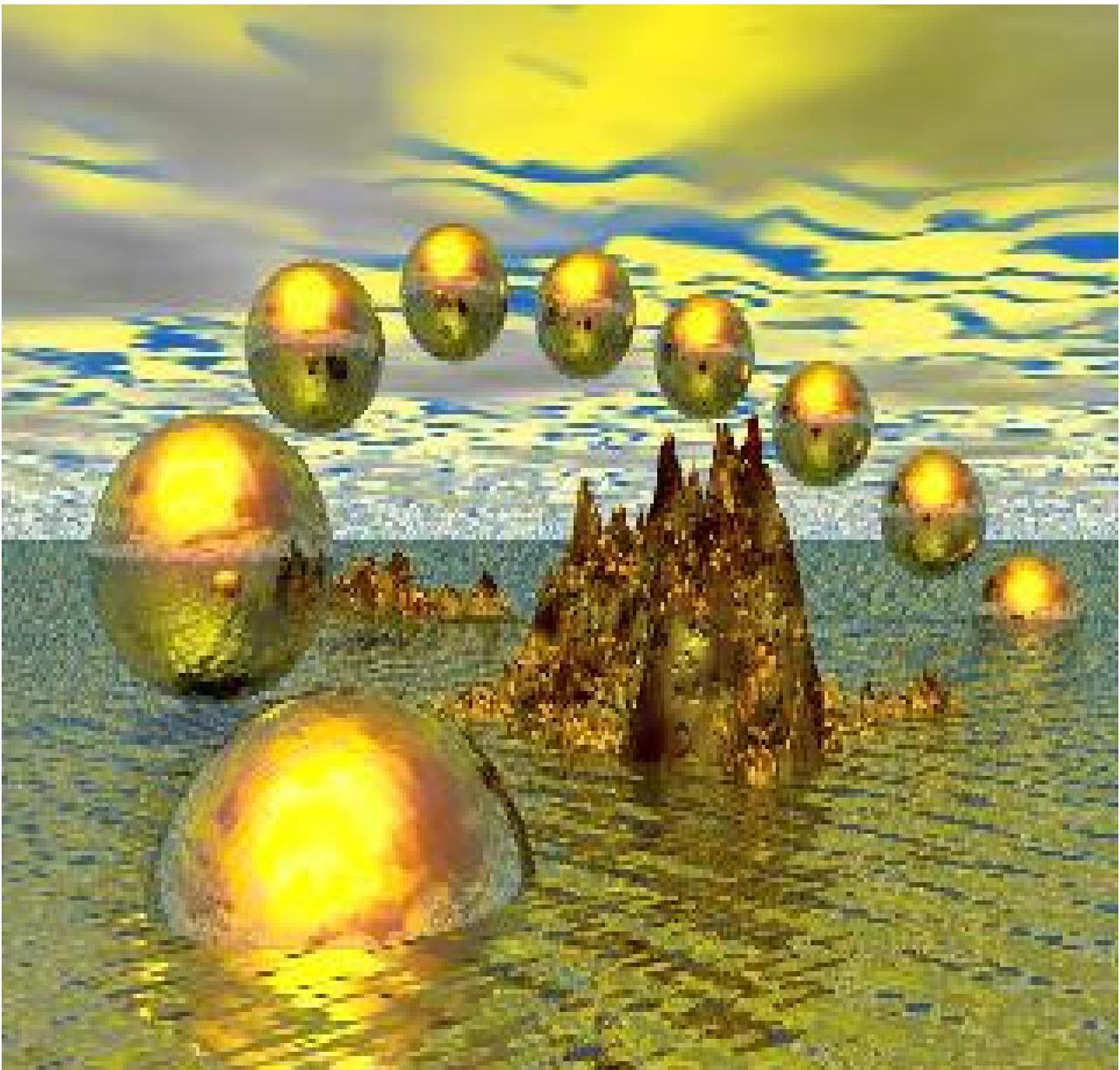


Bote von Karcanon 56

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



MYRA -Eine ganze Welt der Phantasie

Vorwort

Saluton!

Dies ist die erste digitale Ausgabe des Boten von Karcanon. Ihn begleitet die erste reguläre Auswertung mit dem Myra-Auswertungsprogramm, nach der digitalen Start-Auswertung „0“, die meine bisherigen Karcanon-Spieler im Juni erreicht hat. Und schon zwei Monate später als die nächste Auswertung, die natürlich nicht den 56. Spielzug auf Karcanon auswertet, sondern vielleicht den 200. - Allein der jetzige Spieler von Taron don Umn hat schon fast 100 Spielzüge gemacht... aber der Einfachheit halber, weil die Reiche sehr unterschiedlich viele Spielzüge gemacht haben (nicht alle haben ja von der Möglichkeit Gebrauch gemacht, monatliche Spielzüge zu machen, die dann nach meinen Möglichkeiten nacheinander oder zusammen ausgewertet wurden), und weil sich durch die Co-Spielleiter weitere Verschiebungen ergeben haben (im Ophis wurden nach Bote 51 von Dirk dreißig Auswertungen gemacht und dreißig Teilsegmentsboten erstellt), werde ich künftig einfach die Boten des ganzen Segmentes als Nummern der Auswertung zählen. Denn künftig gibt es ja –Dank des Programms- immer gleichzeitige Auswertungen für alle.

Es gibt auch eine neue Debatte. Auf und um Myra wurde schon immer viel diskutiert und auch gestritten - zuletzt aber vor allem um die Regel und die Zukunft Myras in den internen Foren der Spielleiter. Das hat sich seit einem Monat geändert: Im Internet habe ich unter der Adresse <http://www.tolkien.de/wwwboard/wwwboard.html> ein offenes Diskussionsforum eingerichtet, bei dem alle MyranerInnen über alle Dinge rund um Myra und Welt der Waben diskutieren können - solange es sich nicht um persönliche Angriffe handelt sogar unter dem Schutz eines Pseudonyms. Die meisten nutzen es aber für offene Diskussionen - und gemeinsam bewegt sich tatsächlich einiges. Manche scheinbar verhärtete Position hat sich in diesen Diskussionen doch noch bewegen lassen, und manche scheinbar abgeschlossene Diskussion wurde –zum Glück- wieder aufgenommen.

Auch über Zardos wurde diskutiert, und auch Spielleiter die seine Sonderregelungen alle im Detail vorliegen (ihn aber noch nicht ausgewertet) haben glauben an eine „eingebaute Unbesiegbarkeit“ und wollen ihn weiter einschränken. Meine Erfahrung ist eigentlich eine andere. Zardos gehört zum Segment, und zu Myra als einer der die Segmente verbindenden Faktoren, und hat beides mehr belebt als ihm geschadet. Aus persönlichen Gründen bin ich allerdings gerade geneigt, alle Mörderbienen mit dem Hammer an die Wand zu klatschen: Gestern wurde ich von einer Wespe geweckt, die mich erst außen ins Handgelenk gebissen, dann innen ins Handgelenk gestochen hat. Diese Killerinsekten sind einfach eine Plage und gehören vernichtet, vernichtet, vernichtet, grrr..... jedenfalls sieht es jetzt aus, als ob ich am Unterarm einen großen neuen Muskel entwickelt hätte, so groß und rot und geschwollen ist er - ich kann kaum noch tippen... arg! Also vernichtet alle Killerinsekten, schlägt die Mörderbienen an die Wand oder erstecht sie, wie jüngst auf Erendyra, würdelos mit dem Schwert! Hauptsache tot! ***grummel***

Dann gibt es natürlich die Regelfrage: Auf Karcanon gilt zur Zeit die WdW-Spielregel in der Fassung von 1997 (mit Metropole als eigenem Bauwerk, und Hauptstadt als eigene Eigenschaft eines beliebigen Bauwerks), es gilt bisher die in der WdW-Regel befindliche Zauberregel (nicht die Magieregel), und es gelten die Zusatzregeln X1-X8, bei X9 die Bauerschwerung mit mehr Geld ODER mehr Zeit. Zusätzlich gelten die folgenden Einschränkungen: (1) Jedes Reich kann maximal 5 Heere pro Spielzug mit einem Sonderbefehl versehen (auch wenn es mehrmals derselbe ist). (2) Jedes Reich kann maximal 50 Einheiten haben, davon maximal 20 Reichsheere. Plus je 20 Einheiten pro weiteren REP im Reich, davon maximal 10 Reichsheere. So einfach ist das.

Agape n'Or, *Euer Wolfgang G. Wettach/Rassulu d'Or*

Überblick Karcanon

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 Zügelts 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**. Priesterfürst Galen Hylar von Chnum-Antam ist dort und trifft sich mit Beratern des Kaisers, aber auch mit Vonda ni Kandy, der höchsten Kandypriesterin in diesem Teil der Welt. Jorand vom Buch ist dort mit Gwyndon Bardenherr gesehen worden. Der Heiler Minoru Shirota 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 „seiner“ 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 myraweitem 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 neuzugestalten. 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 Calvstar, 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 unglaubwürdig wie das Gerücht, Ridalon wolle Leiter der **Bank von Myra, Refor** (BMR) werden - wo doch kein Reforer je die Zeit zum Putschen fände...

Mitteilungen

An Alle

Die Heere von Ataris stehen nicht nur an unseren Grenzen, oder den Grenzen die uns unsere Nachbarn bis heute aufgezwungen haben. Auch wenn wir sie nicht als dauerhaft akzeptieren. Unsere Heere stehen auch am Grünen Meer, wo unter unserer Fürstin Karia Thumgal gehalten und verteidigt wird. Das Reich Thumgal, Waldreich zwischen Berg und See, wurde von allen anderen im Stich gelassen. Nicht von uns! Wir stehen weiterhin zu Thumgal. Wer Thumgal angreift, greift Ataris an, und wird von Ataris angegriffen. Während unsere Schwerter sich Richtung Aerinn richten, richten sich unsere Augen auf das Geschehen vor der Küste Athanesias: Die Flotte, die all unsere Flotten vernichtet oder gekapert hat, möge von ihren Feinden zerschmettert und in den Grund des Meeres gebohrt werden. Unsere Wünsche und Gebete sind mit den Feinden der Schwarzen Armada. Vernichtet sie, und empfangt unser Lob für jedes ihrer Schiffe das sein Ziel nicht erreicht!

Gez.

Adompah von Sothath, Groß-König und Shah-in-Shah von Ataris

An Alle, besonders Midligur

Wir haben Kelani geschluckt und Anguri gefressen. Wir haben die Berge von Tisark besucht und Crisen gefressen, die glaubten ihnen würden Flügel wachsen wenn sie nur vor einem Raben kriechen. Sie sind gekrochen, aber nicht geflogen. Sie werden wieder kriechen, aber nicht mehr lange. Wir werden kommen. Wir kommen bald, und überall da wo man uns nicht erwartet. Und wir singen: Uri Ban Pottundy - Assa, Burundi!

Gez. Dresamoä, Oberster König der Burundi

MYRA -DISPUT

Im Folgenden findet Ihr eine völlig subjektive Auswahl einiger wichtiger Beiträge aus dem Myra-Disput-Brett. Es sind dabei mehrere längere Beiträge von mir dabei, die die Diskussion zu einzelnen Themen zusammenfassen oder widerspiegeln - auch weil es für Euch wichtig sein dürfte, wie Euer SL einige Themen sieht oder behandelt wissen möchte. Wenn Ihr die Möglichkeit, also einen Netzzugang, habt, macht Euch aber unbedingt ein eigenes Bild und besucht die Seite. Unter <http://www.tolkien.de/wwwboard/wwwboard1.zip> findet Ihr die ganze erste Diskussion als komprimierte Datei zum herunterladen auf Euren Rechner, so daß Ihr keinesfalls alles online lesen müßt. Bei Interesse kann ich Euch diese Datei auch zusenden.

Thema: **Myra-Disput**

Posted By Wolfgang G. Wettach on July 14, 1999 at 23:30:07:

In den letzten Tagen und Wochen hat sich gezeigt, daß die interne Myra-Mailingliste der Spielleiter (kurz SL-Liste) nicht das beste Medium ist, um wichtige Dinge für Myra zu diskutieren.

Dafür soll nun stattdessen dieses offene Diskussionsbrett dienen. Es hat gegenüber einer Mailingliste den zusätzlichen Vorteil, daß Neueinsteiger in die Diskussion auch noch nach längerer Zeit die sie interessierenden Themen verfolgen und aufgreifen können.

Vielleicht hilft die Nachvollziehbarkeit vergangener Aussagen zum Thema auch ein bisschen gegen die Gefahr, daß dieselben Fragen und Argumente sich nur immer wiederholen (wie dies in Mailinglisten oft der Fall ist).

Es darf über alles diskutiert werden. Ein paar Themen aus der letzten Darkmail (07):

- Sonderfunktionen. Nur Ärgernis oder auch Spielmotor?
- Regeln: Sind neue Regeln automatisch bessere Regeln? Sind mehr Regeln automatisch besser?
- Regeländerungen: Wieviele Änderungen pro Jahr vertragen die Spieler?
- Rechte der Spieler: Gibt es sowas? Hat ein Spieler ein Recht auf seine Arbeit, seine Kultur, das Spielen seines Reiches?
- Allmacht der Spielleiter: Gibt es sowas? Ist das gut so?
- ZSL. Gab es mal. Bis die Spielleiter ohne sonst jemand zu fragen beschlossen haben, daß es das nicht mehr geben soll. Braucht das jemand? War/ist/wäre eine Zentrale Spielleitung sinnvoll?
- Passivität: Verbreitet. Kann man da etwas dagegen tun? Was?
- Projekt Myra: Nur Geschwätz oder Wirklichkeit? Oder nur/immerhin eine gute Idee?

Greift Themen auf, diskutiert darüber, und nutzt dieses Forum. Wer sich auf ein Thema bezieht, möge bitte den Betreff nicht ändern, damit das Programm den Zusammenhang erkennt.

Agape n'Or - Pro Myra,

Euer Wolfgang G. Wettach

Zentrale Spielleitung von Myra 1982-1999 ;-)

PS: Der Link unten ist ein Diskussionsansatz.

Die Frage: Wem gehört ein Segment? Dem SL oder allen Beteiligten?

<http://homepage.ruhr-uni-bochum.de/manuel.gebauer/lychai/>

Posted By Thomas (SL-Corigani) on July 17, 1999 at 05:16:10:

In Reply to: **Re: Projekt Myra: Traum, Geschwätz, Realität?** posted by Wolfgang G. Wettach on July 15, 1999 at 10:35:35:

Hi Wolfgang,

: Ich fühle mich einfach mal angesprochen... ;-)
darfst Du, auch wenn da gewisse "vorgeschobene Motive" noch im Raum stehen.

nun aber ein paar Gedanken zum Thema:

ich habe gerade mal die Gelegenheit genutzt und ein wenig in alten Weltboten geblättert. Es ist schon erstaunlich, wie viele Ideen wir schon hatten und wieder verloren haben. Ich möchte Wolfgang hiermit bitten, die ganzen alten Disput-Beiträge soweit noch irgendwie sinnvoll auch für den kommenden WB im August (rechtzeitig zum Treffen) aufzuarbeiten, insbesondere Myra 463, kulturelle Romantik, Abschaffung der Regeln usw.

Verständlicherweise werden wohl hauptsächlich jene Mitglieder SLs, die irgendwie besonders an Myra hängen, insbesondere an ihrem eigenen Segment und Reich. Ich selbst hatte keinerlei Vorstellung, was mich erwartet, schon gar nicht, daß ich innerhalb weniger Monate von einer kleinen Auswerthilfe zum Allein-Verantwortlichen wurde. Hätte ich alles vorher gewußt, ich hätte schaudernd verzichtet. Nicht das es mir keinen Spaß macht, sonst würde ich heute noch alles hinschmeißen. Aber Spaß war und ist nicht alles was an mir an Myra wichtig ist. Da ist natürlich auch das eigene Geschreibsel und die Interaktion mit anderen Spielern, oftmals welche die man sonst nicht kennt, da ist das endlose Geplaudere, die alten Geschichten und Verhandlungen mit myranischen Nachbarn auf Treffen und da sind die zahlreichen Freunde über ganz Deutschland verteilt, was ich vor Myra nicht kannte.

Durch den spieltechnischen Kram, dem ich mich als SL auch verpflichtet fühle, und dadurch entstehende Distanz zu meinen Mitspielern, ging mir in den letzten Jahren viel von dem was mir wichtig ist verloren und nur mühsam gewinne ich es zurück, wenn vielleicht auch auf anderer Ebene. Noch immer sehe ich mich lieber als spielleitender Spieler, denn als spielender Spielleiter, vielleicht kann das ja mal wieder Realität werden.

Regeln: Meinen Traum vom regellosen Spiel habe ich begraben, als ich auf Suche nach Antworten für meine Spieler immer wieder meine geschätzten Kollegen um Rat fragte, wie sie etwas regelten oder ob es gar eine offizielle Regel gibt, die nur nirgendwo steht.

Ich traute und teilweise noch immer, mir nicht zu, jede Situation einfach nur zu entscheiden und schon gar nicht gleiche Situationen immer gleich zu entscheiden, was aber aus Fairnessgründen unerlässlich wäre. Fliegen gibt es viele und keine taugte bisher als Hilfe.

Die neue Regel ist länger, vielleicht auch komplexer, was immer der einzelne darunter versteht, aber sie nimmt mir zahlreiche Entscheidungen ab, die ich vorher treffen mußte, obwohl es eher simple Dinge sind. Variable Bauwerke sind keine Erfindung des neuen Baukastensystems, ich selbst habe schon 413 n.P. eins gebaut. Unterschiedliche Heerestypen sind keine Erfindung eines neuen Baukastens, sondern sie existierten in unübersichtlicher Vielfalt. Unterschiedliche Fertigkeiten/Fähigkeiten entstehen nicht durch das Fertigkeitensystem, sie existieren durch zahlreiche Sonderregeln. Die neuen Standardbefehle schafen keine neuen Befehle, sie kürzen nur bekannte Sonderbefehle ab.

Die neue Regel schiebt Arbeit auf die Spieler zurück, da in vielen Fällen keine Entscheidung des SLs nötig wird, da nun durch Regeln gedeckt. Für die Konvertierungszeit gilt das natürlich nicht, aber die haben wir bald hinter uns.

Ich behaupte, daß sich durch diese neue Regel das Spiel nicht ändern muß, das wird es nur wenn wir die Regel anders benutzen als bisher. Alle Teile der alten Regel (abgesehen von Magie) finden sich in der neuen Regel wieder, vielleicht angepasst durch neue Erkenntnisse und Bedürfnisse, aber keinesfalls so, daß wir ganz WdW umkrempeln.

Wenn man die Baukastensysteme streicht und nur Standardtypen verwendet (gegebenenfalls noch weitere schafft) kann man nahtlos weiterspielen, abgesehen von den neuen Tabellenwerten bei Kosten und Einnahmen, die systematisiert wurden und bei den Bauwerken wurde die Realismusregel als Standard integriert.

Miteinander Spielen: Ich weiß noch genau, wie sich auf meinem ersten Tübinger Myra-Treffen (413 n.P.), zumindest wie es bei mir ankam: Nico (damals Kyrango-Kanaris) und Martin (Pauran), die gerade Krieg führten, trafen sich erstmals. Anfangs sich mißtrauisch beäugend, versuchend dem anderen was zu entlocken oder unter den anderen Verbündete zu gewinnen, saßen die beiden am Ende lauthals lachend zusammen, diskutierten über Frieden und die Zukunft beider Reiche, insbesondere in den umkämpften Gebieten.

Viele WB-Artikel behandelten das Thema des Miteinander im Spiel, aber auch außerhalb. Ich hoffe Wolfgang geht auf meine obige Bitte ein, dann brauche es nicht selbst alles wiederholen. U.a Chris Hermann, Christel Scheja und Jürgen Sporr waren damals schon auf dem richtigen Weg, ich selbst lief wohl bald gegen eine Mauer aus Stein wo SL draufstand, aber ich stimme noch immer mit ihnen überein und bedauere ihren Weggang von Myra sehr.

Ich habe den Eindruck, daß es wieder etwas besser wird. Auf Corigani häufen sich gemeinsame Kulturberichte, Spieler weigern sich geradezu ihre Feinde völlig zu plätten geschweige denn einen REP zu töten und die Kommunikation steigt durch email doch ungeheuer. Beim Rest von Myra kann ich das weniger beurteilen, aber ich platze immer vor Neid, wenn ich Berichte aus Tektoloi oder damals aus Ophis-Karcanon lese, wo auf engstem Raum unglaublich viel passiert, weil die Leute ihre Charaktere voll ausspielen und es gemeinsame Interessen/Streitigkeiten gibt, einfach auch einen Brennpunkt des Geschehens.

Ich würde das nur zu gerne auf Corigani ähnlich erleben, aber das Segment ist einfach zu groß, es ist schwierig dort alle Reiche gleichermaßen betroffen zu machen. Leider ist auch die Zahl der Mitspieler zu gering um Innenpolitik zu simulieren.

Kultur/Spiel: Ich denke, wir sind uns ziemlich einig, daß die Kombination aus beidem, das besondere an Myra ist. Einzelne mögen da unterschiedliche Schwerpunkte haben, manche betreiben beides gleich, andere ein Extrem, wenige sogar beide fast gar nicht und trotzdem meine ich, können wir damit zurecht kommen. Mit Ausnahme vielleicht den reinen Kriegsspielern, denn diese sind nunmal allein Kulturvernichter.

Als SL sehe ich meine Aufgabe auch darin, diese Interessen auszugleichen, das klappt mal mehr mal weniger gut, dies dürfte jeden klar sein.

Kontinuität der Welt

Posted By Wolfgang G. Wettach on July 15, 1999 at 09:42:52:

Hi Alle,

Die nächsten drei Mails waren zuerst zwischen Werner Arend (als Spieler) und mir (als Spielleiter) gedacht; Werner hat aber vorgeschlagen diese Diskussion öffentlich zu machen, worauf ich gerne eingehe.

Hintergrund in diesem Fall: Es hat auf Karcanon kurzzeitig einen neuen CoSpielleiter gegeben, der auf diesem Segmentteil eine Reihe neuer Reiche eingeführt, die Karte geändert und erweitert, und manches einfach geändert hat. Manche dieser Änderungen waren, in Computersprache gesprochen, nicht kompatibel mit dem Segment auf dem sie eigentlich stattfinden sollten (schon durch die Kartenänderungen), auch weil Reiche betroffen waren, die nicht nur in diesem Segmentteil lagen und aktiv waren.

Nach dem Ende seiner Auswertzeit und seiner Auswertpause, nachdem also die Karcanon-Unterlagen wieder beeinander sind und Karcanon einheitlich ausgewertet wird, mußte dieser Segmentteil wieder an Karcanon angepasst werden, um eine Kontinuität Karcanons über diese Episode hinweg zu schaffen.

Werner ist hier einer der betroffenen Spieler, mit einem Reich, das es jahrelang nicht auf Myra gab, das dann aber plötzlich eingeführt wurde, an der Stelle eines anderen Reiches, ohne Erklärung und Zusammenhang. Auf Karcanon gibt es dieses Reich aber noch, und Werners Reich wurde so reduziert, daß beide Reiche nebeneinander auf der selben Segmentskarte existieren konnten.

Ich stand hier vor der Wahl, entweder Karcanons Geschichte von über zehn Jahren, oder ein Zwischenspiel von drei-vier Spielzügen, zu übergehen, und habe mich für letzteres entschieden. Werner hat das zwar akzeptiert aber auch kritisiert, woraus die folgende Diskussion entstand.

Das Thema Kontinuität ist natürlich an vielen anderen Stellen auch interessant und wichtig - größere Kartenänderungen etwa sind da ein Thema, wenn zB ein Spielleiter seinen Segmentsrand mehrfach verschiebt, um seinen Spielern Platz zu verschaffen. Richtig oder falsch? Ein anderer Spielleiter wollte seine Karte massiv ändern, um ein paar Spielern, die er weiterspielen lassen wollte, um den Erfolg einer Kartenklau-Aktion (mit Übergriffen auf Spielleiterunterlagen) zu bringen. Schließlich bleiben die Spieler, es bleibt die Karte, aber der Spielleiter geht. Beides vorgekommen.

- alberne Kultur ist so ein Thema. Der letzte Spielleiter hat eine Kultur genehmigt, die sein Nachfolger nur lächerlich findet und los haben möchte. Möglichkeit a) der neue spielleiter sagt dem Spieler, daß er seine Kultur ändern muß (b) auch der Spieler wechselt, der SL gibt dem neuen Spieler die alte Kultur gar nicht, sondern nur die Ausschnitte, die ihm zusagen. Beides vorgekommen.

- genehmigte Sonderregeln sind so ein Thema. Es kann sein, daß ein SL von seinem Vorgänger mit dem Segment auch Sonderrechte übernimmt, die ein Spieler erhalten hat, die nach Meinung des neuen Spielleiters das Segmentsgleichgewicht massiv gefährdet (zB absolut tiefseefeste Schiffe für 500 Goldstücke) Jetzt will der neue SL das ändern. Und wie ist es, wenn es sich um eine intersegmentale Funktion handelt, die hier dies, dort aber jenes darf und kann?

- auch Spielregeländerungen können dieses Thema berühren, wenn Dinge nicht mehr möglich sind, die vorher möglich waren, etwa wenn ein Magier plötzlich nicht mehr Heere lähmen, oder eine Flotte plötzlich nicht mehr vier sondern nur noch drei Gemarken (oder zB gar nicht mehr in die Tiefsee) fahren kann (FIKTIVE Beispiele).

Wenn Ihr in diese Diskussion einsteigt, berücksichtigt also bitte auch diese größeren Zusammenhänge.

- Pro Myra, - Wolfgang

Thema: **Kontinuität**

Posted By Josef Eisele on July 15, 1999 at 19:38:46:

Hallo Leute,

Das Thema Kontinuität liegt mir besonders am Herzen, da ich als Myra Spieler der 1 1/2 Generation zu oft mit logischen Brüchen konfrontiert wurde. Unter Kontinuität verstehe ich den Erhalt des natürlich entstandenen Umfelds auf meinem Segment und auf der Welt, in der ich Spiele.

Aus diesem Grunde plädiere ich seit Jahren für verbindliche Regelungen bei Segmentsübergaben, da gerade hier die neuen SL's am ehesten den Raum sehen, sich selbst zu verwirklichen.

Allerdings kann Kontinuität auch bedeuten, daß man die Dinge, die ein Vorgänger willkürlich und segmentsentfremdend eingeführt hat, im Sinne des Ganzen zurücknimmt. Ich halte WGW für DEN Ansprechpartner beim Thema Kontinuität. Allerdings sollte er versuchen dabei unparteiisch zu bleiben. In den mir bekannten Fällen war seine Parteilichkeit in meinen Augen größer, als sein übersegmentaler Überblick.

Weiterhin spielen die Spielregeln beim Thema Kontinuität eine sehr große Rolle. Ich bin für eine Überarbeitung der bestehenden Regel. Allerdings wende ich mich absolut gegen Veränderungen, die ohne zwingende Not ein anderes Spiel hervorbringen werden. Man muß Unklarheiten beseitigen und eventuelle Fehler eliminieren.

Man darf aber nicht aus Freude am Neuen eine neue Welt schaffen.

Zum Schluß muß ich aber noch eine Lanze für Werner und die Regelkundler brechen. Ich gebe zu, daß der Versuch unternommen wird, auch so konservative Meinungen wie meine zu berücksichtigen und ich finde stets ein offenes Ohr für meine Befürchtungen. Trotz allem bleibe ich bei meiner Meinung, daß der Gesamtkurs der Falsche ist (weniger ist mehr) und daß wir ein positives Votum aller Myraner (Spieler + SLs) benötigen, bevor grundlegende Änderungen durchgeführt werden (ich plädiere sogar für 3/4 Mehrheit, da hier an den Grundfesten gerüttelt wird).

PS: Ich bin bis zum 16.08. im Urlaub und kann deshalb nichts mehr dazu beitragen.

Viele Grüße,

Josef

Re: Reichsspielleiter - ein sinnvolles Konzept !

Posted By Wolfgang *1* on July 19, 1999 at 20:24:38:

In Reply to: Re: Reichsspielleiter - ein sinnvolles Konzept ? posted by Utz Kowalewski on July 19, 1999 at 05:34:30:

Hallo Utz und : Hallo Thomas,

[Thomas *47*]

: : die Idee des Reichsspielleiters halte ich weiterhin für gut. Vielleicht hast Du da speziell Tektoloi im Sinn, aber gerade da halte ich es, wegen der zahlreichen internen Konflikte für unmöglich.

[Wolfgang *1*]

Ich bin überzeugt, daß das auch für Tektoloi funktionieren würde, wenn eine Person das macht, die ebenso neutral ist wie MaPhi *3*. Christine Auf dem Berge *49* zB würde ich es zutrauen, das zu machen - allerdings hätte MaPhi dann nicht mehr viel zu tun.

Hm... on second thought... wenn er dafür mehr Zeit für seine Aufgabe als SL-Vertreter und 2.Vorsitzender hat, ist mir das umso lieber... ;-)

[Utz *243*]

: Wenn es aber schon mit Reichsspielleiter gestartet wird, werden diese Konflikte nicht entstehen und die Innenpolitik nicht zum Kampf um die Position des Herrschers werden. Im Fall von Tektoloi war es wohl von Beginn an beabsichtigt, kein geeintes Reich zu haben, sondern eben diesen dauernden Kampf auszuspüren

[Wolfgang *1*]

Das ist meines Erachtens kein Hindernis für einen Reichsspielleiter, aber etwas, was einen neutralen Reichsspielleiter erfordert, also jemand der nicht selbst Herrscher Tektolois sein/bleiben/ werden/spielen will.

[Thomas *47*]

: : Ansonsten kenne ich persönlich kein Reich, wo es diese Spielerzahl gibt und sich ein Reichs-SL lohnt, was ich sehr bedaure, denn Mitspieler beleben ein Reich doch sehr.

[Wolfgang *1*]

Wahrscheinlich sollten wir die Beschlusslage von 1992 wieder in Kraft setzen: "Jedes Reich SOLL (nicht "muss") zu jeder Zeit mindestens eine Mitspielposition in den Stellenangeboten ausgeschrieben haben." Auf diese Weise bekommt nicht nur Thogol mit seinem Stellenvermittlungsservice viel mehr zu tun, sondern Myra insgesamt verändert sich (wieder) positiv, weil ein Umdenken stattfindet:

(a) Spieler denken mehr darüber nach, welche Vorteile Mitspieler haben, und welche Positionen sinnvoll mit Mitspielern besetzt werden könnten. Vor allem aber ist es wichtig, daß auf diese Weise die Mitspieler zur Normalität werden, und damit auch die Paranoia abgebaut wird, die Spieler im Moment noch haben, daß Mitspieler ihnen etwas wegnehmen könnten...

(b) neue Interessenten denken darüber nach, was sie bei Myra eigentlich machen können/wollen/werden - sie sehen neue Optionen, andere Möglichkeiten als "nur" das Führen eines Reiches, denken eher "welche Rolle, welches Volk passt eigentlich am besten zu mir?"

Und es funktioniert, wenn man es macht. Es hat schon einmal funktioniert... ;-) Es hat sogar schon funktioniert bevor Myra noch ein zweites Segment hatte: Athanesia, auch keines der größten Reiche, war das Testfeld und Vorbild für alle späteren Ansätze.

Es funktionierte nach dem Spieler wirbt Mitspieler werben Mitspieler werben Mitspieler-Prinzip. Es waren bis zu zwanzig Mitspieler gleichzeitig, kurzzeitig auch mehr... aus diesen Erfahrungen stammt die Regel, daß es nicht mehr als zwanzig Mitspieler in einem Reich sein sollen, weil das nicht mehr handhabbar ist... Wobei die Fürsten die Grafen, die Grafen die Barone als Mitspieler geworben haben, und alle prima miteinander und gegeneinander beschäftigt waren... ;-)

Es gab auch immerhin sechs eigene Reichsboten von Athanesia, die nicht nur wegen ihres grausam schlechten LayOuts legendär sind... auch Kleinanzeigen wie "Adeliger sucht heiratswillige junge Frau mit UInteresse an Politik" haben dazu beigetragen...

Aisenatha, das Anti-Athanesia auf Gwynddor, (das mit der Hopfengasse anstelle der Rebengasse) hatte immerhin vier-sechs Mitspieler, und auch viel zu tun... Beide waren dann auch beliebter Hintergrund für Rollenspiele auf Myra.

[Utz *243*]

: Ich auch nicht, aber wie oben angedeutet könnte man große Reiche wie z.B. Bakanasan dazu machen. Ein Bakanasanspieler könnte sich eine Reihe von Mitspielern an Bord holen und als Reichspielleiter (Herrscher) deren Aktivitäten, die nicht gegen ihn gerichtet sind koordinieren, was die Zahl der Positionen und das darauffolgende Chaos vergrößern könnte (und damit den Reiz und Spielspaß), ohne daß der SL sich totschnuffelt. Das ohne Reichspielleiter kein SL so viele Spieler in ein einziges Reich stopft ist logisch, schließlich muß er das dann ja auch auswerten.

[Wolfgang *1*]

Bakanasan hatte längere Zeit vier Mitspieler, die alle als ProConsuln ihre Provinzen leiteten. Sie spielten aber kaum gegeneinander, sondern recht effektiv, aber recht massiv Ärger auslösend, gegen ihre meist zum Bund der Blumen gehörenden Nachbarn. Ihre gemeinsame Arbeit löste den Bakanasankrieg aus, der das einst Größte Reich der Welt auf eine Größe von, sagen wir, Rhyandi, zusammenstauchte. Der Hauptspieler Bakanasans hatte danach keine große Lust mehr... die Mitspieler in Bakanasan wurden wichtige Herrscher anderswo, etwa Thar Scandi, Elay, Arus Ur Eklas/Wergolost, Lyr-A-Krae/Kayra Matra, Gra-Tha-N'My... oder so ähnlich...

Danach war es länger das Reich eines einzelnen Spielers, und danach wiederum mehrere unabhängig voneinander agierende Mitspieler unter dem SL als Reichspielleiter, wie in Tektoloi.

Aber es sind nicht unbedingt die größten Reiche, die das am besten machen: die höchste Spielerpro-Kleinfeld-Dichte hatte wahrscheinlich, obwohl auch Rest-Kelani mit am Ende (und heute) nur zwei Gemarken eine Weile drei Mitspieler hatte, das Inselreich Thersland. Thersland entstand auf den Wunsch von Fabian Siegel *112*, der eine neue Kultur auf Karcanon unterbringen wollte, in einem noch unentdeckten Winkel. Das mußte, aufgrund des fortgeschrittenen Spielstandes, ein sehr, sehr kleines Land sein. Drei Gemarken hat Thersland, eine kleine Insel, die aus kulturell definierten Gründen lange abgeschieden von der Welt war. Anfangs drei Mitspieler, von denen nur einer schon mal im myranischen Umfeld tätig war, nämlich Björn *133*, der auf dem Praemyra-Segment Sanyastra bei Thomas *13* gespielt hatte. Fabian war Reichspielleiter, und er suchte mit Björn und Pelle *132* neue Mitspieler für Thersland im Mailbox-Netzwerk "Maus-Netz". Das war erfolgreich und Thersland rasch nicht nur das mitspielerreichste sondern auch aktivste Reich des Segmentes. Es gab im etwa zwei-dreimonatlichen Rhythmus sechs große Reichsboten mit 32-40 Seiten jeweils. Als Fabian, der RSL, seinen MausNetz-Zugang verlor, schloß das Reich leider ein. Aber es hat funktioniert, auch mit sehr lebendigen innenpolitischen und kulturellen Auseinandersetzungen verschiedener Flügel...

[Utz *243*]

: Wergolost wäre vielleicht auch ein guter Kandidat, wenn der Reichspielleiter die Wergols spielt und seine Mitspieler mehrere Brodd-Positionen, die dann auch gegeneinander...

[Wolfgang *1*]

Tatsächlich es in Wergolost auf Karcanon auch umgesetzt worden, von Torsten "OhneH" Kohlstedt *6*. Wergolost auf Karcanon ist nun auch keines der größeren Reiche, und hat durch die Torsten wirbt Mitspieler werben Mitspieler-Methode immerhin sechzehn REPs auf knapp einem Dutzend Kleinfeldere vereint. Ein Großteil waren Brods, also Menschen in verschiedenen Funktionen in der Brod-Provinz Marthog, Priester, Spione, Gegenspione und Händler, Botschafter, Liberale und Dogmatische Finsterlinge... Auch Wergolost hat sich schon bald größtenteils mit sich selbst beschäftigt, was für mich als SL, der ich nur noch mitlesen mußte, durchaus spannend war. Natürlich haben sich einige auch nach aussen orientiert, wurden also auswertrelevant für mich, aber zum einen belebte das die Interaktion am Grünen Meer, zum anderen war es meinerseits eine summarische Auswertung an den RSL, wie in Thersland, der seinen Mitspielern ihre individuellen Auswertungen schickte, und immerhin drei oder vier Reichsboten (A4 mit Eckheftung).

Und wenn sich einzelne Spieler dann doch am RSL vorbei mit Geheimbefehlen an mich wandten, war das amüsant genug um den Mehraufwand zu rechtfertigen... ;-) Leider ist dieses Projekt eingegangen, nachdem Tosten ein "richtiger" SL wurde, und Gwynddor übernommen hat...

Auch dagegen müssen wir vielleicht etwas tun, daß manche recht aktive Myraner das Gefühl haben, wenn sie wirklich mitreden und mitentscheiden wollen, müssen sie SL eines eigenen Segmentes sein... Denn sonst werden wir jeden RSL den wir haben wieder an das SL-Amt verlieren, ohne daß damit mehr Auswertungen für mehr Segmente herauskommen - weil das Wegfallen eines RSL wieder mehr Arbeit für den betroffenen SL bedeutet...

Aber, als Fazit meiner bisherigen Erfahrungen: Ja.

1) Reichsspielleiter sind auf jeden Fall eine gute Idee, und wertvoll für Myra.

2) Jedes, wirklich jedes Reich ist dafür geeignet, solange die richtige Person RSL macht, und die Mitspieler selbst neue Mitspieler (etwa aus ihren Rollenspielrunden) werben.

Agape n'Or,
Wolfgang G. Wettach

PS: Den Begriff "Mitspieler" gibt es eigentlich auch nicht mehr. Es gibt entweder Spieler mit eigener Auswertung oder Passiv-Solo-Charaktere. Ob die PSCs von ihrem Reichsspielleiter eine individuelle Auswertung bekommen oder nicht, können sie mit ihm ausmachen. Ebenso die Frage ob es Reichsboten oder Darkmails gibt, und wie er sie bekommt. Spieler ist also schon länger ungleich Herrscher.

- WGWW

Karcanon - Segment der Reichsspielleiter - <http://karcanon.home.pages.de>

Thema: Auslöschen von Kulturen

ByJürgen Sporr (aus WB15,S.55; 1994) on July 16, 1999 at 07:57:49:

Hallo Leute,

Ich habe hier einen Punkt für den AK DISPUT. Ein Problem, das wohl fast keiner von euch bisher gehabt hat, das aber jeden von euch auch treffen könnte. Es muß schon Leute auf Myra getroffen haben, aber ich habe den Eindruck, diese Leute haben WdW dann (aufgrund dessen?) verlassen.

Es geht darum, daß in den letzten Monaten verschiedene Nachbarn über mein Reich hergefallen sind und ich dieses Reich in absehbarer Zeit nicht mehr haben werde. Also kein begrenzter Krieg mit der Absicht mir ein paar Gemarken abzunehmen, sondern totale Vernichtung.

Es ist nun so, daß ich seit etwa zehn Jahren an dem Reich und der Kultur gearbeitet habe, daß ich, zwangsläufig nicht sehr glücklich darüber bin, dies alles jetzt aufgeben zu müssen.

Andererseits bin ich mir sehr wohl historischer Abläufe bewußt. Reiche steigen auf und Reiche gehen unter. So war es auf der Erde, so sollte es auf Myra sein. Aber wo bleibt dabei der, so möchte ich es nennen, "menschliche Faktor"? Sollen jahrelange Arbeit, Begeisterung, Vorstellungen und und und einfach von einigen "Kriegsspielern" kaputt gemacht werden können?

Denn daß meine Kultur in den eroberten Gebieten von den "neuen" Spielern kaputt gemacht wird, das mußte ich bereits erleben. Muß ich wirklich gehen, weil andere gern Krieg spielen? Und andererseits, was soll man dagegen tun?

Ab einer gewissen Mindestgröße (Kleinheit?) das Eingreifen der Götter oder des Lichtboten oder des Segmenthüters verlangen? Ist das nicht unrealistisch?

Also doch dem historischen Ablauf treu bleiben und damit ein Reich, eine Kultur, und mindestens einen Spieler verlieren? Das ist mein Problem.

Und wie steht Ihr anderen dazu? Seht ihr eine Lösung, die sowohl dem historischen Ablauf gerecht wird, als auch Reich/Kultur/Spieler überleben läßt? Ich muß gestehen, daß ich keine Lösung sehe. Aber ich hoffe auf viele Antworten und Beiträge von euch - vielleicht helfen sie mir an den vielen kalten Winterabenden, die auf mich zukommen und an denen ich mich nicht mehr um mein Reich kümmern kann/darf.

((Abgetippt von WGW, der die Diskussion noch immer für aktuell hält))

Thema: Bükaz für Spieleiter!

Posted By Michael Maier on July 21, 1999 at 14:53:32:

Nachdem die ZSL als solche nicht mehr existiert und zunehmend den SLs Willkür vorgeworfen wird, startet auf Ysatinga die "Bükas für Spieleiter"-Aktion - initiiert von meiner Wenigkeit. Den anderen Segmenten steht es frei eine ähnliche oder gleiche Aktion zu starten. Grundsätzlich wird bei dieser Aktion von allen Spielern und Mitspielern (mit eigener Auswertung) die Auswertung des SLs unter die Lupe genommen. Vorweg ein paar Anmerkungen zum Verlauf der Aktion:

1. Nach dem Eintreffen der Auswertung (spätestens zur Abgabe der Spielzüge) sendet ihr mir einen Modifikator des Bükas von Werner zwischen -20 und +20 mit Begründung(en)!
2. Ihr sollt nur den Auswertstil bewerten - nicht aber an persönlichen Erfolg oder Mißerfolg anknüpfen (Es sei den ihr denkt man habe euch aufs größte Hintergangen, aber das ist eh immer schwammig)
3. Ich behandle alle Adressen und Email-Adressen vertraulich und gebe sie auch nicht weiter, wenn dies gewünscht wird.
4. Die Aktion startet mit dem Eintreffen der Auswertung 54 (also demnächst)
5. Wer schweigt fließt auch nicht ein!
6. Die Aktion wurde mit Werner abgesprochen und hat seine Einwilligung
7. Eine Veröffentlichung der Ergebnisse ist im Segmentsboten und der Ysatinga-HP geplant.
8. Ihr solltet auch kreative Eingriffe vom SL positiv einfließen lassen - auch wenn sie euch gerade nicht passen.
9. Verspätete Auswertungen und/oder fehlender Segmentsbote gehen natürlich negativ ein.
10. Werner hat momentan einen Bükas von 0 (Spielbeginn *g*)
11. Verteilt eure Punkte relativ zum momentanen Bükas (Bei -50 sollte es keine Rolle mehr spielen, daß der spielzug 3 oder 4 tage zu spät kam - oder +80 setzt pünktliche Auswertungen voraus und ähnliches)

etzendlich steht es jedem frei die Punkte nach seiner Willkür zu setzen, aber wenn sie nicht ernst genommen wird stoppe ich sie wieder. Folgende Ergebnisse wären von mir nicht erwünscht:

Bükas von -20, weil Werner mir dies und jenes nicht genemigte - dabei hätte mir dies so viel spieltechnisch gebracht.. blabla - Bükas von +20, weil ich Werner einfach mag.

oder ähnliches...

Versucht über euren Auswertungen zu stehn und persönliche Konflikte oder Freundschaften auser acht zu lassen.

Warum diese Aktion?

Ganz einfach der Bükas soll dazu dienen ein Gesamtbild der Meinungen der Spieler über den SL publick zu machen und damit Arbeit zu würdigen und/oder auch auf Mißstände hinzuweisen.

Was erhoffe ich mir von dieser Aktion?

1. Einen motivierteren SL.
2. ein besseres SL-Spieler Verhältniß
3. Motiviertere Spieler

Das Motto der Aktion:

"Ist ein Spiler unzufrieden ist dies völlig normal - ist aber die Mehrheit unzufrieden weißt dies auf schwere Mißstände hin - und umgekehrt!"

In diesem Sinne

Agape n'Or

Die Ysatinga Homepage - <http://ysatinga.home.pages.de>

Thema: Neue Regel - Leseprobe 3: Die gesamten Rechte der Spieler - Die Spielervertreter

Posted ByWolfgang *1* on July 28, 1999 at 10:38:42:

In Reply to: Wann wird die Regel vorgestellt, wann eingeführt? posted byArnulf on July 26, 1999 at 17:37:25:

2.3 Koordination: Die Spielleiter

(...) Ein Spieler, der der Meinung ist, daß sein Spielleiter nicht in ausreichendem Maße neutral ist, kann sich an die Spielervertretung (siehe unten) wenden.

(... Nachsatz:)

Die Spielervertretung (SV) kann von Spielern angerufen werden, die sich von ihrem SL ungerecht behandelt fühlen.

12.8 Die Auswertung

Ist jemand mit seiner Auswertung nicht zufrieden, weil er meint, ungerecht oder fehlerhaft behandelt worden zu sein, sollte er erst einmal versuchen das Problem mit seinem SL im Einvernehmen zu lösen, denn eine gute Kooperation zwischen Spieler und Spielleiter ist Voraussetzung für einen guten Spielverlauf. Er hat aber auch die Möglichkeit, sich an den gewählten Spielervertreter zu wenden, der dann schlichtend und klärend eingreifen kann. Liegt jemand jedoch ständig im Streit mit seinem SL, sollte er besser auf ein anderes Segment wechseln - zu einem anderen SL - oder im Falle extrem falscher Erwartungen zu einem anderen Spiel.

((vgl. in der alten Regel: 4.2 Die Spielervertretung, 4.2.1 Die Spielerversammlung - diese muß irgendwie ganz unter den Tisch der SL-Versammlung gefallen sein; 4.3 Die ZSL kann als Schlichtungsstelle angerufen werden, die Entscheidung ist auch für den SL verbindlich - das fällt ebenfalls ganz weg; 19.6 Die Auswertung: Entscheidung des Spielervertreters gilt auch für den entsprechenden SL - dieser Passus ist als einziger hier weggefallen, die Spielervertretung darf vermitteln, soll aber künftig nicht mehr mitentscheiden dürfen.))

Fazit: Spielerrechte und Berufungsinstanzen fallen weg, ebenso die Entscheidungskompetenz der gewählten Vertreter der Spieler. Bewerten muß diese Absicht jeder selbst.

Thema: Myra - Verein - Zwangsmitgliedschaft - Regel...

Posted By Josef Eisele on August 17, 1999 at 16:45:40:

In Reply to: Re: Zwangsmitgliedschaft??? posted by Wolfgang *1* on August 17, 1999 at 11:49:03:

Hallo Freunde,

Zuerst einmal muß ich gestehen, daß ich von Anfang an (schon bevor der Verein gegründet wurde) gegenüber dem Verein skeptisch war. Ich befürchtete, all das Schöne und Spannende an Myra würde, früher oder später, von elenden Diskussionen über Vereinsrecht und sonstigem unnützem Kram überlagert. Und als in einer SL-Versammlung Chris Hermann das deutsche Vereinsrecht auf den Tisch knallte, um seine Vorstellungen durchzudrücken, sah ich meine Meinung bestätigt.

Die ganze Vereinsmeierei hat dazu geführt, daß wir einige wichtige Punkte vergessen haben:

1. Wir SIND alle Freunde Myras, sonst wären wir nicht hier.
2. Wir haben alle unsere Freude an Myra und sollten weiterhin unsere Freude daran haben.
3. Selbst wenn ich irgendjemand persönlich absolut nicht ausstehen kann, sollte ich nicht vergessen, daß wir auf Myra eine gemeinsame Welt haben, in der JEDER die Freiheit haben sollte, sich selbst zu verwirklichen.
4. Die Freiheit des einzelnen hört dort auf, wo die Freiheit des Anderen bedroht ist.
5. Myra bietet JETZT für die unterschiedlichsten Spielertypen unendlich Möglichkeiten. Eine Verschiebung der Gewichtungen in irgendeine Richtung bewirkt automatisch Veränderungen im Gesamtgefüge, die für einige ein Plus an Freude darstellen wird, für andere dagegen ein Minus.
6. Wichtiger als irgendwelche Vereinsgesetze und ausgefeilte Spielregeln ist unser Umgang miteinander und die Klärung der übergeordneten Frage: Was ist WDW? Ein Strategiespiel? Eine historische Simulation? Ein Handelsspiel? Der Rahmen zum Erfinden von Geschichten? Etwas von allem?
7. Ich vermute wir würden darauf kommen, daß WDW und Myra für jeden von uns etwas anderes bedeutet. Und eigentlich ERWARTE ich von JEDEM, daß er seine Verantwortung dem Anderen gegenüber so weit begreift, daß er seine Grenzen, Regel hin oder her, so steckt, daß auch die anderen die Möglichkeit haben, sich an WDW zu erfreuen.
8. Nach Klärung dieser Frage könnten wir dann über Themen diskutieren, wie "Auslöschen von Kulturen", "Spielerrechte", "SL-Willkür", "Zwangsmitgliedschaft"...

Ich würde einfach mal wieder gerne an einem Treffen teilnehmen, an dem wir über das WAS (WDW, Myra) mehr reden, als über das WIE (Vereinsmeierei, neue Regeln zum 20. mal). Der Spaghetti-Con in Neufra oder das Treffen in Hannover... Dazu müssen wir aber erst einmal wohl oder übel JETZT klären, wie es weitergehen soll. Und deshalb werde ich dieses Jahr tatsächlich zum ersten Mal an einer Vereinsversammlung teilnehmen!

Liebe Grüße,

Josef *29* Eisele

Thema: Re: Willkuer statt Spielerrechten?

Posted By Wolfgang *1* on August 19, 1999 at 21:19:25:

In Reply to: Willkuer? posted by MaPhi on August 18, 1999 at 17:21:19:

: Hallo allerseits.

Hi MaPhi

[MaPhi *3*]

: "Spielleiterwillkuer", so heisst das Feindbild dieser Tage.
: Zumindest bekommt man diesen Eindruck, wenn man etwas auf
: diesem Board schmoeckert.

[Wolfgang *1*]

Nun, es kann umgekehrt auch der Eindruck entstehen, als sei "Spielleiterwillkür" die allerneueste Mode unter den neuen Spielleitern, die zur Sicherheit sich erst von der bisherigen Kontrollinstanz ZSL befreit und die Spielerrechte aus der Regel genommen haben... :-(
Und dieser Eindruck ist tatsächlich auch bei mir entstanden.

[MaPhi *3*]

: Man moechte fast meinen, dass erst die jetzigen Spielleiter
: diese Unsitte angefangen haben, und das frueher alles viel
: besser war.

[Wolfgang *1*]

Es ist erst jetzt so, daß ein paar Spielleiter das absolute Recht des Spielleiters auf Willkür in der Regel zu zementieren versuchen. Und Dein Text aus der aktuellen "Vertrauensfrage" übertrifft sogar Wolfgang Hellmich's "Fliege an der Wand" - ich halte diese Koppelung für falsch - wer Dich als SL von Erendyra mag und behalten möchte, muß doch nicht Spielleiterwillkür mögen! Aber Du scheinst zu meinen, daß er/sie sich dafür auf Gedeih und Verderb Deiner Willkür ausliefern muß?

Und ja, es war früher in mancher Hinsicht besser. Das Wichtigste dabei waren die Spielerrechte,

die die neuen Spielleiter und die neue Regel den Spielern nehmen wollen!

Wer sich ungerecht behandelt fühlte, als Opfer von Spielleiterwillkür, konnte sich an die Zentrale Spielleitung (ZSL) wenden, und sich darauf verlassen, daß die ZSL in Absprache mit SL und Spieler eine faire Lösung suchen und finden würde. Ein Spielervertreter konnte bisher eine Entscheidung aus SL-Willkür infrage stellen und den SL zur Rücknahme oder Nachbesserung veranlassen. Das wollt Ihr den Spielern jetzt nehmen - dagegen wenden sich einige Spieler, dagegen wende auch ich mich - der SL eines Segmentes ist nicht die letzte Instanz auf ganz Myra und darf es nicht durch eine neue Regel werden.

[MaPhi *3*]

: Ist Euch denn nicht klar, dass es diese "Willkuer" schon
: immer gab? Seit Beginn von Welt der Waben? Und dass sie
: schon immer ein fester Bestandteil des Spiels war? Und
: das genau dieser Bestandteil erst Myra zu etwas Besonderem
: macht?

[Wolfgang *1*]

Hier und im Folgenden wirfst Du zwei Dinge auf einen Haufen, die nur eines gemeinsam haben: Der Spielleiter trifft Entscheidungen. Aber Ermessensentscheidungen des Spielleiters, gutes Zureden auf NSCs, Orakel und Schätze, die Auswertung von Sonderbefehlen... all das ist Auswertarbeit des Spielleiters, bisher von den Regeln (auch den SL Regeln über Eingriffe in das Reich zugunsten oder zulasten der Spieler gemäß Bükaz-Stand) gedeckt.

Etwas anderes ist es, dort wo es eine Regel gibt, diese zu Lasten (!) eines Spielers zu ignorieren oder so zu biegen, daß ein Spieler nicht mehr seine Züge planen kann, weil der SL ihm alles umwirft was ihm passt oder nicht passt.

Wenn Du die positiven Einflüsse des Spielleiters, Kreative Auswertungen, mit dieser Willkür gegen Spieler (ohne Widerspruchsmöglichkeit und Kontrollinstanz) auf einen Haufen wirfst, dann fängt dieser Haufen, mit Verlaub, an zu stinken.

Ich bin für kreative Auswertung von Sonderbefehlen, für die aktive Spielteilnahme von NSC-Reichen (hallo Thomas), für die Götter als Mächte oberhalb der Spieltechnik und -Regel, aber mit ihrem Einfluß präsent in der Welt, ich bin für kreative Spieler, die über die Regel hinausdenken...

...aber dazu brauche ich weder den Streitwagen noch die Kampfhunde als neuen Heerestyp, noch die Hundehütte als neues Baukasten-Bauwerk für Burgen und Städte, noch die Fähre als Regelalternative zur Brücke... und auch keine Ignodrom-Regel.

Wenn wir das alles wollen, dann brauchen wir keine neue(n) Regel(n), und vor allem Du brauchst dann doch keine, wenn Du die Regeln bei Bedarf eh ignorieren willst. Wenn sie nicht gelten, warum den Spielern überhaupt ihren Kauf anraten?

Wolfgang Hellmich hat, als er von der Fliege an der Wand sprach, deren Ärgernis seine Entscheidung als SL beeinflussen würde, seinen Text dazu "Überlegungen zu einem Corigani ohne Regeln" genannt. Weil er richtig gesehen hat, daß zB seine Magieregel diejenige ist, die am meisten Flexibilität für Spieler und Spielleiter bietet. Seine Magieregel, mit der sich auch Josef ganz gut anfreunden konnte, war: "Magie wirkt". Für Karcanon habe ich das damals ergänzt: "Magie wirkt - manchmal".

Und ich denke, ein Spiel ganz ohne verlässliche Regeln wäre ein reines Geschichtenprojekt. Nett, aber nicht mehr Welt der Waben, nicht mal mehr Myra.

Myra lebt, wie mein aktivster Spieler letzthin sagte, genau aus dieser eigenen Kombination von Simulation und Spiel mit Kultur und Geschichten. Die Simulation, das Spiel Welt der Waben, gehört dazu. Es ist das, was diese Welt zum Drehen bringt, in Bewegung hält. Und die Regel ist die Krücke, mit der wir uns auf dieser Welt selbst bewegen. Und zum Spiel gehört einerseits die Kreativität, andererseits aber auch die Möglichkeit zuverlässiger Planung für die Spieler.

Spieler müssen langfristig wissen, was und wie sie planen können. Sie brauchen Regeln, an die sie sich halten können, die Bestand haben und an die sich dann auch der Spielleiter hält.

Über diese Regeln hinaus geht der Sonderbefehl - der in seiner kreativen Vielfalt immer das sein wird, was das nichtkommerzielle Myra von kommerziellen Vangor unterscheidet, selbst wenn beides das selbe Auswertprogramm verbinden würde. Sonderbefehle wie Myra sie ermöglicht, die oft zitierten zehn Seiten zur Eroberung einer Burg, sind als kommerzielle Auswertung nie finanzierbar.

Wenn wir die Sonderbefehle aber haben, wozu brauchen wir dann Ignodrome, handgeschützte Schlachtkreuzer zur See und eine spezielle Enterregel für schwimmende Burgmauern? Es ist meiner Überzeugung nach ein gefährlicher Irrtum regelvernarrter Brett- oder Computerspieler, daß alle Kultur eine spieltechnische Auswirkung haben muss. Die Purpurne Bruderschaft hat kulturell zwölf Schiffstypen, die in Kulturbeschreibungen und Stories ebenso Eingang fanden wie in Seeschlacht-Auswertungstexte. Spieltechnisch waren das "Schiffe". Punkt. Und Myra wurde vielfältiger dabei, ohne daß die Regel deshalb dicker werden mußte.

Ich bin gegen aufgeblähte Regeln, wie bekannt sein dürfte. Aber ich bin dafür, daß wir (a) Spielern durch neue optionale Zusatzregeln, wie die Magieregel oder die Handelsregel, den Spielern die sich spezialisieren wollen neue Möglichkeiten geben, ihre Figur zu spielen. Für Magier ist die Magieregel eine tolle Sache, und wer ausschließlich einen Händler (oder eine Freie Handelsstadt) spielen will, wird von einer Handelsregel mehr haben als von neuen Heerestypen. Wer ganz in der Rolle des Heerführers aufgeht, will vielleicht Taktikbefehle (auf Karcanon werden die immer ausgiebig verwendet) oder doch detailliertere Einheitentypen, die sich aber ins Gesamtkonzept fügen.

Aber all diese Zusatz-Regeln sollen neue Möglichkeiten, neue Optionen öffnen für diejenigen die sie wollen - und nicht die anderen, die sie nicht wollen, zwingen sie zu benutzen. Deshalb gehören sie nicht in die WdW-Regel.

Und weil sie Mehrarbeit für den Spielleiter bedeuten, der sie einsetzt, müssen sie auch für ihn optional sein. Werner verbringt sicher gerne seine Zeit mit Magie- und Kampfauswertungen ("99% per Hand") - ich nicht. Dafür verbringe ich gerne mehr Zeit mit Interaktionen einzelner Charaktere und der Auswertung von Wanderern, weshalb ich eine Charakterregel (ehemals "Charakterkampf" und "Wandererregel") möchte, aber die Zahl der Sonderbefehle pro Zug für Reiche klein halte. Die neuen Regeln, auch Eure Baukästen, sollten optionale Spielregeln werden: optional für Spieler und Spielleiter, beiden neue Möglichkeiten öffnend, wo sie es wollen. Den Spielern mitteilend, wie dies oder jenes wahrscheinlich ausgewertet und entschieden wird.

Die Kernregel aber, die auf ganz Myra gilt, und zwar ihre Erweiterungen, ihre Ausnahmen aber nur in Sonderbefehlen hat, muß auch Gültigkeit haben. Ohne daß die Angst vor SL-Willkür bestehen muß.

Es muss Regeln geben, bei denen der Spieler weiss: Die gelten für mich. Es gibt Ausnahmen, die ich vielleicht nicht kenne –und Sonderbefehle-, so daß auch etwas möglich sein kann was darin nicht steht. Aber was darin steht, ist für mich als Spieler möglich, darauf kann ich mich verlassen. Der Spieler muß wissen: Diese Regeln, diese Kernregeln von Myra, die jeder Spieler kennen muß, gelten auch für den Spielleiter.

Und diese Kernregeln müssen auch beinhalten, welche Rechte Spieler haben, an wen sie sich wenden können gegen Willkür, und wessen Schiedsentscheidung schliesslich gilt. Wenn es denn Beschwerden gibt (und nicht nur "ich bin nicht mächtig genug"-Klagen), ist das nicht der -vielleicht doch betriebsblinde- Spielleiter des Segmentes, sondern ein neutraler, gewählter Schlichter.

Nochmal:

[MaPhi *3*]

: Der gesamte Bereich "Spionage" wuerde sich auf die
: paar Aktionen reduzieren, die in den X-Regeln erwaeht
: sind.
: Sonderbauten wie Akademien, Laboratorien oder Berglandhaefen
: waeren unmoeglich; besondere Eigenentwicklungen wie
: Ignodrome oder Kuestenschiffe undenkbar.
: Und so weiter.

[Wolfgang *1*]

Nein, keineswegs! Im Gegenteil! (siehe oben)

[MaPhi *3*]

: Deswegen moechte ich die "Spielleiterwillkuer" wieder
: in etwas Positives umtaufen, was ihren Kern besser
: trifft: "Ermessensentscheidung" oder auch "Kreativitaet".

[Wolfgang *1*]

Kreativität und Ermessensentscheidungen? Dafür bin ich auch - da werden Dir die meisten zustimmen. Willkür zu Lasten der Spieler aber, die einem Spieler einfach nimmt was dem SL nicht gefällt, oder nicht gibt was ihm nach der Regel zusteht, ist abzulehnen. Da sollte die Regel deutlich unterscheiden - und da würde es helfen, wenn Du Deine (bestenfalls) sehr unglückliche Formulierung aus dem neuen Erendyra-Boten (31?) angemessen umformulieren würdest.

WdW-Spielleiter sind keine Götter (und keine Rollenspielleiter), sondern Moderatoren in einem gemeinsamen Projekt aller Beteiligten, auch aller Spieler, denen ebenso aus ihrer Mitarbeit am Gesamtprojekt Myra Rechte erwachsen. Die Segmente gehören nicht den Spielleitern - sondern allen, die zu ihnen beigetragen haben.

WdW-Spielleiter sollten sich daher nicht wie Götter (oder Eigentümer ihres Segmentes) aufführen - und sich nicht für welche halten.

[MaPhi *3*]

: Pro Myra,

[Wolfgang *1*]

Pro Myra und Agape n'Or -

Ich hoffe Du nimmst diesen Disputbeitrag als das, was er sein soll: Als Teil oder Beginn einer wichtigen Diskussion, als Wunsch Dich weiter als Hüter und Moderator Erendyras zu sehen; nicht als Gott und Herr über Erendyra, sondern gemeinsam mit mir (Deinem Nachbarn) und gemeinsam mit Deinen SpielerInnen.

Liebe und Licht für Erendyra und Myra,

Dein und Euer Wolfgang

Thema: Gedanken zur Priesterregel...

Posted By Dirk Linke on August 20, 1999 at 17:25:02:

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 - wiederum 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 soetwas 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 soundsoviele 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. Andernorts 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. Opfertgaben und Tempelbau sind da die altbewährten Mittel, ein Gott freut sich über das blutende Herz eines Sklaven bei Sonnenaufgang, ein anderer kann soetwas garnicht leiden, da muß man schon ein wenig Feingefühl aufbringen. Doch daraus Ansprüche ableiten? Ich kann jedem Spielleiter nur raten, auf soetwas 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 (Wundern?) 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, wieviele Seiten Kultur, wieviele 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 ungelungene 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 Magieren 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 "Zauberkräfte" 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 Höchtpriestern 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 verloren 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 nocheinmal 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*

Disclaimer: Diese Beiträge geben die Meinung ihrer Verfasser zum Zeitpunkt des Verfassens wieder. Jeder kann seine Meinung auch mal ändern. Und die Beiträge entsprechen, auch wenn ich sie ausgewählt habe, nicht unbedingt alle meiner Meinung. Vor allem aber muß nicht jeder diese Meinungen (oder meine Meinung) teilen, um auf Karcanon mitspielen zu können oder dürfen. Das gilt auch und vor allem für den Spieler von Suray. Lesen dieser Beiträge ersetzt keine eigene Meinung zu der Frage „Was Myra werden soll“ - aber es trägt vielleicht zur Meinungsbildung bei.

Zum Abschluss ...

Dies war, zugegeben, ein für viele sicher ungewohnter Bote von Karcanon, in Form und Inhalt. Aber mir war es wichtig, Euch sowohl meine Position nahezubringen (so wie andere Spielleiter ihre Position in ihrem Segmentsboten mehr als deutlich machen), als auch Euch einen Einblick zu geben in den Myra-Disput, in das was und wie da über Myra und Myras Zukunft diskutiert wird.

Der nächste Bote soll, wenn Ihr das wollt, wieder mehr Kulturbeiträge beinhalten, darunter auch solche, die erst ein kleiner Teil von Euch je gesehen oder gelesen hat, weil sie bisher nur in einem kleinen Teilsegmentsboten erschienen sind, den die meisten von Euch nicht (erhalten) haben.

Gerne nehme ich auch mehr Mitteilungen, mehr Nachrichten und mehr Gerüchte in den nächsten Karcanon-Boten auf - wenn Ihr sie schreibt und mir schickt.

Schicken sollt Ihr mir, damit das nicht in Vergessenheit gerät, auch einen Hinweis darauf, daß und wann Ihr Euren Vereinsbeitrag 1999 auf das Myra-Konto des Vereins überwiesen habt: Kto. 338282-706 bei der Postbank Stuttgart, Blz. 60010070 - dorthin muß auch das Geld für das Spielerkonto gehen, und ich möchte Euch bitten, erstmal 30-50,-DM Spielerkonto (mit Vermerk „Spielerkonto Karcanon“) dorthin zu überweisen (und mir mit dem nächsten Spielzug mitzuteilen, wann Ihr wieviel überwiesen habt).

Ohne Eure Beteiligung an den Kosten kann Myra nicht funktionieren. Und wenn Ihr Euch über oder auf regelmäßige Auswertungen freut, dann denkt doch bitte auch daran, dem Verein eine kleine Spende für das Auswertprogramm zukommen zu lassen. Wenn jeder Spieler 25,-DM spenden würde, wäre es schon bezahlt, und wir könnten über Updates und Erweiterungen (Magieregel-Umsetzung? Spieler-Version von Promy?) und ihre Finanzierung nachdenken. Noch sieht es nicht so aus - aber tragt doch bitte Euren Teil dazu bei, dies möglich zu machen, und spendet mit dem Vermerk: „Promy“ auf das bekannte Myra-Konto.

Genug vom Geld, zurück zur Kultur: Ich bereite derzeit eine Myra-CD in zwei Versionen vor: Eine „Archiv-CD“ mit ALLEM was überhaupt an myranischem Material digital vorliegt (diese natürlich nicht öffentlich) - und eine „Myra-CD“ mit allem, was öffentlich in digitaler Form über, von und zu Myra vorliegt. Auch zu diesem Unternehmen bitte ich um Eure Mithilfe: Schickt mir bitte möglichst alles, wirklich alles, was Ihr in digitaler Form zu Myra (oder Praemyra etc) auf Euren Computern oder alten Disketten früherer Computer... habt. Und da Ihr fast alle Eure Kultur und Botschaften auf dem Computer schreibt, sendet mir bitte ein digitales Archiv Eures Reiches, soweit Ihr das auf dem Computer habt, mit einem „offen“ und einem „geheim“-Verzeichnis zur Trennung.

Und ganz zum Schluß noch etwas auf Karcanon Neues, was ich von anderen Spielleitern übernommen habe, die ich mir durchaus manchmal zum Vorbild nehme:

Das Kulturthema des Monats:

Jeden Monat will ich künftig ein Thema stellen, zu dem Ihr etwas schreiben sollt, aber natürlich nicht müßt. Für die Wanderer unter Euch wird es selten zutreffen, die können mich jedoch stattdessen mit einer Story, einem Gedicht oder Bild jederzeit genauso gut glücklich machen.

Diesmal heißt das Thema: „Die wahre Macht des Landes“: Die meisten HerrscherInnen könnten ohne andere nicht regieren... andere, die ihnen unwichtige Entscheidungen abnehmen, lästige Besucher fernhalten und wichtige durchlassen... andere, die ihnen sagen, wie es sein sollte oder schon immer war... hier ein Senat, dort ein Ältestenrat oder Rat der Weisen, da Diener oder Generäle...

Bote von Karcanon 56 - Aw-Elul im Jahr der Geister 419 - Seite 31

Agape n'Or, Euer Wolfgang G. Wettach, Im Kloster 17, D-72074 Tübingen