn bisher hatte jeder, der die heilige

Keule führte jeden Kampf gegen einen anderen Menschen gewonnen.

Und so fürchteten die anderen Stämme die Gundarumba. Und viele baten darum, sich ihnen anschließen zu dürfen. Daher ging es den Gundarumba sehr gut. Sie hatten die meisten Beutetiere, die besten Knochenkeulen und die meisten Krieger.

Und zum ersten Mal seit langer Zeit brauchten sich die Menschen nicht ständig in ihren Höhlen am Fluß zu verstecken, denn der neue Ober-Gundarumba war so sehr von seiner Stärke überzeugt, daß er sich seine besten Krieger nahm und als wiedere einmal eine Riesenspinne zum Fluß kam, Jagd auf sie machte. Und wirklich! Sie erschlugen das Monster und nur vier Krieger wurden dabei getötet.

Seitdem waren keine Spinnen mehr gesehen worden, nur manchmal in der Nacht hatte man ein Knacken hinter den Felsen hören können...

Doch nun fühlten sich die Menschen sicher.... wie lange wohl?

Gründungsmanifest des Arbeitskreises Religionen

An alle den Göttern gefälligen Priester und Herrscher Myras oder solche, die es werden wollen!

Es soll gegründet werden ein Arbeitskreis Religionen zu klären die folgenden Punkte:

Was unterscheidet eine Priester von einem Magier? Kann man die Magieregel überhaupt auf Priester anwenden und bis zu welchem Grad?

Welche Fähigkeiten hat ein Priester, und wie sind diese vom Spielleiter umzusetzen?

Welche Fähigkeiten hat ein Höchstpriester? Ist er Gott oder nur Papst, oder mal das eine und mal das andere?

Sind Spielleiter die wahren Götter?

Darf ein Priester überhaupt selbständig (ohne Zustimmung seines Gottes) handeln, oder gar Wunder wirken? Und ein Höchstpriester?

Darf ein Herrscher überhaupt über die Wunder und Mächte der Priester seines Reiches verfügen? Unter welchen Bedingungen?

All dies und mehr möge diskutiert werden unter ak-religion@myra.de oder per klassischem Boten zu Wasser, zu Lande und durch die Luft an:

Dirk Linke #5#
Bundesalle 19
10717 Berlin

Gedanken zur Priesterregel...

Ich möchte an dieser Stelle einmal darstellen, worin für mich die grundlegenden Unterschiede von Priestern zu anderen magisch begabten Figuren bestehen. Den Anstoß dazu hat - wie so oft - wieder einmal ein Myratreffen gegeben, in diesem Fall das in Berlin zum myranischen Jahreswechsel 1999. Eine Menge Spielleiter kamen aus einer zweitägigen SL-Sitzung mit zufriedenen Mienen heraus, man hatte ein gewaltiges Paket neuer Regeln besprochen und beschlossen. Ich weiß nicht mehr, wer von ihnen gesagt hat: "So, und als nächstes ist die Priesterregel dran!" - Jedenfalls klingelten da bei mir sofort alle Alarmglocken. Wer mich kennt, weiß, daß ich nie ein besonderer Fan komplexer Regeln (für Myra) war. Immerhin, die lange diskutierte Kulturpräferenzregel war auf dem Treffen gekippt worden, weil man einsah, daß man so etwas Allgemeingültiges nicht all den vielfältigen, schon so lange existenten Kulturen und Reichen überstülpen kann. Und jetzt eine Priesterregel? Da wurde doch tatsächlich ernsthaft diskutiert, Priester sollen eine Stufe aufsteigen, wenn sie so und so viele Tempel anderer Religionen umgeweiht oder gar zerstört haben... mit der Begründung, man müsse doch dem Spieler etwas an die Hand geben, eine Zahl, einen Wert, der ihm sagt: nur noch ein kleines bißchen, und dann kommt die neue Stufe. Wer auch immer ursprünglich auf diese Idee kam, spielt entweder keinen Priester, oder er sollte dringend die Spielfigur wechseln.

Religion

Wer einen Priester spielt (oder einen NSC-Priester führt), sollte sich folgendes bewußt machen: auf Myra sind die Götter in einer Weise real, die Atheismus lächerlich erscheinen läßt. Götter greifen aktiv in die Geschehnisse der Welt ein, und ihre Priester wirken Wunder (Zauber?) in ihrem Namen. Ein Bauer, dessen Felder dank Chnums Fruchtbarkeitszauber (Wunder?) doppelte Erträge abwerfen, wird kaum sagen: das glaube ich nicht. Entsprechend groß ist die Anhängerschaft dieses Gottes der Fruchtbarkeit, denn Bauern gibt es überall. Andern Orts legt man Wert auf ganz andere Schwerpunkte: zur See sind Norto, Norytton oder auch Anrash gefragt, im Gebirge vielleicht eher Borgon oder Dondra.

Und hier kommen wir zum ersten Fehler, der gerne von Spielern gemacht wird. Da liest man sich die Spielregel durch mit der langen Liste der Götter und überlegt sich, was wohl dieser oder jener Gott dem eigenen Reich für Vorteile bringen könnte. Dann wird ein kleiner Tempel gebaut, und daraus werden Ansprüche abgeleitet: "Wie jetzt, ein kleiner Chnumtempel, und meine Reichseinnahmen steigen nicht ein bißchen???" Ein schlechter Spielleiter wird an dieser Stelle antworten, da müsse man schon einen großen Tempel bauen.

Götter sind launisch. Ihre Ziele sind für den Sterblichen oft kaum durchschaubar, ihre Handlungen folgen keinen Regeln. Wem sie ihre Gunst gewähren, wem sie sie entziehen - wer kann das sagen? Natürlich kann man sich als Herrscher Mühe geben, die Götter (am besten nicht alle auf einmal), bei Laune zu halten. Opfergaben und Tempelbau sind da die altbewährten Mittel, ein Gott freut sich über das blutende Herz eines Sklaven bei Sonnenaufgang, ein anderer kann so etwas gar nicht leiden, da muß man schon ein wenig Feingefühl aufbringen. Doch daraus Ansprüche ableiten? Ich kann jedem Spielleiter nur raten, auf so etwas eine sofortige beleidigte Antwort des Gottes herniederprasseln zu lassen, sei es ein Blitz, der den Herrscher erschlägt, oder nur eine Taube, die ihm auf den Kopf kackt.

Und nun zu Denkfehler Nummer zwei. Auch ein Priester (bzw. dessen Spieler, oder der Spieler seines Herrschers usw.) gerät leicht in Versuchung, Forderungen an seinen Gott zu stellen, im allgemeinen in Form von Stufen, Zaubern (Wunern?) oder ähnlichem. Aber auch hier gibt es keine geregelten Ansprüche. Ein Gott kann durchaus andere Vorstellungen von dem haben, was die eigene Religion fördert oder beschädigt, als sein Priester. Deshalb darf es keine Regel geben, die in Worte oder Zahlen faßt, wie viele Seiten Kultur, wie viele umgeweihte "Feindtempel" oder was auch immer nötig sind, um als Priester weiterzukommen. Es geht hier nicht um Quantität! Es geht um Qualität im Sinne des Gottes und der Religion. Und diese Qualität wird von Religion zu Religion so unterschiedlich sein, daß eine Vereinheitlichung keinen Sinn macht. Liebe SLs: Ihr müßt damit leben, daß es eure subjektive Entscheidung bleibt, wann ein Priester sich um seine Religion verdient gemacht hat (und nur dann, so finde ich, darf er aufsteigen...). Das kann und darf Euch keine Regel abnehmen. Ihr simuliert damit die Willkür der Götter...

Unterschiede

Natürlich gibt es andere Aspekte, die eine Priesterregel durchaus sinnvoll machen könnten. Da existiert zum Beispiel das Argument, durch die sehr komplexe Magieregel könnten die Priester irgendwie benachteiligt werden. Ich möchte nur zu bedenken geben, daß ein Priester zu Ehren seines Gottes lebt und handelt, und ihm weltliche Vor- und Nachteile egal sein sollten.

Doch nun gut, gehen wir einmal davon aus, daß zum Beispiel bei direkter Konfrontation mit einem Magier ein Priester mangels Regel automatisch den Kürzeren ziehen würde (wenn der Spielleiter nicht einsehen hat und dem Priester ganz unge-regelte gottgleiche Fähigkeiten zur Verfügung stellt). Was müßten dann die grundlegenden Dinge sein, die so eine Regel beinhaltet?

1. Stärke

Ich denke, es wird sinnvoll sein, beim guten alten Stufensystem zu bleiben. Das heißt, es gibt Priester unterschiedlicher Stufen (das kann, muß aber nicht proportional zur Position des Priesters innerhalb der Hierarchien der Religion sein). Ein Priester höherer Stufe kann also mehr als ein Priester niedriger Stufe... aber mehr wovon eigentlich? Um den Vergleich mit Magiern möglich zu machen, scheint es sinnvoll, auch für Priester ein "Magiepunktesystem" ähnlich dem in der Magieregel zu erdenken. Aber Achtung! Kein Priester wird seine "magische Kraft" der Umgebung entziehen. Und selbst wenn ein Priester Effekte hervorrufen kann, die sich Regel- und Spieltechnisch nicht von denen eines klassischen "Zauberspruches" unterscheiden, die Quelle der Kraft bleibt die Religion und der Gott, und eine Einteilung der Effekte nach Sphären oder ähnlichem muß einer Einteilung nach Göttern bzw. Religionen weichen (soll heißen: jeder Gott verleiht seinen Priestern bestimmte Fähigkeiten, darunter auch solche, die keine Entsprechung in der Magieregel finden, siehe weiter unten).

Wie faßt man aber nun die "Zauberkraft" eines Priesters in Zahlen? Ich erinnere mich, daß es vor längerer Zeit einmal die schnell wieder verworfene Idee gab, ein Priester könne seine Kraft doch direkt von seinem Höchstpriester beziehen. Auweia! Ich armer Höchstpriester, je größer und stärker das Gefolge, das ich um mich schare, je mächtiger die Priester meiner Religion, desto mehr schrumpfen meine Kräfte? Ja soll ich demnach mein Gefolge klein halten und nicht auf die Verbreitung meiner Religion drängen? Unsinn! Richtig ist aber, daß die Kraft eines Priesters nicht nur von seiner Stufe, sondern in gewissen Grenzen auch von der Macht und Bedeutung seiner Religion abhängen sollte, was bei den Höchstpriestern ja schon ganz gut verwirklicht ist. Ich bitte aber darum, die Berechnungsformeln so einfach wie möglich zu halten...

2. Zusätzliche Zauber (Wunder)

Wie bereits erwähnt gibt es da klassische Priester-Wunder, die in der Regel für Magier meiner Meinung nach nichts verlieren haben. Als Beispiel möchte ich hier den Fluch nennen, der vielleicht das Gegenstück zu einem komplett improvisierten Magierzauber darstellt. Alles ist möglich, im Ermessen des Spielleiters und ganz ohne feste Regel. Gut so! Aber auch andere Wunder, die zum Beispiel die Truppenmoral oder die Stimmung in der Bevölkerung beeinflussen können, halte ich für denkbar - und zwar ausschließlich für Priester! Denn Priester verstehen es, die Massen zu beeinflussen, nicht das Individuum wie ein Magier. Doch manche dieser Möglichkeiten würde ich gerne als nichtmagische, "kulturelle" Fähigkeiten verstanden wissen, wie ich im nächsten Abschnitt erläutern werde.

3. Kulturelle Fähigkeiten

Ein Priester einer mächtigen Religion, von hohem Rang (und hoher Stufe), in einem Land, in dem diese Religion die Religion einer Mehrheit der Bevölkerung ist, wird Macht und Einfluß auf eine ganz und gar unmagische Weise haben. Diese Macht kann man, so denke ich jedenfalls, nicht in Punkte fassen und sie sollte auch völlig getrennt vom "Wunder-Wirken" behandelt werden. Wenn ein solcher Priester öffentlich etwas verlangt, was den Maßregeln seiner Religion entspricht, so werden die Massen aufhorchen, vielleicht noch diskutieren, aber nicht lange mit der Ausführung zögern. Diese Macht hat auf unserer realen Welt über Tausende von Jahren Herrscher erzittern lassen, und auf Myra, finde ich, kann sich das durchaus ähnlich verhalten. Viel zu oft handeln Herrscher ohne Konsequenzen entgegen den erklärten Zielen ihrer Staatsreligionen. Ich finde, in solchen Fällen sollte von den Spielleitern eine Veränderung des BÜKAZ nach unten - schlimmstenfalls bis zum Bürgerkrieg - erwogen werden, wenn der Herrscher nicht (ebenfalls auf kultureller Ebene) Gegenmaßnahmen einleitet. Auch sollte man in solchen Fällen den Spieler darauf hinweisen, daß es durchaus nicht unlogisch oder unfair ist, daß die NSC-Priester seines Reiches unter solchen Umständen nicht mehr unbedingt brav für ihn in die Schlacht ziehen werden... Und auch über den einzelnen Gläubigen kann ein Priester durchaus "kulturelle" Macht besitzen, und ihm zum Beispiel eine Aufgabe auferlegen, ohne deren Erfüllung er exkommuniziert, geopfert, von der Opferung ausgeschlossen oder was auch immer wird. Andere müßten vielleicht für die Erfüllung einer solchen Aufgabe Geld, Macht oder Wissen bieten, ein Priester braucht oft einfach nur drohen...

Eine weitere, für meine Begriffe nicht "kostenpflichtig" zu wertende Fähigkeit von Priestern ist es, Orakelsprüche und Weissagungen zu empfangen und weiterzugeben. Für Höchstpriester gibt es hierzu bereits eine funktionierende Regelung, die man, so denke ich, in abgeschwächter Form auch für andere Priester anwenden könnte. Orakelsprüche waren schon immer ein Instrumentarium, das es dem Spielleiter ermöglicht, Informationen und Fehlinformationen gezielt zu streuen. Ich finde, dies sollte über die Priester (und auch Schamanen oder Druiden) geschehen.

Ich habe auf diesen Seiten versucht, meine Gedanken zum Priesterdasein ein wenig in geordnete Form zu bringen. Ich hoffe, damit rege Diskussionen auszulösen, für die ich auch persönlich zur Verfügung stehe. Bevor nun aber einer sagt, "soll doch Dirk die neue Priesterregel schreiben", möchte ich noch einmal darauf hinweisen, daß ich persönlich eine solche Regel nicht für notwendig halte, solange Spielleiter den Mut besitzen, selbst zu entscheiden, was ein Gott richtig oder falsch findet.

Dirk Linke *5*

Anlage 1 zum Vertrag über das Auswertprogramm für Myra:

Die gemeinsame Unterschrift unter diese Anlage besiegelt die Rechtsgültigkeit des genannten Vertrages

1. Provinzheere müssen rüstbar sein. Ein Provinzheer beginnt das Spiel mit einem Bonus von +50%; pro Ssakat erhöht sich dieser automatisch um weitere 10%. Der Bonus eines Heeres wird bei einer Schlacht auf die Kampfkraft des Heeres addiert. Er hat keinen Einfluß auf die Mindeststärke eines Heeres.
2. Abgeleitete Werte, die automatisch auf Anfrage generiert werden (z.B. Bauwert), dürfen nicht editierbar sein.
3. Die Kampfgebote müssen sich regelkonform verhalten:
 - a. Heere mit n- und a-Befehl erobern die von ihnen betretenen Kleinfelder. Heere mit v-Befehl erobern betretene Kleinfelder, wenn diese noch keinem Reich angeschlossen sind. Heere mit r-Befehl erobern kein Gelände.
 - b. Der Sieger der Schlacht ist:
 1. Wenn eine Seite unter Mindeststärke kam: Die Seite über Mindeststärke
 2. Wenn beide Seiten über oder unter Mindeststärke sind: die Seite mit den geringeren prozentualen Verlusten. Zu beachten sind die reduzierten Verluste bei der Verteidigung von Bauwerken (s.u.).
 3. Ansonsten ist die Schlacht unentschieden
Bei der Verteidigung von Standorten (Bauwerke etc.) gilt der Verteidiger bei Unentschieden als Sieger.
 - c. Solange kein n-Befehl beteiligt ist, geht eine Schlacht nur über eine Kampfrunde. Der Verlierer zieht sich zurück: Entweder auf das Kleinfeld, von dem er kam, oder auf ein anderes Kleinfeld des eigenen Reiches, oder auf ein zufälliges, freies Feld.
 - d. Gegen (bemannte) Wälle, Burgen und Festungen ist auch mit n-Befehl nur eine Kampfrunde pro Mond möglich.
 - e. Wenn ein Heer mit n-Befehl auf einen schnelleren Gegner mit r-Befehl trifft, kommt es nicht zum Kampf, sondern zu einem Rückzug mit Verfolgung.
 - f. Ansonsten hat eine Schlacht, in der mindestens ein Heer n-Befehl hat, bis zu sieben Kampfrunden.
 - g. Unter bestimmten Bedingungen kommt es gar nicht zu einer Schlacht, sondern zu einer Unterwerfung:
 1. bei einem Stärkeverhältnis von 15:1 oder mehr (inklusive Gutpunkte, Elite etc.)
 2. bei einem Stärkeverhältnis von 10:1, wenn dem schwächeren ein Moraltest mißlingt. Die Moral eines Heeres ist 1 pro 10 Punkte positivem BÜKAZ, +1 pro GP durch begleitende Charaktere. Der Test wird mit 2W6 gewürfelt und muß kleiner oder gleich dem Moralwert sein, um zu gelingen.
Falls die anstehende Kampfrunde nicht die erste des Monats ist, wird der BÜKAZ nur 20:1 eingerechnet.
Unterworfenen Gegnern werden vom Sieger gefangengenommen.
 - h. Bauwerke haben einen Widerstandswert, der zuerst zerstört wird, bevor die Verteidiger Verluste erleiden. Jeder Punkt Widerstandswert absorbiert ein Prozent Verluste. Die Reparatur kostet 500 GS pro Punkt, bei einem Bauwert von 1 pro 5 zu reparierenden Punkten.
 - i. Teilbeladenen Flotten (sprich Flotten mit einer größeren Ladekapazität als Ladungsgröße, z.B. 10 Schiffe mit 800 Kriegeren) verlieren so lange nur leere Schiffe, bis nur noch beladene Schiffe vorhanden sind.
4. Beim Erreichen eines S-Befehls muß die Ausführung des Programms stoppen, so daß der Spielleiter die Ergebnisse setzen kann.
5. Siegreiche Heere müssen nach einer gewonnenen Schlacht gegen gleichstarke oder stärkere Heere automatisch einen Erfahrungsbonus von 10% erhalten. Provinzheere erhalten diesen Bonus nicht.
6. Alle Kampfgebote müssen vollständig in den Auswertungsdateien der betroffenen Spieler erscheinen.

nen:

- a. Liste der beteiligten Einheiten mit Stärke vor und nach der Schlacht. Die Stärke der feindlichen Einheiten darf auf zwei gültige Ziffern gerundet sein. Stärke ist in diesem Fall lediglich die Anzahl, ohne Berücksichtigung eventueller Zuschläge durch Eliteausbildung, Bonus, Gutpunkte etc.
 - b. Der Sieger der Schlacht (s.o.)
 - c. Verluste der eigenen Einheiten
 - d. Liste aller getöteten Charaktere auf beiden Seiten
 - e. Gegebenenfalls Rückzugsrichtung / Standort der besiegten Einheiten
 - f. Gegebenenfalls (nach gewonnener Schlacht) Höhe der Schlachteinnahmen (zufällig 20%-70% des Wertes der vernichteten feindlichen Truppen)
 - g. Gegebenenfalls neu erhaltene Erfahrungsboni der eigenen Einheiten (s.o.)
Beobachter der Schlacht, die nicht direkt selbst haben (z.B. durch ein Heer mit Sichtbereich auf die Schlacht), erhalten lediglich die Informationen aus a), b) und e).
7. Es muß eine Option geben, die die automatische Kampfauswertung ein- und ausschaltet. Wenn sie aktiviert ist, wertet das Programm alle Kämpfe selbstständig aus, solange keine "S"-Befehle beteiligt sind. Wenn sie deaktiviert ist, werden alle Kampfergebnisse vom Spielleiter manuell gesetzt.
8. Die Gutpunkte für die Spielerfahrung von REP-Charakter muß verwaltet werden. Pro Jahr Spielerfahrung erhält ein REP-Charakter einen Gutpunkt. Startwert ist 2 Gutpunkte für Charakter ohne Heerführerstatus, 3 Gutpunkte für Charaktere mit Heerführerstatus.
9. Die Gutpunkte durch Adel müssen verwaltet werden. Charaktere erhalten Adelsgutpunkte, indem sie zum Besitzer eines Bauwerks erklärt werden.
Der Typ des Bauwerk bestimmt die Anzahl der Gutpunkte:
- a. Burg: 1 Gutpunkt
 - b. Stadt: 2 Gutpunkte
 - c. Festung und Tempel ab 50.000 Baukosten: 3 Gutpunkte
 - d. Hauptstadt/Metropole: 4 Gutpunkte
 - e. Hauptstadt/Metropole und Tempel ab 50.000 Baukosten bei Einnahmen ab 750.000 GS und Reichsgröße ab 500 Kleinfelder: 5 Gutpunkte
- Jedes Bauwerk kann nur einen Besitzer haben, jeder Charakter nur ein Bauwerk besitzen. Für REP-Charaktere gilt nur der höhere Wert aus Adel und Spielerfahrung, die Gutpunkte addieren sich nicht.
10. Es muß möglich sein, Charakter vom Typ Priester zu rüsten und zu verwalten.
11. Der Sichtbereich von Tempeln muß entsprechend der Größe des Tempels variieren. Der Sichtbereich entspricht einem Kleinfeld Umkreis pro volle 10.000 GS Baukosten. Der Sichtbereich von Tempeln unter 10.000 GS Baukosten ist auf das eigene Kleinfeld beschränkt. Maximaler Wert für den Sichtbereich ist 5.
Der Geländesichtbereich, entsprechend dem 2-KF-Sichtbereich von Heeren, beträgt das Doppelte des Sichtbereiches. Dieser Geländesichtbereich wird nicht durch Gelände oder Höhenstufen eingeschränkt. Der Geländesichtbereich für Tempel unter 10.000 GS Baukosten besteht aus den direkten Nachbarkleinfeldern.
12. Die Auswertungsdateien müssen folgende Informationen enthalten:
- a. Alle kontrollierten GS-Vorräte mit Ortsangabe (Bauwerk, Einheit oder Kleinfeld)
 - b. Alle in dieser Auswertung getätigten Ausgaben in GS, mit Angabe des reduzierten GS-Vorrats
 - c. Eine Liste aller Einheiten mit allen Attributen
 - d. Eine Liste aller Charaktere mit allen Attributen
 - e. Eine Liste aller Bauwerke mit allen Attributen
 - f. Eine Liste aller neu hinzugekommenen Einheiten (neu gerüstet, gefangen, etc.)
 - g. Der aktuelle Stand des BÜKAZ
 - h. Eine Liste der neu hinzugekommen sowie der verlorenen Kleinfelder
 - i. Der Gesamt-Bauwert des Reiches

- j. Die Informationen der Reichsinfo-Box
 - k. Eine Liste aller Kleinfelder der Reichskarte mit Geländeinformationen, aufgeteilt nach Reich (oder, falls definiert, Provinzen) und Ausland
 - l. Die Ergebnisse aller gesichteten Schlachten (siehe oben).
 - m. Eine Liste aller Sichtungen
13. Neue Einträge für die KEM müssen im Spielzug angegeben werden können. Das Programm muß den Spielleiter auf vorhandene Einträge hinweisen und diese nach Bestätigung durch den Spielleiter in die KEM-Datenbank übertragen.
14. Das Programm muß die Regeln für erschwertes Bauen korrekt umsetzen.
- a. In Eiswüste (Höhenstufe 0), Dschungel oder Sumpf werden 2.000 Arbeiter pro Bauwertpunkt benötigt, oder die Kosten verdreifachen sich
 - b. Im Gebirge werden 3.000 Arbeiter pro Bauwertpunkt benötigt, oder die Kosten vervierfachen sich
 - c. Auf Gletschern werden 4.000 Arbeiter pro Bauwertpunkt benötigt, oder die Kosten verfünffachen sich

Um die Zugehörigkeit der Arbeiter zur Baustelle zu kennzeichnen - bei mehreren Baustellen auf dem gleichen Kleinfeld ist die Zuordnung nicht immer eindeutig - sollte das Programm einen Bau-Befehl kennen, der den Arbeitern gegeben werden kann, z.B. "b Burg" oder "b Wall 1" für den Wall in Kleinfeldrichtung 1.

15. Die in der Auswertung verwendeten Monatsnamen müssen vom Spielleiter frei einstellbar sein.
16. Das Programm muß Belagerungsgeräte unterstützen.
 Ein Belagerungsgerät kann für 250 GS gerüstet werden. Um es einzusetzen, muß es von 100 Kriegern und einem Heerführer bedient werden.
 Ein Belagerungsgerät kann bewegt werden, wenn zusätzlich zur Bedienungsmannschaft 100 Pferde als Zugtiere eingesetzt werden. Es bewegt sich dann wie ein Kriegerheer, erhält aber niemals einen Erkunderbonus und kann Höhenstufe 4 nicht betreten
 Auf einem Kleinfeld können maximal 20 Belagerungsgeräte stehen.
 Ein Belagerungsgerät kann gegen ein Bauwerk auf dem gleichen Kleinfeld eingesetzt werden, oder gegen einen Wall auf einem Nachbarkleinfeld, der gegen das eigene Kleinfeld gerichtet ist. 20 Belagerungsgeräte zerstören einen Wall in einem Monat; 30 zerstören eine besetzte Burg in einem Monat; 40 machen in einem Monat aus einer Festung eine Stadt. Weniger Belagerungsgeräte brauchen entsprechend länger.

17. Das Programm muß Fernwaffen unterstützen.
 Eine Fernwaffe kann für 250 GS gerüstet werden. Um sie einzusetzen, muß sie von 100 Kriegern und einem Heerführer bedient werden.
 Eine Fernwaffe kann bewegt werden, wenn zusätzlich zur Bedienungsmannschaft 100 Pferde als Zugtiere eingesetzt werden. Sie bewegt sich dann wie ein Kriegerheer, erhält aber niemals einen Erkunderbonus und kann Höhenstufe 4 nicht betreten.
 Fernwaffen können nur aus Bauwerken heraus eingesetzt werden. In einer Garnison können maximal 10 Fernwaffen stehen, 25 in einer Burg, 50 in einer Stadt oder Festung, 100 in einer Metropole. .
 Zwischen Kleinfeldern der gleichen Höhenstufe haben Fernwaffen 1 Kleinfeld Reichweite, zwischen Kleinfeldern verschiedener Höhenstufe ein halbes Kleinfeld.
 Gegen Schiffe verursachen 20 Fernwaffen pro Kampfrunde Verluste in Höhe einer Mindeststärke. Hinzu kommen 1 % der feindlichen Heeresstärke pro Fernwaffe über 20. Gegen Landheere werden diese Werte halbiert.

18. Es muß ein minimales Handbuch für das Programm erstellt werden, welches einem neu einsteigenden Spielleiter die Bedienung erklärt:
- a. Die Bedeutung der Menüpunkte und Dialoge
 - b. Die möglichen Konfigurationen außerhalb der grafischen Oberfläche (.INI-Datei etc.)
 - c. Eine Schritt-für-Schritt Erklärung für die Auswertung eines Spielzugs, inklusive der nötigen Schritte außerhalb der grafischen Oberfläche (z.B. Kopieren der Spielzugdateien in die richtigen Verzeichnisse, Fundort der Auswertungsdateien)

- d. Die Bedeutung der verschiedenen Dateien und Ordner des Programms, soweit dies für einen Anwender wichtig ist (Konfigurationsdateien, Spielzug- und Auswertungsordner, Segmentsdateien).
- e. Eine Liste aller Dateien, die gesichert werden müssen, um den Status eines Segments komplett wiederherzustellen (Backup)

Zugrunde liegende Regeln müssen nicht erklärt werden.

- 19. Die Wintereisregel muß korrekt behandelt werden. Diese besagt, daß bestimmte Kleinfelder je nach Jahreszeit entweder Wasser/Tiefsee oder Eiswüste (Höhenstufe 0) sind. Die beiden Übergangszeitpunkte (Gefrieren bzw. Auftauen) müssen einstellbar sein, die Standardtermine sind der 1. Tewet für das Einfrieren sowie der 1. Nisan für das Auftauen.
- 20. Das Programm muß Flußschiffahrt korrekt auswerten. Schiffe können sich auf allen Flüssen bewegen, die zwischen Gelände der Höhenstufe 1 verlaufen. Die Geschwindigkeit beträgt für nicht beladene Flotten pro Monat vier Kleinfeldseiten flußaufwärts, sowie 6 Kleinfeldseiten flußabwärts. Beladene Flotten können zwei Kleinfeldseiten weniger ziehen.
- 21. Die Bewegungsmodifikationen für Steppe und Straße müssen korrekt behandelt werden:
 - a. In der Steppe sind Straßen wirkungslos
 - b. In der Steppe erhalten Reiter einen Geschwindigkeitsbonus von +1

Ansprechpartner von VFM-Seite ist der 2. Vorsitzende Marc Philipp Messner

Notizen



Zum Weltboten 46 und anderen myranischen Druckwerken aus gnomischer Produktion

Wie immer, zensiert, gekürzt und sonstwie verwürgt...

Wolfgang Wettach:

WB46: Der Chronator-Bericht über Rothenburg ist etwas...verblüffend, nicht ganz zuzuordnen. (Dem Chronator entnommen? Oder dort erst noch erscheinend?) Den "Geld-Her"-Aufruf fand ich passend formuliert. Die Kopierqualität meines Exemplars läßt zu wünschen übrig, das LayOut würde ich lieber anders sehen (aber selbst auch nicht mehr Zeit ins LayOut investieren als Du, wie die Erfahrung zeigt). An die Titelseite gewöhne ich mich allmählich, auch wenn ich eher ein Fan gerahmter Titelseiten bin und Deine Seite 1 lieber auf Seite 3 sehen würde. Aber das ist subjektive Geschmackssache, ich find's überhaupt toll, daß und wie Du das machst. Das Vorwort und der "Anreisser" gefallen mir übrigens, bitte ausdrücklich weiter so. Das war ein kurzes "Piep Back", hoffentlich wie gewünscht.

Der Bericht über Rothenburg war für den Chronator (Schleichwerbung: <http://www.chronator.ch>) bestimmt, mittlerweile auch dort erschienen, hatte bloss keine Zeit mehr ihn für den WB umzuschreiben.

Bzgl. Layout, da werden wir für die nächste Ausgabe auf Pagemaker umsteigen, da Corel 8 so seine Macken hat, die mir langsam auf den Kecks gehen, aber das ist mein Bier.

Titelseite, ein sehr strittiger Punkt, da hätte ich auch gern was anders, ein neuer Rahmen würde mir auch gefallen, wer macht mir einen? Genauso gern würd ich dort Zeichnungen aus dem myranischen Fundus abdrucken und am liebsten solche, die noch in keinem anderen Druckerzeugnis veröffentlicht wurden. Wird wohl ein Wunsch bleiben.. 'gnomischer Sseufzer'

Marc Philipp Messner:

Ich mag das pünktliche Erscheinen des Weltboten, den sauberen Druck und die Layoutqualität. Ich begrüße die Vorworte, die relativ Propaganda-frei sind, was man früher nicht sagen konnte... Insgesamt mag ich den neuen Weltboten lieber als den alten.

Verbesserungswürdig finde ich die Farbwahl der Umschläge (gilt auch fürs MBM): Neon-grelle Farbtöne gefallen mir nicht so sonderlich; für mittelalterliche/fantastische Publikationen finde ich sie grob unpassend. Ich bin da eher für Naturfarben, auf jeden Fall gedecktere Töne.

Ein Titelbild im Rahmen, wie früher, würde mich ebenfalls besser ansprechen als die Comic-Bilder der momentanen WBs, und meiner Meinung nach hat auf dem Titel Text nichts zu suchen.

Zwei kleine Fehler im Impressum: Der Einzelpreis eines WB liegt bei 5,- (nicht bei 2,-), und der WB ist auch noch nicht im 17. Jahrgang; Nummer 1 kam erst so um 1992 herum raus. Das genaue Datum müsste ich aber auch nachsehen.

Wie sagte doch mal ein chinesischer Soldat während seines Dienstes in der Schweiz: Wir hätten die Uhr erfunden, aber nicht die Uhrzeit... Als druckender Gnom möchte ich mit dem (in meinen Augen nur halbwegs) pünktlichen Erscheinen des Wbs zeigen, dass es mit Myra und auch dem VFM als Trägereinheit wieder vorwärts geht.

Farbspieleereien; für die MBMs bin ich auf der Suche nach passendem Papier, schliesslich muss ich es auch noch durch unsere Kopierer bringen (die können max. 300gr/m2 verarbeiten, mehr geht nicht) und schweres Papier ist teuer und nicht ganz einfach aufzutreiben. So passende Farbtöne für MBMs schon gar nicht. Was die Farben für den WB angeht, hier bleibe ich weiterhin so bunt wie möglich, auch neonfarben, denn er soll ins Auge springen (z.B. auf Cons oder im Regal), schliesslich ist es ja nur eine "interne" Vereinspublikation.

Titelbilder, liefern statt fordern sage ich da nur... :-)

Nina Baur:

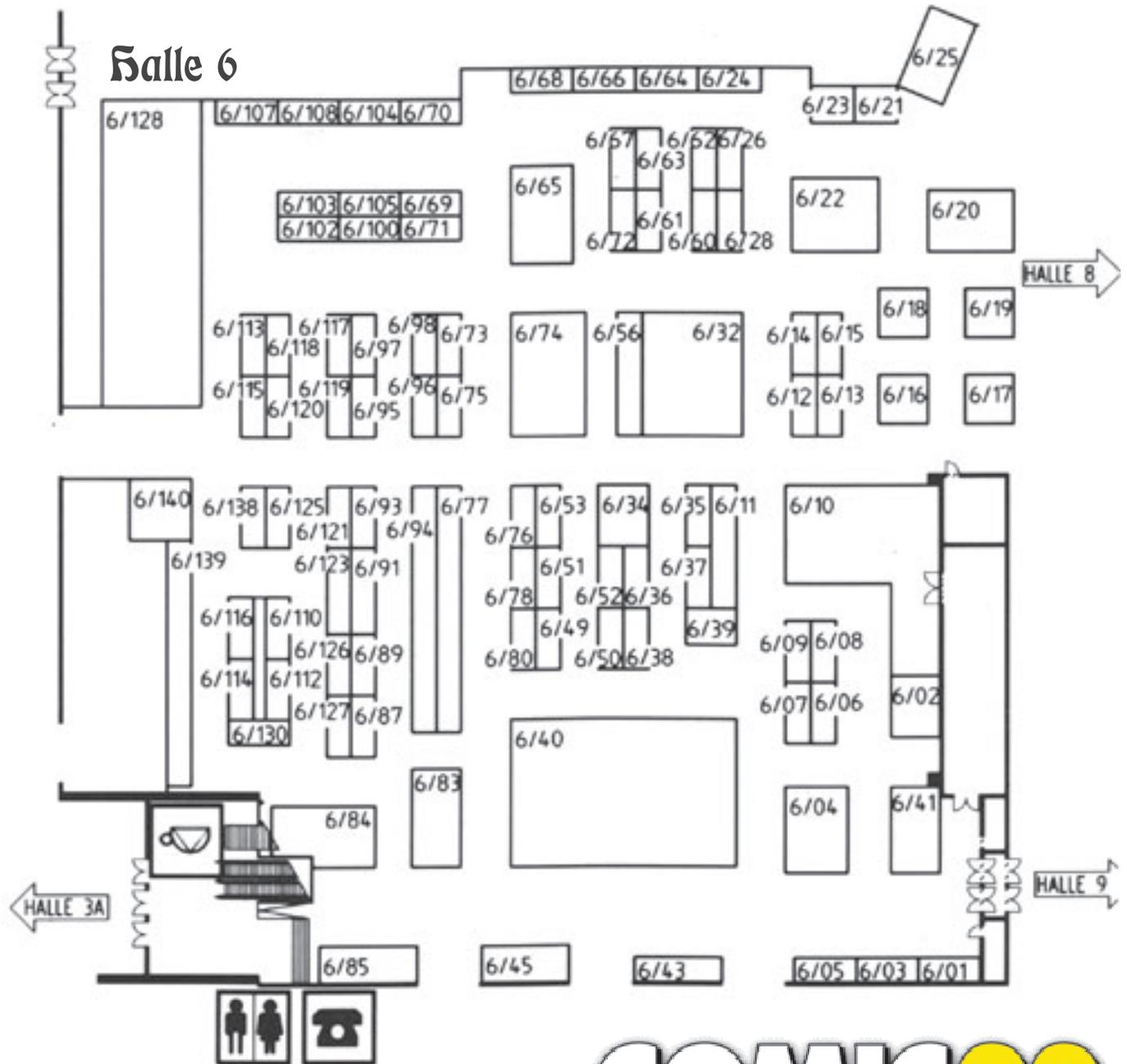
Das neue MBM sieht ja klasse aus! Und das neue Layout der Weltboten gefällt mir auch sehr gut.

Viel gibt's da nicht zu sagen, tut einfach gut. Danke an alle, die mir ein kurzes Fiep-Back gegeben haben, welche ich selbstverständlich auch für diese Ausgabe gerne wieder hätte.

Internationale Spieltage

SPIEL'99

Messe Essen · 21.-24. Okt. 1999



COMIC ACTION 99

21.-24. Oktober '99, Messe Essen

weitere Infos unter: <http://www.messe-essen.de>

Öffnungszeiten:

Donnerstag bis Samstag 10.00 bis 19.00 Uhr
Sonntag 10.00 bis 18.00 Uhr

Preise:

Tageskarten Erwachsene DM 18.- Jugendliche bis 12J. DM 8.50 Azubis&Cie. DM 12.-
Dauerkarten Erwachsene DM 38.- Jugendliche bis 12J. DM 14.50 Azubis&Cie. DM 21.50

-
- | | | |
|---|---|---|
| 6/01 Rebelbase, Köln | 6/50 RuneQuest, Essen | Wiesbaden |
| 6/02 ADRV e.V., Hannover | 6/51 Grumpfl Spielwaren GmbH,
Berlin; Troll Manufakturen, Berlin | 6/91 Old Glory Corp., Stanley |
| 6/03 Holmes, Mark, Hirschhorn | 6/52 Lost Ages, Herne | 6/93 Euro-Trade, Pliezhausen |
| 6/04 Feder & Schwert, Mannheim;
Traumzeit, Mannheim; White Wolf
Inc., Clarkston | 6/53 Sim Tac, Valencia; The Gamers,
Homer; UGG, Grebe, Udo,
Gamedesign, Bedburg | 6/94 Strange World Megastore, Köln |
| 6/05 Trader, Reken | 6/56 Toy Vault, Playa Del Rey; Troll
and Toad, Keavy | 6/95 Pelicorn, Tübingen |
| 6/06 Auenland, Dortmund | 6/60 Lazell "Historic", Ascheffel | 6/96 Games Fleet, Nürnberg;
Weininger und Behm Verlag,
Nürnberg |
| 6/07 Andon Unlimited, Columbus | 6/61 The blue Troll, Zoetermeer | 6/97 Armatus Armory, Essen |
| 6/08 Toy Box, Böblingen | 6/62 Flying Buffalo, Scottsdale;
Kenzer & Co. Palatine | 6/98 Friese, Olaf, Köln |
| 6/09 ArtVision, Kerpen | 6/63 Schwegler, Christian,
Kaltenkirchen | 6/100 All American Entertainment,
Köln |
| 6/10 Galeria Kaufhof, Essen | 6/64 Australian Design Group,
Quandong; Moments in History,
Hattingen | 6/102 Inquisitionspress, Berlin |
| 6/11 Highlander Games, Bochum | 6/65 Freiberg + Tünte, Bochum;
Oswald Morden Entertainment,
Gelsenkirchen | 6/103 The Art of Moon, Essen |
| 6/12 International Distribution,
Osnabrück | 6/66 Alcatraz, Köln | 6/104 STS, Bad Münders; Verein der
Freunde EDS, Moers |
| 6/13 Fantastic Shop, Neuss | 6/67 Universal-Cards, Aachen | 6/105 DDD-Verlag, Würzburg |
| 6/14 Fantasy-In, Hannover;
Redaktion Abenteuer-Sets, Hannover | 6/68 Schwarzes Einhorn, Verlag,
Münster | 6/107 Feder & Schwert, Mannheim |
| 6/15 GMKGbR, Göttingen | 6/69 Imp's Shop, Ulm | 6/108 Ulisses, Edition, Wiesbaden |
| 6/16-19 World of Fantasy, Göttingen | 6/70 ABAS, CSPP, Software &
Service, Bonn | 6/110 Almost Abstract, Bishop
Auckland |
| 6/20 Rembrandt, Ultra Pro, City of
Commerce | 6/71 Computerstudio H. Pauls - D.
Picard, Remscheid | 6/112 Altar Publishing, Prag |
| 6/21 KSK, Göttingen | 6/72 Abenteuerland Recklinghausen,
Recklinghausen | 6/113 Wargames Foundry,
Nottingham |
| 6/22 Dice & Games, Suffolk; Rafm
Inc., Ontario; Welt der Spiele, Lich | 6/73 Mac-Hobby, Würzburg | 6/114 Ganesha, Mayen |
| 6/23 KSK, Göttingen | 6/74 Chessex Europe, Mannheim;
Fantasy En`Counter, Essen | 6/115 Strange World Megastore, Köln |
| 6/24 PS-Games, Helmond | 6/75 Hellbound-Shop, Leverkusen | 6/116 Worlds like Sand, Düsseldorf |
| 6/25 PKK Products, Kent | 6/76 Hort der Phantasie, Essen | 6/117 Dragonsforge Ltd. Tübingen |
| 6/26 Mayhem Miniatures, Milton
Keynes | 6/77 Strange World Megastore, Köln | 6/118 PBM, De, Express, Dordrecht |
| 6/28 Game Corner, Geldern | 6/78 G & S Verlag, Zirndorf | 6/119 Auenland, Dortmund |
| 6/32 Pegasus Spiele, Friedberg | 6/80 Spiel Direkt, Münster | 6/120 Twilight Zone, Dordrecht |
| 6/34 Fantasy Flight Games,
Lauderdale | 6/83 Truant Verlag, Mainz | 6/121 Holistic Design, Stone
Mountain |
| 6/35 Gilde der Fantasy Rollenspieler,
Neuss | 6/84 Schatzkammer, Die, Köln | 6/122 Spiel & Co.,
Mönchen-Gladbach |
| 6/36 Trollart, Weilrod | 6/85 Tripel S, Duisburg | 6/125 Arco's Card Exchange,
Amsterdam |
| 6/37 Xyhora GbR, Frankfurt | 6/87 Genzmann, Wolfgang,
Flensburg; Gesellschaft für historische
Simulationen, Köln; Leppelt, Gerald,
Bonn | 6/126 Gamers Guide, Dortmund |
| 6/38 Harlequin Miniatures, Hamburg | 6/89 Fantastische Spiele GbR, | 6/127 Fantastic Worlds Produktion,
Villingen-Schwenningen |
| 6/39 Schmitz Handelsunternehmen,
Langenfeld | | 6/128 Decipher, Norfolk |
| 6/40 Fantasy Production, Erkrath | | 6/130 Rauseher, Reinhard, Antiquariat |
| 6/41 Continental Sportcards &
Collectables Europe GmbH, Köln | | 6/138 Brunnhofer, Bernd, München |
| 6/43 Koplów Games, Boston | | 6/139 Fantastic Enterprises, Bonn |
| 6/45 Elmore, Larry, Pinson | | 6/140 Excalibur-Miniaturen,
Duisburg |
| 6/49 AG der Amateur-Postspiel-
Zeitschriften, Karlsruhe | | |

RUNENROLLE

Beiträge für Runenrolle 6 gesucht!

Wenn also noch jemand einen Beitrag für eine der nächsten Runenrollen in Form einer Geschichte, eines Gedichtes oder eines Bildes leisten möchte, würde ich mich sehr freuen. Bitte schickt mir Geschichten und Gedichte in Form einer Datei (Text-Datei (*.txt), Rich Text Format (*.rtf) oder Word 2.0 (.doc)) auf einer Diskette per Post an mich:

Nina Baur; E. T. A. Hoffmann Str. 2; 96047 Bamberg

Vergeßt nicht, mir Euren vollen Namen, den Namen des Reiches, in dem die Geschichte spielt, und die myranische Datierung des Textes zu schicken (brauche ich fürs Inhaltsverzeichnis).

Eintreffschluß ist der 15. Dezember 1999

Ich freue mich schon jetzt über jeden Beitrag von Euch!

RUNENROLLE