

Bote von Karcanon 57

Tischri im Jahr der Geister 419 n.P.



MYRA – Eine ganze Welt der Phantasie

Vorwort

Saluton!

Das MYRA-Treffen in Tübingen ist vorbei, die Debatte geht weiter. Das Treffen war viel besser als befürchtet und besser als erhofft. Es trafen sich nicht nur einige Menschen mit gegensätzlichen Überzeugungen oder persönlichen Feindschaften, sondern auch Freunde mit einem gemeinsamen Hobby, die trotz unterschiedlicher Ansichten ein gemeinsames Ziel haben. Die Spielleiterversammlung hat nach dem Disput im Netz unter der schon bekannten Adresse <http://www.tolkien.de/wwwboard/wwwboard.html> beschlossen, daß die künftige Allgemeine WdW-Regel doch eine Grundregel sein soll, mit allen wesentlichen bekannten Elementen aus den bisherigen Regeln 0-20 der WdW-Regel. Dazu kommen dann, im Baukastensystem, eine Reihe von Regelmodulen für die Spezialisten. Für die Magier wird das die Magierregel sein, die der AK Magie mit Werner Arend *18* nochmal überarbeitet wird, für Strategen ein Strategiemodul, über die Priester diskutiert der neue AK Religionen mit Dirk Linke *5* (ak-religion@myra.de) und für eine Anpassung der Handelsregel an das neue modulare Konzept werden noch Freiwillige gesucht. Na, der Übersichtlichkeit halber wird jeder Karcanon-Bote künftig auch eine Seite enthalten, der Ihr entnehmen könnt, was auf Karcanon für Regeln gelten. Alles weitere dort.

Dies ist die zweite digitale Ausgabe des Boten von Karcanon. Ihn begleitet die zweite reguläre Auswertung mit dem Myra-Auswertungsprogramm, nach der digitalen Start-Auswertung „0“, die meine bisherigen Karcanon-Spieler im Juni erreicht hat. Bis Jahresende möchte ich, daß der Spielerstamm von Karcanon soweit steht, so daß alle, die auf Karcanon (erstmal, weiter oder von den ehemaligen Teilsegmenten wieder) spielen wollen, ihre Auswertungen haben, und ihre Spielzüge machen. Bis dahin gilt: Wer noch jemand kennt, der vielleicht eine Rolle, eine Mitspielfunktion oder ein Reich, auf Karcanon haben möchte, kann mir das ruhig mitteilen, oder der Person mitteilen, daß es genügend Positionen gibt. Das myranische Stellenvermittlungsbureau (in Personalunion: der Schriftführer, der Öffentlichkeitsbeauftragte und der Schatzmeister) hat eine ganze Liste mit möglichen Stellen vorliegen, und ich möchte, daß das noch mehr werden.

Wir haben 1992 eine ganz sinnvolle Regel eingeführt, die dafür sorgt, daß es immer freie Stellen auf Myra gibt: Jedes Reich soll zu jeder Zeit mindestens eine freie Stelle ausgeschrieben haben. Diese Regel möchte ich auf Karcanon wieder einsetzen: Überlegt Euch, wenn Ihr das noch nicht getan habt, welche Stellen Ihr in Eurem Reich mit REPs besetzen könntet, ob Euch noch jemand fehlt, der sich um das kümmert, wozu Ihr nicht genügend kommt... zB die Religion (eine Reichshohepriesterin?), die Diplomatie (ein Außenminister?), das Militär bzw die Taktiken (ein Generalfeldmarschall?), oder generell das Kulturschreiben (ein Hofchronist? eine Bardin?)... und macht eine Liste mit Stellenangeboten. Ich bin im Moment gewillt, noch bis zu 40 (Mit)SpielerInnen auf Karcanon aufzunehmen. Einzige Bedingung: Email, um die Kommunikation zu erleichtern und den Postweg auszuschließen, für digitale Spielzüge und digitale Boten.

Am Schluß nochmal ein wichtiger Hinweis: Mehrere Vorstandsposten sind ja gleich geblieben (Email: erweiterter_vorstand@myra.de) aber wichtig sind folgende Infos: Eure Spielervertreter sind Arnulf Breuer (Email: arnulf_breuer@hotmail.com) erneut, und Dirk Linke (Email: linke@phosis1.chem.tu-berlin.de) neu, an diese beiden könnt Ihr Euch wenden wenn Ihr Klagen, Fragen und Beschwerden habt, die ich Euch nicht beantworten kann. Neuer Schatzmeister *tusch* ist Thomas Golser *148* (Email: thogol@gmx.net), und dem (und mir) schickt Ihr bitte eine Liste, wann Ihr für Myra was überwiesen habt... und wenn Euch das nicht klar oder bekannt ist, dann überweist einen Beitrag (von vielen fehlt er noch!!!), und Thogol sagt Euch dann, wofür das war. Myra kann es –dringend- brauchen. *Agape n'Or, Euer Wolfgang G. Wettach / Ra*

REGELN

Die Antwort auf 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 gelten die **Zusatzregeln X1-X8**, von X9 nur die Bauerschwerung mit mehr Geld ODER Zeit. Bei den Kampfaktiken ist darauf zu achten, daß auch diejenigen, die keine angeben, eine Standardtaktik wählen, die ein Gegner ausspionieren kann. Auch dafür sind Spione gut... ;-)

Sonderbefehle: Jedes Reich (oder besser jeder Spieler mit eigener Auswertung) kann maximal 5 Einheiten pro Spielzug mit einem Sonderbefehl versehen (auch wenn es mehrmals derselbe ist).

Heereszahlbeschränkung: 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.

Für **Magier, Priester und Druiden** gilt bisher die in der WdW-Regel befindliche Zauberregel (nicht die Magieregel). *Die Magieregel wird dann für Magier eingeführt, wenn sie sich ein paar Jahre nicht mehr ändert. Das ist nicht absehbar, als nächstes wird sie erstmal neu überarbeitet, wie berichtet wurde. Wenn ich aber auf Karcanon eine Regel einführe, dann nicht damit sie gleich wieder geändert wird.*

Händler, also Spieler die Händler spielen und Freie Handelsstädte, können die Detailtiefe der Handelsregel nutzen, die Ihr in MBM18 (Kultur Taschenbuch Handel) findet. Arbeitsmäßig gilt das als Sonderbefehl, weil das Auswertprogramm das MBM18 ja nicht kennt. Wer aber keinen Händler spielt, braucht sich damit überhaupt nicht zu beschäftigen. Und wer gerne diese oder eine andere Handelsregel an den neuen Regelbaukasten anpassen möchte, soll das tun.

Invasoren, die von anderen Segmenten nach Karcanon kommen, sollen, wenn sie eigene Auswertungen als Spieler auf Karcanon wollen, eine REP beim Heer haben. Ansonsten werden NSC-Einheiten ohne REPs von mir wie Einheiten von NSC-Reichen geführt, und die Spieler erhalten erst dann eine Auswertung, wenn bzw falls ihre Einheit zurück aufs eigene Segment kommt. Wer also sein Reich woanders alleine spielt, sollte die Invasion zur Chefsache machen. Invasoren, die zB als **Magierregel-Magier** von einem anderen Segment nach Karcanon kommen, werden bei Kurzaufenthalten nach den ersten Seiten der Magierregel ausgewertet, bei längerem Aufenthalt konvertiert.

Zusammengefasst heisst das: Ihr braucht nur das Regelwerk von 1992-1997, eine Ausgabe Eurer Wahl, und wenn Ihr als Händler wollt noch das MBM18 (das noch in ausreichender Stückzahl zu bestellen ist, und zwar –bei wem auch sonst- bei Thomas Golser).

So einfach ist das... ;-)

Agape n'Or, Euer Wolfgang G. Wettach

IMPRESSUM

Der „Bote von Karcanon“ ist eine interne, nichtkommerzielle Publikation für die TeilnehmerInnen an der Simulation „Karcanon“ im Rahmen des Vereins der Freunde Myras VFM eV. Die Beitragenden haben erklärt, daß alle Beiträge von ihnen stammen und frei von Rechten Dritter sind, und den Herausgeber von allen Ansprüchen Dritter befreit. Herausgegeben im Namen des VFM eV von Wolfgang G. Wettach, Postfach 2747, D-72017 Tübingen. Erschienen im September 1999.

Überblick Karcanon

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 schicksalsergeben gen 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 wohlmöglich 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.

Mitteilungen

An Dresamoa von Pottuvil

Ich habe Eure Mitteilung gelesen. Interessant. Die Burundi haben sich unter einem neuen Herrscher erhoben. Alles Gute für Euren Weg. Euren Weg als König der Burundi. Euren Weg weg von uns. Bleibt in Eurem Dschungel oder besucht Eure anderen Nachbarn in Darhgond und Darkgond und wie sie alle heissen. Laßt uns in Ruhe. In unserer Gegend seid Ihr nicht willkommen. Und wenn bei uns jemand Bakanasan das gibt was sie verdienen dann sind wir das, nicht Ihr.

Gez. Der Clanlord von Ligurien

An Alle, besonders Midlfee

Es ist an der Zeit, daß wieder klare Verhältnisse einkehren in den Bergen von Tisark. Ich will es Euch nicht zu schwer machen, die neuen Regeln zu begreifen: Die Berge gehören uns, ebenso das Hochland, wo nicht unsere Nachbarn aus Quadrophenia es bewohnen. Die Ebenen sollen weiterhin Midlfee heissen. Ob dieses Midlfee jetzt unter einem Galba oder einem Gaddo steht ist uns fast egal. Fast - denn Bakanasan ist noch nie ein netter Nachbar gewesen. Wir sind also bereit, ein freies Midlfee, das unsere

Grenzen respektiert, gegen ein gieriges Bakanasan zu unterstützen.

Vereinbarungen? Gibt es. Vielleicht auch künftig.

Gez. Der Clanlord von Ligurien

Bote von Karcanon 57 - Tischri im Jahr der Geister 419 n.P. - Seite 5 - [Zum Inhalt](#)

FRAGEN und Antworten

Dies ist eine erste Folge von Fragen und Antworten zu Myra, wobei die Fragen so oder ähnlich von Euch und anderen Spielern kamen, die Antworten vom Zentralen Spielleiter (ZSL), also von mir vor einer Weile. Weitere Fragen werden sicher viele kommen, da ja doch manche von Euch relativ neu auf Myra, auf Karcanon oder bei mir als SL sind. Fragen zur Funktionsweise des Spiels, zu Regelungen auf Karcanon und zur übergreifenden Kultur von Myra. Künftig werden es halt die Antworten des Kulturwarts und des Karcanon-SLs sein.

Frage: Wie groß ist die Variationsbreite von Kultur?

Antwort: Von einfachen Höhlenmenschen bis zu technikbegeisterten Alchemisten, die von Luftschiffen träumen, und noch größeren Schiffen, von denen aus Luftschiffe starten können. Von der Magie von extrem magischen Reichen (mit z.T. völlig eigenen magischen Theorien, wie etwa bei den Pal Parenchai, die ihre Energie aus der Sonne und deren Licht beziehen und dabei dick werden) und Magischen Reichen wie Esoteria und Hemhort bis hin zu Reichen, die leugnen, daß es Magie überhaupt gibt.

Frage: Gibt es die Möglichkeit, vom allgemeinen Pantheon abzuweichen und z.B. die Beziehungen der Gottheiten untereinander völlig anders darzustellen?

Antwort: Natürlich kann jedeR das anders darstellen - die Sekten etwa tun das. In Alizas Heiligem Tempel (Aht) wird Ortan, ein Kriegergott wie Borgon, als Halbbruder Artans bezeichnet. In der Wüste von Zun und in früheren Reichen wie Tharcon (Asylia 5000vP) vertreten Anhänger von Anur und Pura die Ansicht, daß die Götterzwillinge, nicht Chnum&Dena, die Göttereltern und die Schöpfer des Menschengeschlechts seien. Neben vielen Unterschieden sind die Religionen Myras aber etwas verbindendes, und so wie eigene Ideen begrüßt werden, ist es auch zu begrüßen, wenn jemand seine eigenen Vorstellungen in den Gesamtrahmen einbaut, dabei vorhandenes nutzend. Je nachdem, wie aktiv (und vernetzt) eine Priesterschaft ist, wird diese halt dem Herrscher erklären, daß sie etwas anders sehen. So werden Priester Dondras in aller Regel durchaus Chnum die Ehre geben, Göttervater zu sein, und Priesterinnen der Jaffna die Falkengöttin als Jaffnas Schwester bezeichnen. Anhänger des Lichtboten werden sich, wenn sie ihre Quellen studiert haben, sicher gegen eine Vergottung und Anbetung desselben wehren. In von der Umwelt abgeschlossenen Gebieten werden sich aber -in Unkenntnis anderer Überlieferungen- auf jeden Fall Sonderwege der Religion (und wohl Magie) entwickeln.

Frage: Wie kann ich Flora und Fauna meines Landes an die des Umlandes anpassen?

Antwort: In der Regel gilt hier, vorbehaltlich der Zustimmung des SLs, das Prinzip der Primoscritur. Das heißt, wer zuerst beschreibt, legt zuerst fest. Du kannst also fragen, ob es Pflanzen und Tiere aus Deinen Nachbargebieten gibt, die wahrscheinlich auch bei Dir existieren, und diese entsprechend einsetzen. Ebenso kannst Du damit rechnen, daß i.d.R. Flora und Fauna aus Deiner Grenzregion auch jenseits der Grenze vorkommt. Solange der andere sich damit jedoch nicht beschäftigt, wird er davon wohl nichts mitbekommen.

Frage: Wie ist es z.B. mit besonderer Flora und Fauna am Grünen Meer?

Antwort: Hier ist wenig beschrieben. Es gibt aber im Gebiet des Kalampe/Jong-sai beiderseits des Flusses spezielle Gräser und die Liger, große Raubkatzen (vgl. T) und eine besondere Rinderart im Gebiet der Wagenvölker, mit der die Wagen gezogen werden; besonders große Raben im Gebiet von Karanador und seltsame Mischwesen und Gnomide auf Aerinns Seite des Meeres nahe Thumgal. Im Gebiet der Amzonien, darf man annehmen, gibt es wohl grünfarbige Arten bekannter Lebensformen.

Bote von Karcanon 57 - Tischri im Jahr der Geister 419 n.P. - Seite 6 - [Zum Inhalt](#)

Frage: Wie sieht es mit einer einheitlichen Klimaregelung für Myra aus?

Antwort: Es sind jetzt Klimazonen eingeteilt worden, drei grobe Zonen, in denen Meeresströmungen und Winde, die noch festzulegen sind, für die bisher in Kultur beschriebenen regionalen Klimaunterschiede sorgen können. Die eigene Klimazone ist auf Wunsch über den SL oder direkt beim ZSL zu erfragen.

Frage: Wie entdecke ich Spione meiner Nachbarn/Gegner?

Antwort: Prinzipiell am einfachsten mit eigenen Spionen. Das heißt, es ist sinnvoll, eine Spionageeinheit von etwa 5 Leuten/10-30KF zur Abwehr einzusetzen, für HST und Provinzen, um effektiv zu sein, jeweils eine Einheit. Wenn Du den konkreten Verdacht gegen Deine Umgebung hast, kannst Du beschriebene und nicht beschriebene Figuren einer "Prüfung" als kulturelle Sonderaktion unterziehen, also z.B. mit einem Wahrheitsmagier oder einer Dan-Moule (einer magischen Muschel der Wahrheit), um Lügen herauszufinden. Du kannst auch eine Abwehreinheit auf Deine Person (oder z.B. Deine Kinder) ansetzen, also um z.B. Anschläge oder Entführungen zu verhindern bzw. vorzubeugen.

Frage: Wie schnell ist z.B. ein Hochlandpony?

Antwort: Wie wäre es mit 3KF/Monat? Es ist einfach so, daß jedeR sich frei eigene Reittiere definieren kann, die man statt Pferden einsetzt, selbst wenn sie wie Löwen oder Mäuse aussehen, solange diese keine spieltechnischen Besonderheiten haben sollen. Wenn Du Dir selbst dabei einen Nachteil einräumst, z.B. geringere Geschwindigkeit, kannst Du sicher mit Deinem SL über einen Vorteil zum Ausgleich reden, z.B. verringerter Preis oder leicht erhöhte Kampfkraft oder dergleichen.

Frage: Wie war das eigentlich damals mit Marlilith und Seeker? Warum hassen sich die beiden so, wie man immer wieder hört?

Antwort: Marlilith hat den Gott der lichtorientierten Magier (Zamnait für die neutralen, Seth für die finsternen) damals Verflucht!, was sie als Göttin des Unheils (entgegengesetzt damit auch Pura als Göttin des Glücks) besonders gut kann. Sie ist so verantwortlich dafür, daß Seeker, von der Abstammung her ein reiner Gott, auf Myra das Leben eines Halbgottes führen muß und der Weg ins Pantheon ihm verwehrt ist. Er kann nicht in den Himmel seiner Wahl aufsteigen, sondern muß, verletzlich, mit seiner Form hier auf Myra selbst herumlaufen. Nun ist er seinerseits nicht nur auf der Suche nach Wissen und Weisheit, sondern auch nach Wegen dem Licht gegen das Urböse zu helfen, und nach einem Zauber, der ihm den Weg in den Götterhimmel öffnet. Warum sie das schaffen konnte erklärt sich am besten anhand des Mythos der Aldar, der davon ausgeht, daß es nicht Aenes, des EInen Wille war, daß die Alten Götter, von den Aldar Tara genannt und als Diener des EInen bezeichnet, sich immer weiter vermehren. Mit jeder Vermehrung aber, mit jeder neuen Generation, so erklärt die Religion der Waldelfen, wurden die Tara aber schwächer. Ganz befriedigend ist diese Theorie nicht; mit Seeker steht auch Parana am Ende der

Linie, die beide zwar schwächer in ihrer göttlichen Kraft, aber doch stark auf Myra und stark mit Myra verbunden sind. Dies aber, so die Aldar, ist gerade logisch - stärker mit Myra verbunden, weil weniger göttlich. Parana als Göttin des Friedens ist ihrerseits (wie wohl alle Götter des Götterhimmels) Marlilith entgegengesetzt, hat sich aber nie so ausgesetzt, ist sie doch im Gegensatz zu Seeker keine Kämpfernatur. Keine Angriffsfläche bietend, konnte sie nicht angegriffen werden.

Frage: Welche Handelsgüter kann ich mir (nicht) einfach definieren?

Antwort: Voraussetzen kannst Du auf jeden Fall landestypische Nahrungsmittel, die Du selbst definieren und dann als Spezialitäten nach außen handeln kannst, z.B. Bija aus Lonador/Corigani oder Deiner Meinung nach besonders gute Weine (Moinos, Cempalen u.a.). Das selbe gilt für landestypische, d.h. dem Gelände und der Klimazone angepaßte Baumaterialien. (Es ist nicht alles Holz, womit gebaut wird, nicht jeder hat genug Wald - oder genug Stein, um alle Burgen aus Stein

Bote von Karcanon 57 - Tischri im Jahr der Geister 419 n.P. - Seite 7 - [Zum Inhalt](#)

zu bauen, es kann z.B. etwas wie die -einzigartige- Grünburg Irgen bei Mannar geben oder feste Lehmbauten wie in Al'Chatanir) Aber es gibt ein paar Dinge, die Du nur spieltechnisch entdecken oder entwickeln kannst (dazu gehören Eisen-, Silber- und Goldminen oder Marmorsteine) und manche Dinge, die es nur in bestimmten Ländern Myras gibt. Dazu gehören *Glas* und *Seide*. Fenster kannst Du z.B. mit gewachstem Papyrus, Tüchern o.ä. lichtdurchlässig und doch fest machen. Glaspokale und einzelne Seidentücher kannst Du über die Handelsroute erhandeln oder erhandelt haben (also in Kultur und Geschichten beschreiben). Ganz besondere Handelsgüter Deines Reiches solltest Du jeweils auf separatem Blatt entwerfen und Deinem SL zur Begutachtung vorlegen. Wenn Du unsicher bist, kannst Du z.B. über die Hotline bei der AG Kultur anfragen, was es schon gibt oder ob Deine Idee machbar wäre.

Frage: Wieweit muß ich mich selbst (Staatshandel) um Handelsgüter kümmern, die in meinem Reich sind, und die etwa Handelsgilden außerhalb meines Reiches in Botschaften offerieren?

Antwort: Gar nicht. Nein, mit dem Handel ist es wie mit dem Pantheon und der Magie, der Heeresstrategie und Sonderbefehlen zur Taktik. Natürlich gibt es das, und natürlich sind das alles -für viele wichtige- Teile des Geschehens auf Myra. Aber Du kannst, wie viele Deiner Nachbarn auch in Unwissenheit leben und es den NSC-Händlern überlassen, die Güter Deines Reiches zu verkaufen und den Bedarf, den Du hast (z.B. an Bauholz oder Metallen für Waffen und Rüstungen) aus anderen Ländern zu beschaffen. Du kannst Rüsten ohne zu wissen, aus welchen Minen das Metall (es muß nicht immer Metall sein) für Waffen und Rüstungen kommt. Das gilt genauso für Pferde, die vielleicht in Deinem Reich nicht gezüchtet, aber sicher gekauft werden können. Natürlich nimmst Du Dir die Möglichkeit, außer an den Steuern (und Zöllen) auch noch am Staatshandel zu verdienen, so wie Du in Ignoranz der Magie oder der taktik Dich mancher Möglichkeiten beraubst. Und Du machst Dich oder Händler Deines Reiches vielleicht von anderen wirtschaftlich abhängig. So wie Du in staatlichen Werkstätten hergestelltes an eigene Händler (auf Märkten Deines Landes) verkaufen kannst, kannst Du auch Verträge mit einer bestimmten überstaatlichen Organisation schließen, die sich dann um alles kümmert oder von Dir genau kontrolliert wird - eine Frage von Aufwand und Ergebnis. Allein an Dir ist es auch, Einfuhr- und Ausfuhrverbote zu erlassen.

Frage: Wie kann ich z.B. verhindern, daß Dämonenanbeter sich bei mir breitmachen - und kann da überhaupt etwas passieren?

Antwort: Prinzipiell gar nicht. Du kannst aber dagegen vorgehen, indem Du Gesetze dagegen erläßt, z.B. Verlust aller Güter oder des Lebens als Strafen (Abschreckung). Schreckt das aber jemand, der sich mit

Dämonen schon eingelassen hat? Eher weniger... Wenn jemand z.B. bei Religionsfreiheit nur Folter, Mord und Menschenopfer unter Strafe stellt, sozusagen weltliche Verbrechen, macht er es Dämonenanbetern leicht, Tempel zu bauen und, mit dem Versprechen von Macht, Anhänger zu sammeln, die freiwillig Geld spenden (vgl. irdische Sekten in USA). Gehirnwäsche z.B. ist sehr schlecht nachweisbar; eine Gefahr ist so, daß eine solche Gefolgschaft mithilfe der magischen Macht eines Dämons, die mit seinen Anbetern wächst, auch weltliche Macht ansammelt und z.B. wesentliche Politiker unter ihre Kontrolle bringt. Und daß wenn ein Dämonentempel ersteinmal, z.B. mit Eigenblut, geweiht ist, der Staat kaum noch Möglichkeiten haben könnte, dagegen etwas zu unternehmen oder Beamte oder Krieger ohne Gefahr für deren Geist und Leben in diesen Tempel zur Inspektion zu senden.

Ein extremes Beispiel ist Nykerien, wo neben Religionsbeliebigkeit (keiner kümmerte sich mehr darum) und Verbrechen (auch Diebe töten bisweilen, auch Eifersüchtige lassen Leichen verschwinden) Magier ihre Macht mit Dämonenpakten erweitert haben. Ohne eigene feste Religion war da nichts zu machen, Göttertempel wurden durch Dämonenanrufung im Tempel geschändet (und unbrauchbar gemacht), und schließlich war es den Göttern zuviel: Sie verwandelten alle Menschen dieses vor allem dem DÄMON Catrox verfallenen Landes in Stein, auf Jahre hinaus, bis zu ihrer Erlösung durch die sogenannten "Steinmänner" und den Sternenfall aus der heilenden

Bote von Karcanon 57 - Tischri im Jahr der Geister 419 n.P. - Seite 8 - [Zum Inhalt](#)

Lichtmagie des DAGOMAE. (Vgl. Steinernes Schiff).

Was also kann mensch tun? Neben Verboten z.B. Belohnungen für die Entdeckung durch Dritte (Denunziation). Sicherer ist es, eine Abwehr wie gegen Spionage auch mithilfe von Magiern oder Priestern einzurichten. Denn Dämonen arbeiten mit Magie, und nur mit Magie oder einem festen Glauben kann man sie wirksam bekämpfen.

Frage: Woran kann es liegen, wenn ich auf meine Botschaften keine Antworten bekomme?

Antwort: Zum Beispiel daran, daß nicht jeder Spieler sofort Zeit findet, Botschaften zu beantworten, und sie dann halt eine Zeit lang liegen geblieben, bis er vielleicht denkt, daß sie eh nicht mehr aktuell sind. Dir ist es sicher auch schon mal so gegangen, daß Du eine Spielpause von ein paar Wochen oder sogar Monaten machen mußtest, oder zumindest einen Eintreffschluß verpaßt hast, weil etwas anderes gerade wichtiger war. So geht es anderen auch immer mal wieder, und gerade wenn jemand schon lange dabei ist, wird er nicht unbedingt wegen einer auch längeren Spielpause rausgeworfen - schließlich sind auch die SLs mit den Terminen öfters mal hinterher. Und wenn jemand gegangen ist oder wurde, dauert es manchmal eine Weile, bis ein neuer Spieler gefunden ist oder eingearbeitet ist - und neue Spieler haben dann oft andere Prioritäten als -bis dahin- uralte Botschaften. Aber all das sind erstmal äußere Gründe.

Daneben gibt es innere Gründe, die innerhalb der Simulation liegen: Vielleicht ist auf dem Weg zum Empfänger die Botschaft verloren gegangen, etwa weil wilde Dschungel, wüste Wüsten oder von Räubern und wilden Tieren heimgesuchte Wildnisse und Wegstrecken zurückzulegen waren. Mit dem Botendienst von Yslannad kannst Du vieles ausschließen, auch wenn Botschaften damit etwas teurer sind: 100 GS bis eine Seite oder bis fünfzehn Worte über die Segmentsgrenze, 1000 GS bis je 10 Seiten oder für eine Seite über eine Segmentsgrenze.

Aber die Botschaften, obwohl magisch von Station zu Station versandt, könnten mit viel Mühe magisch abgefangen werden, und müssen doch den Weg von der nächstgelegenen Botenstation zum Empfänger noch zurücklegen. Auch besteht die Möglichkeit, daß Spione unterwegs sind, darauf angesetzt, alle Botschaften an X oder von Y abzufangen, oder alle, die an einer bestimmten Stelle vorbeikommen. Auch gibt es an manchen Höfen Leute, die nicht wollen, daß der Herrscher von solchen Botschaften belästigt wird und ihn darum abschirmen - auch um eine den eigenen Interessen vielleicht gerade unangenehme

Politik des Herrschers, eine Aktivität, wo man Schweigen wünscht, zu verhindern. Mancher General etwa wäre vielleicht mit manchem Frieden nicht einverstanden... So frustrierend es sein mag, auf eine Botschaft keine Antwort zu erhalten - überlegt Euch, woran es liegen kann; und wenn es innere Gründe sind, überlegt Euch, was Ihr dagegen unternehmen könnt. Die Sendung von verschiedenen persönlich bekannten Boten mit der selben Botschaft und ihre Befragung nach Rückkehr können helfen...



Neu zum Download:

Eine neue Rubrik im Boten - Hinweise auf Dateien, die Ihr downloaden könnt, auf einer der vielen Webseiten im Internet.

Myra-Disput Juli+August'99: Bequem offline lesen...
<http://www.tolkien.de/wwwboard/wwwboard1.zip>

Karcanon-Bote 56: Jetzt immer auch downloadbar...

<http://karcanon.home.pages.de>

Die Rassen Myras: Nicht neu, aber lesenswert!

<http://www.geocities.com/SoHo/Lofts/3352/rassen.html>

Bote von Karcanon 57 - Tischri im Jahr der Geister 419 n.P. - Seite 9 - [Zum Inhalt](#)

Religionen Myras -1-

MARLILITH

Marlilith, auch Marlitha genannt, wird allgemein als das Urboese bezeichnet. Das ist nur teilweise richtig. In den Alten Schoepfungsmynthen Myras heisst es folgendermassen: "Nur wenige wissen, dass zu Zeiten, als Myra noch jung war, die ersten beiden Wesen auf dieser Welt Marlilith und Chnum waren. Sie war als seine Gemahlin ausersehen, das Geschlecht der Alten Götter mit ihm zu begründen, konnte sich aber nicht damit abfinden, Chnum unterstellt zu sein.

So verliess sie ihn und zog in den Ophis der Welt, wo sie bald von drei Eytas des Lichtboten gefunden wurde. Diese fanden ihren Aufenthaltsort bereits als Platz des Grauens vor: Marlitha hatte sich mit zahllosen Dämonen und Teufeln anderer Welten gepaart und so Myriaden von Ungeheuern hervorgebracht. Sie verlachte die Eytas, die den Bann auf sie legten, dass sie von allen Orten fenbleiben muesse, da die Namen der drei geschrieben seien.

Im Grunde ihres Schwarzen Herzens, aus dem sie laengst alles Licht verbannt hatte, neidete sie Dena, der Zweitgeborenen, das Zusammensein mit Chnum. So beschloss sie, die Nachkommenschaft Chnums zu verderben, indem sie Borgon den Schuetterer, seinen Erstgeborenen, verfuehrte. Damit der Widdergott sie nicht ueberraschen koennte, liess sie die Berge von Velator entstehen, in deren Mitte noch heute ein Kreis von drei gewaltigen Tempeln fuer ihre Soehne mit Borgon steht: Seth, Xnum und Kuor-Tulmak. Dann verliess auch Borgon sie."

In der Bedeutung fuer die Menschen wurde Marlilith von ihren Soehnen, vor allem dem Erstgeborenen, Sethos-Eth, bald ueberfluegelt. Jene Wesen aber, die sie mit den Daemonen und Teufeln gezeugt hatte, all

die Kreaturen der Nacht, die Schattenriesen, Dunkelveilen, Finstertrolche und was dergleichen mehr sind, verehren neben ihren jeweiligen Vaetern vor allem Marlilith. Nachdem Chnum als Herr des Machairas, der Welt der Krieger, und Dena als Mutter des Ophis, der Welt der Hexen und anderer Frauen eingesetzt worden waren, da suchte Marlilith im Ophis Frauen, die empfindlich waren fuer die Magie der Nacht, und hiess sie, im Machairas ein Hexenreich zu gruenden, einen Pfahl im Fleische der Schwertwelt. Daher wird sie auch in Haengstir verehrt...

((Aus einem Werk ueber Religionen aus dem Jahr 403 nP))



(Bild: Die Deye Lyrana II. aus Borgon Dyl in der Zeit ihres Exils)

Bote von Karcanon 57 - Tischri im Jahr der Geister 419 n.P. - Seite 10 - [Zum Inhalt](#)

Ein Blick nach Lapathien

(Momentaufnahme vom Nisan 416 nP)

In den letzten Wochen fanden KEINE Heeresbewegungen innerhalb Lapathiens und keine feindlichen Heeresbewegungen an den Grenzen statt. Kaum etwas aber bewegte sich so viel wie die Botenreiter, die staendig damit beschaefigt waren, geheime Botschaften und Verhandlungen, Drohbriefe und Vertraege vom einen zum anderen zu senden...

Rejkottos von Florana sitzt noch immer in Burg Alandean, auch wenn Geruechte davon reden, da er mit seinen Soeldnern bald die machairische oder ophische Grenze Lapathiens ...befestigen... werde.

Garan von Drakken bemueht sich weiterhin, das Verstaendnis aller Seiten fuer die Plaene des Kaisers Bofri zu erreichen, und betreibt dabei ein wenig Akzeptanzfoerderung per Aureus.

Cay Camer erhaelt dieser Tage eine erfreuliche und eine unerfreuliche Nachricht: Erfreulich, dass man ihm anbietet, ein Kontor in Althea zu errichten und die Taetigkeiten seines Handelshauses auszudehnen - unerfreulich, dass die ausgedehntere Missionstaetigkeit der Feueranbeter, die ihre Leidenschaft fuer das Feuer gar zu eifrig demonstrieren, im Gebiet zwischen Burg Neue Ralanda und der nur scheinbar freien (bakanasanischen) Handelsstadt Papaver sich negativ auf die Geschaefte auswirkt. Mehr als einmal ging nun Handelsware in Flammen auf.

Und irgendwo sitzt ein kleiner Adeliger mit guten familiaeren Verbindungen zu seiner verhassten Familie, und hofft nun darauf, vielleicht als Baron von Bretnor aufzusteigen.

Anderswo macht sich ein Adeliger auf nach Lapathien, um nach der Devise Handel oder Haendel die Heimat seiner Vorfahren zu besuchen, nachdem er eine andere diplomatische Mission abgeschlossen hat.

Ueber allem aber residiert Erzherzog Ajax Julie von Lapathien, scheinbar untaetig, doch hat man schon einmal gesehen, wie er aus der Reserve heraus den Sprung nach weiter oben schaffte. Ob er, wie die Lamonten ihm nachsagen, tatsaechlich darauf hofft, seinen alten Titel "Graf von Padavien" (der Landschaft um Papaver) zusaetzlich zu seinem neuen wiederzuerlangen?

Unterhaltung

(Eine Szene aus dem Ophis Karcanons)

„Er hat was gemacht ? Das glaubst Du ja selber nicht !“

„Wenn ich es dir sage, daß es mir so erzählt worden ist !“

„Ja, aber kein normaler Mensch kommt auf ein solche Idee. Das kann ich mir beim besten Willen nicht vorstellen“

„Man sagt, daß er nur Ersatz für sein ermordetes Weib wollte !“

„Also bitte, so häßlich kann sein Weib gar nicht gewesen sein, daß er eine Burundi als Ersatz holen will. Und außerdem wie will er es denn geschafft haben, daß das Burundiweib ihn nicht tötete und auffraß ? Hat er sie etwa mit den Fäusten bewußtlos geschlagen ?“

„Du brauchst nicht so zynisch zu sein, ich erzähl Dir ja nur was mir meine Kameraden erzählt haben.“

„Haben Sie Dir etwa auch noch erzählt, daß er, nachdem er sie gezähmt hatte, sie zur Brautschau für diesen wohlhochgeborenen Quadropheniar geschickt hat ?“

„Jetzt halt mal dein altes Lästermaul und lass mich fertig erzählen, hör einfach zu und entscheide dann ob Du es glaubst oder nicht !“

Bote von Karcanon 57 - Tischri im Jahr der Geister 419 n.P. - Seite 11 - [Zum Inhalt](#)

„Also gut erzähls halt.“

„Nun nachdem die Schlacht zu Ende war, ist er auf dem abends auf dem Schlachtfeld herumgeschlichen und hat nach einer Burundikämpferin Ausschau gehalten, die zwar schwer verletzt nicht aber tot war. Er sei die halbe Nacht herumgeirrt bis er tatsächlich eine fand, die seinen Ansprüchen genüge tat.“

„Wieso hatte diese besonders große Titten ?“

„Halt doch einfach mal dein Maul und hör zu. Also nach langem Suchen hatte er eine gefunden, die zwar schwer verwundet, jedoch noch nicht gestorben war. Er band sie an seinen Gaul und schlepte sie zu einem verlassenem Bauernhof . Dort fesselte er sie auf einem Bett fest und pflegte sie über die Wochen und Tage hinweg gesund. Das Essen hatte er sich am eigenen Mund abgespart und die Heilmittel stahl er heimlich.“ „Wenn ich mir vorstelle, wie die Bevölkerung selbst jetzt noch hungert, dreht sich mir bei Deiner Geschichte der Magen um. Andererseits ist sie wahrscheinlich eh erfunden, also was solls. Aber

erzähl weiter.“

„Nun ja die Tage vergingen und die Burundi wurde langsam wieder gesund. Sie soll ihn täglich verhöhnt und verflucht haben. Jedenfalls als sie wieder kräftig genug war hat er sich mit Ihr vergnügt.“

„Vergnügt nennst Du das, ich glaube Du bist genauso krank wie dieser Kerl, falls es Ihn überhaupt je gab. Aber was ist aus den Beiden geworden ?“

„Die Burundikriegerin gesundete trotz der abendlichen Belastungen ständig weiter und eines abends mußte der Kerl woh oder übel feststellen, daß seine Fesseln nicht so gut waren wie er glaubte. Das Monsterweib konnte sich befreien, und was das für Ihn bedeutete, kannst Du Dir ja selber vorstellen.“

„Stop, das reicht ! Wer immer sich diese Geschichte ausgedacht hat, er muß eine kranke Phantasie haben ! Fehlt nur noch, daß Du mir erzählst, sie wäre schwanger von ihm geworden und daß einer neuer Burundiführer heranwächse, der halb Mensch und halb Burundi ist, und dessen Ziel es ist, Frieden zwischen Menschen und Burundis zu schaffen !“

„Ach Voloyrick wieso erzähl ich Dir überhaupt noch ‘was. Du glaubst ja eh nicht.“

„Wenn ihr mir solche Geschichte erzählt. Erst Arl der behauptet ein kalter Wind hätte einen Burundi mit samt Lanze im Gedärm weggezaubert, und jetzt Du mit der nächsten verrückten Geschichte. Aber was soll man von solchen jungen Velpen wie Euch auch erwarten. Die erste richtige Schlacht in ihrem Leben und schon sehen und erleben sie die tollsten Sachen.“



(Bild: Ein Kürbisgeist, wie sie im Herbst in Phialeia verbreitet hergestellt und bei Festen verwendet werden)

Bote von Karcanon 57 - Tischri im Jahr der Geister 419 n.P. - Seite 12 - [Zum Inhalt](#)

S E T R O N

Das Myra - Spielder Weisen

(Beim Stillen Volke und den Elfen "Brandub" genannt)

Unter den Weisen vieler Laender ist dieses Spiel bekannt, das sehr zeitaufwendig, aber auch sehr die Voraussicht des Geistes schulend ist. Von einigen der besten Feldherren sagt man, dass sie auch hervorragende Setron-Spieler gewesen seien, und ihre Strategie deshalb so gut wählten, weil sie die Vorausplanung und die Berechnung der moeglichen Reaktionen des Gegners durch langjaehrige Praaxis

des Setron bereits gewohnt waren.

Es sind aber vor allem die Weisen und Philosophen, die hoeheren Priester und die Magier, die auf diese Weise ihren Geist beweglich halten. Was aber die Heere betrifft, so laesst sich mit Fug und Recht sagen, dass Wuerfelspiele bei den sogenannten "einfachen Soldaten" (ein Paladin, der diesen Titel traegt, ist kein "einfacher Soldat" mehr) sehr beliebt sind, diese besondere Form des Umgangs mit Wuerfeln jedoch vor allem bei den Fuehrern der Heere.

Benoetigt zu diesem Spiel werden ausser dem Spielplan zweimal je sieben Wuerfel, in verschiedenen Farben. Die Wuerfel haben dabei meist entweder die Farben weiss und schwarz oder blau und rot, um nach alter Ueberlieferung die aeonenalten Streite zwischen Licht und Finsternis oder Freiheit und Ordnung darzustellen oder fortzufuehren. Der Legende nach gaben die Goetter (unter den alten Goettern Harab der Allwissende, im Glauben Aurinias aber Aene) den Menschen das Setron-Spiel, damit auch sie in der Lage sind, die naechstens Kaempfe vorherzusehen und recht einzuschaetzen. Im Volksglauben heisst es in manchen Laendern, dass die Goetter ihre Kriege um die Seelen der Menschen auf dem Setron-Brett austragen, daher erklaert sich bei einem schlechten

Schicksal fuer eine der Seiten der Ausspruch des Volksmunds "Die Wuerfel stehen schlecht fuer...". Unter den Mensschen sind Partien des Setron oft genug auch Anlass fuer Wetten um hohe Einsaetze, so dass etwa Gefangenen die Moeglichkeit gegeben wurde, sich in drei Partien "freizuspielen", wenn sie mindestens zwei davon gewannen.

DIE REGELN DES SETRON

1) Jeder der beiden Spieler erhaelt sieben Wuerfel von je einer Farbe.

2) Durch einmaliges Wuerfeln bestimmen beide Spieler ihre Anfangszahl (1 und 6 werden ignoriert und wiederholt). Dann besetzen beide mit einem Wuerfel einen der umrandeten Eckpunkte links unten und rechts oben. Weiss oder Rot sitzt im Ophis (unten), Schwarz oder Blau im Machairas (oben). Das geschieht so, dass die 1 nach oben und die Anfangszahl nach Ophis zeigt.

Der Spieler, dessen Anfangszahl hoeher ist, beginnt das Spiel. Sind beide Anfangszahlen gleich hoch, so beginnt Weiss oder Rot.

3) Es wird abwechselnd gezogen.

4) Pro Zug wird nur ein eigener Wuerfel bewegt, und zwar senkrecht, waagerecht, oder diagonal in Pfeilrichtung (links oben). Es wird um soviele Punkte weitergezogen, wie die in die entsprechende Richtung zeigende Seite des Wuerfels aufweist. Bei diagonalen Zuegen gilt die obenstehende Zahl. Ein Ziehen ueber den Rand hinaus ist bei dieser Standard-Version des Setron nur bei diagonalen Zuegen erlaubt. Dafuer stelle man sich acht im Abstand von 1 Feld um dies Setron-Brett herumliegende Bretter vor, und es wird deutlich werden, wo jeweils der Wuerfel beim Ueberschreiten des Brettes herauskommt. Wer A4 herausgeht, kommt (im naechsten Schritt) auf G3 an (G1-F7, A1-G7).

Bote von Karcanon 57 - Tischri im Jahr der Geister 419 n.P. - Seite 13 - [Zum Inhalt](#)

5) Wenn ein Wuerfel auf eines der Anfangsfelder (G1, A7) und dann eine 1 oben aufweist, so darf der Spieler -falls ein Eckfeld frei ist- einen neuen Wuerfel seiner Farbe ins Spiel bringen, der genau so gedreht ist, wie der fuer das Einbringen entscheidende. Ist eines der beiden anderen Eckfelder (A1, G7)

frei, muss mit Prioritaet auf eines dieser Felder gesetzt werden. Ist in dem Moment, wo das Anfangsfeld besetzt wird, kein Eckfeld frei, so verfaellt das Einbringen.

6) Wuerfel duerfen nur auf freie Felder ziehen, aber auch ueber besetzte Felder hinweg, wenn die Zugweite ausreicht. Nach jedem Zug muss der soeben bewegte Wuerfel um 90 Grad gedreht werden. Gedreht wird in Zugrichtung obenherum, und bei Diagonalzuegen in Richtung Machairas im Zeigersinn der Sonnenuhr. Kann ein Wuerfel nicht bewegt werden, so wird er durch einen gleichgedrehten Wuerfel anderer Farbe ersetzt. Das Ersetzen steht nicht fuer einen Zug, und der Spieler, der so einen neuen Wuerfel auf das Brett bekommen hat, muss in seinem naechsten Zug fuer eine Bewegungsmoeglichkeit dieses neuen Wuerfels sorgen. Ausgetauschte Wuerfel werden dem Spieler zurueckgegeben, der diese Farbe fuehrt, damit er sie erneut ueber die Ecken oder selbst durch Austausch einbringen kann. Bei einem Austausch eingesetzte Wuerfel duerfen nicht vom Brett stammen.

7) Kann ein Spieler nicht mehr ziehen, so hat er verloren und muss seine Wuerfel vom Brett nehmen. Gewonnen hat man durch solche Niederlage des Gegners, durch dessen Aufgabe, oder dadurch, dass man alle seine sieben Wuerfel auf das Setron-Brett gebracht hat.

8) Es existiert eine dreidimensionale Form des Setron, die an anderer Stelle erlaeutert werden soll, die sieben Ebenen und mehr Steine hat.

Aurinia-Home Rules fuer Setron

Einige Weise haben eigene, wie sie meinen, Verfeinerungen des Setron erstellt. Im Aurinia ist neben der oben angegebenen Grundversion vor allem Folgendes an Regelaenderungen ueblich (was gleichzeitig ungefaehr den maximalen Rahmen fuer Veraenderungen zeigt, innerhalb dessen man das Spiel noch Setron nennen kann). Nicht alle muessen gleichzeitig angewandt werden:

[Freiziehen]

Auch bei senkrechten und waagerechten Zuegen ist eine Ueberschreitung des Setron-Brettes moeglich und erlaubt.

[Freisetzen]

Ist beim Einbringen eines neuen Wuerfels kein Eckfeld frei, kann auf ein beliebiges freies Feld gesetzt werden. Andernfalls muss auf ein Eckfeld gesetzt werden.

[Gefangennahme]

Ausgetauschte Wuerfel sind gefangengenommen und werden nicht zurueckgegeben. Haben beide Spieler voneinander Wuerfel gefangengenommen, so muss -soweit moeglich- auf einer eins-zu-eins Basis ausgetauscht werden.

[Rueckspiel]

Zu jeder Partie gehoert ein Rueckspiel mit vertauschten Farben.

[Entscheidung]

Ein Unentschieden oder Remis ist nicht moeglich.

ist nur, daß er ursprünglich aus einzelnen Glaubensgemeinschaften bestand, die sich in der Stadt Bakanasan und in deren Umland bildeten. Der große, missionarische Eifer, der dem Chumglauben zu eigen ist und die Anziehungskraft, die er auch heute noch besonders auf das einfache Volk ausübt, führten zu einer schnellen Verbreitung.

Als sich nun Bakanasan anschickte seine Macht immer mehr auszudehnen, wuchs damit auch die Zahl der Gläubigen. Es dauerte nicht lang bis die Herrschenden, damals noch eine Gruppe Adelige unter einem König, erkannten, daß sie damit das Volk auf sehr einfache weise kontrollieren konnten. Sie brauchten nur dessen tiefe Religiosität für ihre Ziele auszunutzen. So begannen sie den Chnumglauben mit einer ihnen gemäßen Hierarchie zu versehen.

Doch der Adel von Bakanasan hatte sich getäuscht. Ihr System funktionierte nämlich nur so lange, wie das Oberhaupt der Gläubigen auf ihrer Seite stand. Mit zunehmender Macht Bakanasans wuchs zwar der Reichtum der Herrschenden, das Volk aber, das die Kriegslast zu tragen hatte, verarmte immer mehr. Als Julius Titorius von der Kurie zum Erzbischof von Bakanasan ernannt wurde und damit auch das Oberhaupt des Chnumglaubens wurde, näherte sich die soziale Situation ihrem Siedepunkt. Überall im Land und besonders in der Hauptstadt Bakanasan selbst, begannen Aufstände aufzuflackern, die Anfangs von den Machthabern unterdrückt werden konnten. Immer wieder gelang es seiner Heiligkeit, dem Erzbischof von Bakanasan, zwischen den Gläubigen und dem König zu vermitteln. Erst nach einigen verlorenen Schlachten sah er den Zeitpunkt zum Umsturz gekommen. Mit Hilfe einiger Legionen die sich aus Unzufriedenheit über die unfähige Führung auf seiten der Aufständischen geschlagen hatten, und der Bevölkerung der Hauptstadt gelang es ihm den Palast zu stürmen und den König und seine Ratgeber gefangenzunehmen. Nach einigen aufsehenerregenden Prozessen wurde die gesamte Herrscher- und Adelskaste ihren Privilegien enthoben und ins Ausland ins Exil geschickt. Nur seinem großen einsatz und seiner Beliebtheit im Volk hatte es Julius Titorius zu verdanken daß es ihm gelang ein Blutbad zu verhindern.

Viel Jahre harter Arbeit gingen noch ins Land bis das Bakansanische Reich sich als die erste Republik Karcanons bezeichnen konnte. Während dieser Zeit erreichte der Primas der Bakanasanischen Reichskirche auch die Aufnahme in die große Gemeinschaft der Chnumgläubigen Karcanons. Schon bald nach seinem Tod wurde Julius Titorius von der Kurie in den Stand der Heiligkeit erhoben.

Von diesem Zeitpunkt an war der Chnumglauben die unangefochtene Staatsreligion im Bakanasanischen Reich mit dessen Größe auch die Zahl der Gläubigen ständig zunahm. Dies endete erst als der wahnsinnige Fraxinus Exelsior die Macht an sich riß. Als Anhänger des orcanischen Feuerglaubens begann er schon bald mit der Unterdrückung der Chnumgläubigen. Dies endete schließlich darin, daß er die Bakanasanische Reichskirche auflöste, alle Kirchen oder Klöster entweder schloß oder in Orcantemoel umwandeln ließ und mit einer der grausamsten Verfolgungen begann, die das Imperium jemals erlebt hatte. Lediglich Tarenum, wo starke Truppenteile, unter ihrem sehr stark chnumgläubigen Praetor Maximus Adesus Ducatez, stationiert waren, bildeten eine Insel der Sicherheit.

Mit dem Sturz des Regentors durch eben diesen Feldherren endete auch diese schwere Zeit mit einem Sieg der Bakanasanischen Reichskirche.

Bote von Karcanon 57 - Tischri im Jahr der Geister 419 n.P. - Seite 16 - [Zum Inhalt](#)

2. Gegenwärtige Situation

Trotz der schweren Verfolgung und Verluste, welche die Bakanasanische Reichskirche während der Herrschaft des Fraxinus Exelsior hinnehmen mußte, stabilisierte sich ihre Lage mit erstaunlicher Schnelligkeit. Dies ist nicht zuletzt Kosmasius Bestetor, dem Erzbischof von Anthemis und derzeitigem Primas der Bakanasanischen Reichskirche, zu verdanken. Durch seine ständigen Appelle zur Aussöhnung und Vergebung scheint es ihm nicht nur zu gelingen einen erneuten Bürgerkrieg, diesmal aus religiösen Gründen, zu verhindern sondern auch den Chnumglauben wieder zur Mehrheitsreligion im Reich zu

machen. Täglich treten hunderte von ehemaligen Orcananhängern in die Bakanasanische Reichskirche ein.

In zähen Verhandlungen mit dem Senat, wobei er sich der Unterstützung durch Adesus Ducatez sicher sein konnte, gelang es ihm eine erhebliche staatliche Beteiligung an den Wiederaufbaukosten für Kirchen und Klöster zu erreichen.

Die Neugliederung in Kirchenprovinzen und Bistümer ist fast abgeschlossen und die theologischen Hochschulen in Anthemis und Aragion bei Bakanasan haben mittlerweile ihre Arbeit wieder aufgenommen und können sich über einen regen Zulauf nicht beschweren.

Auch die verschiedenen Ordensgemeinschaften beginnen sich wieder zu formieren und verzeichnen eine stetige Zunahme ihrer Mitgliederzahlen. Besonders hervorzuheben ist hierbei der Orden des heiligen Julius, der während der Tyrannei des Regentors aktiven Widerstand betrieben hat und sich mittlerweile seine Missionsgebiete in Samnium und Papavien wieder betreut.

3. Die kirchliche Hierarchie

An der Spitze der Bakanasanischen Reichskirche steht der Primas von Bakanasan. Dieses Amt wird stets vom Erzbischof von Anthemis bekleidet, der es auf Lebenszeit oder bis zu seinem Rücktritt inne hat. Ihm unterstellt sind alle übrigen Kleriker und Ordensleute. In Streitfragen der Kirchenggerichtsbarkeit oder Glaubensregeln besitzt er absolute Autorität.

Die Ernennung zum Primas erfolgt durch den Höchstpriester des Chnum. Sollte diese nicht möglich sein, so wird er auf einer Vollversammlung aller Erzbischöfe, Bischöfe, Weihbischöfe, Ordensgroßmeister und Äbte gewählt.

Alle zwei Jahre beruft der Primas von Bakanasan eine Synode nach Anthemis ein, in der über wichtige, kirchliche Angelegenheiten beraten wird.

Unter dem Primas stehen die Erzbischöfe. Sie sind die Oberhäupter der ihnen unterstellten Kirchenprovinzen. Ihre Weisungsbefugnis erstreckt sich auf die zu diesen Provinzen gehörenden Bistümer. In unregelmäßigen Abständen haben sie dort Visitationen durchzuführen. Die Bischöfe sind die Oberhirten der Bistümer. Ihnen sind als Helfer in geistlichen Aufgaben Weihbischöfe zugeordnet. In Einzelfällen bekleiden diese noch den Rang eines Titularbischofs. Sie sind damit die nominellen Bischöfe eines nicht mehr bestehenden Bistums.

Eine Sonderstellung nehmen die Äbte ein. Als Vorsteher einer Klostersgemeinschaft sind sie vom Rang her einem Bischof gleichgestellt. Ihre Befugnisse erstrecken sich jedoch nur auf die Angehörigen ihres Klosters.

Die Äbte wiederum unterstehen dem jeweiligen Großmeister ihres Ordens, die nur dem Primas von Bakanasan Rechenschaft schuldig sind.

Den Bischöfen untergeordnet sind die Priester der einzelnen Gemeinden. Als Helfer sind ihnen Kooperatoren unterstellt. Dies sind kürzlich geweihte Priester, die auf diese Weise Erfahrung in der seelsorgerischen und karitativen Arbeit sammeln sollen.

4. Kirchenprovinzen und Bistümer

In Bakanasan bestehen derzeit vier Kirchenprovinzen. Es sind dies:

- Erzbistum Anthemis (Provinzen Midlfee und Ophis von Samnium)
- Erzbistum Bakanasan (Provinzen Bakania und Machairas von Samnium)
- Erzbistum Corfinium (Provinz Bythania)

- Erzbistum Papaver (Provinz Papaver)

Zu diesen Kirchenprovinzen gehören folgende Bistümer:

Erzbistum Anthemis: Bistum Arpinum
 Bistum Alba Fucens
 Bistum Rusellae
 Bistum Segontium
 Bistum Bovianum

Erzbistum Bakanasan: Bistum Ausculum
 Bistum Paestum
 Bistum Clusium

Erzbistum Corfinium: Bistum Eburacum
 Bistum Satricum

Erzbistum Papaver: Bistum Heraclea

Eine Sonderstellung nimmt das Patriarchat Refala ein. Auf Grund seiner Lage außerhalb der eigentlichen Reichsgrenzen ist sein Oberhaupt, der Patriarch von Refala, was ungefähr einem Bischof entspricht, keinem Erzbischof unterstellt. Er ist nur dem Primas der Bakanasanischen Reichskirche verantwortlich.

5. Die Orden

Bereits in der Frühzeit des Chnumglaubens in Bakanasan haben sich zahlreiche Männer und Frauen zusammengefunden um ihr Leben ganz Chnum zu widmen. Aber erst Septimus Gnäus, Führer einer dieser Glaubensgemeinschaften, stellte feste Regeln für sie auf und formulierte ihre Zielsetzungen. Nach und nach wurde diese auch von den anderen Gemeinschaften, mit Ordensspezifischen Abwandlungen, übernommen.

Das Oberhaupt eines Ordens ist stets der Großmeister. Er wird von den Äbten, der zu seinem Orden gehörenden Klöster, gewählt und vom Primas der Bakanasanischen Reichskirche bestätigt und mit den nötigen Weihen versehen. In der kirchlichen Hierarchie steht der Großmeister auf der gleichen Stufe mit den Erzbischöfen. Allerdings erstrecken sich seine Befugnisse ausschließlich auf seinen Orden.

Rechenschaft über sein Tun hat er nur vor dem Primas abzulegen.

Der Abt ist das Oberhaupt eines Klosters. Er wird vom Großmeister eingesetzt und hat dieses Amt gewöhnlich auf Lebenszeit inne. Nach der Weihe, die vom Großmeister vorgenommen wird, steht er im Rang eines Bischofs. Seine Befugnisse sind jedoch auf sein Kloster beschränkt. Rechenschaft hat er sowohl vor seinem Großmeister als auch vor dem Primas abzulegen.

Bote von Karcanon 57 - Tischri im Jahr der Geister 419 n.P - Seite 18 - [Zum Inhalt](#)

Die Zusammensetzung einer Klostersgemeinschaft ist von Orden zu Orden unterschiedlich. Manche Orden, wie der der Septimer, bestehen nur aus geweihten Priestern, die auch Patres genannt werden. Andere, wie der Orden der Julier, nehmen auch Laien in ihre Gemeinschaft auf. Auch diese müssen die Gelübde der Armut, Gehorsamkeit und Keuschheit ablegen und verrichten dann die niederen Arbeiten.

Auch die Aufgaben, die sich die einzelnen Ordensgemeinschaften gestellt haben, sind unterschiedlich. Sie reichen von der Krankenpflege und der Unterhaltung von Armenhäusern bis zur Missionierung, Urbarmachung unbewohnter Gebiete und der Herstellung und Kopierung von Büchern. Vor der Kaiserzeit gab es sogar waffentragende Orden, die aber mit deren Beginn aufgelöst wurden.

Dem Primas der Bakanasanischen Reichskirche sind derzeit folgende Orden unterstellt:

- Orden des heiligen Julius (Missionierung, Urbarmachung)
- Orden des heiligen Septimus (Unterhaltung von Schulen, theologischen Hochschulen und Skriptorien, Pflege der Wissenschaften und Rhetorik, Ausbildung in den weißmagischen Künsten)
- Orden der Hospitaliter (Krankenpflege, Unterhaltung von Kranken und Armenhäusern)
- Orden der Klausianer (wie Julier, jedoch mit strengeren Regeln)
- Orden des heiligen Anarius (Gebetsorden, Schweigegelübde, sehr streng)
- Orden der Chnumiten (ehemals waffentragend, wachen über die Einhaltung kirchlicher Gesetze, Bewahrer der reinen Lehre, sehr einflußreich)

(Originaltext von 408 nP.)

Polytheismus in Bakanasan

Da sowieso die Existenz der meisten Götter der Bevölkerung bekannt sein sollte, ist verständlich, daß, besonders in einem Reich von der Größe Bakanasans, nicht nur ein Gott verehrt wird. So mußte sich der Regent von Bakanasan auch nicht an, seinen Untertanen die Anbetung eines bestimmten Gottes vorzuschreiben. So werden nun die meisten Leute mehrere Götter zu verschiedenen Gelegenheiten anbeten.

Beispiel: Beim Würfelspiel in einer Kneipe in einem nahegelegenen größeren Ort hofft ein Bauer auf Unterstützung der Pura, auf dem Rückweg überrascht ihn ein Gewitter und er betet ein Stoßgebet zu Dondra. Bei seiner Arbeit auf dem Felde betet er zu Chnum, auf daß er ihm eine reiche Ernte beschere.

Dennoch gibt es für die meisten einen Hauptgott, der regelmäßig verehrt und dem Opfer dargebracht werden. Dieser Hauptgott ist in den meisten Regionen gleich: Der Göttervater Chnum. *(Heute hat der Orcan-Glauben, der unter der Herrschaft des Imperators Fraxinus Excelsior von der Reichsmitte bis nach Enceboltor stark war, soweit bekannt nur noch in der einstigen Provinz Umntor eine stabile Basis)*

Jedoch ist es nicht erlaubt, alle Gottheiten anzubeten. Die Verehrung folgender Gottheiten ist schon seit Wachholder XXIII. bei Strafe verboten: Kuor-Tulmak, Marlilith, Pottundy, Seth, Xnum, Anrash. Dies sind die „Finsteren Sechs“, die nicht geduldet werden, ebenso jede Art von Dämonen (z.B. Orkon). Eventuelle andere, bzw. neue Finsterkulte werden versucht ausfindig gemacht und unterbunden zu werden. Die Strafe? Enthauptung!

Ansonsten ist die Anbetung der meisten bekannten Götter akzeptiert. Nach Antragstellung und Prüfung der Sachlage durch den Regantor *(heute: den Senat)* und seine Vertrauten werden zur Errichtung von Tempeln Bauzuschüsse von 1000 bis 50000 GS bereitgestellt. Dies sollte auch an Gruppen wie die KGA (von deren Existenz wir gerüchteweise erfuhren) gerichtet sein, falls sie ihre regierungsfeindlichen Bestrebungen unterläßt. *(Originaltext ca. 404/405 nP.)*

Das fremde Land

(Chalkys, Ssakat 417 n.P.)

Kafrya lehnte ihren Kopf an die kühle Mauerwerk und versuchte verzweifelt, ihre Gedanken zu ordnen. Es war alles so fremd hier. Und so groß. Allein dieser Tempel! Wie stolz waren sie auf den Erainn-Tempel in Allennos gewesen, wie groß und mächtig und ehrfurchtgebietend war er ihnen erschienen! Und wie winzig wirkte er im Vergleich zu diesem Tempel! Allein die Küchenkomplexe übertrafen den allennosischen Tempel um ein Vielfaches an Größe! Und wie prächtig dieser Tempel war - überall waren Gold und reiche Ornamente. Sogar die Priester trugen goldene Gewänder! Sie mußte lächeln bei dem Gedanken an die Gesichter, die sie gemacht hatten, als sie sie zum ersten Mal gesehen hatten. Die größte Chnum-Priesterin Erendyras - in den Gewändern einer Bäuerin! Doch das war ihr egal. Sie wußte, daß sie auf ihre Weise Chnum mindestens genauso verehrte wie diese Männer und Frauen hier. Hatte sie nicht alles gegeben, was sie geben konnte? Die Erinnerungen stürzten wieder auf sie ein, und sie mußte die Augen schließen, bei dem Versuch, ihre Gedanken so weit zu kontrollieren, daß sie nicht erneut ihren Geist sprengten ...

... Soleis. Der Ort ihrer Geburt - ein Gutshof in den Umzingelnden Bergen, unter ihr das schäumende Meer. Die verzweifelten Augen ihres Vaters, die sie niemals vergaß, auch als er seinen Schmerz darüber, daß Generian ihm nur einen einzigen, schwächlichen Sohn geschenkt hatte, in den ewigen Schlachten des tobenden Bürgerkrieges solange zu ertränken suchte, bis es ihn das Leben kostete. Larrissa hatte nur seinen rasenden Zorn gesehen, doch sie wußte, daß ihr Vater sie immer geliebt hatte - auf seine Weise. Geblieben waren nur die liebenden Augen ihrer Mutter, für die jedes einzelne ihrer Kinder ein kostbares Geschenk war. "Meine Schöne", hatte ihre Mutter immer gesagt, "auf dir liegt die Hand der Götter." Sie wußte nicht, ob das stimmte. Doch die Welt lachte. Den Bürgerkrieg nahm sie nur wahr, weil ihr Vater nie da war. Sie wurde umsorgt und geliebt. Die Sonne strahlte ihr ins Gesicht, der Wind streichelte ihre Haare, und das Gras küßte ihre Zehen. Und klein wie sie war, hatte sie gedacht, alles würde bleiben wie es war, und sie war glücklich gewesen. ...

... Der unsägliche Schmerz über den Verlust ihrer Mutter, der ihr fast den Willen zum Leben genommen hatte. Doch dann hatte sie ihre Augen geöffnet und ihre Schwestern gesehen, die hilflos erstarrt waren und nach Halt suchten. Larrissa, die mit jedem Jahr ihr Herz mehr verschloß. Deiryra, die sich hinter Essen, Kleider und in die Arme von schönen Männern flüchtete. Halys, deren Träume zu zerbrechen drohten wie Andreanas es getand hatten. Sandrya, die stets am Feuer ihrer eigenen Leidenschaft zu verglühen drohte. Sie alle brauchten sie. Als sie ihnen die Hand reichte, klammerten sie sich verzweifelt an sie. Ihr Herz hatte sich wieder geöffnet. Denn die Götter nahmen und gaben. ... Das Staunen, als sie zum ersten Mal die Mauern von Allennos erblickte. Diese

Bote von Karcanon 57 - Tischri im Jahr der Geister 419 n.P. - Seite 20 - [Zum Inhalt](#)

Schönheit! Diese Pracht! Die Scheu, die sie empfand vor all diesen Menschen. Die Angst zu versagen. Und dann die Erkenntnis, daß sie geliebt wurde von all diesen Menschen. Und Andreana! Andreana, die immer mehr ihr wahres Wesen verstecken mußte, die immer einsamer wurde, die sie in die Arme geschlossen hatte, um für wenigstens einen Augenblick das Leid über den Tod Phirestas', die Krankheit ihres Onkels, den Tod Gwyndios zu verdrängen. "Wie kannst du immer so glücklich sein? Wie machst du es, daß du nicht am Leid der Welt zerbrichst?" hatte Andreana gefragt. Und sie hatte nur gelächelt. Sah Andreana nicht? All diese Menschen. Das Leben. Das Licht. Die Schönheit der Welt trotz allem. Sie war glücklich. Sie würde glücklich sein. Und sie hatte alle Zeit der Welt, den Mann zu finden, der sie so liebte wie sie ihn lieben würde. Doch dann ...

... In ihrem Glück hatte sie das Leiden ihres Volkes vergessen - die Wunden des Bürgerkrieges, die Ikatzinti, die Seuchen, der Hunger. Sie sah die Not erst, als sie nach Allennos einzog. Sie schämte sich

über ihre Engstirnigkeit. Nichts konnte die Verzweiflung stillen über ihre Hilflosigkeit. Denn die Götter zürnten. Generian zürnte. Er hatte Erendyra verlassen. Und dann zerbrachen ihre Träume erneut, als sie begriff. Keine Heirat für sie. Keine Liebe. *Sie* war die Gabe an den Gott, um IHN zu versöhnen. Reich beschenkt von den Göttern, sollte sie alles verlieren. Niemand hatte ihre Verzweiflung erahnt, das kurze Aufbäumen gegen ihr Schicksal, denn *das* hatte sie inzwischen gelernt: Anderen nicht die Last ihres Kummers aufzubürden. Denn um sie war Freude, die ihr Kummer zerstört hätte. Und dann sah sie. Die Freude, deren Grund sie war. Die Dankbarkeit. Die längst vergessen geglaubte, langsam wieder aufkeimende Hoffnung. Und sie sah die Gesichter der Menschen, die zu ihr aufsahen. Ihre Träume. Ihre Wünsche. Sie suchten nach jemanden, von dem sie glaubten, er sei stark genug, sie vor dem tobenden Sturm der Welt zu schützen. Für diese Menschen lohnte es sich zu leben, zu leiden, zu sterben. Ohne daß sie es wußten, heilten diejenigen ihre Wunden, die *sie* brauchten. Mandelblüte nannte man sie - Hoffnungsschimmer. 'Bin ich das?' hatte sie sich gefragt, und erkannt: 'Ja, das bin ich - aber warum?' Sie war schwach und ängstlich. Nichts Besonderes. Sie begriff es nicht. Sie hatte diese Bürde nicht gewollt. Aber für diese Menschen würde sie sie tragen. Und sie war erneut glücklich. Doch dann wurde sie jäh aus ihrem Glück gerissen als je zuvor. Denn ER hatte ihr Geschenk angenommen. ...

... Das Licht. Der Brunnen. Der Widder. Der Mann - uralte und jung zugleich. Der gleisende Schmerz, als ihr Geist in tausend Stücke zu zerbrechen drohte ob SEINER unfaßbaren Größe, ob der Größe der Welt, ob ihrer eigenen Winzigkeit und Belanglosigkeit und ob der Erkenntnis, daß SIE derselbe waren. Die starken Arme, die sie hielten wie ein kleines Kind. Der große Geist, der den ihren sanft hielt, damit er nicht zerbarst, und ihn heilte und sie vergessen machte, auf daß sie sich erinnern sollte, wenn sie konnte, ohne Schmerz zu empfinden. ... Ihre neue Aufgabe. "Muß ich?" hatte sie gefragt, denn sie wußte, ER kannte ihren Geist, sah bis ins Innerste ihrer Seele. Dieses eine Mal durfte sie fragen, zweifeln, klagen, denn ER kannte ihre Fragen, Zweifel, Ängste ohnehin schon. Und sie wußte auch, daß SEIN Entschluß fest stand. "Warum ich?" fragte

Bote von Karcanon 57 - Tischri im Jahr der Geister 419 n.P. - Seite 21 - [Zum Inhalt](#)

sie. "Ich kann nicht. Ich will nicht." Erneut berührte sie sanft SEIN Geist, und sie erkannte, daß ER verstand. Ihre Furcht. Ihre Verzweiflung. Und dennoch liebte ER sie. Sie war SEIN Geschöpf. "Warum ich?" fragte sie erneut. Und ER öffnete ihr die Augen für ihr Herz. Sie wollte. Und sie konnte, denn ER würde bei ihr sein. Sie gehörte IHM, und durch sie würde ER sprechen. Sie würde nicht allein sein, und eine noch nie gekannte Ruhe durchströmte sie. Ja, für IHN wollte sie es tun, auch wenn es für sie kein Glück gab. Nicht die Liebe eines Mannes. Nicht die Liebe Tektolois. Stattdessen würde sie nur Haß auf sich ziehen. Haß der Menschen, deren politische Pläne sie durchkreuzte. Haß der Frauen, denen sie den Mann nahm. Doch es war es wert. Denn ER liebte sie ...

Und dann war sie hier an diesem fremden Ort in diesem fremden Land aufgewacht. Von jenem anderen Ort blieb ihr nur noch die Erinnerung SEINES sanften Geistes, seiner Stärke, seiner Liebe. Und so empfand sie diesen Ort als überwältigend groß. Allennos war ein Dorf im Vergleich hierzu. Und das Kaiserreich! Nach den Erzählungen dieser Menschen mußte es riesig sein! Und auf seinem Boden standen fünfzehn Tempel, die mindestens so groß waren wie dieser. Fünfzehn! Die Kirchenpolitik hier war komplizierter und verworrener als die gesamte tektolonische Reichspolitik. Und wer hätte jemals die tektolonische Innenpolitik als simpel bezeichnet? Bei der Erinnerung an Tektoloi und an den Erainn-Tempel mußte sie lächeln. Wenn die Menschen hier wüßten!

Vor einem Mond war sie hier angekommen an diesem fremden Ort, und man hatte ihr kaum Zeit gelassen, Atem zu schöpfen. Von Anfang an war sie umringt von einer Schar von Dienern. 'Oder sind es Wachhunde?' fragte sie sich ironisch. Und sie spürte, daß sie ihnen denkbar ungelegen kam. Die hiesigen Priester wußten nicht, was sie mit ihr anfangen sollten. Das ging ja auch nicht, daß sich die Götter einfach so in die Angelegenheiten der Menschen einmischten! Und ausgerechnet jetzt! Und ohne Voranmeldung! Und ausgerechnet in einem Tempel, dessen Hohepriester zu den Anhängern Barkeyts gehörte! Wie

peinlich, bei diesem Zweck der göttlichen Intervention! ' Ja' , dachte sie, ' wir dachten auch einmal, daß wir tun könnten, was wir wollen. Aber die Menschen dienen den Göttern und nicht umgekehrt. Und verdammt ist der Mann, der den Zorn eines Gottes auf sich zieht.'

Ihre Gedanken schwirrten um die Probleme und Personen, die ihre Anwesenheit hier berührte. Neben den Priestern, die zu diesem Tempel gehörten, gab es auch die anderen - die Gesandten anderer Hohepriester, die verzweifelt versuchten, an sie heranzukommen, was den hiesigen Priestern gar nicht Recht war. Doch sie wollte mit ihnen sprechen. Und zumindest noch wagten sie es nicht, sie daran zu hindern. Da war Gerontius, der wenig sagte und von dem sie doch die wichtigsten Informationen erhielt. Gerontius, der Mann Laurentius' und Ebed Zakeens. Wie kann ein Mann gleichzeitig einen Vertrauten und einen Kritiker des Kaisers vertreten? Vielleicht in dieser Frage schon. Denn er wollte wissen, was sie hier wollte. Sie habe all dies geplant. ' Ja' , dachte sie. ' Keiner von ihnen wird mir glauben, daß ich ander bin als sie.' Denn wer glaubt schon, daß es Menschen gibt, denen nicht nach Macht dürstet. Und nie würde sie das Entsetzen

Bote von Karcanon 57 - Tischri im Jahr der Geister 419 n.P. - Seite 22 - [Zum Inhalt](#)

in Gerontius' Auge vergessen, als sie ihm von den Göttern erzählte, an die man in Tektoloi glaubte. Und als er ihr den Grund seines Entsetzens erklärt hatte, war auch sie entsetzt gewesen. Aber Tektoloi war doch ein Reich des Lichts! Und wie konnte der Gott der Seefahrer und Händler, finster sein? Zum ersten Mal, seitdem sie hier war, hatte sie ihre Ruhe verloren. Denn Gerontius hatte ihr vom Verrat des Herrn der Wellen am Licht erzählt und seiner Verbannung. Norytton sollte man verehren, denn Norytton hatte von Mannannan die Wellen geerbt. Gerontius hatte ja so Recht, doch was konnte man tun gegen diesen fatalen Irrglauben in ihrem Heimatland? Es war so weit weg und sie war hier! Gerontius versprach, sich darum zu kümmern, wie auch immer er das tun wollte. Ihr wurde erneut bewußt, wie fremd sie in diesem Land war und wie wenig sie wußte. Sie mußte sich hüten, was sie sagte, sonst würde sie binnen kurzem zerrieben zwischen den Tausenden von politischen Fronten. Und so sog sie alles auf, was sie über dieses fremde Land in Erfahrung bringen konnte.

Der andere, mit dem sie viel sprach, war Kelgan Aziz, der für Khaliäl gul Aziz aus Bagunda sprach, der wiederum ein Anhänger Uzokis aus Ataris war. Uzoki, der für eine Trennung von Staat und Kirche war - welche Blasphemie! Ausgerechnet *er* wollte die Hochzeit so schnell wie möglich vollziehen. Warum? Um das Kaiserreich zu spalten? Um Chnum zu schwächen? Um sich einen Vorteil in dem sich bereits anbahnenden Kampf um die Nachfolge des Höchstpriesters zu verschaffen? Dabei war Sukor ja noch nicht einmal tot!

Immer schneller kreisten die Gedanken in ihrem Kopf. Da war Sukor, der Höchstpriester Chnums, die Reinkarnation des Gottes auf Myra. Da waren Barkeyt und Ebed Zakeen, die sich für Sukor mit weltlichen Aufgaben befaßten. Ebed Zakeen - Barkeyt - Laurentius. Drei Männer, denen Sukor auf unterschiedliche Weise nahestand - dem ersten politisch, dem zweiten theologisch, dem dritten persönlich. Drei Männer, die je ein unterschiedliches Verhältnis zum Kaiser hatten. Der erste ein ehemaliger Verbündeter und nun ein erbitterter Gegner des Kaisers - der Grund? Clarion von Helion. Der zweite ein durch Entfremdung verlorener Freund des Kaisers - der Grund? Der Glaube. Der dritte der neue persönliche Vertraute des Kaisers - der Grund? Wer weiß. ... Da war Muscae, das mit zerstörerischem Fanatismus den Chnum-Glauben vorantrieb. ... Da war Bakanasan mit seinen vier Chnum-Orden und seinem Anspruch auf die Stellung des nächsten Höchstpriesters. Gerontius hatte ihr die Stimmen aufgezählt, die die beiden Favoriten für die Höchstpriesterschaft sicher hatten. Neun für Kosmarius, sechzehn, wenn Muscae und Ceverat für ihn stimmten. Zwölf für Barkeyt, vielleicht fünfzehn. Aber da waren noch die anderen Länder, von denen man noch nicht wußte, wie sie stimmen würden, ob sie es überhaupt zur Wahl schaffen würden, wenn Sukor starb. ... Da waren die zahlreichen Bündnisse des Lichts - Bund der Chnumgläubigen, Bund der Blumen, BURG, LIFE, und dann die Lichtliga. Und wieder der Kaiser im Zentrum des Geschehens, als der, der Frieden schuf und sie auf Silur führte. ... Schließlich

waren da die Frauen an Bofris Seite. Edueriva, Königin von Karalo-Floran. Kaganda Dinbula von Bagunda. Jede von ihnen sehr mächtig und jede möglicherweise

Bote von Karcanon 57 - Tischri im Jahr der Geister 419 n.P. - Seite 23 - [Zum Inhalt](#)

Mutter eines Sohns des Kaisers. Jede der beiden hatte die Macht, das Kaiserreich zu zerstören, wenn sie wollte. Und Jelantha, die von den meisten schon als Kaiserin gesehen wurde, auch wenn sie noch nicht mit Bofri vermählt war. Jelantha, die neben Phaedron Dhuras und Laurentius schon jetzt zu den wichtigsten Personen um den Kaiser zählte. Jelantha, die bereits Aidia als Morgengabe erhalten würde. Jelantha, der sie das Herz brechen würde. ... Ihr Kopf dröhnte. Warum sie? Sie hatte nicht nach all dem gefragt, und es wuchs ihr schon jetzt über den Kopf. Wie sollte sie jemals all diese Intrigen verstehen? Was sollte sie bloß tun? Und wem konnte sie vertrauen? Es war alles so fremd hier ...

Ein warmer Sonnenstrahl streichelte ihr Gesicht, und blinzeln öffnete sie die Augen, den Mund unwillkürlich zu einem Lächeln verzogen. Wenigstens die Sonne war dieselbe wie in Tektoloi. Und die Politik war nicht das *einzigste*, was hier so fremd und anders war. Ihr fielen die zahlreichen Dinge ein, die ihr neu waren und die sie doch schon zu lieben begonnen hatte. Die hübschen Gebäude. Der angenehme Duft in allen Räumen. Das Gefühl der fremdartigen Stoffe auf der Haut. Die leuchtenden Farben der Kleider. Der Geschmack des Essens. Es gab so vieles hier, das ihr Herz mit Freude erfüllte, weil es anders und zum Teil besser war, als in Tektoloi. Und das Schönste von allem war das Meer. Es war *grün*. Grün, weil es so voll von Leben war. Und es war so ruhig und friedlich, wie es nie von Soleis aus gesehen hatte. Und man konnte zum Strand gehen, seine Hand hineintauchen und sogar darin baden. Es hatte nichts Bedrohliches wie Waretowen, und der Novize, den sie nach der Art von Seeungeheuren, die es hier gab, gefragt hatte, hatte sie herzlich ausgelacht. Ja, es gab vieles hier, das gut war ...

Sie schreckte aus ihren Gedanken auf, als die Novizin sie ansprach. Sie wandte sich um, um zu fragen, was sie wollte, und dann sah sie das junge, freundliche Gesicht, und auf einmal wurde ihr bewußt, daß das, was ihr am wichtigsten war, so war wie zu Hause: die *Menschen*, mit ihren Ängsten, ihren Träumen, ihren Sehnsüchten und ihrer Hoffnung. Wärme und Zuneigung zu diesen Menschen erfüllte ihr Herz, bis es fast überlief. Vielleicht, vielleicht wurde sie auch hier gebraucht. Sie stand auf und begann, ihr allennoisches Priestergewand anzuziehen.

"Aber Ihr könnt doch nicht...", protestierte die Novizin entsetzt beim Anblick der ärmlichen Kleidung. "Doch, ich kann"; antwortete sie ruhig und freundlich. "Chnums Gnade zeigt sich nicht in den Gewändern, die wir tragen, sondern darin, was für Menschen wir sind. Man kann ihm Ehre erweisen, indem man seine Größe feiert, aber genauso, indem man ihm in Demut dient. Und er wird uns lieben, egal, wer und was wir sind." Sie sah jetzt klar wie nie zuvor. Für sie - nicht die Liebe eines Mannes, nicht die Liebe Erendyras, aber SEINE Liebe und vielleicht auch ein bißchen Glück. Und morgen würde sie sich an den Mann wenden, den sie heiraten sollte, da er es auch war, mit dem sie leben mußte. Vielleicht konnte sie ja sein Vertrauen gewinnen, wenn sie schon auf seine Liebe verzichten mußte.

Bote von Karcanon 57 - Tischri im Jahr der Geister 419 n.P. - Seite 24 - [Zum Inhalt](#)

Keiiris

Bewahrerin der Harmonie und der Zukunft

Schon einmal schrieb ich über den Glauben an Keiiris, doch damals fand ich nicht die richtigen Worte und die Zeit, ihn wahrhaft zu vollenden. Nur wenige Menschen außerhalb von Borgon-Dyl haben jemals Keiiris kennengelernt, verehren doch jene, die unser Volk nach außen hin repräsentieren Borgen den Schütterer und Norytton, den Wellenreiter. Der Glaube an Keiiris ist eher still und zurückhaltend und der jener, die den Elementen mehr verbunden sind. Dem einfachen Volk.

Keiiris ist älter als Borgen und Norytton. Sie ist die Schöpferin, jene, die aus dem Schlaf erwachte, als die Sterne erwachten. Und sie hatte einen Traum von einem besonderen Stern, den sie auswählte und ihm Kraft einhauchte. Dieser aber war Aro. Ihm folgten die anderen Sterne, doch als sie fertig war, merkte sie, daß sie einen kleinen Funken vergessen hatte und sie setzte ihn zu Myra und schenkte ihm Besonderheit. So entstand Myra. Myra belebte sie mit ihren Tränen und schuf viele Wesen, auch ein auserwähltes Volk, daß sich an sie erinnern sollte, und als Schutz gab sie ihm Borgon und Norytton ihre Söhne...

Dies ist also die Legende der Entstehung unseres Volkes und unserer Welt, in der Keiiris große Bedeutung hat. Und noch viele Geschichten mehr werden von Keiiris und ihren Söhnen erzählt, über die ich aber auch einmal an anderer Stelle berichten will.

Keiiris besitzt keinerlei Gestalt, doch kann sie alle annehmen, vor allem die der Elemente, um sich den Menschen zu zeigen, was sie aber nur in den Zeiten der Legenden Getan hat. Sie wird aber als weiblich angesehen, weil sie wie die Menschenfrauen Leben hervorbringen, und sichert nicht das weibliche die Zukunft - reift in ihm nicht neues Leben? Heute wissen wir, daß auch das männliche seinen Anteil in der Schöpfung hat, und so ist Keiiris in den Hohen Mysterien männlich und weiblich und ohne Gestalt zugleich.

Das einfache Volk, jene, die nicht die Mysterien kennen sehen in Keiiris Schutz, Hilfe und Geborgenheit. Wann immer die Natur zürnt wissen, sie, daß sie einen Fehler begangen haben und wenden sich mit Rat und Bitten an jene, die Eingeweiht wurden, zu fragen, wie sie alles wieder gut machen können, ohne die Harmonie weiter zu zerstören. Schutz bieten Keiiris vor den bösen Einflüssen, vor den Gewalten der Natur und der Elemente, und Hilfe bietet sie durch all die die an sie Glauben. Sie bewahrt den Frieden und in ihr finden die verzweifelten Menschen Geborgenheit, wenn sie sich an die Weisen Frauen und Männer, an die Initiierten der wenigen "Tempel" wenden, die es gibt.

"Tempel" nennen jene, die es nicht anders wissen die Orte und Gebäude, die in ihrer Schlichtheit kaum auffallen, an denen sich die Gläubigen sammeln, um zu Keiiris zu finden, an denen sie in die niederen Mysterien eingeführt werden und Gaben bringen, damit die Eingeweihten leben können, um ihnen zu helfen. Die Gebäude und Haine stehen allen Suchenden offen - die Fragen haben und Antworten suchen, die sie bisher noch nicht fanden.

Und sie sehen, daß es keine Darstellungen der Keiiris gibt, keinen Altar und keine Reliquien. Einzig die vier Elemente sind in den Räumen oder Hainen zu finden - ein Feuer, ein kleiner Teich, Erdbecken und eine Öffnung im Dach. Und sie sehen die Keijjore, die dreiblütentragende Pflanze der Keiiris, ein Gewächs mit purpurroten Blättern, die sich leicht von der anderen Pflanze der

Keiiris, der heilkräftigen Keijad unterscheiden läßt. Doch die Keijjore enthält ein gefährliches Gift, wenn man sie falsch benutzt, ansonsten werden nur Rauschzustände hervorgerufen, die nicht in einer Sucht enden, aber das Bewußtsein erweitern. Einzig die Initiierten der Keiiris verwenden sie hin und wieder, um sich in Meditationen noch mehr zu vertiefen.

Die Elemente verbinden indessen die niederen und die höheren Mysterien:

- **Feuer** - ist das bindende Element. Es mag Materie, Festes wandeln und zu Energie machen, dem wirklich gewordenen Atem der Göttin. In den Hohen Mysterien wird es den Gefühlen gleichgesetzt.
- **Wasser** - die Essenz ihrer Tränen, behütet und schützt das reifende Leben und erhält es, wenn es einmal geboren ist. es ist die besänftigende Verbindung zwischen Feuer und Erde. Es strömt dahin wie das Wissen nicht stetig an einem Punkt verharrt, sondern langsam dahinströmt und neue Dinge entdecken läßt.
- **Erde** - ist die schlafende, ruhende Energie, das Stetige, Ewige und bleibende, aus der neues erwächst. In den Hohen Mysterien wird sie dem ruhenden Verstand gleichgesetzt.
- **Luft** - ist das materielle Element der Keiiris. So wie wir die Luft zum Atmen brauchen, so ist sie um uns wie Keiiris. Und die Seelen der Verstorbenen gehen in sie ein, um frei zu sein, in Ihr. Und so verkörpert die Luft auch den Geist, der große entfernungen zu überwinden vermag, auf den Schwingen seines eigenen Ich.

Und werden auch die niederen Mysterien mit völlig praktischen Dingen verbunden, so besitzen sie doch Ausdruckskraft auch für die Initiierten, und nicht umsonst werden Riten ausgeführt, wenn ein Mann oder eine Frau in diesen Kreis aufgenommen werden.

Einmal - in der Nacht des vollen Mondes durchschreiten all jene, die sich einem der heiligen Orte verbunden haben die Feuerschalen, tauchen in den Teich, atmen den Duft der Keijore und der Erde und tanzen im Wind. Viele Geschichten und Legenden sind in Tänze und Gesänge gefasst, die auch die Legendensänger kennen und sie dem Volk lehren.

Doch dieses Ritual führen nur die Initiierten der Tempel aus, die durch weiße und gelbe Kleidung anzeigen, welchen Weg sie gewählt haben. Weit mehr Initiierte sind inmitten des Volkes, als Weise Männer und Frauen, als Heiler, Helfer und Lehrer.

Jeder, ob Mann oder Frau, Krieger oder Diener oder Sklave kann Eingeweiht werden, wenn er die Lehren gehört hat, und selber dafür bereit ist. Eine Prüfung, in der der Aspirant mit sich selber, seinen Wünschen, Gedanken und Schwächen konfrontiert wird - und dabei hilft Magie, besiegelt die Entscheidung, und all jene, die die Öffnung und Erweiterung ihres Geistes nicht ertragen können, schrecken tatsächlich zurück. Erst jetzt ist es Möglich, die Höheren Mysterien ganz zu begreifen und sie zu verinnerlichen. Und auch nach der Initiierung ist die Lehrzeit nicht vorüber. Jeder lernt, Zeit seines Lebens, von den anderen.

Ob nun Initiierte eines Tempels oder Weiser Mann und Weise Frau, das erweist sich für alle, denn innere Unruhe erfüllt jene, die es nicht tun, und die Harmonie, die er oder sie fühlt, zerbricht...

Familien sind den Initiierten erlaubt, ja sogar gewünscht, aber nicht wenige der Initiierten der Tempel, die sich zumeist in größeren Siedlungen finden - auf Burgen und Städten, wo viele Menschen an einem Ort leben und die Weisen Frauen und Männer stärker in ihre Welt eingebunden sind, bleiben ohne Familie um sich ganz ihren Diensten an den Menschen und der Harmonie von Mensch und Welt zu widmen. JedeM Tempel steht übrigens eine Sprecher/in vor.

Das einzige wirkliche Heiligtum der Keiiris befindet sich in Organ-Dyl. Der "Goldene Turm" ist ein seltsames Bauwerk, das nur wenige betreten können, ist es doch durch mächtige Zauber geschützt, die ähnlich wie der der Initiation wirken.

Der Turm birgt schreckliche Wahrheiten und Wissen, das nur behutsam an die Menschen preisgegeben werden darf, doch inzwischen sind schon viele Dinge an die Menschen weitergegeben worden und haben ihnen zum Wohl gereicht, und nur noch wenig liegt im Verborgenen, soweit ich, als Hüterin des Turmes, weiß.

Die Hohen Mysterien beinhalten vor allem drei Prinzipien:

- die Schöpferkraft, die jedem Menschen innewohnt, und mit der er Leben geben und bewahren

Bote von Karcanon 57 - Tischri im Jahr der Geister 419 n.P. - Seite 26 - [Zum Inhalt](#)

kann. Wer Leben schenkt, sollte es hüten, und daher ist Toleranz und Verständnis besonders wichtig. Frieden und Harmonie die Schlüssel der Zukunft

- die Freiheit des Willens. Kein Wesen soll zu Dingen gezwungen werden, denn diese können es zerbrechen und zerstören, und das vereint sich auch mit dem ersten Prinzip
- die Öffnung des Geistes und die Erfahrung des Neuen. Die Zeit strömt dahin wie das Wasser der Flüsse, das Quellen entspringt und in den Meeren endet. Doch die Zeit ist ein unendlicher Fluß - und auf ihm entdeckt man immer neues, das es zu erfahren gilt, denn es bringt einen näher an die Einheit von Innen und Aussen der Welt und der Gegenwelt, die durch den Geist verkörpert wird.

Und so bestimmen sich die Elemente der Hohen Mysterien:

das Gefühl ist die Kraft, die in alles dringt und immer weiter vorantreibt. Sie ist die Wärme und das Leben, das uns erst zu Menschen macht
 das Wissen ist die Kraft, die in uns fließt, aber auch wieder von uns fließen muß. Was wir erhalten, sollen wir weitergeben - an alle, die es wollen
 der Verstand aber hütet das Gefühl und das Wissen und verbindet es zu einem Ding. Er hält die Dinge zusammen stützt und nährt sie mit all seiner inneren Kraft.
 der Geist ist unsere Freiheit, dorthin zu gelangen, wohin wir wollen und unser Gefühl uns zieht. Er kann niemals eingefangen werden.

Und nach all diesen Prinzipien handeln die Initiierten der Keiris. Die Weisen Frauen und Männer blicken auf die Welt und versuchen sie zu verstehen, sie öffnen sich neuen Eindrücken und verurteilen kein Wesen ob seiner Taten. Sie vermitteln, helfen, verbinden zuvor getrenntes, wenn es ihnen erlaubt wird, zu handeln.

Toleranz und Friedenswillen stärken sie auch in unruhigen Zeiten, doch es ist schwer zu erfassen, wie jeder einzelne der Weisen Frauen und Männer Keiris dient, denn jeder hat seinen eigenen Weg. Allen gemeinsam ist, daß sie nicht nur reden, sondern handeln - und so sind viele von ihnen Lehrer und andere wieder üben weiterhin ihren Beruf aus und versuchen die Hohen Mysterien in ihm und in ihrer Umgebung wirken zu lassen und den Menschen um sich herum zu helfen - und gerade jene wirken am meisten. Initiierte sind neuen Erfahrungen gegenüber offen und auch Fremde empfangen sie freundlich, helfen ihnen, die Borgon-Dun zu begreifen - und so hat es sich als segensreich erwiesen, daß selbst die Jendeyan und Caideyan die Wege der Keiris kennen.

Nicht zuletzt sorgen sich die Eingeweihten auch um die Harmonie des Menschen in seiner Umwelt und sind aufmerksame Berater der Bauern. Manche würden diese auch "Druiden" nennen. Auf jeden Fall sind die Initiierten von einer großen Neutralität geprägt, und sie benötigen keine Tempel, um Keiris zu ehren, wenn es auch bei den Mondfesten rituelle Gesänge und Tänze gibt.

Es stimmt schon, daß viele der Initiierten der Keiris Frauen sind, doch das ist nicht gewollt. Der Wunsch ist auch hier die Gleichheit zu schaffen, und tatsächlich finden immer mehr Männer zu Keiris (derzeit ist das Verhältnis 3:1)

Und so sind viele der Großen Namen die von Frauen. In unserer Zeit findet sich der von Erlara von

Diktylad, einer machtvollen Seelenheilerin und Zauberin, die selbst ihre Lehrmeisterin Nimuen übertrifft. Auch der meine ist eng mit Ihr verbunden - als "Wächterin des Goldenen Turmes". Unsere Deye - Reijinara ist ebenfalls eine Initiierte, eine wahre Weise Frau, die dies mit ihrem Herrschertum zu vereinen vermag...

Siade n` Roya

Für die Große Bibliothek von Organ-Dyl

Im Kislew 411

Bote von Karcanon 57 - Tischri im Jahr der Geister 419 n.P. - Seite 27 - [Zum Inhalt](#)

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.

RG Nord, VFM e.V.

442 - Posted By [Sven Jensen *99*](#) on September 14, 1999 at 07:44:29:

Hallo Myraner,
besonders im Norden dieser Republik!

Da ich die RG Nord wieder beleben will, kommt hier der Aufruf.

Neugründungstreffen der RG Nord des VFM e.V.
findet statt am 25. September 1999 um 14:00 Uhr in der Walddörferstraße 216, 22047
Hamburg-Wandsbek, in Sven Jensen' s Wohnzimmer :-)

Programmpunkte

- Kaffee, Tee trinken
- Kuchen essen
- Vorsitzenden oder Ansprechpartner wählen
- Talisman, Siedler oder anderes spielen
- Myragespräche/Stellenvermittlung

Anmeldung

- 040-696-434-41
- 0172-801-7899
- SvenJensen@gmx.net

Eintritt

- Etwas zu schnabulieren,
- spezielle Getraenke (Kaffee, Tee wird gestellt)
- Spende für O-, A-Saft, Milch ?

Bitte kommt alle und bringt noch mehr mit.

Sven

aka

GIRODAON

[Meine VR](#)

Bote von Karcanon 57 - Tischri im Jahr der Geister 419 n.P. - Seite 28 - [Zum Inhalt](#)

Re: Götter als REP's?

443 - Posted By [Utz](#) on September 14, 1999 at 10:05:47:

In Reply to: [Re: Götter als REP' s](#) posted by Girodaon on September 14, 1999 at 07:25:31:

[Holger]

: >Andererseits macht es wahrscheinlich die sache >auch für den SL nnoch spannender, wenn er nicht >sofort weiß, wie sich dieser oder jener Gott >verhalten wird.

: >: Ich bin also durchaus dafür möglichst viele >unterschiedliche "Götter" ausgewogen bespielen >zu lassen.

[Giroadon]

: Ja sollen dann nur die Hauptinkarnationen der Götter bespielt werden, oder alle Ausprägungen. Wohlmöglich jede von irgendwelchen Gläubigen angebeteten Gottheit (Wie mach ich meinen eigenen Gott). Dann brauchen wir ganz schnell eine Regelung ueber dass Verhaeltniss von Macht eines Gottes zu dessen Glaebigenzahl. Ich will ja nicht unbedingt das jeder SL selber die Reaktion der Goetter festlegt, fuer so etwas waere die Zusammenarbeit mit einem Koordinator, einer Koordinatorin fuer die Goetter geeignet (sowas gibt es bereits).

[Utz]

Chnum bleibt Chnum, Dondra bleibt Dondra, auch wenn sie jemand als Talfur, als Erainn oder noch anders bezeichnet und spezielle Aspekte von ihnen verehrt. Ich meine nicht, daß jeder Name oder jede Subsekte eines Gottes gleich einen eigenen regeltechnischen Höchstpriester nach sich zieht oder ziehen sollte. Die Macht eines Gottes ist doch auch definiert: einerseits über die Gläubigenzahlen, andererseits über den ihm eigenen Multiplikator. Und selbst Götter herzustellen, dürfte kaum möglich sein, denn irgendwann wird immer ein Gott meinen: " Die meinen ja mich ! Liebe Kinder...". Außerdem was nützt einem die Anbetung eines neuen Gottes, der vielleicht große Gläubigenzahlen erreicht, wenn man dabei erfolgreich ist, aber immer noch einen Multiplikator von 0 hat, weil er eben doch nur ein Götze ist ?!

[Giroadon]

:>: : Von meinem Verständnis her sind die Goetter >ein Instrument des Spielleiter
 :>: : zur Korrektur der Handlung, wenn es wirklich >anders nicht mehr geht.
 :>: : Und das gilt fuer alle Rollenspiele und >anders Simulationsspiele.

[Holger]

:>: Da vertrete ich eine recht radikale Meinung: >die von den Spielern geprägte Handlung muß nicht >korrigiert werden, denn dafür soll Myra ja eine >Simulation sein und eine solche Simulation hat >nach meinem Verständnis keine festgelegten >Ergebnisse. Außerdem hat der SL sowieso genügend >Handlungsspielraum um Einfluß auf die handlung >zu haben, so daß er das nicht unbedingt braucht.

[Giroadon]

: Und ich als Spielleiter anderer Simulations- und Rollenspiele, da sehe ich keine gravierenden Unterschied, weiss das es immer notwendig ist ein wenig lenkend einzugreifen. Und wir nennen unsere Segmentshüter und Spielleiter und nicht nur Auswerter/Moderatoren. Sie sollen leiten und behüten. Sonst können wir gleich nur noch Wabenwelt, Risiko oder Shogun spielen, auch das sind Simulationen aber diese kommen ohne Spielleiter aus. Und darf ich dann eine Atombombe erfinden/finden, sowie die in El' Mercenario? Ist eine ganz toll spannende Story, nur das Ende würde dann auf ein von mir gewähltes Kf treffen
 : ;-)

Bote von Karcanon 57 - Tischri im Jahr der Geister 419 n.P. - Seite 29 - [Zum Inhalt](#)

[Utz]

Häh ?

[Something may be happen ...](#)

Re: Götter als REP's?

444 - Posted ByThomas (SL-Corigani) on September 14, 1999 at 14:42:05:

In Reply to: [Götter als REP' s](#) posted byGirodaon -nicht nur auf Myra- *99* on September 13, 1999 at 17:01:27:

Hi,

Ich denke, es wäre es gut, wenn alle Götter ihren Vertreter hätten, der sie verantwortungsbewußt spielt oder zumindest verwaltet. Solange ich sie auf Corigani mehr oder weniger allein steuern muß, klappt das nur unzureichend. Entweder werden sie vernachlässigt oder es gibt einen göttlichen Einheitsbrei, bestehend aus Klischeevorstellungen.

Götter sollten allerdings nur durch ihre Höchstpriester auf Myra aktiv sein. Zum einen provoziert sonst jegliches Eingreifen eines Gottes eine Reaktion der Gegenpartei, zum anderen kann ich mir nicht vorstellen, daß jemand einen Gott wirklich gut spielt. Das soll keine Beleidigung oder so sein, aber Götter

sind nunmal absolut unmenschlich und ein Hineinversetzen ist zumindest extrem schwierig.

Als reines SL-Instrument würde ich Götter/HPs nicht abtun, aber jeder der so eine Funktion hat, muß damit rechnen, daß der SL in seltenen Fällen sagt was zu tun oder zu lassen ist.

tschüß
Thomas

Re: Götter als REP's?

445 - Posted ByHolger, die Pranke on September 15, 1999 at 15:23:30:

In Reply to: [Re: Götter als REP' s](#) posted byUtz on September 14, 1999 at 10:05:47:

1. Die myranische Atombombe nennt sich WOLKE ... gibt es also schon.
2. Bespielte GÖTTER halte ich für kritisch, eben, weil keiner von uns auch nur erahnen kann, was so ein Gott denn nun will, denkt oder wie er existiert - ich stelle mir Götter immer als Wesenheiten vor, denen die "menschlichen" Spielreien eigentlich relativ egal sind (was natürlich in nachbarschaft von Dondra, Pottundy und äääähhhh ... anderen nicht ganz einfach ist :) ...
3. Bespielte HÖCHSTPRIESTER für alle Götter (na gut, alle Hauptinkarnationen) fände ich wünschenswert, unter anderem auch, weil es mehr Möglichkeiten bietet, übergreifende Storylines zu gestalten - man sehe sich nur mal Dondra an, und was die letzten 2 Jahre auf Corigani passiert ist.

Bote von Karcanon 57 - Tischri im Jahr der Geister 419 n.P. - Seite 30 - [Zum Inhalt](#)

Genaugenommen haben aber alle Götter ihre Höchstpriester (was sicherlich nicht alle mitbekommen haben) - wo es keinen Höchstpriester gibt, hat das im Allgemeinen auch seinen Grund, sei es, daß ein Gott verbannt ist (was den Kontakt doch "etwas" erschwert) oder aber, daß es keinen Würdigen gibt - wie z.B. im Falle Seth.

Insofern ist die Diskussion eigentlich Makulatur, weil nicht wirklich am Thema - und wofür wir da eine (weitere) Regel brauchen habe ich auch nicht wirklich verstanden, denn die Macht eines Höchstpriesters ergibt sich weitestgehend aus dem Wohlwollen seines Gottes - und der kann (wie auch der Threat zu Priestern sehr schön verdeutlicht hat) ziemlich launig sein, und auch durchaus anderer Meinung als sein Höchstpriester (oder Gläubiger - wie auch Zardos schon lernen dürfte :))

Holger

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. Lesen dieser Beiträge ersetzt keine eigene Meinung zu der Frage „Was Myra werden soll“ - aber es trägt vielleicht zur Meinungsbildung bei.

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	2
Regeln, Impressum	3
Überblick Tischri 419, Mitteilungen	4
Fragen und Antworten zur Kultur	5
Neu zum Download	8
Religionen Myras 1: Marlilith	9
Ein Blick nach Lapathien	10
Unterhaltung - Szene aus dem Ophis Karcanons	10
Setron - Das Spiel der Weisen	12
Kultur: Die Bakanasanische Reichskirche	14
Religion: Polytheismus in Bakanasan	18
Story: Das Fremde Land	19
Religion: Keiiris - Bewahrerin der Harmonie und der Zukunft	24
Myra-Disput: RG Nord, Götter als REPs?	27
Zum Abschluss, Kulturthema	31

Bote von Karcanon 57 - Tischri im Jahr der Geister 419 n.P. - Seite 31 - [Zum Inhalt](#)

Zum Abschluss...

Dies war, zugegeben, ein für viele sicher ungewohnter Bote von Karcanon, in Form und Inhalt. Aber mir war es wichtig, Euch sowohl einige Aspekte von Karcanon und Myra nahezubringen, als auch Euch einen Einblick zu geben in den Myra-Disput, in das was und wie da über Myra und Myras Zukunft diskutiert wird. Diesmal stand eben der ganze Bote unter dem Schwerpunktthema Religionen. Da das auf Karcanon ein wichtiges Thema ist, wird es Euch hier sicher noch öfter begegnen...

Der nächste Bote soll, wenn Ihr das wollt, wieder einige 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: „Der Ort meiner Wahl“. Ich fordere Euch auf, einen kurzen oder langen Text zu schreiben, über einen Ort, der sich für Rollenspiele auf Myra eignen würde, oder, konkreter, für eine Story oder als Stopp für einen Wanderer, der Euer Land besucht. Das kann ein Atoll vor der Küste sein, eine Höhle in den Bergen, eine Ruine im Wald... laßt Euch was einfallen...

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

[Zum Anfang](#) - Bote von Karcanon 57 - Tischri im Jahr der Geister 419 n.P. - Seite 32 - [Zum Inhalt](#)

Zum vorhergehenden Boten:

[Bote von Karcanon 56](#)

Weiter geht' s auf Karcanon:

<http://karcanon.home.pages.de>