

# #NYKERIEN#



K2 = KARNICOM  
Y1 = YSATINGA

K3 = KIOPBAEL  
C2 = CYRIANOR

R1 = RODEBRAN

Das Antlitz der Schwertwelt, gesehen vom Nordstern – gezeichnet von Merhan von Tebreh

## BoteNr. 2

Adlermond 2n.P.

## Hallo und Willkommen zur zweiten Boten!

Das Titelbild will uns zeigen: Wir sind nicht alleine auf dieser Welt. Nykerien ist nur eines, und zu den jüngsten von vielen Segmenten Myras. Werde nach dem Kommen der Monde, vielleicht Jahre nach der Eroberung, Ausbreitung und Grenzziehungen der unmittelbaren Umgebung geprägt sein, so wird die Zeit kommen, da ihr Euch vielleicht über die Segmentgrenzen hinweg bewegen wollt. Für wahre Abenteuer! Denn die Grenzen der Segmente sind meist von ganz ausgesuchten Ungetierbevölkerungen und nur wer gut vorbereitet ist, oder gar mit dem Herrn der Mörderbienen, Zardos, eine Sache macht, hat gute Aussichten auf eine erfolgreiche Passage.

Neben den „entfernten“ Aussichten möchte ich noch ein wenig was näher liegende Aspekte vorbringen. Zum einen hat dieser Boten die besten Teile einer längeren Abhandlung über das Schreiben eigener Kultur – und Meinungen von vielen zum Thema, aber sichere ich mir die besten formulierten. Nichts dort drin ist Gesetz in Nykerien wird immer Platz für die eigene Strategie bieten, aber auch für die (fast) reinen Kulturschreiber. Kultur kann und soll immer wieder Einfluss auf das Spielgeschehen haben. Als Hüter werdet ihr für Sorgen tragen, das sind Aspekte des Spiels zur Geltung kommen, man sich aber immer auf gewisse „Naturgesetze“ (= Spielregeln) verlassen kann. Denkt bei allem immer daran: es geht um Spaß, und zwar um eure und die anderer Mitspieler!

Zum zweiten gibt es ein relativ neues und recht aktives Myra-Forum (zu erreichen über die Webseite). Hier kann man einiges zur Welt und zu aktuellen Diskussionen erfahren und sich auch einbringen, wenn man möchte.

Zum dritten werde ich, wie zu Anfang angekündigt (wir haben Neuzugänge!) den monatlichen Rhythmus aufrecht erhalten, so lange ihr das wünscht. Wenn sich eine Mehrzahl der Spieler für langsamere Auswertungen einsetzt, kann ich mir vorstellen, entweder die Einnahme- und Rüstmonate zusammenzulegen (= 10 Auswertungen/ Jahr) oder aber auf die „bewährten“ 6 Auswertungen/ Jahr zu wechseln. Aber im Anfang denke ich, dass der monatliche Wechsel mehr Spaß bringt, weil die Heere nicht so schnell aneinander vorbeilaufen...

Ich wiederhole mich hier, aber ich könnte es nicht besser formulieren:

Bitte seht immer mal wieder auf der Webseite (<http://www.nykerien.de/cgi-bin/wiki.pl>) nach, was sich so tut – insbesondere die Regelklarstellungen (<http://www.nykerien.de/cgi-bin/wiki.pl?RegelKlarstellungen>) und Termine (<http://www.nykerien.de/cgi-bin/wiki.pl?Termine>) sind bindend für alle. An dieser Stelle noch einmal die herzliche Einladung an alle, an der Gestaltung der Seite mitzumachen – besonders die Enzyklopädie (<http://www.nykerien.de/cgi-bin/wiki.pl?NykerienEnzyklopaedie>) bietet sich an, ein paar Häppchen über das eigene Reich zu verbreiten. Fragen können dort auch immer gestellt werden!

Viel Spaß wünscht Euch: *Tim*  
(zu erreichen über [tim.poepken@gmx.de](mailto:tim.poepken@gmx.de) oder aber [myra@nykerien.de](mailto:myra@nykerien.de)).

## Inhalt:

Überblick über die Schwertwelt .....	1
Begrüßung.....	2
Inhaltsverzeichnis.....	3
Ereignisse in Nykerien .....	4
Die Yerta - Die Toten .....	5
Die Yerta - Schamanistische Magie .....	7
Sui Nimra spricht vor den Ältesten einiger Dörfer im Nordwesten .....	8
Oeffentliche Ausschreibung der Academia Arcania Nykora .....	9
Kultur - Ansichten von Werner Ared (Teil 1) .....	10

**Ereignisse in Nykerien bis zum Adlermond des Jahres 423 nach Pondaron,**

aufgezeichnet von Garthand von Nykerien, Hüter über die erwachten Lande.

In alle Himmelsrichtungen breiten sich die jungen Reiche über das alte Königreich aus. Noch ist nicht klar, was das erste Zusammentreffen von deren Truppen bringen wird, haben doch gerade erst die ersten, von Vorsicht geprägten Sichtungungen stattgefunden.

Mark Maritain, der Windrufer der Yerba, hat seine Augen und Ohren scheinbar überall. Man munkelt, dass ihm nicht nur seine irdische Herde zur Seite steht. Durch die Wälder und Ebenen des zentralen Nykerien streichen seine Kundschafter und berichten von allerlei Neuigkeiten.

In Westan ist der Prinz-General selber ausgezogen, um seinen Einflussbereich zu vergrößern. Doch ist sein Heimatsitz fest in der Obhut seines alten Mentors und Verwandten. Andere Verwandte spähen in die Täler der Hochlande und haben schon mehr als einen Strom Nykeriens entdeckt.

Nykor schickt sich an, die arkanen Künste für das Reich zu nutzen. Man sagt sich, dass der Hochkönig einen der fähigsten Magier Nykeriens für sich gewinnen konnte. Doch muss erst die in den Wirren und Unruhen verlorene Ordnung wieder hergestellt werden, damit die nötige Konzentration aufgebracht werden kann.

Kamank scheint durch die Ankunft des Wagnvolkes aufgerüttelt worden zu sein. Doch anders als vielleicht befürchtet schicken die „Barbaren“ nicht Feuer und Pfeile, sondern Briefe an den Regenten von Kamank, obwohl die Streitwagen mittlerweile fast in Sichtweite der Stadt stehen.

Auch Tarasan hat bereits den ersten Kontakt zu verzeichnen und sich erst einmal wieder etwas zurückgezogen. Man scheint sich erst einmal Besinnen zu wollen, was denn nun zu passieren hat.

In Ghorthog wiederum hat man Eingebungen, die die vielleicht bereits gefassten Pläne zum Wanken bringen könnten. Allerdings wird man darüber kaum vergessen, was die Stärken dieses Volkes sind.

Während sich das Rad der Geschichte im alten Königreich wieder schneller zu drehen beginnt, habe ich meinen neuen Turm aus dem Felsen geformt, den ich dem Feuer entrissen habe. Von der Zinne lässt sich weit, sehr weit sehen. Es schmerzt mich, das ich erst einen Teil dieses schönen Kontinentes dem Vergessen entreißen konnte. Das Dreistromland, ein ganzes Land von Feuer, weiter Ozean, schneebedeckte Gipfel – ich werde noch viel Kraft und noch mehr Zeit brauchen um dieses Land ganz zu befreien. Doch der Anfang ist gemacht und die Geschichte ist ja bekanntlich nicht aufzuhalten...



# Die Yerba

## Die Toten

*Katt Zweifuß, Verfasser dieser Beschreibung, ist einer jener Menschen, welche die Yerba aus freien Stücken begleiten. In dieser Schrift beschreibt er die Ansichten der Yerba über Körper, Geist und Seele und ihren Umgang mit den Toten.*

Drei Teile machen das Yerba aus: Körper, Geist und Seele. Allein der Körper ist sterblich und fest an der Welt gebunden. Eine der Welten, auf der wir Yerba leben ist Myra.

Auf die Dauer eines Lebens mit dem Körper verbleibt der Geist. Er kann nach dem Tode des Körpers frei durch das Universum schweifen und wird Teil der Geisterherde, die im Wind galoppiert, die in einen Föhlen aus dem Wind wiedergeboren wird. Seit Anbeginn der Existenz des Universums gibt es die Geister der Yerba. Ihre Zahl beträgt 3280 und sie sind unsterblich. Das bedeutet, dass es stets und immer 3280 Yerba gegeben hat, dass es 3280 Yerba gibt und dass es stets und immer 3280 Yerba geben wird, auch wenn zu allen Zeiten viele Yerba als Geister existierten, existieren und existieren werden und sogar Zeiten gab und geben wird, wann die Geister der Yerba das Universum bevölkerten und bevölkern werden.

Nur die gleichfalls unsterbliche Seele der Yerba ist nicht an das Universum gebunden. Sie steigt nach dem Tode des Körpers zu der Kristallzitadell der Götterempor und wird Teil der ewig wachsenden Jenseitigen Herde. Auch den Körper verlässt sie gelegentlich im Traum, um auf eigene Pfaden zu wandern. Die dauernde Trennung der Seele vom Körper versteht die Yerba als Tod.

Der Geist vom Körper zu trennen und in die Herde, die Boherden myranische Winde zu bringen ist Aufgabe des Schamanen und Simds Bestattungsrituals. Ohne dieses Ritual würde der Geist des Toten frei

schweifen und Myra und der Herde verlassen. Das Ritual findet am Morgen, der dem Tag des Todes folgt, statt. In der Zwischenzeit trägt die Herde das Tote Holz für dessen Verbrennung zusammen, darunter einen Stamm von zwei und einem halben Schritt Länge und vier, die halb so lang sind. Andere langen Stämme werden oberhalb aufrecht stehen gelassen, die kürzeren stabilisierende Beine. Aus dem restlichen Holz wird ein Scheiterhaufen unter den Körper geschichtet.

Am Trauerfeier, welche die Nacht hindurch bis zum folgenden Morgen dauert, nehmen alle Herdenmitglieder teil. Sie verabschieden das Tote durch Gesang und Tanz zu Ehren, indem sie die Geschichte seines Lebens berichten. Diese Trauerfeier ist ein fröhliches Fest, bei dem Honigwein, Rauschpilze und Hanf konsumiert werden. Die Verlebten und Geister ihrer Toten suchen die Seelen in der jenseitigen Herde. Alle Körper gelten es zu verabschieden.

Gegen Morgen wird der Scheiterhaufen geschweigend entzündet. Mit dem Rauch trennt sich Geist und Körper. Der Geist steigt mit dem Rauch auf und wird mit dem Wind Teil der Geisterherde. Das ist die Bindung des Geistes an den Wind Myras.

Der Körper sinkt als Asche zu Boden. Die Herde des Toten sammelt die Asche auf, damit sein Geist irgendwann in reiner Weise wiedergeboren wird. Denn gelegentlich wird der Geist eines Verlebten in einem Menschen oder in einem Tier wiedergeboren und muss in einem falschen Körper ein unglückliches Leben führen. Dies zu verhindern frisst die Herde den Teil der Asche des Toten beim Aschenmahl. Das bindet den Geist an die Herde.

Ein Drittel der Asche bewahrt der Schamane in einem Lederbeutel auf. Die Asche des Toten Verlebten ist ein wichtiges Mittel schamanischer Magie. Ein Drittel der Asche sammelt der Schamane in einem zweiten Lederbeutel. Dieser Teil wird in Erdkreisen verstreut, heiligen Stätten der Verlebten, die aus aufgerichteten Holz- oder Steinstehlern bestehen, die von Erdwällen umgeben sind. In den Erdkreisen versammelt sich die Geisterherde und hier werden die Verlebten aus dem Wind wiedergeboren.

Den Tag, der mit der Verbrennung des Toten beginnt, begeht die Herde den Ruhetag. Es wird nur das Aschenmahl gegessen und Wasser getrunken,

die Hengsteverzichten auf ihre Waffenübungen und die Fohls sind von den Unterweisungen der Stuten befreit.

# Die Yerba

## Schamanische Magie

*Katt Zweifuß, Verfasser dieser Beschreibung, ist einer jener Menschen, welche die Yerba aus freien Stücken begleiten. In dieser Schrift beschreibt er die Magie der Yerbaschamanen.*

Basisaller Zauber macht der Schamane die Yerba ist der Kontakt zu den Geistern die nicht leiblich im Universum existieren die Yerba. Von den 3880 Yerba begleiten viele zehntausend der Herde die Geisterherde. Aus ihrer Gegenwart schöpft der Schamane seine Kraft.

Die auf Myra übliche Unterscheidung zwischen Großer und Kleiner Magie gilt auch für die Yerba-Schamanen, doch unterscheiden sich die Funktionsweisen beider Varianten stark von der Magie, wie sie anderswo geübt wird.

Beim Wirken der Kleinen Magie schöpft der Schamane Kraft aus den Vertrauten Geistern. Diese begleiten ihn seit seiner Geburt und qualifizieren ihn überhaupt erst zum Schamanen. Wenn ein Yerba geboren wird, so wird in ihm zugleich ein Yerba der Geisterherde wiedergeboren. Gelegentlich begleiten Gefährten der Geisterherde ein wiedergeborenes Yerba, das ihnen in ihrem Vorleben verbunden war auch weiterhin. Sie werden als seine Vertrauten Geister. Mit ihm ist es derart eng verbunden, dass es seiner großen Rituale, keines Drogen-rausches, keiner Beschwörungsgesänge bedarf, um ihre Kraft für seine Zauber zu nutzen. Das ist der Schamane nicht nur als Geisterbeiseiter sondern nimmt auch Macht zur Verfügung stellen kann ein Yerba-Schamane die Zauber der Kleinen Magie auch von Magiern und Druiden lernen. Keiner kann die Macht durch Kontakt zwischen einem Schamane und seinen Vertrauten Geistern trennen.

Ganz anders funktioniert die Große Magie. Hier agiert die Geisterherde als Arm des Schamane und vor jedem Zauber muss durch formale Rituale gerufen werden. Dazu muss sich der Schamane in Trance versetzen um seinen Geist von seinem Körper trennen. Nur der nackte Geist des Schamanen vermag die Geisterherde zu rufen. Nun liegt es liegt an der Herde, seine Bitten zu folgen.



Trotzdem können zur Quantifizierung schamanischer Magie aus der akademischen Zauberei und der Wunderwirkende Priester tradierten Formeln benutzt werden. Unten sind einige Beispiele gegeben, die typische Zauberaus Schamanensicht beschreiben:

Das „Stärken“ eines Priesters empfiehlt die Krieger göttlichen Beistand, das „Stärken“ eines Yervaschamanen bittet die Geister herbei, indem er die myranische Realität, um die Seite seiner Krieger zu kämpfen.

Die „Unsichtbarkeit“ eines Magiers verändert die körperliche Substanz der Ziele des Zaubers derartig, dass die Blicke hindurchfallen, derselbe Zauber, gewirkt durch einen Schamanen und Yervaschamanen gibt die Ziele an der Hand der Geisterherde, dass sie gesessene Pfad durch die Alleswelt einschlagen können.

Ein Zauber „Hellsicht“, gewirkt von einem Zauberer erweitert schlicht dessen Gesichtssinn, so dass sein Sichtbereich vergrößert. Ein Schamanen würde stattdessen die Geisterherde um Berichte über ein bestimmtes Gebiet bitten.

### *Sui Nimra spricht vor den Ältesten einiger Dörfer im Nordwesten:*

„Ich habe euch hierher in unser Lager eingeladen, um euch zu erklären, wer wir sind und was wir wollen. Wir sind arme Bauern und Viehhirten wie ihr. Wir kommen aus den Ländern jenseits der Berge für uns und unsere Kinder, um eine bessere Zukunft zu finden. Wir sind auf der Suche nach einem Ort, wo wir siedeln können.“

Wir haben gegen die Banditen und Monsternschutzlos ausgeliefert seid. Früher habt ihre eure Könige bezahlt euch zu beschützen. Doch der grausame Herrscher ist gegangen und hat euch eure Kinder zurückgelassen. Statt eure Lage auszunutzen werden wir euch helfen. Wir wollen Frieden und ihr werdet in Widdermond, wie es seit der Sittzeit, Tribut an eure Beschützer zahlen.

Ihr Ältesten habt die Aufgabe eure Sitten und Gebräuche zu bewahren, sodass alle das Land stellen, dies in Frieden machen können. Wenn sich aber von eurem Volkern die wandernde Sippe der Wagenfahrer anschließen möchte, soll sich ihre Sippe suchen und diese um Aufnahme bitten. Bei unserem Volk ist es Brauch Fremde zu adoptieren, besonders in Zeiten der Not, wie jetzt, wo viele ihr Leben bei der Überquerung der Berge ihr Leben gelassen haben. Wenn wir als so ein Land stellen will soll dies in Frieden machen und werden das Land, das bisher geführt hat satt hat soll sich uns anschließen auf unserem Weg nach Süden.“

Oeffentliche Ausschreibung der Stelle Magus Adeptus Nykor-02  
 „Kleiner Weiser in der Academia Arcania Nykora“

<b>1. Bewertung und Arbeitszeit</b>	Besoldungsgruppe W1 Die regelmässige Arbeitszeit betraegt 48 Wochenstunden.
<b>2. Persoenliche Voraussetzungen</b>	Bewerber/innen muessen die folgenden Voraussetzungen fuer den Eintritt in den Beruf erfuellen.
<b>3. Stellenprofil</b>	Bei dem Taetigkeitsfeld in der Academia Arcania Nykora handelt es sich um die Wiederaufnahme der alten Forschungsarbeiten an der bekannten Staette des ehemaligen Grossreiches. Das Spektrum der wahrzunehmenden Aufgaben reicht von der Erkundung magischer Aspekte ueber die Erforschung von neuen Zauberspruechen bis zu deren Anwendung und Weitervermittlung der Kenntnisse. Geboten wird eine abwechslungsreiche Taetigkeit in einem Team, in dem ein besonderer Wert auf Weiterbildung gelegt wird.
<b>4. Aufgabenbeschreibung</b>	Aufgaben nach den Vorschriften der Ausuebung von Magie (AAMagG) einschliesslich dazu erlassener Verordnungen und Verwaltungsvorschriften sowie zugelassener bzw. vorgesehenen Anwendungen.  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Erforschung arkaner Ungewoehnlichkeiten</li> <li>- Umsetzung von magischen Aspekten in Zaubersprueche</li> <li>- Ausuebung der Zauberei einschliesslich Bearbeitung von Regressanpruechen</li> <li>- Weitervermittlung der Kenntnisse (Vorlesungen, praktische Uebungen)</li> <li>- Pruefung und Bearbeitung von Antraegen der Reichskanzley</li> </ul>
<b>5. Bewerber/innen sollten mitbringen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Allgemeine Kenntnisse in Lesen, Schreiben, Rechnen</li> <li>- Erfahrung mit dem Einsatz alchemistischer Arbeitsmittel und -verfahren (Brennen, Abfackeln und Aufraeumen)</li> <li>- Bereitschaft, in einem Team zu arbeiten</li> </ul>

<b>6. Bewerbungsverfahren</b>	<p>Der Bewerbungsvordruck kann in der Academia Arcania Nykora angefordert werden oder ist beim Weisen Gamber Corwynus selbst erhaeltlich.</p> <p>Der vollstaendig ausgefuellte Bewerbungsvordruck soll bis spaetestens <b>30. d. Adlermond 423 n.P.</b> der Academia Arcania Nykora vorliegen.</p>
-------------------------------	--

# Kultur – Ansichten (Teil 1)

subjektive Kultur-Praxis in "Welt der Waben" oder wie man Kulturschreibt.

Von Werner Arend

Nachdem ich als Spieler und Spielleiter von World of Warcraft einige Erfahrungen mit dem gemacht habe, was so herrlich vereinfachend als Kulturberichte bezeichnet wird, halte ich es für angebracht, meine diesbezüglichen Ansichten denen mitzuteilen, die ein paar Tips nicht gleich als Bevormundung auffassen. Dieser kleine Artikel ist als Anregung gedacht, insbesondere für die Spieler, die neu anfangen, und sich Gedanken machen, wie sie denn ihre Kultur aufbauen sollen. Da Kultur eine subjektive Angelegenheit ist, beanspruchen meine hier geäußerten Ansichten keine Allgemeingültigkeit, sondern sollen als Diskussionsgrundlage dienen und ich würde mich freuen, wenn über dieses oft vernachlässigte Thema eine Diskussion in Gang käme.

Am Anfang steht eine Frage: Kultur? Was ist das eigentlich? Die Antwort ist einfach: Alles, was das jeweilige Land ausmacht, ihm ein individuelles Gepräge gibt, das es von allen anderen Reichen unterscheidet (oder auch nicht), gehört in den Bereich Kultur. Zu Beginn habe ich mir als Spieler die Frage gestellt: Wie soll das Reich aussehen, welche Ansichten sollen die dort lebenden Menschen von ihrem und anderer Leben haben? Jeder Spieler wird hier auf seine eigenen Vorlieben, Ansichten, Einstellungen zum Leben zurückgreifen, wenn er eine Kultur aufbauen will, die wirklich glaubwürdig ist. Denn: Es ist unmöglich, eine Kultur aufzubauen, an die man nicht glaubt. Diese Behauptung mag zunächst sehr absolut klingen und den 'schauspielerischen' Fähigkeiten eines Spielers unangemessen. Dabei lässt man jedoch unberücksichtigt, dass man selbst als Spieler in die eigene Kultur hineinwachsen muss, denn mit der Zeit wird die Kultur immer komplizierter und dann für denjenigen, der nicht 'in ihr lebt', wenn er über sie schreibt, unverständlich. Das merkt man selbst nicht

so gut, aber spätestens wenn man nach jahrelanger Kulturausarbeitung einen REP anwerben will und dieser nach stundenlangen Erklärungen und zig Seiten Briefwechsel immer noch nicht weiß, worum es eigentlich geht, wird man sich seiner eigenen Verstricktheit in die eigene Kultur bewusst. Und deshalb ist es auch eine Illusion, zu glauben, dass ich, wenn ich nun einmal in der realen Welt glaube, dass "Gut" und "Böse", "Licht" und "Finsternis" nur von Menschen gemachte Unterscheidungen sind, die nicht absolut sind und mit der Realität wenig zu tun haben, dass ich dann in einem fanatischen Licht- oder Finsterreich glaubwürdig Kultur schreiben kann. Auch ein Finsterreich hat seine auf seine Art glaubwürdige Philosophie, und Reiche, die das wahllose Umbringen von Menschen fördern bezeichnen sich zwar zu Recht als finstere Reiche, aber glaubwürdig wirken sie deshalb noch lange nicht: Was haben sie schon davon? Ein Reich wirkt nicht finster oder licht, weil es sich entschließt, sich so zu verhalten, sondern weil die dahinterstehende Weltanschauung kein anderes Verhalten zulässt. Weltanschauungen aber sind geschichtlich gewachsene Strukturen und haben meist einen praktischen Aspekt - am häufigsten den des Machterhalts. Was ist praktisch am wahllosen Umbringen von Menschen? Wenn man alle umgebracht hat, hat man niemanden mehr, den man regieren kann, niemanden, den man in seine Kriege schicken kann (vom Standpunkt eines Finsterreiches aus gesehen), etc. Soviel also zum Thema Glaubwürdigkeit.

Kommen wir nun zu der Frage, die für mich DIE zentrale Frage einer Kultur ist: Wie gehen die Wesen, die in ihr leben miteinander um? Einige Beispiele sollen verdeutlichen, was damit gemeint ist:

Angenommen der Bauer Avaric erschlägt seinen Nachbarn Balur, weil der ihn beleidigt hat. (Dieses Beispiel habe ich nur gewählt, um vom realen Standpunkt her die Schuldfrage eindeutig sehen zu können). In verschiedenen Reichen wird die Frage, was denn nun mit dem Mörder passiert, sehr verschieden beantwortet.

Fragen wir zunächst einen Rechtsgelehrten aus Artakakima. Sein Kommentar: "Balur erzeugte für die Gemeinschaft, in der er lebte, einen bestimmten Nutzen. Dieser ist nun nicht mehr da. Also muss Avaric für den Rest seines Lebens den Nutzen, den Balurs Gemeinschaft durch den Mord verloren hat, zusätzlich erbringen, das heißt, er muss doppelt so viel arbeiten, wie vorher."

Wie man sieht, eine ganz eigene, phantasievolle Lösung des Problems, die man aber gesagt auch in der realen Welt mal ausprobieren sollte.

Der Kommentar eines Elrhadain aus Rhyandi, Rechtsgelehrte gibt es dort keine, da es kein geschriebenes Gesetz gibt, fällt da schon ganz anders aus: "Der Mord ist zwar bedauerlich, aber was die Freunde und Angehörigen daraus machen, ist ihre eigene Sache. Es gibt keine Reichsorgane, die sich darum kümmern könnten und wollten. Warum hat Baldur nicht besser aufgepasst? Aber Avaric wird merken, dass man ihm von nun an in vielen Orten mit Misstrauen empfängt, und vielleicht entschließt er sich ja freiwillig, auszuwandern oder auf einem Abenteurerschiff anzuheuern..."

Eine solche Ansicht erklärt für jemanden, der die Kultur kennt, den Kult, den man in Rhyandi um Waffen treibt, denn jemand, der sich nicht selbst verteidigen kann, ist im Zweifelsfall hilflos. Ein Rhyandi ohne Waffen käme sich auf offener Straße etwa so vorwiegedervous, wennmantrakt aufdieStraßeschickenwürde.

Kommen wir nun zu dem Kommentar eines Juristen aus Muscae;. Er wird sagen: "Das ist ein eindeutiger Fall, für den unser Gesetz vorschreibt, dass der Mörder zum Tode verurteilt wird." (Ob das stimmt, weiß ich im Moment nicht so genau, denn ich habeMuscaesGesetzesschrift nicht imKopf, siesteht aberimMBM2013)

Eine das gleiche Ziel anstrebende, aber doch völlig andere Sichtweise äußert sich hier, diewohldeameistevousausderealenWelt bekannt seindürfte.

Diese Beispiele zeigen sehr deutlich, was die Begriffe "Ordnung" und "Chaos" auf der unteren, nämlich der politischen Ebene (in der Tat die unterste Ebene, die es gibt!), bedeuten. Muscae ist, sofort erkenntlich, ein Reich, in dem "Gesetz und Ordnung" herrschen. Artakakima ordne ich neutral ein, denn man urteilt nach einem Prinzip, dem des Nutzens für die Gemeinschaft, ohne sich aber auf eindeutige Gesetze festzulegen. Rhyandi ist hier chaotisch: Reichsorgane gibt es nicht für solche Vorfälle, 'der Staat' kann, da es ihn nicht gibt, auch nicht urteilen. Zwischen diesen Extremen gibt es natürlich unzählige Abwandlungen, und es sollte der PhantasiejedesSpielersüberlassenbleiben, seineigenenotezufinden.

... mehrihmächsterBoten!