

Leitfaden zum Schahtum Futuna

Beitrag von „Faantir Gried“ vom 13. Februar 2008, 16:41

Für das Verständnis der Simulation des Schahtums Futuna gibt es jetzt einen [neuen Leitfaden](#).

Beitrag von „Carmen I.“ vom 13. Februar 2008, 17:09

thumbsup
Image has a missing alt or type unknown

Beitrag von „Mehregaan“ vom 13. Februar 2008, 17:10

Sehr informativ muss ich sagen. 😊

Beitrag von „Hendrik Wegland“ vom 13. Februar 2008, 17:14

Sehr gut 😊👍

Beitrag von „Lady Enigma“ vom 13. Februar 2008, 17:24

Sehr schön und interessant :)t. Falls Enigma mal dringend Luftveränderung braucht, das Haus der Schildkröte ist ihr wie auf den Leib geschneidert. Ganz ernsthaft. Vermutlich würde sie trotzdem anderswo hinziehen 😊

Beitrag von „Faantir Gried“ vom 30. Oktober 2008, 14:48

Ein Leitfaden für Konfliktsimulationen mit Futuna wurde in Teilen ins Futwiki eingefügt: [Quelle](#)

Beitrag von „Faantir Gried“ vom 1. März 2009, 12:55

Um eventuell die Attraktivität zu erhöhen, wird die innere Simulation des Schahtums Futuna experimentell weiter in ein Forenpgp umgewandelt. Davon unabhängig bleiben die Diplomatie, Außenwirtschaft und militärische Unternehmungen. Ich werde ab nun damit beginnen, das FutWiki entsprechend umzugestalten. Ich hoffe nur, dass ich nicht daran scheitern werde, Kultur, Religion und Mystik mit der Simulation eines modernen Staates zu verbinden. Mein erstes Projekt wird es dabei sein, Phönixrittern, Priestern und Schamanen innerhalb Futunas eine Rolle ähnlich der von Klassen in RPs zu geben.

Kommentare sind erwünscht.

Beitrag von „Mehregaan“ vom 1. März 2009, 12:59

Hast du Links hierzu?

Edit: Hat sich erübrigt.

Beitrag von „Faantir Gried“ vom 1. März 2009, 14:07

Natürlich muss für diese Änderungen auch das Staatssystem ein wenig angepasst werden, dazu folgende Rede des Schahs: [Hier](#)

Beitrag von „Wolfram Lande“ vom 1. März 2009, 15:27

Interessant.

Setz Dich da mal mit mir in Verbindung.

Beitrag von „Faantir Gried“ vom 6. April 2009, 17:22

So, das komplette Spielprinzip des Schahtums Futuna wird nun umgestellt. Auch wenn wir hier simon sind, bitte folgenden Text simoff werten:

Als kleine Hinleitung: Futuna ist, das lässt sich nicht abstreiten, weitgehend inaktiv, was unter anderem an der Unlust der noch verbleibenden Mitspieler liegt und ich eigentlich wenig Motivation habe, mit mir selbst zu simulieren. Ich hänge jedoch persönlich sehr an diesem Staat und seiner Exotik, daher werde ich ihn notfalls auch alleine weiterbetreiben.

Das neue Konzept sieht vor, einmal vorzuspielen, wie eine schleichende Transformation bei der Umverteilung der Macht von unten nach oben funktioniert, also im Wesentlichen dem, was real in der sogenannten "westlichen Welt" gerade passiert. Im Schahtum haben sich die verbündeten Häuser des Ibis und des Pfauen, sprich die Konzerne und die religiösen Konservativen, zusammengetan, um die Macht des Schattens der Götter weitgehend einzuschränken. Zwar wollen sie weder seinen Platz einnehmen noch den Thron abschaffen - was in ihren Augen auch Ketzerei wäre -, doch die moderate Politik Yaashur al-banabis war ihnen ein Dorn im Auge. Im Gegensatz zu anderen Häusern sind die beiden Parteien stark von der Überlegenheit der futunischen Zivilisation überzeugt und erkennen bestenfalls Chinopien, Arcor, Dreibürgern und Irkanien aus historischen und politischen Gründen als gleichberechtigte Partner an. Ergänzt wird dieses Bündnis durch die Quel'dorei des Reiches von Quel'thalas, die in der Wiederherstellung des Alegonischen Reiches - einer Idealvorstellung der konservativen Träumer - die Chance zur Teilhabe und zur Restauration ihres Staates sehen. Dagegen können die Häuser des Einhorns und der Schildkröte, die Reformer und die Idealisten, nicht ankommen.

Das Problematischste ist wahrscheinlich, dass die neuen Oligarchen ihr Handeln für das Beste halten - ein Unterschied zu den Lobbyvertretern im Westen und mehr der religiösen Kaste des Irans ähnlich - und nicht sehen, wie sie die Errungenschaften aushöhlen, die sie so eigentlich bewahren wollen. Von außen lässt sich da wenig ändern, denn ein Angriff würde Zweifler, Kritiker, Unentschiedene und Rebellen wohl mit den neuen Machthabern vereinen. Futuna ist militärisch schlagbar, aber wohl nicht dauerhaft kontrollierbar. Es müssen also zivile Kräfte in Futuna selbst aufbegehren, um ein Umdenken herbeizuführen oder auch nur den Umbau zu stoppen. Die Kombination aus religiöser Autorität und wirtschaftlicher Macht ist jedoch schwer zu schlagen.

Abgesehen davon bleibt der mythologische Aspekt natürlich erhalten.

Beitrag von „Faantir Gried“ vom 22. August 2009, 22:00

Ein kleiner Ausblick auf das nächste Jahr:

The Year of Ascension

Das Ökoparadies der idealistischen Futunen ist in Gefahr, denn der Klimawandel und die Kriminalität sind im Schahtum angekommen. Es gibt jedoch die Chance der Erneuerung, wenn Priester und Schamanen ihre Differenzen beiseite legen und gemeinsam die beiden Hälften ihres Wissens zusammenfügen. Nur so kann die Auserwählte aufsteigen, um bei der Schöpfung selbst um Hilfe zu bitten.

Die Veränderungen haben die Sturmgeister entfesselt und der Erdgeist erwacht. Wenn er nicht wieder beruhigt wird, droht das Ende allen Lebens, denn er stellt die Ausgeglichenheit des Lebens dar.

In dieser epischen Geschichte geht es vor allem um neue Tiefen der Religion und Mythen. Es wird eine Legende zu erzählen sein und jeder kann Teil von ihr werden!

Besondere Aspekte

Problemfelder für alle Hohen Häuser:

* Das Hohe Haus des Einhorns:

Nachdem das Hohe Haus des Phönix aufgelöst wurde, ist die Macht der Phönixdynastie zur unbekanntenen Größe geworden. Anscheinend schwächer als die anderen Häuser kumuliert sie Macht ohnegleichen und weitet ihren Einfluss aus. Die Futunen sehnen sich in dieser Zeit nach einem starken Schah und unterstützen den eh schon beliebten Yaashur al-banabi. Unterdessen weiten andere Mitglieder seiner Familie die Macht der Dynastie aus.

Das Hohe Haus des Einhorns fürchtet um die Errungenschaften an Rechten und Freiheiten und muss nun sehen, wie es diese bewahrt, ohne die futunische Zivilisation in dieser schweren Zeit noch mehr zu spalten.

* Das Hohe Haus der Schildkröte:

In den neuen Festlandteilen von Vashir muss das Hohe Haus die Besiedelung regulieren und mit seiner Moral hadern, denn der Ölreichtum noch nicht völlig geschützter Gebiete und die Optionen des Weltraumprogramms werfen ihren Schatten voraus.

* Das Hohe Haus des Pfauen:

Weltuntergangskulte blühen auf und Totenwald ist zurückgekehrt. Während alle anderen Häuser in ihren eigenen Problemen verstrickt sind, fällt es dem Haus des Pfauen zu, das religiöse Erbe vor dem Zerfall zu bewahren und die schrecklichsten Auswüchse des Aberglaubens zu bekämpfen. Doch der bestialischen Grausamkeit des Menschen sind kaum Grenzen gesetzt, wenn sie einmal entfesselt wurde.

* Das Hohe Haus des Ibis:

Lange Zeit übte das Haus des Ibis eine eiserne Kontrolle über die Wirtschaft und auch die Kriminalität aus. Doch mit der wirtschaftlichen Öffnung ist es einheimischen und internationalen Kartellen gelungen, sich aus dem Griff des Ibis zu befreien. Nun muss sich das Haus entscheiden, ob es sich endgültig von den Idealen der futunischen Zivilisation entwickelt, um seine Kontrolle wiederherzustellen oder sich mit den Veränderungen arrangieren.

Während die Hohen Häuser streiten, sind mutige Bürger gefragt, welche durch die Phönixritter unterstützt werden, um den Aufstieg erfolgreich zu meistern!

Beitrag von „Wolfram Lande“ vom 23. August 2009, 19:56

Au ja, Totenwald. 😊

Beitrag von „Tenoxilat!“ vom 24. August 2009, 07:09

so Verdammt! Mir geht bei dem Begriff "Totenwald" gerade ein ganz elementares Licht auf...argh! *so*

Beitrag von „Faantir Gried“ vom 24. August 2009, 08:37

*so*Welches denn?*so*

Beitrag von „Tenoxilat!“ vom 24. August 2009, 08:41

so Isn Insider aber du weißt Bescheid...Sobruhn und der tote Baum 😄 *so*

Beitrag von „Faantir Gried“ vom 24. August 2009, 09:07

so:D Oki*so*

Beitrag von „Faantir Gried“ vom 29. Dezember 2009, 23:52

Das Konzept zum neuen Jahr wurde geändert. [Siehe hier](#)