

ANTHRAXUS

Regeln für Kleriker

Anthraxus is a Demipower of the Gray Wastes.
Sein Portfolio umfasst Konflikt, Kampf und Korruption

Alignment: Neutral Evil

Domains: War, Destruction, Strength, Trickery, Evil

Symbol: Geschwärzter Spiegel

Grundsätzliche Regeln des Glaubens:

- Ein Kleriker von Anthraxus sollte jede Möglichkeit nutzen, den Glauben seines Gottes zu verbreiten und geeignete und engagierte Anhänger zu gewinnen, wann immer sich die Gelegenheit bietet. Im Idealfall sollte er mindestens einen ernsthaften neuen Anhänger pro Monat gewinnen.
- Ein Kleriker sollte sein eigenes Wohlergehen über das anderer Stellen
- Ein Kleriker kann anderen nur dann helfen, wenn er selber davon profitiert.
- Ein Kleriker sollte einen Teil seines Einkommens (10-20%) dazu verwenden, den Glauben zu fördern, indem er Schreine oder Tempel errichtet oder andere Dinge unternimmt, um den Glauben zu verbreiten.
- Ein Priester muss Konflikte jeder Art unterstützen und fördern. Er darf nicht an friedensstiftenden Missionen teilnehmen (außer um sie zu sabotieren). Er kann in einem Konflikt jede Seite wählen. Ein Konflikt muss keinesfalls ein Kampf sein, aber es muss ein aktiver Konflikt sein mit dem eindeutigen Ziel, den Stärkeren/Besseren zu ermitteln und durch den Konflikt wachsen zu lassen.
- Ein Kleriker sollte seinen eigenen Wünschen folgen und auch andere dazu ermuntern, das zu tun, solange dadurch nicht die grundsätzlichen Regeln des Glaubens verletzt werden.
- Ein Kleriker kann sich beliebige Rituale, Geschichten und Glaubensregeln ausdenken, um andere dazu zu bringen, dem Glauben an Anthraxus beizutreten, so lange dadurch nicht die grundsätzlichen Regeln des Glaubens verletzt werden.

Grundsätzliche Lehren des Glaubens:

- Konflikt hält die Welt am laufen.
- Ohne Konflikt gibt es kein Leben, keine Evolution, keine Entwicklung.
- Konflikt ist notwendig, um die Schwachen auszumerzen und nur die Starken überleben zu lassen (eine art sehr extreme Sicht der Evolutionstheorie).
- Konflikt macht die Starken stärker und sichert ihr Überleben. Frieden ist was für Schwächlinge. Alle Könige im Tierreich sind Raubtiere. Aggressive Leute gewinnen immer gegenüber passiven Leuten.
- Wer es zulässt, dass er unterdrückt wird, hat es nicht besser verdient.
- Halte dich stark, suche den Konflikt, sei aktiv und aggressiv.
- Sei ein Raubtier.
- Nimm dir, was du kriegen kannst, folge deinen Wünschen und Lüsten, sie sind ein Überlebensmerkmal.
- Kooperation ist ok, sofern du davon profitieren kannst.
- Mach nichts, was dir nichts einbringt
- Krankheiten gehören zum ständigen Konflikt der Welt und sind ein wichtiges Werkzeug, um die Schwachen auszumerzen.
- Fürchte dich nicht vor Krankheiten. Diejenigen, die ihnen erliegen, waren eben zu schwach zum Überleben.
- Sei Stark, übe und erhöhe deine Kraft wo immer möglich.
- Der Kampf ist die offensichtlichste, aber bei weitem nicht die einzige Art, Konflikte auszutragen. Ein Konflikt des Geistes kann eine genau so hohe Herausforderung sein und genau so viel einbringen.
- Jede Art von Konflikt, egal ob sie den Körper oder den Geist fordert, ist gut.
- Falle niemals in Stasis oder Tatenlosigkeit, denn das ist schlimmer als der Tod.
- Nichts wird ohne Konflikt erreicht.
- Überlebe. Umgebe dich mit Überlebenskünstlern. Suche Herausforderungen bei jenen, die auch stark sind, damit du selber stärker werden kannst.
- Es ist nichts dadurch zu gewinnen, dass du die Schwachen bekämpfst.

- Verschwende deine Kraft nicht, aber lass sie auch nicht tatenlos herumliegen. Suche den Konflikt. Suche die Herausforderungen für dich und andere.
- Zwinge andere in Konflikte, auch wenn sie nicht wollen. Auf lange Sicht, werden die Überlebenden nur davon profitieren.
- Wähle deine Konflikte weise, auf dass du an ihnen wachsen kannst.

Anmerkungen:

Der Glaube an Anthraxus verlangt **nicht**, dass man mit allem und jedem Streit anfängt, dem man begegnet! **Er sucht explizit genau den Konflikt, an dem man wachsen kann**, und das sind nicht irgendwelche kleinen Niggeleien innerhalb der Gruppe. Irgendwelches albernes Gezänk das bald vergessen ist und niemanden weiterbringt ist für Anthraxus völlig uninteressant. Für ihn zählen die Konflikte, an denen man Wachsen kann, die eine Herausforderung sind. Irgendwelche Selbstmordaktionen sind da in seinen Augen genau so sinnlos, wie das Herumtreten auf sehr viel schwächeren, die keinerlei Herausforderung darstellen. Beides verbietet er nicht explizit, aber er sagt, dass er letzteres nicht für sinnvoll hält und ersteres merzt eben die Dummköpfe unter seinen Anhängern aus.

Stärke und Wachstum im Sinne von Anthraxus ist eben nicht nur auf die pure Physische Stärke bezogen, das beinhaltet ebenso Intelligenz, Macht, Einfluss, Wissen, Geschick usw.

Was Anthraxus gar nicht mag ist Passivität und Stillstand. Er fordert aggressive Aktivität. Das bedeutet nicht, dass man nur kurzfristige Unternehmungen starten kann. Ganz im Gegenteil. Komplexe, langfristige Pläne sind absolut sein Ding. Aber er verlangt von seinen Anhängern, dass sie die Initiative ergreifen und etwas tun.

Anthraxus hat auch absolut nichts gegen Kooperation. Ganz im Gegenteil, wenn man durch Kooperation mit anderen besser aus Konflikten als Sieger hervorgehen kann, dann ist es nur schlau, zu kooperieren. Und ja, ein Anthraxus Priester ist stets dazu angehalten, andere in Konflikte zu verwickeln (immer mit der deutlichen Absicht, sie dadurch zu stärken), aber das heißt **nicht**, dass er Alles und Jeden in Konflikt mit Allem und Jedem bringen muss. Im Gegenteil. Wenn die eigene Gruppe genug externe Konflikte hat (bei der durchschnittlichen Abenteurergruppe ja normalerweise durchaus gegeben), ist interner Zwist absolut unnötig. „Wähle deine Konflikte Weise“ ist nicht nur so dahin gesagt.

Eigentlich war die Idee hinter Anthraxus, einen Gott zu machen, der für einen bösen Abenteurer gut geeignet ist. Denn was macht denn ein durchschnittlicher Abenteurer: Er zieht los, sucht Streit und geht daraus als Sieger und stärker (reicher, mächtiger, berühmter etc.) hervor. Und auch die Art des Konfliktes ist Anthraxus ja egal. Ob Kampf, Intrige, Wettstreit o.ä. spielt eigentlich gar keine Rolle. **Wichtig ist nur, dass der Konflikt im Namen von Anthraxus ausgetragen wird, und dass er eine klare Absicht hat, nämlich mindestens den Sieger langfristig zu stärken.**

Außerdem ist Anthraxus als relativ neuer Gott besonders stark daran interessiert, Anhänger zu finden und seinen Namen zu verbreiten. Dabei will er aber nicht jeden X-beliebigen Bauern haben der nur zufrieden sein Feld bestellt, sondern eben gerade jene Leute, die ihre Ziele aggressiv und aktiv durchsetzen, ganz egal, was diese Ziele sind. Das kann theoretisch genau so gut der Händler sein der sich einen Wirtschaftskampf mit seinem Konkurrenten liefert, wie der Soldat, der in der Schlacht siegen will (statt nur irgendwie zu überleben) oder der Künstler, der um jeden Preis den Wettbewerb gewinnen will (und bereit ist, dafür alle möglichen Dinge zu unternehmen).

Auch seine diversen Glaubensregeln sind letztendlich darauf ausgelegt, Konflikte zu fördern und den Ehrgeiz der Leute zu wecken.

Bisher haben die Spieler von Anthraxus-Klerikern das leider meist völlig falsch gehandhabt. Sie haben sich wahllos mit Allem und Jedem gestritten, auch innerhalb der Gruppe und meist ohne dass damit irgendein sinnvolles Ziel verbunden war, und ohne dass irgendeiner der Beteiligten dadurch weitergekommen wäre. Dadurch haben sie potentielle Anthraxus Anhänger eher verschreckt als ermutigt, weil Anthraxus so als extrem kurzsichtiger, dummer Gott herüberkam. Und das war es letztendlich auch, was sie ihre klerikale Macht gekostet hat.

Außerdem legt Anthraxus sehr viel Wert auf Eigeninitiative und Ehrgeiz. Man soll den Konflikt suchen und die Initiative ergreifen und nicht abwarten, bis er zu einem kommt. Auch hier haben die bisherigen Spieler große Schwächen gezeigt, weil sie hier irgendwie viel zu passiv waren und sich als bloße Befehlsempfänger präsentiert haben, statt ihre eigenen Ziele zu definieren und zu verfolgen. Wie schon gesagt, ihre Auslegung der Lehren von Anthraxus beschränkte sich oft auf ein „Wir streiten uns mal sinnlos mit jedem anderen der greifbar ist, vor Allem Gruppenmitgliedern, denn an die ist ja leichter ranzukommen als an irgendwelche NPCs.“ Das hat aber mit den **eigentlichen Lehren von Anthraxus nicht wirklich viel zu tun. Denn der will den Konflikt nicht um des Konfliktes willen, sondern immer, um ein ganz klar definiertes Ziel zu erreichen. Alles andere ist Kinderkram, und der interessiert Anthraxus nicht.**