

Info - die FAQs

Beigesteuert von Administrator
Mittwoch, 08 Juni 2005

Info - die FAQs

Was heißt hier TaD / Tir an Dhia?

TaD steht für Tir an Dhia, d.h. Welt der Götter, und ist ein nichtkommerzielles Fantasy- Briefspiel, bei dem die Spieler in der Rolle mittelalterlicher Herrscher versuchen, eigene Reiche zu errichten und - was dank "lieber" Nachbarn so leicht oft nicht ist - zu behaupten.

TaD gibt es übrigens bereits seit 20 Jahren und ist damit eines der ältesten deutschsprachigen Briefspiele überhaupt.

Und was ist eine TAD-Welt?

Regeltechnisch: Das von einem Spielleiter verwaltete Spiel-"Brett", auf der die Spieler agieren. Da es mehrere Spielgruppen mit jeweils eigenen "Spielbrettern" gibt, gibt es auch verschiedene Welten, Segmente genannt. Eine Übersicht gibt es unter: Welten. "Spielbrett" klingt aber steif. Eine TAD-Welt ist eine mittelalterliche Fantasy-Spielwelt mit allem Drum und Dran. Hier streiten Reiche um die Vorherrschaft, leben mächtige Zauberer und fliegen Drachen durch die Lüfte.

Leben kommt in die Welt nicht nur durch das eigentliche Spielgeschehen, sondern und vor allem auch durch die Spieler selbst, die mit stilgemäßen Depeschen, Geschichten und Berichten wesentlich zum besonderen Feeling beitragen. Einen kleinen Eindruck hiervon vermitteln vielleicht die Geschichten in Saga. TAD ist weit mehr als ein reines Cosim- oder Kriegsspiel. Es kennt kein festes Spielziel: TAD-Welten können jahrelang laufen. Jeder Spieler bestimmt dabei seine persönlichen Ziele selbst: Der eine versucht sich als aggressiver Feldherr, ein anderer verlegt sich mehr auf Diplomatie und Intrigen und wieder ein anderer ist froh, in Ruhe gelassen zu werden und legt den Schwerpunkt darauf, den kulturellen Hintergrund seines Reiches auszugestalten.

Was ist meine Aufgabe als Spieler?

Nun, Du führst ein Reich. Schon mal Civilization (das Computer-, nicht das Brettspiel!) gespielt? Ähnliche Aufgaben erwarten den Spieler bei TAD: Von seiner Hauptstadt aus setzt er seine Heere und Flotten, seine Zauberer und Spione in Marsch, um das Wissen von seiner Welt zu erweitern - und nebenbei neue Ländereien, Burgen

und Städte zu erobern und seine Macht zu vergrößern. Nach kurzer Zeit wird er die ersten anderen Reiche sichten, Mitspieler aus Fleisch und Blut und mit den gleichen ambitionierten (oder auch verschrobenen) Zielen. Dann beginnt die Zeit der Diplomatie, werden Bündnisse geschmiedet und verworfen und Intrigen gesponnen. Und wenn das alles nichts hilft - oder dem angehenden Tyrannen einfach danach ist - werden Armeen ins Feld geschickt und Zauberer auf den Nachbarn gehetzt.

Armeen wiederum wollen erst einmal gerüstet und dann unterhalten werden. Wie schön, daß es das arbeitsame Volk gibt. Das aber will auch bei Laune gehalten werden und trägt noch lange nicht jede Steuerlast.

Nicht zuletzt plagt der Herrscher sich mit den Tücken des Fantasy-Alltags: Ein Drache verwechselt die neue Küstenstadt mit einem Lunchpaket? Die Trolle marodieren wieder mal durch die schönen Auwälder? Und was ist das für ein giftgrüner Nebel, von dem die Späher jenseits der Landesgrenze da erzählen?

Es gibt also viel zu tun.

Aber wie läuft das Spiel ab?

Nun, TAD ist wie gesagt ein nichtkommerzielles Briefspiel: Die Spieler senden ihre Spielzüge und Aktionen per Post an den Spielleiter (SL), der eine ähnliche Funktion hat wie bei Rollenspielgruppen. In der Regel haben die Spieler dazu 3 Wochen Zeit. Der SL wertet die Züge dann aus. Er schaut z.B. ob Heere mit Fabelwesen oder Heeren anderer Spieler zusammengetroffen sind, aktualisiert die Reichskarten und berechnet die Reichseinkünfte. Zusätzlich zur persönlichen Auswertung faßt er das Spielgeschehen für alle chronikartig zusammen und verarbeitet alles gemeinsam mit von den Spielern eingeschickten Depeschen, Geschichten und Bildern zu einem Fanzine, dem sogenannten "Götterboten", der normalerweise 30 und mehr A4-Seiten umfaßt. Die Titelbilder einiger dieser Zines finden sich auf der Welten-Seite. Der ausgewertete Spielzug geht zurück an die Spieler, wo ein neuer Zyklus beginnt.

Gibt es ein Regelwerk oder sowas?

Klar: Wie die Spieler nun genau ihre Heere bewegen, Bauwerke errichten und Einnahmen erhalten, ist in der 100 Seiten umfassenden Basisregel beschrieben, die an dieser Stelle nicht wiedergegeben werden kann. (Eine Online-Kurzeinführung ist aber in Planung!) Die meisten Spielleiter haben für ihre Welten noch zusätzliche Regeln kreiert, die etwa die Besonderheiten bestimmter Völker wie Elfen oder Zwerge festlegen usw. Eine solche ist online z.B. für das Segment Teshah zu finden und kann dort komplett heruntergeladen werden (gilt allerdings auch nur für diese Welt).

Sorry, das ist ja Mittelalter? Noch nie
was von Computern und eMail gehört?

Ja, doch. Aber wir nutzen Computer nur ganz eingeschränkt.
Etwa zur Kommunikation und zur Unterstützung (!) der
Auswertung. Im Gegensatz zu Computerspielen und zu rein
computerausgewerteten Spielen können die Spieler bei
TAD viel mehr machen. Die Spielzüge sind nicht
auf mehr oder weniger mechanische Heeresbewegungen beschränkt.
Die Spieler können sie mit ihren Ideen jederzeit
erweitern und ergänzen. Wer etwa gerade eine schier
unüberwindbare Festung belagert und plötzlich
eine geniale Idee hat, wie er die Verteidiger überrumpeln
kann, bekommt kein stupid "gibts laut Regel nicht": Vielleicht
wird der gerade ersonnene trojanische Rammeler ja
doch in die Festung hineingeholt, oder sorgen die über
die Mauern katapultierten Pesttoten im Innern
der Festung für das entscheidende Chaos??

Wer steckt eigentlich hinter TaD? Wer
seid ihr?

Wir, das sind die Spielleiter, einige Ex-Spielleiter und
langjährige Spieler. Wir haben uns locker zusammengeschlossen,
um Dinge wie die Spielervermittlung besser organisieren
zu können, Regelunklarheiten zu bereden, die Regeln
preiswerter zu drucken, etc. Ansonsten gehören wir
wohl keiner Sekte und keiner Partei an ;-). Ob wir uns einem
e.V. anschließen, wird derweil diskutiert.

So, jetzt weiß ich (fast) alles.
Und was kostet das jetzt??

Wir sind nichtkommerziell. Daher berechnen wir für
jeden Spielzug nur die entstandenen Kosten, die jeder Spielleiter
allein mit seinen Spielern abrechnet. In der Regel fallen
darunter Portokosten (1,44 Eur, ja, das Material ist groß
und schwer!), Kopierkosten und dergleichen. Auf Teshah
kommen so pro Zug vom Spielleiter berechnete Kosten
in Höhe von 2,50-3,50 Eur zusammen. Genaues wird der
jeweilige Spielleiter bei Spielstart vorab mitteilen. Die
Basisregel könnt ihr euch kostenlos herunterladen.

Und wenn ich jetzt mitmachen will oder
Fragen habe?

Es gibt ein Forum wo Fragen immer gern
gesehen sind. Oder sende uns einfach eine eMail:
kontakt@tirandhia.de. Oder
nutze das Kontaktformular, wo es ein fertiges
Briefformular gibt.

