

Die Welt

Inhalt

Kontinente.....	1
Das Tote Land	4
Große Gewässer	4
Himmelsgestirne	7
Kalender und Zeitrechnung	8
Arkane Energie und Magie	9
Zauberei, Arentechnik und Magie – Begriffsklärung.....	9
Arkanmatrix	12
Ausbildung und Kennzeichnung von Zauberern	13
Andere Energien	16
Arentechnik im Spiel	17
Bevölkerung	19
Länder, Reiche, Stadtstaaten.....	21
Bildung.....	23
Forschung und Entwicklung.....	24
Medizinische Versorgung.....	33
Hygiene.....	39
Kunst und Musik	42
Sprachen und Schriften	44
Militär und Kriegswesen	45
Arkane Vermögen und Zahlungsmittel.....	50
Alte Münzen	51
Tauschhandel	52
Verkehr und Reisen.....	53
Botendienste	57
Recht und Gesetz.....	60
Straftaten und übliches Strafmaß	63
Organisationen und Vereinigungen	70

Die Welt

Kontinente

Während der Dunklen Zeit wurde ein Großteil der Landmasse durch die Dämonen und nicht zuletzt auch durch die Auswirkungen des Krieges unbewohnbar gemacht. Diese Bereiche sind heute durch die Barrieren der Aspekte vom letzten noch fruchtbaren Teil der Welt versperrt und nicht mehr betretbar. Obwohl die verbliebene nutzbare Landmasse immer noch verhältnismäßig groß ist, entspricht der fruchtbare Teil der Welt nur etwa zehn Prozent der Gesamtfläche Samyras.

Der fruchtbare und damit bewohnbare Bereich der Welt wird von vier großen Kontinenten dominiert: *Divarra* im Nordosten, *Nillavo* im Südosten, *Tiron* im Nordwesten und *Valkar* im Südwesten. Zentral zwischen den Kontinenten befindet sich zudem das Inselreich *Daktia*.

Divarra

Im Nordosten liegt der Kontinent Divarra, die größte und zugleich bevölkerungsreichste der vier Landmassen. Auf ihm herrscht ein überwiegend gemäßigtes Klima. Nach Norden hin nehmen die durchschnittlichen Temperaturen stetig ab. Während in den südlichen Bereichen selbst in den Wintermonaten nur selten gefrorener Niederschlag fällt, liegt im Norden des Kontinents das gesamte Jahr über Schnee. Noch weiter im Norden steigen die Temperaturen zu keiner Zeit des Jahres über den Gefrierpunkt, so dass der Kontinent in das sogenannte *Ewige Eis* übergeht. Die Umgebung ist hier so lebensfeindlich, dass bis heute nicht erforscht ist, wie weit sich die eisigen Weiten erstrecken.

Divarra ist sehr felsig und wird vor allem von Bergen und Wäldern dominiert. Auf keinem anderen Kontinent gibt es so viele Gebirgszüge wie hier. Eines dieser Gebirge ist das *Eisenfeder-Massiv*, die größte zusammenhängende Bergregion der Welt. Zusätzlich gibt es noch fünf weitere Gebirge, die zwar nicht die Größe des *Eisenfeder-Massivs* erreichen, aber dennoch die meisten Bergzüge anderer Kontinente oftmals um ein Vielfaches an Größe übertreffen. Durch die zahlreichen Quellen in den Bergen hat sich eine große Anzahl von Flüssen gebildet, die den gesamten Kontinent durchziehen und sich zu gigantischen Flüssen verbinden. Nennenswert ist vor allem der *Trismon*, der nahezu den gesamten Kontinent in

Nord-Süd-Richtung durchquert und von unterschiedlichen Zuläufen gespeist wird. Bevor er in den Ozean fließt, erreicht er eine Breite von über 25 Kilometern.

Auch abseits der großen Wasserläufe gibt es immer wieder kleinere Flüsse und Bäche, die die Landschaft durchziehen und sich in Seen sammeln. Der größte davon ist der *Verus Lar*, der über 200 Kilometern lang ist und an seiner breitesten Stelle über 50 Kilometer misst.

Durch die große Menge an Wasser ist der Kontinent trotz seines felsigen Bodens sehr fruchtbar. Neben großen Felsformationen bestimmen daher Wälder die Landschaft Divarras. Während im Süden des Kontinents Laubwälder vorherrschend sind, vermischt sich der Baumbestand nach Norden hin immer mehr mit Nadelgehölz bis schließlich in den nördlichen Regionen nur noch Nadelwälder zu finden sind. Im Südwesten Divarras befindet sich der größte und dichteste Laubwald der Welt, der *Marapohl*. Da es auf allen anderen Kontinenten keine reinen Nadelwälder gibt, ist es nicht verwunderlich, dass sich auch der größte Nadelwald, der *Dukkalarii*, auf Divarra befindet. Er liegt im Nordosten des Kontinents.

Nillavo

Der im Südosten liegende Kontinent Nillavo ist von allen vier Landmassen am dünnsten besiedelt. Das liegt vor allem an den sehr hohen Temperaturen, die hier im Laufe des Jahres erreicht werden, und an den sehr geringen Niederschlagsmengen. Während es in den nördlichen Bereichen des Kontinents das ganze Jahr über warm ist, sind die Temperaturen zum Süden hin oftmals unerträglich. Nicht selten werden hier Temperaturen von 50 oder mehr Grad erreicht. Niederschläge gibt es hier nahezu gar nicht.

Über die Hälfte der Landmasse wird von einer riesigen Sand- und Steinwüste, der *Erg-el-Shar*, eingenommen. Im Herzen dieser Einöde liegt ein großer ausgetrockneter Salzsee, der *Larech*, der über 50 Kilometer durchmisst. Um ihn herum erstreckt sich ein mehr als 30 Kilometer breiter Streifen abgestorbener Bäume.

Selbst in den nicht von der Wüste eingenommenen Teilen des Kontinents gibt es nur die karge Vegetation der Savanne, die vor allem aus weiten Grasflächen besteht, in denen einzelne Bäume oder Baumgruppen zu finden sind. Das gesamte Jahr über

fällt nur sehr wenig Niederschlag, so dass der Boden normalerweise sehr trocken und häufig völlig ausgedörrt ist. Landwirtschaft ist in diesen Bereichen des Kontinents nur durch kontinuierliche Bewässerung möglich. Üblicherweise wird diese Wasserzufuhr durch oftmals sehr tiefe Brunnen versorgt. An den wenigen Flüssen, die die Landmasse durchziehen, befinden sich vegetationsreiche Grünstreifen, in denen eine Kultivierung des Bodens auch ohne zusätzliche Bewässerung möglich ist. Die Grünstreifen erstrecken sich jedoch nur über wenige Kilometer, so dass es auch hier in der Regel keine größeren zusammenhängenden Bereiche dichter Vegetation gibt. Lediglich in Küstennähe befinden sich vereinzelt Areale, in denen sich der Bewuchs auch über größere Flächen verdichtet hat.

In den nördlichen Bereichen Nillavos ist der Boden durch die unregelmäßigen Niederschläge etwas fruchtbarer. Weite Graslandschaften mit vereinzelt Bäumen dominieren das Gelände. Dichten Bewuchs gibt es jedoch auch hier nicht. Lediglich an den nördlichen Grenzen des Kontinents gibt es größere Waldgebiete. Diese sind jedoch nicht vergleichbar mit den Wäldern Divarras, sondern überwiegend sehr licht und vergleichsweise vegetationsarm.

Die Landschaft Nillavos ist abseits der Wüste in der Regel recht flach und wird nur von wenigen Bergen durchbrochen. Die meisten Gebirgszüge haben lediglich eine geringe Größe und Höhe. Einzig im Süden des Kontinents, nahe der Barriere zum Toten Land befindet sich ein größeres Massiv, das *Alef-ay-Nifar*. Das zweitgrößte Gebirge, das *Bugowa*, befindet sich im äußersten Norden des Kontinents. Hier gibt es einen aktiven Vulkan, der in mehr oder weniger regelmäßigen Abständen ausbricht. Bisherige Aufzeichnungen berichten davon, dass zwischen größeren Eruptionen etwa 10 bis 20 Jahre vergehen.

Tiron

Im Nordwesten der Welt liegt der Kontinent Tiron. Er wird oftmals auch als Insel bezeichnet, weil er keinerlei Übergänge zum *Ewigen Eis* oder zum *Toten Land* hat und daher komplett von Wasser umschlossen ist. Zu Tiron wird neben der großen Landmasse auch die südwestlich gelegene Insel gezählt.

Da der Einfluss des *Ewigen Eises* fehlt, ist das Klima in allen Bereichen des Kontinents überwiegend gemäßigt. Während es im Sommer oftmals recht warm werden kann, sinken die Temperaturen im Winter auch häufig unter den Gefrierpunkt. Es gibt regelmäßig Niederschläge in Form von Regen oder Schnee, so dass immer genügend Wasser zur Verfügung steht. Tiron ist daher trotz der relativ wenigen größeren Wasserläufe sehr fruchtbar.

Der überwiegend leicht hügelige Kontinent wird von weiten Steppen dominiert, die nahezu dauerhaft mit dichten grünen Grasflächen bewachsen sind. Neben kleineren Wasserläufen und Seen wird die Landschaft

immer wieder von Sträuchern oder Baumgruppen durchbrochen. Zudem gibt es zahlreiche Gebieten, in denen größere Misch- und Laubwälder zu finden sind. Im Nordosten der Landmasse liegt der *Hecapot*, ein langgestreckter Laubwald. Auf der südwestlich gelegenen Insel befindet sich der *Mogalock*, ein Laubwald, der sich neben der Hauptinsel auch über zahlreiche kleinere Inseln erstreckt.

Im Zentrum des Kontinents erhebt sich die Landmasse zum *Cepotl*. Da dieses Gebirge nicht die Fläche des *Eisenfeder-Massivs* auf Divarra erreicht, ist es nur der zweitgrößte Gebirgszug der Welt, obwohl die Berge deutlich höher als die des *Eisenfeder-Massivs* sind. Alle anderen Gebirge Tiron sind kaum der Rede wert, weil es sich dabei sowohl in der Fläche als auch in der Höhe um nur kleinere Erhebungen handelt. Im größten Gebirge der südlichen Insel gibt es einen sehr aktiven Vulkan, der mit nur wenigen Jahren Abstand heftige Eruptionen hat.

Nördlich an das *Cepotl* angelagert gibt es einen großen See, den *Daxna*, der eine Länge von ungefähr 100 Kilometern hat und an seiner breitesten Stelle über 25 Kilometer misst.

Im Südosten des Kontinents befindet sich ein gigantischer See mit einem Durchmesser von mehr als 200 Kilometern, der den Namen *Pejal Fejate* trägt. Bis heute ist es ein Rätsel, wie sich der See bilden konnte, denn es gibt keinerlei erkennbare Zuläufe. Aufgrund seiner enormen Tiefe konnte er jedoch noch nicht vollständig erforscht werden. Manche Forscher gehen davon aus, dass er einen unterirdischen Zufluss hat, der ihn direkt mit Wasser aus den Ozeanen speist. Da der See aus Süßwasser besteht, wird davon ausgegangen, dass sich der Zufluss in großer Tiefe befindet und sich das Salz aus dem Ozeanwasser ablagert, bevor es die Oberfläche erreichen kann. Es gibt jedoch bisher keine Bestätigung oder Widerlegung dieser Theorie.

Entlang des Ufers des *Pejal Fejate* erstreckt sich ein über 20 Kilometer breiter Streifen, in dem sich der Boden durch die Feuchtigkeit des Sees in ein riesiges Sumpfgebiet verwandelt hat.

Valkar

Der im Südwesten der Welt gelegene Kontinent Valkar besteht aus einer großen Landmasse, an die sich eine langgestreckte Landzunge anschließt. Während der Hauptteil überwiegend flach ist, steigt die Halbinsel von Süden nach Norden kontinuierlich an und liegt an ihrer höchsten Stelle fast 1.500 Meter über dem Meeresspiegel. Dadurch ergeben sich sehr unterschiedliche klimatische Verhältnisse auf dem Kontinent.

Auf dem östlich gelegenen Hauptteil Valkars ist es das ganze Jahr über sehr warm. Im nördlichen Teil dieses Bereiches ist die Luftfeuchtigkeit meistens sehr hoch, so dass die Wärme drückend und schwül ist. Zur südlich gelegenen Mitte des Kontinents nimmt die Luftfeuchtigkeit jedoch deutlich ab und es

herrscht ein warmes, trockenes Klima, das zum Süden hin immer gemäßigter wird. Auf der westlichen Landzunge herrscht hingegen durch den gravierenden Höhenunterschied das gesamte Jahr über ein gemäßigtes Klima.

Der nördliche Bereich der östlichen Landmasse wird durch einen riesigen Fluss, dem *Alimmalewas*, in zwei Teile gespalten. An seiner breitesten Stelle misst er mehr als 25 Kilometer. Er ist nach dem auf Divarra zu findenden *Trismon* der zweitlängste Fluss der Welt. Die Landschaft des nördlichen Hauptteils wird vor allem vom riesigen Dschungelgebiet, dem *Heiwashnitu*, beherrscht. Abseits dieses Urwalds besteht die Vegetation vor allem aus hohen Gräsern und vereinzelten Flächen mit dichtem Buschwerk, die ein Vorankommen abseits der Wege teilweise unmöglich machen. Durch den Einfluss des Dschungels regnet es hier nahezu jeden Tag, teilweise sintflutartig und mehrere Stunden. Durch die Wassermassen wird der Boden an vielen Stellen völlig aufgeweicht und in einen unwegsamen Sumpf verwandelt. Durch die Niederschläge und das damit verbundene Stauwasser haben sich überall kleinere Flüsse und Seen gebildet, die nicht durch Quellen gespeist, sondern einzig durch die Regenfälle gefüllt werden.

Weiter zur Mitte des Kontinents nehmen der Einfluss des Dschungels und damit auch die Regenfälle deutlich ab. Hier wandelt sich die Landschaft zu einer Savanne, auf der nur noch niedrige Gräser und stellenweise kleine Sträucher oder Bäume wachsen. Obwohl es sehr warm und recht trocken ist, reichen die wenigen Niederschläge, um diese Bereiche deutlich fruchtbarer als die Savanne auf Nillavo zu machen. Insbesondere an den Wasserläufen gibt es hier einige Bereiche mit verdichteter Vegetation und vielen Bäumen.

Noch weiter im Süden des Kontinents sinkt die Temperatur weiter und die Niederschläge nehmen wieder etwas zu. Auf der sich im Süden an die Landmasse anschließenden und stetig ansteigenden Landzunge im Westen herrscht dauerhaft ein gemäßigtes Klima. Die Temperaturen steigen im Sommer nicht so stark an und sinken im Winter regelmäßig unter den Gefrierpunkt. Es gibt ausreichend Niederschlag in Form von Regen oder Schnee, um das Land fruchtbar zu machen. Die überwiegend flachen und mit weiten Grasflächen bewachsenen Ebenen auf der Landzunge werden von kleinen Wasserläufen und Seen, zahlreichen Sträuchern und Bäumen und kleineren Felsformationen unterbrochen.

Die Halbinsel im Westen des Kontinents umschließt ein großes Meer, die *Schlangensee* (s. *Große Gewässer*), von dem wiederum ein kleineres Gewässer, das *Siung Mai*, abgeht. Am Ufer dieses kleineren Binnenmeeres befindet sich ein Streifen mit einem relativ großen Sumpfgebiet, das zwischen 25 und 50 Kilometer breit ist.

Die Gebirge Valkars sind vergleichsweise klein. Das größte von ihnen ist das westlich auf der Landzunge gelegene, sehr lang gestreckte *Mau Yen Pau*. Die anderen Gebirgszüge sind kaum erwähnenswert, insbesondere im Vergleich zu großen Massiven wie sie auf Divarra und Tiron vorkommen.

Daktia

Das zentral gelegene Inselreich Daktia besteht aus drei Hauptinseln und unzählbar vielen kleineren Inseln.

Auf der südlich gelegenen Hauptinsel, *Mela*, herrscht ein überwiegend warmes Klima mit relativ hoher Luftfeuchtigkeit. Temperaturen unter dem Gefrierpunkt werden auch im Winter nicht erreicht. Die Landschaft ist vergleichbar mit dem nördlichen Teil von Valkar und besteht vor allem aus dichtem Dschungel und weiten Flächen mit dichtem und hohem Grasbewuchs. Das Land ist durch die häufigen Regenfälle sehr fruchtbar und wird im Gegensatz zu vergleichbaren Gegenden auf Valkar durch die Niederschläge nicht durchweicht, sondern kann problemlos zur Landwirtschaft genutzt werden.

Die nördliche Hauptinsel, *Pimpi*, unterscheidet sich wesentlich von der südlichen Insel. Von Süden her steigt die Insel nach Norden hin immer stärker an, bis sie schließlich in ein Gebirge, das *Kitapo*, übergeht. Durch die höhere Lage herrscht ein zwar warmes, aber gemäßigtes Klima. Im Winter können die Temperaturen insbesondere im nördlichen Teil der Insel auch unter den Gefrierpunkt sinken, so dass Schneefall keine Seltenheit ist. Die Landschaft ist sehr bergig und wird von zahlreichen Felsformationen dominiert. Dort, wo sich der Stein nicht durchsetzen konnte, ist die Insel vor allem mit Grasflächen bewachsen. Auf den Ebenen gibt es immer wieder kleineren Wasserläufen und Baumgruppen und einige größere Gebiete mit Laubwäldern.

Im Westen von *Mela* und *Pimpi* liegt die dritte große Insel Daktias, *Hatipa*. Im Gegensatz zu den beiden anderen Inseln ist *Hatipa* nahezu unbewohnt. Das südliche Drittel der Insel wird von einem nahezu unpassierbaren Gebirge, dem *Lalafi*, beherrscht. Die restlichen zwei Drittel nimmt ein riesiges Sumpfgebiet, der *Kipifei*, ein. Abgesehen davon, dass es nahezu unmöglich ist, den Sumpf sicher zu durchqueren, gibt dieser auch noch nicht nur übel riechende, sondern auch giftige Dämpfe ab. Daher wird die Insel von den Bewohnern Daktias gemieden. Die klimatischen Bedingungen entsprechen in etwas denen auf *Mela*. Es ist also vorwiegend warm mit einer hohen Luftfeuchtigkeit und häufigen Regenfällen.

Das Tote Land

Schon während der Dunklen Zeit war zu erkennen, dass die Dämonen nicht nur gegen die Bewohner der Welt vorgingen und diese angriffen, sondern auch systematisch die Natur vernichteten und damit dafür sorgten, dass der Bevölkerung die Lebensgrundlage geraubt wurde. Diese zerstörten Landstriche werden heute als das *Tote Land* bezeichnet. Es liegt südlich des fruchtbaren Teils der Welt und wird durch die Barrieren der Aspekte abgegrenzt.

Die Vernichtung durch die Dämonen war zusammen mit den Auswirkungen des Krieges so tiefgehend, dass sich das Land bis heute nicht davon erholt hat. So gibt es im Toten Land nur unfruchtbaren verdorrten Boden, der nicht nur nicht mehr nutzbar ist, sondern durch dämonische Einflüsse regelrecht verseucht wurde. An vielen Stellen steigen giftige oder ätzende Dämpfe aus ihm auf. Die Gase vermischen sich mit der Luft und verteilen sich dadurch über große Bereiche.

Die Suche nach Wasser ist im Toten Land nahezu vergebens. An vielen Stellen fließt in den ehemaligen Flussbetten nun Lava. Das wenige Wasser, das noch vorhanden ist, ist ähnlich wie der gesamte Boden kontaminiert und hat sich in eine stark schwefelhaltige Flüssigkeit verwandelt. Es ist für humanoide Wesen nicht nur ungenießbar, sondern auch gesundheitsgefährdend.

Die Gefahren, die durch die Umgebung entstehen, wären noch vermeidbar. Da es in der Dunklen Zeit jedoch nicht gelang, zum Weltentor durchzudringen und es zu verschließen, können die Dämonen immer noch ungehindert hindurchgehen. Sie bevölkern auch heute noch das gesamte Tote Land und sorgen dafür, dass es sich nicht wieder erholen kann. In unregelmäßigen Abständen versuchen sie nach wie vor, die Barrieren der Aspekte zu durchbrechen und auch noch den letzten Teil der Welt zu vernichten. Bisher konnten die Abriegelungen jedoch jedem Ansturm standhalten.

In der Vergangenheit sind einige Expeditionen in das Tote Land durchgeführt worden. Über den Seeweg gelangten Gruppen von Forschern, Kämpfern, Zauberern und Abenteurern an die Ufer des Toten Landes. Die meisten dieser Gruppen kamen niemals zurück.

Die größte und erfolgreichste Expedition wurde im Jahr 1205 von *Elimet-el-Falif*, einem reichen und einflussreichen Händler aus Finthra, durchgeführt. Es gelang ihm, eine kleine Armee von Söldnern aufzustellen und mit ihnen in das

Tote Land vorzudringen. Es dauerte jedoch nur fünf Tage, bis die fast 100 Mann starke Gruppe nahezu vollständig ausgelöscht war. Lediglich vier von ihnen überlebten mit größter Not und konnten wieder in den fruchtbaren Teil der Welt zurückgelangen. Einer der Überlebenden war *Elimet-el-Falif*, der die Erkenntnisse über das Tote Land aufschrieb und verbreitete. Er stellte unmissverständlich klar, dass ein normaler Humanoide keine Möglichkeit hat, im Toten Land zu überleben. Entweder er wird von Dämonen getötet, stirbt an giftigen Gasen oder verhungert und verdurstet.

Aufgrund der Berichte von *Elimet-el-Falif* wurden sämtliche Bemühungen, das Tote Land zu erforschen oder gar zurückzuerobern, für lange Zeit eingestellt.

Als jedoch im 18. Jahrhundert durch *Karis Emeran* die Arkanmatrix entschlüsselt wurde und sich dadurch weitreichende neue Möglichkeiten ergaben, widmeten sich auch einige Forscher wieder der Erkundung des Toten Landes. Sie untersuchten (auf Basis der Berichte von *Elimet-el-Falif*), was benötigt würde, um in der lebensfeindlichen Umgebung zu überleben und wie die Erde dort wieder kultiviert werden könnte. Es ist jedoch fraglich, ob es selbst mit magischen Hilfsmitteln jemals möglich sein wird, im Toten Land längere Zeit zu überleben und es wieder urbar zu machen. Die meisten Wissenschaftler halten Forschungen in diese Richtung für reine Zeit- und Geldverschwendung. Bis die Experimente zu ersten brauchbaren Ergebnissen führen werden und sich zeigen wird, ob sie von Erfolg gekrönt sind, werden wohl noch viele Jahre, wenn nicht sogar Jahrzehnte, vergehen.

Große Gewässer

Die Landmassen der Kontinente werden durch große Gewässer voneinander getrennt. Obwohl die Grenzen zwischen den Ozeanen in den meisten Fällen nicht klar definiert sind, hat sich die Einteilung in sieben große Bereiche, die jeweils einen eigenen Namen tragen, durchgesetzt.

Mit Ausnahme der *Schlangensee* bestehen alle Ozeane aus Salzwasser. Obwohl es mehrere Monde gibt (vgl. *Himmelsgestirne*), sind Gezeiten auf Samyra unbekannt.

Meer der Toten

Nördlich des Inselreichs Daktia, zwischen den Kontinenten Divarra und Tiron, ist die See sehr rau. Neben einer starken Strömung von Nordosten nach Südwesten wehen hier auch immer harsche,

unberechenbare Winde. Die starken Böen können von einem Augenblick auf den anderen die Richtung wechseln und sind so kräftig, dass nicht selten die gesamte Takelage eines Schiffes zerlegt wird. Durch Strömung und Wind entstehen zudem teilweise riesige Wellen, die insbesondere kleinere Schiffe mitunter vollständig zerstören können. Selbst wenn das Schiff stabil genug ist, um dem Wellengang und dem Wind zu trotzen, müssen Seefahrer auf diesen Gewässern auch noch mit zahlreichen Riffs und Untiefen kämpfen, die bis knapp unter die Wasseroberfläche reichen und den Rumpf eines Schiffes aufreißen oder zerstören können.

Nach Norden hin gesellen sich zu den rauen Winden und dem unberechenbaren Wasser auch noch zahlreiche Eisschollen und kleinere Eisberge, die das Befahren des Gewässers noch gefährlicher machen.

Aufgrund der widrigen Umstände kommt es in diesem Ozean immer wieder zu Schiffsunglücken. Viele Seeleute sind hier bereits mitsamt ihrer Schiffe verschollen. Daher trägt das Gewässer den Namen *Meer der Toten*. In Seemannskreisen wird es auch häufig als *Meer ohne Rückkehr* bezeichnet.

In den Sommer- und Wintermonaten ist die See etwas ruhiger und kann von erfahrenen Seeleuten relativ problemlos befahren werden, da sowohl Wind als auch Strömung in diesen Jahreszeiten deutlich nachlassen. Im Winter lässt sich der nördliche Bereich jedoch nahezu gar nicht befahren, weil er zu großen Teilen mit Treibeis bedeckt ist. Im Frühjahr und im Herbst ist ein Durchqueren des Gewässers nahezu unmöglich, weil in diesen Zeiten immer wieder gewaltige Stürme über das Wasser jagen, denen kein Schiff trotzen kann.

Wenn es umgangen werden kann, vermeiden Kapitäne das Befahren dieses Ozeans zu jeder Zeit. Sie wählen lieber eine südlichere Route, um den Gefahren des *Meeres der Toten* auszuweichen und ihnen nicht zum Opfer zu fallen, selbst wenn sie dadurch länger unterwegs sind.

Sedasee

Zwischen den Kontinenten Valkar und Nillavo, südlich von Daktia, liegt die ruhige *Sedasee* („*Südsee*“). Bei meistens gutem und warmen Wetter und nur leichtem Wellengang ist es selbst kleineren Schiffen theoretisch möglich, diesen Ozean zu überqueren. Selbst in den Herbstmonaten gibt es hier nahezu keine größeren Stürme oder andere gefährliche Witterungsbedingungen. Das ganze Jahr über wehen seichte Winde, in der Regel aus dem Süden. Durch die klimatischen Einflüsse von Nillavo und Valkar ist es überwiegend sonnig und warm.

Das größte Problem beim Befahren dieses Ozeans ist, dass es viele Tage gibt, an denen der Wind so schwach ist, dass die Schiffe kaum vorankommen. Häufig gibt es auch tagelang Flaute und die Seeleute sitzen untätig auf ihren Schiffen oder müssen zu den Rudern greifen. Durch das Wetter ist es zwar

angenehm, auf der *Sedasee* zu segeln, aber es passiert nicht selten, dass die Vorräte zur Neige gehen, wenn falsch geplant wurde. Erfahrene Seeleute rechnen daher bei einer Überquerung der *Sedasee* immer mindestens so viel Proviant und Wasser ein wie sie für die doppelte Strecke unter normalen Bedingungen bräuchten. Eine direkte Überquerung des Gewässers wird daher in der Regel nur mit Schiffen unternommen, deren Stauraum groß genug ist, um neben der Ladung auch noch ausreichend Nahrung zu transportieren.

Heißwasser

Das Gewässer nördlich von Valkar und südlich von Tiron wird *Heißwasser* genannt. Seinen Namen verdankt es dem dauerhaft sehr warmen Wasser. Wissenschaftler vermuten, dass die Wärme durch heiße vulkanische Quellen auf dem Meeresgrund erzeugt wird. Stellenweise wurden schon Wassertemperaturen von über 80 Grad gemessen. Durch die ständige Verdunstung des Wassers bilden sich oftmals weitläufige Nebelfelder auf dem Wasser. Häufig ist der Nebel so dicht, dass die Wasseroberfläche vom Schiffsdeck nicht mehr sichtbar ist. Den Seeleuten scheint es dann so, als würden sie direkt auf dem Nebel segeln. Der Ozean wird daher von ihnen oftmals auch als *Nebelmeer* bezeichnet. Insbesondere wenn der Wind abflaut, bilden sich große Nebelbänke, die so dicht sind, dass die Sichtweiten stark eingeschränkt sind. Da der Ozean jedoch kaum andere Gefahren birgt, kann das *Heißwasser* trotz des Nebels recht problemlos befahren werden.

Durch die Sonneneinstrahlung wird das Wasser am Tag zusätzlich erhitzt und verdunstet noch schneller. Kühlt die Luft in der Nacht wieder ab, kommt es oftmals zu heftigen Regenfällen. Die Seeleute haben auf dem Heißwasser somit eigentlich dauerhaft mit übermäßiger Nässe zu kämpfen und wasserempfindliche Waren müssen schon im Vorfeld besonders gut verpackt werden. Zudem verderben Nahrungsmittel in der warmen und feuchten Umgebung deutlich schneller. Durch die häufigen und starken Regenfälle besteht jedoch zu nahezu keiner Zeit die Gefahr des Verdurstens.

In den Wintermonaten ist das Heißwasser nur eingeschränkt befahrbar, weil sich durch das Aufeinandertreffen der warmen Luft über dem Wasser und der kalten Luft darüber häufig gigantische Gewitterfronten bilden, die nicht selten von heftigen und unberechenbaren Stürmen begleitet werden.

Auf diesem Gewässer soll die *Merryl Faer*, das Schiff der Toten, kreuzen. Die Legende erzählt, dass sich die Seeleute im dichten Nebel verirrt haben und einer nach dem anderen verhungert sind, weil sie nicht mehr herausfanden. Nach ihrem Tod wurden auch ihre Seelen durch den Nebel daran gehindert, den Weg in die Nachwelt zu finden. Sie sind daher auf

ewig dazu verdammt, mit ihrem Schiff durch das Gewässer zu irren. Wenn der Nebel besonders dicht ist, soll sich die *Merryl Faer* anderen Schiffen nähern, diese überfallen und die gesamte Mannschaft töten. Die untoten Seeleute hoffen, dass ihnen die Getöteten den Weg in die Nachwelt zeigen werden. Es gibt bisher keine bestätigte Sichtung des Geisterschiffes, so dass nicht erwiesen ist, ob es sich um eine wahre Geschichte handelt. Es ist jedoch nachgewiesen, dass es um das Jahr 1170 herum ein Schiff mit dem Namen *Merryl Faer* gegeben hat, das spurlos auf dem Heißwasser verschwunden ist.

Meer der Winde

Zwischen Divarra und Nillavo liegt im Westen das *Meer der Winde*. Durch das Zusammentreffen von warmer Luft aus dem Süden und kälterer Luft aus dem Norden herrschen hier das gesamte Jahr über harsche Winde. Zwar sorgen sie für recht starken Wellengang, aber die meisten Seeleute genießen das Befahren dieses Gewässers. Die Schiffe kommen das ganze Jahr über schnell voran und selbst in den Herbst- und Wintermonaten kommt es nur sehr selten zu größeren Unwettern. Einzig im Sommer muss mit schweren Gewittern gerechnet werden.

Die einzige Herausforderung dieses Ozeans ist die teilweise tückische, kreisförmige Strömung, die im Frühjahr einige Wochen lang im Zentrum des Meeres einen Strudel erzeugt, in den schon manch ein unerfahrener oder leichtsinniger Seefahrer mit seinem Schiff eingesogen wurde. Mit entsprechendem Abstand ist es durch die kräftigen Winde und der damit verbundenen schnellen Fahrt der Schiffe normalerweise jedoch kein Problem die Strömung zu durchfahren, ohne vom Strudel erfasst zu werden.

Ostwasser

Dort wo sich Divarra und Tiron fast berühren, können Schiffe durch die *Figal-Passage* vom *Meer der Winde* in den östlich zwischen den Kontinenten liegenden Ozean gelangen, der den simplen Namen *Ostwasser* trägt.

Da die Landmassen, die an das Meer angrenzen, keine so starken klimatischen Unterschiede haben wie beim *Meer der Winde*, ist das *Ostwasser* relativ ruhig. Es weht ein stetiger Wind, der Schiffe gut voranbringt, und für einen leichten Wellengang sorgt. Das Befahren dieses Gewässers ist daher normalerweise sehr komfortabel und ohne große Probleme möglich. Selbst Schiffe, die eigentlich nicht hochseetauglich sind, können das Meer gefahrenlos überqueren. Selbst in den Herbstmonaten, wenn auf anderen Ozeanen starker Wind herrscht, ist das *Ostwasser* relativ ruhig. Selbst wenn ein Herbststurm aufzieht, erreicht er nur sehr selten ein Ausmaß, das für normale Seeschiffe gefährlich werden könnte.

Das *Ostwasser* ist nachweislich das fischreichste Gewässer der Welt. Obwohl es schon seit vielen Jahrhunderten von den Bevölkerungen aller

angrenzenden Länder ausgiebig befischt wird, zeigt sich keinerlei Rückgang bei den Fischpopulationen. Wirft ein Fischer in diesen Gewässern seine Netze aus, wird er nur im Ausnahmefall keine Ausbeute erzielen.

Isswyrd

Östlich von Divarra liegt das *Isswyrd*, das „*Eisige Gewässer*“. Es trägt seinen Namen zu Recht, denn das Wasser hat im Norden dauerhaft eine Temperatur knapp unter dem Gefrierpunkt. Durch den hohen Salzgehalt und die Wasserbewegungen gefriert es jedoch normalerweise nicht. Weiter im Süden steigt die Wassertemperatur auf knapp über den Gefrierpunkt.

Liegen die Umgebungstemperaturen im Winter längere Zeit deutlich unter dem Gefrierpunkt, kommt es jedoch insbesondere im Norden nicht selten vor, dass große Teile des Ozeans komplett gefrieren. Selbst im Sommer befinden sich zahlreiche, oftmals sehr große Bruchstücke von Eisbergen oder Eisschollen auf dem Wasser. Durch die dauerhafte Strömung von Nord nach Süd gelangen diese Eisstücke zusammen mit dem kalten Wasser bis weit in den Süden, teilweise sogar in die Ausläufer des *Ostwassers*, bevor sie schmelzen.

Zusätzlich zum eisigen Wasser wehen auf dem *Isswyrd* das ganze Jahr über frostige Winde, die ihren Ursprung im *Ewigen Eis* haben. Im Winter nehmen diese Winde stark zu und führen zu stürmischem Wetter und starken Wellengang. Oftmals gesellt sich zum Sturm auch Eisregen oder Schnee.

Insbesondere in den nördlichen Bereichen des Ozeans ist die Schifffahrt durch diese Umstände zu fast allen Zeiten des Jahres sehr beschwerlich. Je weiter ein Schiff in den Süden des *Isswyrd* kommt, desto angenehmer werden die klimatischen Verhältnisse.

Die größte Gefahr beim Befahren des Ozeans kommt jedoch nicht von Wasser- oder Windverhältnissen, sondern von der Kälte. Insbesondere in nördlichen Bereichen sind die Winde so stark, dass die Kälte mühelos durch sämtliche Kleidung dringt. Bei Temperaturen weit unter dem Gefrierpunkt kann das schnell lebensgefährlich werden. Jegliche Art von Feuchtigkeit, die sich auf die Schiffe legt, friert nahezu augenblicklich. Segel und Takelage müssen dauerhaft von Eis befreit werden, damit sie keinen Schaden davontragen. Durch das Gewicht des Eises besteht außerdem die Gefahr, dass das Schiff Schlagseite bekommt oder sogar kentert. Gefrierende Feuchtigkeit macht das Deck zudem extrem rutschig. Sollte ein Seemann ausrutschen und ins Wasser fallen, ist sein Leben fast augenblicklich durch den Kälteschock beendet.

Nichtsdestotrotz findet auf dem *Isswyrd* das gesamte Jahr regelmäßige Schifffahrt statt. Unter Seeleuten genießen die wagemutigen Kapitäne und Matrosen, die die Routen durch das eisige Gewässer immer wieder aufs Neue befahren, einen ganz besonderen

Ruf. In manchen Kreisen gilt es sogar als besondere Mutprobe, einmal auf einem der sogenannten „Eisschiffe“ anzuheuern.

Schlangensee

Das kleinste Gewässer ist die *Schlangensee*, die vom Kontinent Valkar umschlossen wird. Ihren Namen hat es von den Sagen und Legenden, nach denen in dem Gewässer riesige Seeschlangen hausen sollen. Es gibt vor allem in Hult Ha Yak diverse Märchen über diese gigantischen Ungetüme. Da es jedoch keine bestätigten Berichten von diesen Tieren gibt, ist allerdings fraglich, wie viel von den Geschichten der Wahrheit entspricht.

Im Gegensatz zu den anderen Gewässern der Welt besteht die *Schlangensee* vollständig aus Süßwasser. Sie hat nur eine sehr geringe Strömung in Richtung des *Heißwassers* und selbst bei starkem Wind nur eine geringe Wellenentwicklung. Sie gleicht daher eher einem Binnengewässer als einem Ozean.

Durch das Aufeinandertreffen von warmer, feuchter Luft aus den Dschungelgebieten im Osten und der kälteren Luft aus dem Westen kommt es über der *Schlangensee* oftmals zu schweren Gewittern. Insbesondere, wenn in den Wintermonaten auf der höheren Landzunge die Temperaturen deutlich sinken und die kalte Luft durch Westwind auf die Schlangensee herabsinkt, kommt es zu heftigen Entladungen und starken Stürmen. In diesen Phasen kann die sonst so ruhige *Schlangensee* unberechenbar und äußerst gefährlich werden. Es kann bei ungünstigen Windverhältnissen dazu kommen, dass das Wasser an der Steilküste der Landzunge angestaut und von dieser zurückgeworfen wird. Dadurch, dass das Wasser gegen die Wand gedrückt und gleichzeitig von dieser zurückgeworfen wird, türmt es sich teilweise zu meterhohen, gefährlichen Flutwellen auf, die ganze Schiffe verschlingen können, wenn sie von der Wand aus über die *Schlangensee* wandern. Einige Wissenschaftler vermuten, dass aus diesen Riesenwellen die Sagen um die Seeschlangen entstanden sind.

Himmelsgestirne

Am Tag wird die Welt von zwei Sonnen erhellt, die strahlend am Himmel stehen. Sie tragen die Namen *Solassus* und *Collur*. Im alltäglichen Sprachgebrauch werden sie häufig als „Die zwei Schwestern“ bezeichnet.

Solassus ist etwa doppelt so groß wie ihre Schwester. Es dauert eine Stunde, bis sie in voller Pracht am nördlichen Horizont aufgegangen ist. Sie wandert im Laufe des Tages nach Westen, wo sie ihren Zenit erreicht. Am Abend geht sie am südlichen Horizont unter. Es dauert wieder eine Stunde, bis sie vollständig hinter dem Horizont verschwunden ist.

Unabhängig von der Jahreszeit steht *Solassus* jeden Tag 12 Stunden am Himmel.

Collur geht zwei Stunden nach *Solassus* im Westen auf. Auch die kleine Schwester benötigt ungefähr eine Stunde von den ersten zarten Strahlen bis zur vollständigen Sichtbarkeit. Der Weg von *Collur* führt im Laufe des Tages nach Süden, wo sie zur gleichen Zeit wie ihre große Schwester ihren Zenit erreicht. Anschließend wandert sie weiter nach Osten, wo sie drei Stunden vor ihrer großen Schwester untergeht. Es dauert genauso wie bei der großen Schwester ungefähr eine Stunde, bis *Collur* vollständig hinter dem Horizont verschwunden ist. Die kleine Sonne steht zu jeder Jahreszeit sieben Stunden pro Tag am Himmel.

Anhand des Standes der beiden Sonnen sowohl auf ihrer Bahn als auch zueinander ist es am Tage möglich, relativ präzise Zeitangaben zu machen (vgl. *Kalender und Zeitrechnung*).

Sind beide Sonnen untergegangen, wird es dunkel auf der Welt. In der Nacht steht einer der Monde am Himmel und erhellt die Welt mit seinem schwachen Licht. Es gibt vier Monde, die jedoch niemals gleichzeitig zu sehen sind, sondern die sich im vierwöchigen Wechsel ablösen.

Alle Monde sind nahezu gleich groß, haben jedoch unterschiedliche Farben. Mondphasen sind auf Samyra unbekannt, die Monde sind immer in ihrer vollen Größe zu sehen.

Bolus, der erste der Monde, hat eine schwach bläuliche Farbe. Er steht am westlichen Himmel. Ihm folgt *Yalin*, der die Nacht in sein dunkelrotes Licht taucht, und der sich im Süden befindet. Der dritte Mond ist der purpurne *Carous* am nördlichen Himmel.

Nach diesen drei Mondphasen folgen vier Wochen, in denen kein Mond zu sehen ist. Das heißt jedoch nicht, dass keiner am Himmel steht. Der letzte Mond ist schwarz, so dass er in der Dunkelheit nicht zu erkennen ist. Daher wird auf Samyra fälschlicherweise davon ausgegangen, dass es nur drei Monde gibt. Sollte es zu einer Entdeckung des Mondes kommen, werden die Wissenschaftler feststellen, dass er am östlichen Nachthimmel steht.

Analog zu den zwei Sonnen werden die Monde auch als Brüder bezeichnet. Da der schwarze Mond nicht bekannt ist, spricht die Bevölkerung jedoch nur von den „Drei Brüdern“.

Andere Himmelskörper als Sonne und Mond, zum Beispiel Sterne, sind auf Samyra vollkommen unbekannt.

Kalender und Zeitrechnung

Das Jahr

Das Jahr auf Samyra ist in 16 Monate eingeteilt. Jeder Monat dauert genau eine Mondphase, also 4 Wochen. Der Monat wird daher als *Menus* (was nichts anderes als „Mond“ bedeutet, Plural: *Meni*) bezeichnet. Zunächst wurden die Monate nach dem Mond, der in der Nacht am Himmel steht, benannt. Die Monate, in denen der blaue Mond *Bolus* zu sehen war, wurden als *Bolani* bezeichnet. Die vier Wochen, in denen der rote *Yalin* in der Nacht am Himmel stand, bezeichneten die Bewohner Samyras als *Yanin*. Monate, in denen der dritte Mond, der purpurne *Carous*, zu sehen war, trugen die Bezeichnung *Caleni*. Die Phasen, in denen vermeintlich kein Mond am Himmel stand, trugen den Namen *Tamin*. Die Bezeichnung der Monate anhand der Monde führte jedoch immer wieder zu Missverständnisse, da es sie vier Mal im Jahr gibt. Daher wurden die Monate im Jahr 1194 eindeutiger benannt und tragen heute die Namen von Tieren und Fabelwesen. Dennoch werden auch heute noch ab und an die alte Bezeichnung der Monate genutzt, insbesondere in der wissenschaftlichen Literatur.

(alt)	Frühling	Sommer	Herbst	Winter
Bolani	Hund	Löwe	Troll	Rabe
Yanin	Eule	Maus	Affe	Wolf
Caleni	Spinne	Frosch	Adler	Yeti
Tamin	Katze	Biene	Bär	Ratte

Jede Woche setzt sich aus 8 Tagen zusammen. Der Begriff für Tag ist *Calur* (Plural: *Cali*), daher wird die Woche als *Octacali* („Achtstage“) bezeichnet. Jeder Monat hat somit insgesamt 32 Tage.

Die Tage der Woche werden durchnummeriert und haben daher recht einfache Bezeichnungen:

- | | |
|-------------------------|--------------------------|
| 1. Tag: <i>Fircalur</i> | 5. Tag: <i>Femcalur</i> |
| 2. Tag: <i>Ducalur</i> | 6. Tag: <i>Secalur</i> |
| 3. Tag: <i>Trecalur</i> | 7. Tag: <i>Septcalur</i> |
| 4. Tag: <i>Forcalur</i> | 8. Tag: <i>Octalur</i> |

Ein Jahr hat somit insgesamt 512 Tage. Da die Zählung immer aufs Neue beginnt, wird das Jahr als *Zyklus* bezeichnet.

1 Zyklus = 16 *Meni* = 64 *Octacali* = 512 *Cali*
(1 Jahr = 16 Monate = 64 Wochen = 512 Tage)

Bei Jahreszahlen wird zwischen der Zeit „vor Untergang“, also vor der Dunklen Zeit (*vU.*), und der Zeit danach, „nach Untergang“ (*nU.*), unterschieden.

Der Tag

Jeder Tag auf Samyra besteht aus 18 Stunden. Es gibt in nahezu jeder größeren und auch in vielen kleinen Städten und Dörfern Glocken oder Gongs, die jeweils





zu Beginn einer Stunde erklingen. Da sie vor allem in der Vergangenheit von Hand geschlagen werden mussten, wird diese Zeiteinheit bis heute als *Schlag* bezeichnet. Ein *Calur* hat somit 18 *Schläge*. Ein *Schlag* ist genau so lang, wie die Sonnen benötigen, um vollständig aufzugehen. Eine kleinere Zeiteinheit gibt es auf Samyra nicht.¹

Ein normaler Arbeitstag beginnt um *Schlag 4* mit dem Aufgang von *Solassus*. In der Stunde, die sie benötigt, um vollständig am Himmel zu stehen, stehen die Bewohner der Welt auf, essen etwas und betreiben Körperpflege. Sobald die große Sonne vollständig aufgegangen ist, wird üblicherweise um *Schlag 5* mit der Arbeit begonnen oder der Laden geöffnet. Im Laufe des Morgens geht auch *Collur* auf. Wenn beide Sonnen im Zenit stehen, machen insbesondere Arbeiter und Bauern um *Schlag 9* einen *Schlag* lang eine Arbeitspause, um etwas zu essen und sich von den Anstrengungen des Vormittags zu erholen. Mit neuen Kräften wird danach *Schlag 10* weitergearbeitet, bis *Collur* um *Schlag 13* vollständig untergegangen ist.² Die restlichen Stunden nutzen die meisten Bewohner der Welt für Tätigkeiten, die nichts mit dem Tagewerk zu tun haben. Sie gehen in eine Taverne, treffen sich mit Freunden, spielen, feiern oder widmen sich den schönen Künsten. Wenn *Solassus* anfängt, um *Schlag 15* hinter dem Horizont zu versinken, ist es Zeit für das Abendessen und schließlich die Bettruhe. Wenn die große Sonne um *Schlag 16* vollständig untergegangen ist, wird es normalerweise ruhig auf den Straßen der Städte und die meisten Bürger schlafen.

Neben dem ersten und letzten *Schlag* des Tages können auch die anderen *Schläge* anhand der Sonnenstände zugeordnet werden. Für jeden möglichen Zustand der Sonnen werden die *Schläge* des Tages unterschiedlich benannt. Die meisten Bewohner der Welt greifen für Zeitangaben lieber auf den Namen des Tagesabschnittes zurück als auf die Nummerierung der *Schläge*. So ist es zum Beispiel üblich, von *Soradur* zu sprechen, wenn die Mittagspause gemacht wird, anstatt diese Zeit mit *Schlag 9* zu bezeichnen.

¹ Ein *Schlag* hat die Dauer einer irdischen Stunde und kann entsprechend unserer Gewohnheiten in 60 Minuten mit jeweils 60 Sekunden eingeteilt werden. Insbesondere bei der Anwendung von Fertigkeiten oder dem Wirken von Magie sind diese kleineren Zeitangaben von Bedeutung. Im Regelwerk werden auch weiterhin die irdischen Begriffe für Zeitangaben genutzt, um die Lesbarkeit und das Verständnis zu erhöhen.

² Es gibt auch auf Samyra die Redensart „Jetzt schlägt's dreizehn!“. Sie hat jedoch eine völlig andere Bedeutung als bei uns. Da *Schlag 13* üblicherweise die Freizeit und damit der vergnügliche Teil des Tages beginnt, bedeutet sie so viel wie: „Jetzt beginnt das Vergnügen!“. Der Spruch wird zum Beispiel zur Eröffnung von Feierlichkeiten oder zum Beginn anderer vergnüglicher Tätigkeiten benutzt.

Schlag	Solassus	Collur	Tageszeit	Bezeichnung	Aktivität
1			Nacht	<i>Simeyo</i>	Schlafen
2				<i>Tumayo</i>	
3					
4	Aufgang		Morgen	<i>Anori</i>	Aufstehen
5				<i>Inaite</i>	Arbeiten
6		Aufgang	<i>Solacor</i>		
7			Vormittag	<i>Soranen</i>	
8					
9	Zenit	Zenit	Mittag	<i>Soradur</i>	
10			Nachmittag	<i>Sorasit</i>	
11					
12		Untergang		<i>Coalir</i>	
13	Untergang		Abend	<i>Iltano</i>	Freizeit
14				<i>Hamera</i>	Schlafengehen
15					Nacht
16					
17					
18				<i>Minayo</i>	

Die oben stehende Tabelle gibt einen Überblick über die verschiedenen Tageszeiten und deren Bezeichnungen.

Arkane Energie und Magie

Schon lange vor der Dunklen Zeit war es einigen wenigen Lebewesen möglich, auf die Energien der Welt und damit direkt auf die Aspektenergien zuzugreifen und diese zu manipulieren. Diese schon damals als *Zauberei* bezeichnete Tätigkeit war jedoch kaum zu erlernen, sondern basierte vor allem auf einem angeborenem Talent, das es den Personen erlaubte, die Energien zu erfühlen. Insbesondere bei den Aftaleeni und den Ceglags war diese Gabe verbreitet. Dennoch war es gefährlich, auf die Energie zuzugreifen. Da der Körper eines Lebewesens nur eine begrenzte Menge an Aspektenergie ertragen kann, musste zum Wirken eines größeren magischen Effektes immer auf die Hilfe von sogenannten *Foki* zurückgegriffen werden. Durch diese Gegenstände wurde die Energie gebündelt und zu einem Zauber geformt. So war die Zauberei in frühen Zeiten nur wenigen Bewohnern der Welt zugänglich, kaum zu erlernen und nur unter großen Gefahren zu nutzen. Dieses änderte sich nach der Dunklen Zeit. Durch das geöffnete Weltentor drangen nicht nur Dämonen in Samyra ein, sondern auch die Energie der fremden Welt. Diese Kraft, die als *Arkane Energie* bezeichnet wird, wird heute genutzt, um Magie zu wirken. Relativ schnell setzte sich die abkürzende Bezeichnung *Aren* für die arkane Energie durch.

Als die *Aren* durch das Weltentor drang, überflutete sie die gesamte Welt und durchdrang alles. Sie war so dominant, dass sie die bis dahin bekannten Energien

überlagerte. Die anderen Kräfte wurden zwar nicht verdrängt, aber es war entsprechend begabten Lebewesen nicht mehr möglich, diese zu erspüren und damit auch nicht mehr möglich, sie zu manipulieren. Zunächst sah es daher so aus, als wäre die Magie durch die Dunkle Zeit vernichtet worden.

Ihrer Möglichkeiten beraubt, begannen jedoch zahlreiche ehemals magiebegabte Forscher, nach einer Alternative zu suchen und stießen dabei auf die neue Energie. Sie stellten schnell fest, dass diese Kraft deutlich leichter zu begreifen und einfacher zu manipulieren war. Nur mit Gedankenkraft und ohne die Hilfe von aufwändigen Foki konnte die *Aren* gebündelt und zu magischen Effekten geformt werden. Als *Ay'diras Sira'fay* im Jahre 523 seine einfachen und sicheren Techniken zum Formen der *Aren* veröffentlichte und verbreitete, begannen zahlreiche Bewohner der Welt, die Zauberei zu erlernen und anschließend auch selbst zu lehren. Damit begann die Verbreitung der Magie. Sie ist heute ein fester Bestandteil der Welt.

Zauberei, Arentechnik und Magie Begriffsklärung

Obwohl die Begriffe Zauberei, Arentechnik und Magie in der einfachen Bevölkerung oftmals synonym verwendet werden, gibt es grundlegende Unterschiede zwischen ihnen. *Zauberei* bezeichnet den Einsatz von *Aren*, um damit vergängliche magische Effekte, die sogenannten Zaubersprüche, zu erzeugen. Hierbei wird die *Aren* durch bloße Gedankenkraft gebündelt und zu Arenkonstrukten geformt. Diese Konstrukte werden in der Regel an die Arkanmatrix eines Wesens oder Objektes angekoppelt und erzeugen dadurch den magischen Effekt. Durch körpereigene Schutzmechanismen werden die fremden Konstrukte nach einer gewissen Zeit abgestoßen oder lösen sich von selbst wieder auf, wodurch die Wirkung des Zaubers beendet wird. Zauberei kann im Grunde von jedem erlernt werden, solange diese Fähigkeit nicht während der Magieinitiation verödet wurde.

Die *Arentechnik* beschäftigt sich hingegen mit dem technischen Einsatz von *Aren*. Insbesondere

die Nutzung als Energiequelle steht dabei im Vordergrund. Arentechnik basiert dabei vor allem auf einer dauerhaften Veränderung der Arkanmatrix von Objekten, so dass diese die *Aren* der Umgebung nutzen können. Die Herstellung von Maschinen und Gegenständen, die auf einer Veränderung der Arkanmatrix basieren, ist sehr zeitaufwändig und mit hohen Kosten verbunden. Zudem wird neben umfassenden Kenntnissen der *Aren* auch erhebliches handwerkliches Geschick benötigt. Die gesamte Thematik hat so komplexe theoretische Grundlagen, dass diese nur von den wenigsten Zauberern begriffen werden.

Magie ist schließlich der Oberbegriff für jeglichen Einsatz von *Aren*. Somit fasst dieser Begriff sowohl die Zauberei als auch die Arentechnik zusammen. Außerdem gehören auch *Matrixveränderungen* und *magische Gegenstände* zur Magie. Üblicherweise wird all das als Magie bezeichnet, was vereinfacht ausgedrückt einen auf der *Aren* basierenden magischen Effekt erzeugt, unabhängig davon, ob dieser vergänglich oder dauerhaft ist, und auf einer Veränderung der Arkanmatrix, dem Erzeugen von Arenkonstrukten oder auf völlig anderen Techniken basiert.

Arkane Energie

Da das Weltentor während der Dunklen Zeit nicht geschlossen werden konnte, dringt kontinuierlich weitere *Aren* auch in die fruchtbaren Bereiche der Welt. Die *Aren* ist dauerhaft in Bewegung und kann im weitesten Sinne mit Luft oder Wasser verglichen werden. Sie ist wie die Luft nahezu überall vorhanden, durchdringt dabei aber auch Objekte und Lebewesen, ohne jedoch von diesen wahrgenommen zu werden. Sie fließt wie Wasser in Strömen, die mal mehr, mal weniger stark sind, über die Welt und gelangt so auch an die entlegensten Orte. Dort, wo sich die Ströme der *Aren* kreuzen, entstehen sogenannte *Arenseen*, in denen die Konzentration der Energie besonders stark ist. Auf der anderen Seite gibt es auch einige wenige Bereiche auf der Welt, in denen keine *Aren* zu finden ist. Diese Orte sind sehr selten und werden als *Arenlöcher* bezeichnet.

Die *Aren* ist eine nahezu unendliche Energieressource und wird von den Bewohnern der Welt neben dem Wirken von Zaubersprüchen auch im alltäglichen Leben in Form von *Arentechnik* (s.u.) ausgiebig zu unterschiedlichen Zwecken genutzt.

Obwohl es sich im Grunde um eine dämonische Energie handelt, ist bis heute nicht geklärt, ob die *Aren* für einzelne Lebewesen oder die gesamte Welt gefährlich sein könnte oder eine schädigende Wirkung hat. Da ihre Nutzung jedoch teilweise enorme Vereinfachungen und nahezu unbegrenzte

Möglichkeiten bietet, gibt es auch nur sehr, sehr wenig Forscher, die sich mit diesen Fragestellungen befassen.

Arenstürme

Manchmal kann es vorkommen, dass es zu starken Energiewirbeln kommt, wenn zwei *Arenwellen* unvermittelt aufeinandertreffen. Durch die kollidierenden Energiemassen kann es dabei zu unvorhersehbaren Erscheinungen und Entladungen kommen. Diese Ereignisse werden als *Arenstürme* oder seltener als *Arenanomalie* bezeichnet.

Es gibt bisher nur wenige bestätigte Berichte von diesen Vorkommnissen. In den über 2000 Jahren seit der Dunklen Zeit und damit dem ersten Auftreten der *Aren* wurden nur etwa 100 von diesen Stürmen in unterschiedlichen Teilen der Welt erfasst. Die meisten dieser Aufzeichnungen entstanden in den ersten 500 Jahren nach der Dunklen Zeit. Wissenschaftler gehen davon aus, dass sich der Arenfluss nach und nach an die Umgebung angepasst hat und es daher nicht mehr zu gewaltigen Energiekollisionen kommt. Es kann also davon ausgegangen werden, dass es nur noch selten zu Arenstürmen kommt.

Treten diese Ereignisse jedoch auf, ist nicht vorhersehbar, was passieren wird. Es sind mittlerweile zwar verschiedene Auswirkungen bekannt, aber niemand kann vorhersagen, welche davon auftritt, wenn sich ein Arensturm bildet. Es ist auch nicht auszuschließen, dass es weitere Möglichkeiten gibt, die bisher nicht beobachtet und aufgezeichnet wurden.

Die häufigste Erscheinung bei einem Arensturm ist die Herstellung einer Verbindung mit einer anderen Welt. Im Gegensatz zu einem Weltentor, das einfach nur einen Durchgang zwischen unterschiedlichen Welten öffnet, transportieren Arenstürme einen Teil der fremden Welt nach Samyra. In der Wissenschaft werden diese Teile als *Weltenfragmente* bezeichnet.

Am häufigsten wurden Übergänge in die elementaren Urwelten aus Eis, Erde, Feuer, Luft und Wasser beobachtet. Diese Welten und die sie bevölkernden Urwesen bestehen nahezu vollständig aus einem Element.

Während die *Erdwelt* mit ihrem ausgedörrten Boden, den zahlreichen Felsformationen und ihren relativ friedfertigen und trägen Bewohnern relativ ungefährlich ist, geht von den anderen Elementarwelten eine größere Bedrohung aus. Die *Eiswelt* besteht aus einer dauerhaft gefrorenen Landschaft mit zahlreichen Eisformationen. Über den Ebenen toben Schneestürme und es weht ein eisiger Wind. Die Temperaturen liegen dauerhaft weit unter dem Gefrierpunkt und können einen normalen Bewohner Samyras innerhalb weniger Augenblicke erfrieren lassen. Die *Feuerwelt* bietet das genaue Gegenteil: Hier ist es immer unerträglich heiß,

verbrannte und teilweise brennende Erde und Lavaströme zeichnen die Landschaft. Die Welt wird von Feuerelementaren bevölkert, die in der Regel sehr aggressiv sind. Normale Wesen werden in dieser Umgebung in kürzester Zeit austrocknen oder verbrennen und müssen sich zudem gegen die angreifenden Elementarwesen zur Wehr setzen. Auf der *Luftwelt* tobt dauerhaft ein Sturm von unvorstellbarer Stärke. Es gibt Berichte darüber, dass der Wind so stark ist, dass er einen Menschen innerhalb weniger Augenblicke in Stücke reißen kann. Die *Wasserwelt* ist dagegen im Grunde relativ friedlich und mit den zahlreichen Wasserpflanzen und Korallenriffen sogar fast idyllisch. Da sie jedoch vollständig aus Wasser besteht, wird ein Wesen, das auf das Atmen von Luft angewiesen ist, unweigerlich ertrinken.

Neben dem Erscheinen der elementaren Welten gibt es auch Berichte über dämonische Welten, die durch die Arenstürme nach Samyra gebracht werden. Die Wissenschaftler sind sich nicht sicher, ob es sich dabei wirklich um die Heimatwelten der dunklen Kreaturen handelt oder ob lediglich eine Verbindung zum Toten Land hergestellt wird. Vielleicht gibt es auch beide Varianten. Sicher ist, dass diese Weltenfragmente dem Toten Land gleichen und ähnliche lebensfeindliche Umgebungen und aggressive Kreaturen aufweisen (vgl. *Das Tote Land*).

Weitaus ungefährlicher als die Weltenfragmente sind Begegnungen mit der Vergangenheit. In seltenen Fällen wird durch die Arenstürme das Zeitkontinuum gestört und der Bereich der Anomalie in der Zeit zurückgeworfen. Dadurch ist es Personen im Arensturm möglich, vergangene Ereignisse zu beobachten. Es gibt unterschiedliche Berichte über dieses Phänomen. Einige berichten davon, dass nur wichtige weltgeschichtliche Ereignisse im Arensturm erschienen sind, andere wiederum wollen auch nebensächliche Vorfälle beobachtet haben. Es scheint jedoch keine Verbindung zwischen dem Ort der Anomalie und dem Ort der Vergangenheit zu geben. So wird unter anderem von vergangenen Ereignissen berichtet, die lange vor der Dunklen Zeit in längst verlorenen Ländern vorgefallen sind. Einige Augenzeugen berichten davon, dass sie lediglich als Beobachter anwesend waren, nicht mit Personen oder der Umgebung interagieren und damit auch keinen Einfluss auf das Ereignis nehmen konnten. In anderen Berichten erzählen die Verfasser davon, dass sie die Stelle einer mehr oder weniger wichtigen Person eingenommen haben und zumindest in einem gewissen Umfang Einfluss auf die Geschehnisse nehmen konnten. Das Ergebnis konnten sie jedoch nicht beeinflussen. Es ist immer so eingetreten, wie es durch die Geschichte vorgegeben wurde.

Die Erforschung der Arenstürme ist bisher nicht besonders weit fortgeschritten und basiert vor allem auf Augenzeugenberichten.

Üblicherweise kündigen sich Arenstürme dadurch an, dass „*ein Knistern in der Luft liegt*“³ und sich die Lichtverhältnisse verändern. Nach wenigen Minuten bis hin zu mehreren Stunden bildet sich eine normalerweise einige Meter über dem Boden schwebende Energiekugel, die unterschiedliche Farben haben kann und von Blitzen durchzuckt wird. Die Farbe der Kugel und der Blitze ist normalerweise vergleichbar mit den veränderten Lichtverhältnissen und scheint mit der Art des Arensturms zusammen zu hängen, der sich in diesem Augenblick bildet. Es wird von Rot beim Erscheinen der Feuerwelt und Blau bei einem Fragment der Wasserwelt berichtet. Braun scheint ein Hinweis auf die Erdwelt zu sein, Weiß für die Eiswelt und Grau für die Luftwelt. Bei Erscheinen eines Fragments der Dämonenwelt oder des Toten Landes sollen Kugel und Blitze schwarz gewesen sein. Eine violette Färbung steht für eine Begegnung mit der Vergangenheit.

Die Kugel wächst schließlich auf ihre endgültige Größe an. Dieser Vorgang kann von wenigen Minuten bis hin zu mehreren Stunden dauern. Normalerweise stellt es kein Problem dar, sich aus dem Bereich zu entfernen. Am Ende nimmt er in der Regel eine Fläche mit einem Durchmesser von fünf bis zehn Kilometern ein. Es wurden jedoch auch schon Anomalien gesichtet, die deutlich größer waren. Der Bereich wird von einer Kuppel aus Energie, über die immer wieder Blitze zucken, umschlossen. Die Begrenzung kann jedoch in beide Richtungen problemlos durchschritten werden. Die Dauer der Anomalie ist sehr unterschiedlich und reicht von wenigen Stunden bis hin zu mehreren Wochen. Nach Ablauf der Zeit bildet sie sich langsam innerhalb von einigen Stunden wieder zurück.

Insbesondere Fragmente der Feuer- und Luftwelt hinterlassen erhebliche Zerstörungen, insbesondere, wenn sie in besiedelten Gebieten auftreten. Zwar sind die direkten Auswirkungen auf den Bereich des Arensturms beschränkt, aber es können dadurch weitere Schäden auch außerhalb des Bereichs auftreten, beispielsweise sich ausbreitende Feuer. Da die Bewohner der fremden Welten ebenfalls problemlos durch die Energiekuppel treten können, kommt es durchaus vor, dass sie sich nach Verschwinden der Anomalie noch auf Samyra befinden. Elementarwesen bleiben üblicherweise im Bereich der Anomalie, aber insbesondere Dämonen nutzen die sich ihnen bietende Gelegenheit gerne, um Unheil auf Samyra anzurichten.

³ Auf der Erde würden wir von einer statischen Aufladung der Luft sprechen. Diese Bezeichnung ist auf Samyra jedoch nicht bekannt.

Arkanmatrix

Jedes Wesen und Objekt weist eine spezifische Struktur auf, die es aus magischer Sicht beschreibt. Diese Struktur wird als *Arkanmatrix* bezeichnet. Durch die Veröffentlichungen von *Karis Emeran* ist heute bekannt, dass die Arkanmatrix zwar bei jedem Wesen und Objekt unterschiedlich und dadurch einzigartig ist, sich aber aus bestimmten Bausteinen zusammensetzt. Jedem dieser Elemente kann eine spezifische körperliche oder geistige Eigenschaft zugeordnet werden. Durch Modifikation der einzelnen Bausteine können somit die Eigenschaften eines Wesens oder Objektes im Rahmen der Arentchnik oder der Matrixveränderungen gezielt verändert werden.

Zauberei

Als sich die Zauberei durch die vereinfachten Techniken von *Ay'diras* über die Welt verbreitete, geschah dieses nicht ganz ohne Widerstand. Insbesondere der Klerus äußerte sich sehr skeptisch gegenüber der Verwendung und Manipulation von im Grunde dämonischer Energien. Diese erste Ablehnung verflieg jedoch im Laufe der Jahre. Da sich die Zauberei immer größerer Beliebtheit erfreute, sorgte der Widerstand des Klerus stellenweise dafür, dass sich einst ergebene Anhänger des Glaubens von den religiösen Institutionen distanzieren. Um diesem entgegen zu wirken, wurden die Einwände des Klerus immer leiser. Spätestens als die ersten Priester damit begannen, die Zauberei zu erlernen und damit zu sogenannten *Zauberpriestern* wurden, versiegte die Skepsis vollständig.

Im Grunde hat jedes intelligente Wesen von Geburt an ein geringes Talent, die *Aren* nach seinem Willen zu beherrschen und sie in Formen zu pressen, um damit magische Effekte zu erzeugen. Um jedoch effektiv zaubern zu können und ohne dabei sich oder andere fahrlässig zu gefährden, bedarf es entweder eines langjährigen Selbststudiums oder eines Lehrmeisters.

Obwohl das Potential zum Wirken von Magie in jedem schlummert, ist Zauberei bei Weitem nicht so verbreitet, wie anzunehmen wäre. Das liegt nicht zuletzt an der neuen Form der Magieinitiation, die im Jahr 1749 von *Karis Emeran* entwickelt und eingeführt wurde. Da die meisten Bewohner nur ein geringes Talent für die Zauberei haben, wird bei den meisten Kindern die Möglichkeiten, *Aren* zu kontrollieren, verödet. Nur wenn das Kind erhebliches Potential zeigt, wird es für eine Ausbildung zum Zauberer in eine Magiergilde gegeben. In vielen Fällen wird von der überwiegend sehr gläubigen einfachen Bevölkerung in diesem Falle

jedoch die Ausbildung zum Zauberpriester in einem Tempel vorgezogen.

Durch die Verödung während der Magieinitiation ist es den meisten Bewohnern nicht mehr möglich, Zauberei auszuüben. Dennoch hat ein Großteil der Bevölkerung schon einmal Zauberei gesehen oder sogar am eigenen Leibe erfahren. Durch gute Aufklärungsarbeit insbesondere seitens der Magiergilden wurde der Zauberei zudem der Schrecken genommen. Heutzutage gibt es kaum noch einen Bewohner der zivilisierten Welt, der Angst vor magischen Effekten hat. Vielen Bewohnern sind zudem zumindest die einfach zu erlernenden Zaubersprüche bekannt, obwohl sie sie nicht selbst anwenden können. Sie haben sie in der Regel schon einmal gesehen und können damit weder verängstigt noch überrascht werden. Diese einfache Zauberei ist nichts Besonderes in der heutigen Welt. Lediglich die mächtigeren und damit selteneren Zauber können den Bewohnern der Welt noch ein Staunen entlocken.

Da so gut wie alle Zauberer einer anerkannten Gemeinschaft oder Organisation angehören, die den Gebrauch von Magie kontrolliert und reglementiert, erweckt selbst mächtige Zauberei dieser Personen keine Angst bei den Bewohnern der Welt. Sie können sich darauf verlassen, dass Mitglieder dieser Institutionen gewissenhaft mit der Zauberei umgehen und sie nicht missbrauchen werden.

Die Kontrollorgane für Zauberei sind allen voran die in nahezu allen Ländern ansässigen Magiergilden. Dort, wo es keine dieser Organisationen gibt, wird ihre Aufgabe üblicherweise von den Institutionen des Glaubens übernommen. In Magiergilden und Tempeln wird die Zauberei nach streng geregelten Vorgaben gelehrt und die Ausbildung von ausreichend begabten Kindern durchgeführt. Neben ethischen und moralischen Grundsätzen beim Umgang mit Zauberei werden den Schülern nur Zaubersprüche gelehrt, die altbewährt und lange Jahre erprobt sind. Noch nicht erprobte Zauber oder gar das Erforschen von neuen Sprüchen lernen sie nicht. Diese Gebiete sind erfahrenen Zauberern vorbehalten.

Da davon ausgegangen werden kann, dass Zauberer durch die Regeln ihrer Organisationen sehr achtsam mit der Zauberei umgehen, ist die Anwendung von Zaubersprüchen in keinem Land generell verboten. Es gibt aber einige Länder, in denen Einschränkungen gelten (s. Kapitel *Menschliche und Nichtmenschliche Völker*). Das Wirken von offensiven Zaubern oder das Mitführen von magischen Begleitern ist jedoch genauso wie das Tragen von größeren Waffen in nahezu jeder Stadt untersagt.

Ein Zauberer sollte im Allgemeinen vermeiden, einen Zauber ohne ersichtlichen Grund oder eine entsprechende Aufforderung auf eine andere Person zu wirken. Wenn und falls solche Aktionen entdeckt

werden, werden diese in den meisten Ländern als mittleres Vergehen geahndet (s. *Recht und Gesetz*). Eine Ausnahme zu dieser Regelung bilden Kampfsituationen, in denen alle Beteiligten damit rechnen müssen, dass Zauberei zum Angriff oder zur Verteidigung eingesetzt wird.

Nutzen Zauberer ihre Kräfte dafür, die Bevölkerung zu unterstützen, wird dieses sehr gerne gesehen – sofern es dem Zauberer durch die Rechtslage erlaubt ist, Zauberei zu wirken. Insbesondere magische Heilung wird wohl nahezu kein Bewohner der Welt ablehnen, das gleiche gilt für andere hilfreiche magische Unterstützungen.

Kleinere, ungefährliche Zaubersprüche können auch in besiedelten Gebieten ohne Weiteres eingesetzt werden, wenn dadurch keine Gefährdung von anderen Personen entsteht und die Zaubersprüche nicht gegen den Willen einer anderen Person gewirkt werden.

Dennoch kommt es eher selten vor, dass ein Zauberer in besiedelten Gebieten seine Künste zur Schau stellt. In der Regel sehen sich die meisten Zauberer vor allem als Forscher und Wissenschaftler. Sie verbringen einen Großteil ihrer Zeit damit, in entsprechend abgeschirmten Laboren und Bibliotheken an ihren Fertigkeiten zu feilen und neue Techniken und Zaubersprüche zu entwickeln.

In nahezu allen Ländern sind die oftmals dämonisch beeinflussten und zerstörerischen Zauber der *dämonischen Magie* streng verboten, unabhängig davon, in welchem Kontext sie eingesetzt werden. Das gleiche gilt für dunkle Rituale wie das Beschwören von Dämonen oder das Erschaffen von Untoten. In der Regel wird nicht nur die Anwendung, sondern schon die bloße Kenntnis dieser Zauberei als schweres Verbrechen (s. *Recht und Gesetz*) betrachtet und nicht selten mit dem Tode bestraft.

Personen, die sich nicht als Mitglieder einer offiziellen Vereinigung ausweisen und damit eine entsprechend umfassende Ausbildung und den bedachten Umgang mit Zauberei nachweisen können, werden an den meisten Orten der Welt sehr argwöhnisch betrachtet. In den meisten Ländern ist es diesen Personen verboten, überhaupt Zaubersprüche zu wirken. Ein Verstoß gegen diese Bestimmung wird als mittlere Straftat mit hohen Geldstrafen geahndet (s. *Recht und Gesetz*).

Insbesondere in der einfachen Bevölkerung wird oftmals der vorschnelle Schluss gezogen, dass diese Personen etwas zu verbergen haben, denn andernfalls könnten sie sich den Regeln einer Organisation unterwerfen. Es kann durchaus vorkommen, dass solchen Zauberern die Schuld für Vorkommnisse zugeschoben wird, für die sie nicht verantwortlich sind. In vielen Fällen liegt die Bevölkerung mit ihren Vorurteilen jedoch richtig und es handelt sich bei

diesen Zauberern um Personen, die ihr Wissen auf illegalem oder sogar dunklem Wege, zum Beispiel durch einen dämonischen Lehrmeister, erlernt haben.

Abseits der Zivilisation gelten die Restriktionen zur Ausübung von Zauberei normalerweise nicht. Obwohl die Möglichkeit bestünde, jegliches Wirken von Magie zu überwachen und entsprechend zu verfolgen, verzichten die meisten Obrigkeiten nicht zuletzt wegen des damit verbundenen erheblichen Aufwands darauf. Das einzige Land, in dem flächendeckend die Anwendung von Magie überwacht wird, ist Sirana (s. Kapitel *Menschliche Völker: Sirana*). Wird hier ohne die benötigte Erlaubnis gezaubert, kommt es unvermeidbar zu einer strafrechtlichen Verfolgung.

Ausbildung und Kennzeichnung von Zauberern

Zusammenfassend werden alle Personen, die Zaubersprüche wirken können, als *Zauberer* bezeichnet. Es gibt jedoch unterschiedliche Möglichkeiten, eine Ausbildung in der Zauberei zu erhalten.

In den meisten Fällen findet die Ausbildung in einer Magiergilde oder in einem Tempel statt. In beiden Einrichtungen durchläuft der Schüler eine stark verschulte Ausbildung und muss zahlreiche Prüfungen bestehen, um schließlich seine Lehre abzuschließen. In jedem Falle werden dem Schüler wichtige ethische und moralische Grundsätze beim Umgang mit Magie und im Speziellen mit der Zauberei beigebracht. Er wird zudem üblicherweise im Lesen und Schreiben unterrichtet. Während seiner Ausbildung lernt er außerdem die ersten Zaubersprüche.

In den Magiergilden wird zusätzlich viel Wert auf eine wissenschaftliche Ausbildung gelegt. Naturwissenschaftliche Seminare sind daher obligatorisch für alle Schüler. Je nach Ausrichtung der Magiergilde liegt der Schwerpunkt der Zaubersprüche bei der Magie der Elemente oder bei den sogenannten manipulativen Zaubern. Schließt der Schüler seine Ausbildung erfolgreich ab, wird er danach als *Magier* bezeichnet.

Wird ein Schüler in einem Tempel unterrichtet, besteht der Hauptteil seiner Ausbildung aus den Glaubenslehren, denn er wird primär dafür geschult, als Priester tätig zu sein. Die genauso wie in den Magiergilden stark verschulte Ausbildung bereitet den Novizen darauf vor, die Aufgaben zu übernehmen, für die die Priester der jeweiligen Glaubensausrichtung zuständig sind.

Lernt der Schüler zusätzlich und in einem separaten Lehrgang den Umgang mit Zauberei, wird er, wenn er nach Abschluss dieser Ausbildung die Weihe zum Priester erhält, als *Zauberpriester* bezeichnet. Er vereint also die Fähigkeiten eines Priesters mit denen eines Zauberers.

In Ländern, in denen die Tempel die allgemeine Zauberausbildung übernehmen, weil keine Magiergilde ansässig ist, ist es nicht erforderlich, dass der Schüler nach Abschluss seiner Lehre geweiht wird. In diesen Ländern gibt es normalerweise eine vom Glauben unabhängige Ausbildung zum Zauberer, die von den Priestern durchgeführt und überwacht wird.

Unabhängig davon, ob der Schüler im Anschluss geweiht werden soll, werden bei der Ausbildung vor allem Sprüche aus dem Bereich der defensiven Zauberei gelehrt. Je nach Glaubenseinrichtung kommen grundlegende Kenntnisse in elementarer oder manipulativer Zauberei hinzu.

In Kulturen ohne Götterglauben wird die Ausbildung in Zauberei in der Regel von Druiden oder Schamanen übernommen. Genauso wie Magiergilden und Tempel sind diese Geweihten offiziell dazu berechtigt, Zauberei zu lehren.

Diese Art der Ausbildung steht nur Anwärtern zur Verfügung, die in einer druidischen Glaubensgemeinschaft oder in einem schamanischen Stamm aufgewachsen sind. Da die Ausbildung nicht reglementiert ist, können die Lehrer völlig frei entscheiden, was sie ihrem Schüler beibringen. Oftmals sind die Ausbildungen daher vor allem praxisorientiert und nicht so streng organisiert wie in den Magiergilden oder Tempeln. In den meisten Fällen werden die Schüler für ihre künftige Aufgabe als Druide oder Schamane, also als Geweihter der jeweiligen Glaubensrichtung, vorbereitet. Es ist jedoch nicht zwingend erforderlich, dass ein Schüler nach Abschluss seiner Ausbildung eine Weihe erhält. Es gibt innerhalb eines schamanischen Stammes beispielsweise nur einen begrenzten Bedarf an geweihten Schamanen, so dass insbesondere in diesen Kulturen nicht alle Schüler nach der Ausbildung geweiht werden.

Unabhängig davon, in welcher offiziellen Einrichtung ein Zauberer ausgebildet wurde, wird er nach Abschluss seiner Lehre durch eine Veränderung seiner Arkanmatrix gekennzeichnet. Diese Kennzeichnung äußert sich nach außen durch ein Mal, das sich auf der Handfläche der rechten Hand befindet und das Symbol des ausbildenden Instituts zeigt. Dieses Zeichen wird auch als *Zauberersiegel*

bezeichnet. In nahezu allen Ländern ist es nur Zaubernern mit einer Kennzeichnung einer offiziellen Ausbildungseinrichtung gestattet, Zauberei auszuüben.

Obwohl die Veränderung der Arkanmatrix nur minimal ist, ist sie hochkomplex und nahezu fälschungssicher. Neben anderen, vor allem magisch-strukturellen Sicherheitsmerkmalen, kann sie insbesondere nur an festgelegten und entsprechend präparierten Orten durchgeführt werden. Diese befinden sich üblicherweise innerhalb der Magiergilden oder Tempel. Druiden und Schamanen haben geweihte Orte, an denen sie die Veränderung bei ihren Schülern durchführen und die von Andersgläubigen nicht betreten werden können.

Lernt ein Zauberer neue Zauberei, hat dieses Einfluss auf die veränderte Arkanmatrix und sorgt dafür, dass das Symbol verschwindet. In den offiziellen Einrichtungen wird die Veränderung daher nach Abschluss der Schulung wiederhergestellt, so dass das ursprüngliche Siegel wieder zu sehen ist. Ein Zauberer wird daher üblicherweise ein Leben lang das Zeichen des Institutes tragen, in dem er seine Erstausbildung in Zauberei erhalten hat. Er gilt als Mitglied dieser Vereinigung, selbst wenn er keinen Kontakt zu dieser pflegen sollte. Auf Wunsch kann ein Zauberer die Mitgliedschaft in einer anderen Organisation oder Gemeinschaft beantragen. Wird er dort aufgenommen, wird das Zauberersiegel verändert, sobald er das nächste Mal einen Zauberspruch in seiner neuen Vereinigung erlernt.

Lernt ein Zauberer jedoch bei einem Lehrer, der nicht zu den offiziellen Ausbildungseinrichtungen gehört, kann das Zeichen nicht wiederhergestellt werden und er muss künftig ohne das offizielle Siegel auskommen. Die meisten Zauberer werden dieses möglichst vermeiden, denn sie verlieren dadurch in den meisten Ländern das Recht, überhaupt zaubern zu dürfen. Außerdem unterrichten die offiziellen Institutionen nur Schüler, die ein gültiges Siegel tragen. Die Entscheidung, sich von den offiziellen Einrichtungen abzuwenden, ist daher endgültig.

Arentechnik

Seit der Erforschung der arkanen Energie versuchten Forscher, sie auch für andere Dinge als nur für die Zauberei zu nutzen. Mit der Entschlüsselung der Arkanmatrix und den damit möglichen Veränderungen insbesondere an Objekten wurden diese Forschungen einen entscheidenden Schritt vorangebracht. Durch Veränderung der Arkanmatrix von Objekten wurde es dadurch möglich, die *Aren* als

Energiequelle für Maschinen und andere Gerätschaften zu nutzen und damit nicht nur für Zauberei, sondern auch für technische Zwecke einzusetzen. Seit der Veröffentlichung dieser Möglichkeiten durch *Karis Emeran* im Jahr 1746 hat sich die sogenannte Arentechnik entwickelt. In den 350 Jahren seit der Veröffentlichung wurden die Möglichkeiten immer weiter erforscht und sind heute an vielen Stellen nicht mehr aus dem Alltag wegzudenken. Dennoch steht die Forschung nicht still und es wurden noch lange nicht alle Einsatzmöglichkeiten der Arentechnik entwickelt.

Durch die Forschungen von *Karis Emeran* wurde es möglich, einem Objekt magische Eigenschaften zu verleihen. Zu Beginn wurden damit zunächst bekannte Zaubersprüche an ein Objekt gebunden, indem die Arkanmatrix so verändert wurde, dass sie dauerhaft die Strukturen des Zaubers aufwies. Die ersten sogenannten Arengegenstände waren die *Lichtsteine*, die von *Glenin Flayan* bereits Jahre vor dem Erscheinen von *Karis Emerans* Aufzeichnungen im Rahmen seiner Forschungen entwickelt wurden. Hierbei handelte es sich um einen simplen Stein, dessen Arkanmatrix so verändert wurde, dass er dauerhaft Licht spendete. Der Nachteil an dieser Methode war, dass der magische Effekt immer wirkte, selbst wenn dieses nicht gewünscht wurde. Ein Lichtstein konnte nicht deaktiviert werden, sondern spendete selbst dann Licht, wenn es taghell war.

Im Laufe der Jahre wurden die Techniken weiter verfeinert und ermöglichten schon recht bald Veränderungen an der Arkanmatrix von Objekten, die mit Zaubersprüchen nicht erreicht werden konnten. Dadurch wurde es möglich, die Aktivierung der magischen Effekte an Bedingungen zu knüpfen und sie somit an- und abschalten zu können.

Heute sind die meisten Arengegenstände so aufgebaut, dass sie auf Umwelteinflüsse reagieren können, beispielsweise auf ein akustisches Signal, auf Bewegung oder auf Berührung. Tritt dieser Fall ein, wird die Veränderung der Arkanmatrix aktiviert. Diese nutzt die *Aren* der Umgebung, um sich mit Energie zu versorgen und so den magischen Effekt zu erzeugen. Ist der Gegenstand aktiviert, kann er auf eine weitere Aktion hin die Energiezufuhr unterbrechen und damit den Effekt beenden. Sehr vereinfacht ausgedrückt, ist es den Gegenständen also möglich, auf Befehl zu zaubern.

Genauso wie bei der Zauberei funktionieren die objektgebundenen Effekte jedoch nur dann, wenn die als Energie genutzte *Aren* die vorgesehene Konzentration und Form hat. Bei der Zauberei wird diese durch den Zauberer per Gedankenkraft erzeugt, indem er die *Aren* so bündelt und formt, dass das gewünschte Ergebnis entsteht. Gegenständen fehlt diese Fähigkeit jedoch aufgrund ihres mangelnden Bewusstseins. Sie könnten die *Aren* der Umgebung

somit nicht gezielt für die gewünschte Anwendung anpassen. Daher müssen alle Arengegenstände genau auf die sie umgebende *Aren* eingestimmt werden. Sie funktionieren somit nur dort, wo die arkane Energie die vorgesehene Konzentration und Form aufweist. Da es jedoch keine zwei Orte auf der Welt gibt, wo die *Aren* genau identisch ist, können Arengegenstände üblicherweise nur stationär genutzt werden. Sie können maximal um einige Meter bewegt werden, bevor sie nicht mehr mit der *Aren* der Umgebung kompatibel sind. Bis heute gibt es noch keine Lösung für diese Einschränkung.

Das Erstellen von Arengegenständen ist sehr aufwändig und benötigt vom Hersteller neben guten Kenntnissen der Arkanmatrix und den Möglichkeiten, diese zu verändern, auch besonderes handwerkliches Geschick. Es gibt bisher nur wenige Zauberer (etwa 200 weltweit), die diese Voraussetzungen erfüllen können und sich darauf spezialisiert haben. Die Nachfrage ist jedoch recht hoch, so dass die sogenannten *Arentechniker* Mühe haben, alle Aufträge zu erfüllen. Sie lassen sich für ihre Arbeiten sehr gut entlohnen, so dass der Einsatz von Arentechnik immer mit recht hohen Kosten verbunden ist.

Dennoch hat sich die Arentechnik in vielen Bereichen durchgesetzt. Insbesondere staatliche Organisationen stellen viele Bereiche, die hohe Kosten durch kontinuierlichen Rohstoffverbrauch oder hohen Personaleinsatz erzeugt haben, auf Arentechnik um. Es werden immer neue Maschinen entwickelt, die auf dieser Technologie basieren, wenn diese über längere Zeit am gleichen Platz eingesetzt werden. So gibt es beispielsweise arenbetriebene Aufzüge, die zuerst in den Bergwerken der *Sor'Raggs* eingesetzt wurden, mittlerweile aber auch an anderen Stellen, wie in mehrstöckigen Gebäuden, zu finden sind. In vielen Städten gibt es Straßenbeleuchtungen, die auf Arentechnik basieren und dadurch keinerlei Lampenöl verbrauchen. Während früher die Gongs und Glocken für die Einteilung des Tages in *Schläge* manuell bedient werden mussten, passiert dieses heutzutage insbesondere in größeren Städten üblicherweise mit Arentechnik. Das umfangreichste Projekt dieser Technologie, an dem sich alle Länder der Welt beteiligt haben, besteht aus einem Netz aus Teleportern, das eine schnelle Reise zwischen den verschiedenen Teilen der Welt ermöglicht (s. *Verkehr und Reisen*).

Neben den staatlichen Projekten erfreut sich Arentechnik insbesondere bei der reichen Bevölkerung großer Beliebtheit. Häuser dieser Personen sind oftmals durch Lampen erleuchtet, die auf Arentechnik basieren und entweder durch einen Stimmbefehl oder durch Bewegung aktiviert werden. Viele Gebäude oder Schließfächer sind durch magische Schlösser gesichert, die nur mit einem Schlüsselwort oder einer bestimmten Handbewegung

geöffnet werden können. Zudem gibt es mittlerweile Öfen, die ihre Hitze durch Aren erzeugen und die Verwendung von Holz überflüssig machen. In den letzten Jahren hat sich mit den Arengemälden außerdem eine künstlerische Verwendung der Arentechnik gezeigt. Diese Bilder sind nicht statisch, sondern können auf Wunsch die Farbe wechseln oder sogar Bewegungen darstellen (vgl. *Kunst und Musik*).

Andere Energien

Dort, wo eine Maschine nicht längere Zeit stationär betrieben wird, die Kosten für Arentechnik einfach zu hoch sind oder aufgrund der Umgebung keine Maschine eingesetzt werden kann, wird normalerweise von Hand gearbeitet. Es werden Tiere, insbesondere Rinder und Pferde, als Arbeitstiere eingesetzt. An manchen Orten wird zudem, wenn entsprechende Voraussetzungen gegeben sind, Wind- und Wasserkraft genutzt, um Geräte anzutreiben und sich die Arbeit etwas zu erleichtern.

Vor der Entwicklung der Arentechnik wurde insbesondere bei den Sor'Raggs teilweise mit Dampfkraft gearbeitet. Die Erforschung dieser Techniken war jedoch noch nicht weit fortgeschritten. Mit der Arentechnik ließen sich die gleichen Aufgaben einfacher lösen, so dass es kaum Bestrebungen gab, diese Art der Energieerzeugung weiter zu entwickeln. Dennoch gibt es auch heute noch mancherorts einfache dampfbetriebene Gerätschaften.

Der Einsatz von Erdgas, Erdöl oder Strom ist auf Samyra nicht bekannt.

Im Jahr 2041 gelang es *Gnamu Namba*, einem Wissenschaftler aus Tahary, zusammen mit seiner Forschungsgruppe, die ersten tragbaren Arenggegenstände zu entwickeln, die unabhängig von der *Aren* der Umgebung sind.

Da sich an der Art und Weise, wie diese Objekte funktionieren, nichts verändert hat, benötigen auch tragbare Arenggegenstände immer die gleiche Konzentration und Form von *Aren*, damit sie funktionieren. Da sie nicht auf einen bestimmten Zustand der Umgebungsaren geeicht werden können, werden sie stattdessen mit der Arkanmatrix des Trägers in Einklang gebracht. Die Arentechniker bezeichnen diesen Vorgang als das *Polen* des Arenggegenstands. Dadurch, dass *Aren*, wenn sie durch den Körper eines Wesens fließt, durch dessen Arkanmatrix leicht verändert und in gewisser Weise geformt und gebündelt wird, kann der Arenggegenstand auf diesen Zustand eingestellt werden. Bei Aktivierung des Gegenstandes wird die

durch die Arkanmatrix beeinflusste *Aren* in den Gegenstand geleitet und kann dort den magischen Effekt auslösen.

Aber auch diese Variante der Arentechnik unterliegt Einschränkungen. Da die Arkanmatrix jedes Wesens einzigartig ist, kann ein tragbarer Arenggegenstand nur von einer einzigen Person benutzt werden. Zudem muss sich der Gegenstand immer in direkter Nähe zum bloßen Körper des Trägers befinden, damit die Übertragung der *Aren* funktioniert. Üblicherweise sind tragbare Arenggegenstände daher so gestaltet, dass sie in der Hand gehalten oder direkt am Körper getragen werden. Da jeder Gegenstand für eine spezielle Person angefertigt und auf diese gepolt werden muss, sind alle tragbaren Arenggegenstände Einzelstücke, die einen entsprechend hohen Preis haben. Somit werden auch die tragbaren Gegenstände vor allem von reichen Personen in Auftrag gegeben. Da die Arentechniker in der Regel bis an die Kapazitätsgrenzen ausgelastet sind, entstehen für diese Unikate häufig mehrere Jahre Wartezeit, denn größere und stationäre Projekte, insbesondere wenn sie von staatlichem Interesse sind, haben bei der Bearbeitung Vorrang.

Nichtsdestotrotz gibt es heute schon zahlreiche betuchte Personen, die unterschiedliche tragbare Arenggegenstände besitzen. Besonders beliebt ist Arenkleidung, die ihr Aussehen nach den Wünschen des Trägers wandeln kann. Auf Reisen wird gerne ein sogenannter *Schlagzähler* mitgeführt, der anzeigt, wie viel Zeit des Tages bereits vergangen ist. Zudem gibt es zahlreiche Alltagsgegenstände, die mit Arentechnik versehen wurden, wie beispielsweise Laternen oder Taschen.

Auch die ersten auf Arentechnik basierenden Waffen sind bereits entwickelt worden. Es gibt zum Beispiel Bögen und Armbrüste, die ihre Geschosse selbstständig erzeugen können. Diese Waffen sind jedoch bisher nur als Prototypen vorhanden und können nicht gekauft oder auf andere Weise erworben werden. Insbesondere für militärische Zwecke wird die Forschung an den Arenwaffen weitergeführt. Die Wissenschaftler hoffen, dass sie in einigen Jahren dazu in der Lage sind, die zahlreichen Fähigkeiten der geweihten Waffen der Bewahrer zu kopieren oder zumindest ansatzweise nachbilden zu können. Bisher sind sie davon jedoch noch weit entfernt.

Sowohl stationäre als auch tragbare Arenggegenstände können durch eine erneute Veränderung ihrer Arkanmatrix auf eine andere Umgebung beziehungsweise einen neuen Träger abgestimmt werden. In diesem Zuge kann auch die Art und Weise der Aktivierung verändert werden. Das ermöglicht es, nicht mehr gebrauchte Maschinen an einen anderen Ort zu transportieren und dort einzusetzen oder tragbare Gegenstände an einen neuen Eigentümer zu binden.

Bei stationären Objekten wird dieses in der Regel jedoch nicht durchgeführt, weil die Zerlegung, der Transport an den neuen Ort sowie die Anpassung an die neue Umgebung in Summe zumeist nahezu genauso kostspielig sind wie der Bau einer neuen Maschine.

Das *Polen* eines tragbaren Arengegenstands an einen neuen Besitzer ist hingegen relativ einfach und kann von jedem Arentechniker problemlos realisiert werden. Für eine im Vergleich zu den Herstellungskosten geringe Gebühr kann die Umwidmung durchgeführt werden.

Der Arengegenstand wird dafür zunächst *neutralisiert*, indem er so verändert wird, dass er nicht mehr an die Arkanmatrix des Besitzers gebunden ist. *Neutralisierte* Gegenstände sind erst wieder benutzbar, wenn sie auf ihren neuen Eigentümer *gepolt* wurden. Stirbt der Besitzer eines Arengegenstands, wird das Objekt automatisch *neutralisiert*.

Arengegenstände haben einen sehr hohen Wert und waren daher insbesondere in der Anfangszeit beliebtes Diebesgut. Nicht selten wurden die Besitzer kaltblütig ermordet, um das Objekt zu *neutralisieren*. Daher haben sich die Arentechniker dazu verpflichtet, nur Gegenstände auf Personen zu *polen*, wenn diese eine gültige Besitzurkunde oder einen von beiden Parteien unterschriebenen Kaufvertrag für das jeweilige Objekt vorweisen können. Sollten diese Schriftstücke nicht vorliegen, reicht in den meisten Fällen auch eine andere offizielle Bestätigung, dass es sich um den rechtmäßigen Besitzer des Gegenstandes ist. Es gibt allerdings eine Handvoll Techniker, die diese Regelung bei ausreichender Bezahlung nicht allzu genau nehmen und keine Fragen über die Herkunft eines Arengegenstands stellen. Da diese ausreichende Bezahlung jedoch in den meisten Fällen fast so hoch ist wie die Erstellung eines neuen Gegenstandes abzüglich der Materialkosten, werden diese illegalen Wege nur selten beschritten.

Arentechnik im Spiel

Die Möglichkeiten der Arentechnik sind vielfältig und in weiten Teilen noch gar nicht erforscht. Selbst in den Bereichen, in denen schon große Fortschritte erzielt wurden, sind noch lange nicht alle Möglichkeiten ausgeschöpft. Jedes mögliche Arengerät aufzuzählen und zu beschreiben, würde den Umfang dieses Regelwerkes sprengen und dennoch nicht alles aufführen, was theoretisch machbar wäre.

Es ist durchaus möglich, dass die Charaktere auf ihren Reisen Arengeräten und –gegenständen begegnen, die im Rahmen des Regelwerkes nicht genannt werden. Die gesamte Arentechnik steckt jedoch noch in den Kinderschuhen und befindet sich im stetigen Wandel. Es ist gerade einmal knapp 60 Jahre her, dass mit der Ermöglichung

tragbarer Arengegenstände ein wesentlicher Durchbruch in der Forschung erreicht wurde.

Jedes Gerät und jedes Objekt bedarf oftmals jahrelanger Forschung, bevor es hergestellt werden kann. Neben dem Zeitaufwand spielen auch finanzielle Mittel eine erhebliche Rolle bei der Entwicklung neuer Arentechnik. Die recht raren Arentechniker, sowohl Praktiker als auch Theoretiker, sind viel beschäftigt und konzentrieren sich vor allem auf Projekte, die einen allgemeinen Nutzen haben.

Die gesamte Forschung entwickelt daher momentan vor allem Geräte und Gegenstände, die das alltägliche Leben erleichtern, Ressourcen und Arbeitskräfte einsparen, häufige Arbeiten beschleunigen oder militärischen Nutzen haben.

Selbst bei bester Bezahlung wird ein Arentechniker seine Zeit nicht dafür opfern, ein spezielles Einzelstück mit eingeschränktem Nutzen für einen reichen Auftraggeber zu erforschen. Sollte es sich jedoch um Gegenstände von allgemeinem Interesse handeln, werden sich Techniker finden lassen, die sich bei entsprechender Bezahlung mit dem Thema beschäftigen werden. Arengemälde und Arenkleidung wurden beispielsweise von reichen Auftraggebern initiiert. Dennoch sind diese zwar gut verkäuflichen aber letztlich nur dem Luxus dienlichen Forschungen sehr selten und die Ausnahme.

Hat der Spielleiter eine Idee für einen neuen Einsatz von Arentechnik, muss er sich darüber Gedanken machen, ob dieser wirklich erforscht worden wäre und welchen allgemeinen praktischen Nutzen er hat. Nur wenn dieser Nutzen eindeutig zu erkennen ist, besteht die Möglichkeit, dass er auch erforscht und entwickelt wurde. Je komplexer eine Maschine oder ein Gegenstand, desto länger wird es gedauert haben, ihn zu erforschen. Das geht natürlich nur mit entsprechenden Geldmitteln. Der Spielleiter sollte sich daher Gedanken darüber machen, wie lange die Entwicklung gedauert hat und woher das Geld dafür kam. Nur wenn er auf diese Fragen eine logische Antwort findet, besteht die Wahrscheinlichkeit, dass ein Gegenstand oder eine Maschine wirklich erforscht wurde. Zudem gelten natürlich auch für neu erdachte Geräte die im Text beschriebenen Einschränkungen. Größere Maschinen sind also immer stationär, damit sie den umgebenden Arenfluss als Energiequelle nutzen können. Tragbare Geräte sind immer an die Arkanmatrix eines einzelnen Benutzers gebunden und müssen Kontakt mit seinem bloßen Körper haben, um zu funktionieren. Zusätzlich dazu muss bei der Entwicklung

immer der Wissensstand der Welt bedacht werden (s. *Forschung und Entwicklung*).

Matrixveränderungen

Die Forschungen von *Glenin Flayan*, die *Karis Emeran* im Jahr 1746 unter ihrem Namen veröffentlicht hat, legten die Grundlage für die Arentechnik. Die eigentliche Leistung von *Karis* lag jedoch darin, die Modifikation der Arkanmatrix von Lebewesen, die sogenannten *Matrixveränderungen*, zu erforschen. Ihr Ziel war es, die göttlichen Gaben der Bewahrer kopieren zu können. Ihr ist nicht nur das gelungen, sondern ihre Forschungen haben sehr viel weitreichendere Möglichkeiten eröffnet. Auf Basis ihrer Ergebnisse können heutzutage nahezu alle Merkmale der Arkanmatrix nicht nur zugeordnet, sondern auch verändert und teilweise erweitert werden.

Da die Anpassung der Arkanmatrix bei Lebewesen sehr viel komplizierter ist als bei Objekten, gibt es nur wenige Zauberer, die dazu fähig sind. Es gibt nur etwa 100 von diesen sogenannten *Modifikatoren* auf der Welt. Das Durchführen einer Matrixveränderung ist außerdem deutlich aufwändiger und damit auch deutlich teurer als die bereits kostspielige Arentechnik.

Durch Matrixveränderungen ist es theoretisch möglich, das Aussehen einer Person nahezu vollständig zu verändern. Dadurch, dass jedes Merkmal separat angepasst werden muss, ist dieses jedoch extrem kostspielig und es gibt bisher keine Aufzeichnungen darüber, dass es jemals durchgeführt wurde. Vielmehr werden Matrixveränderungen von reichen und eitlen Personen genutzt, um kleinere kosmetische Eingriffe durchführen zu lassen. Das Ändern der Augen- oder Haarfarbe ist beispielsweise sehr beliebt. Oftmals werden auch kleinere Makel behoben, beispielsweise die Form der Nase, der Augen oder des Mundes. Diese kleinen Eingriffe sind innerhalb weniger Stunden durchgeführt und gehören zu den Grundübungen eines Modifikators. Sie sind daher vergleichsweise günstig.

Durch Veränderung und Erweiterung spezieller Matrixbausteine ist es heute möglich, einen Großteil der Gaben, die Bewahrer von ihrem Aspekt verliehen bekommen, auf magische Art und Weise zu kopieren. Einige dieser Matrixveränderungen werden vor allem für militärische Zwecke genutzt, um Soldaten mit verbesserter Wahrnehmung oder gestärkter Konstitution auszustatten. Es gibt jedoch auch zahlreiche, insbesondere reiche Personen, die ihre Matrix verändern lassen, um ihre Fähigkeiten über das übliche Maß hinaus zu verbessern oder neue Eigenschaften zu erlangen. Je nach Umfang der Veränderung ist dieser Prozess jedoch oftmals sehr komplex, benötigt einiges an Zeit und hat einen entsprechend hohen Preis.

Je nach Werdegang einer Person durchläuft sie mindestens einmal in ihrem Leben kostenlos und verpflichtend den Prozess der Matrixveränderung. Im Rahmen der Untersuchungen während der Magieinitiation, der sich jeder Bewohner der Welt in Kindesjahren unterziehen muss, wird ihre Matrix so verändert, dass sie das arkane Vermögen der Person speichern kann (vgl. *Arkane Vermögen und Zahlungsmittel*). Diese Matrixveränderung wird immer durchgeführt. Bei Kindern, die nur ein geringes Potential für die Zauberei aufweisen, wird die Arkanmatrix im Zuge der Initiation außerdem so verändert, dass sie nicht mehr in der Lage sind, die *Aren* zu bündeln und zu formen. Durch diese Matrixveränderung verlieren sie die Fähigkeit, Zaubersprüche zu wirken, allerdings schränkt es sie nicht in der Nutzung von Arentechnik oder magischen Gegenständen ein.

Schließt sich eine Person bestimmten Organisationen an, wird sie in einigen Fällen einer weiteren Matrixveränderung unterzogen, um sie als Mitglied der Institution zu kennzeichnen. Die bekannteste Kennzeichnung ist das *Zauberersiegel* (vgl. *Ausbildung und Kennzeichnung von Zaubernern*). Es gibt jedoch auch andere Organisationen, wie Krieger- oder Söldnergilden, die durch die Matrixveränderung die Zugehörigkeit ihrer Mitglieder nachweisen.

Sämtliche Matrixveränderungen können nur durchgeführt werden, wenn sich die betroffene Person freiwillig dazu bereitklärt. Schon der leiseste Zweifel oder ein Anflug von Angst sorgen dafür, dass sich die Arkanmatrix abschirmt und keine Veränderung zulässt. Es kommt daher nicht selten vor, dass eine Matrixveränderung nicht durchgeführt werden kann. Auf der anderen Seite verhindert dieser körpereigene Schutzmechanismus, dass Matrixveränderungen gegen den Willen einer Person durchgeführt werden können. Da Kindern zum einen das Verständnis des Vorgangs fehlt und sie zum anderen leichter zu manipulieren sind, ist es bei ihnen deutlich einfacher, Ängste und Zweifel zu beseitigen. Die obligatorischen Eingriffe in die Arkanmatrix im Rahmen der Magieinitiation werden daher üblicherweise im Kindesalter durchgeführt.

Obwohl eine Veränderung der Arkanmatrix in gewissem Sinne die Struktur des Körpers verändert, wird sie im Gegensatz zu Veränderungen des Genmaterials⁴ nicht vererbt.

Magische Gegenstände

Gegenstände mit magischen Eigenschaften sind nicht erst seit der Entschlüsselung der Arkanmatrix und der Entstehung der Arentechnik auf Samyra bekannt. Schon kurz nach der Erforschung der *Aren* im

⁴ Gentechnik und damit auch die Veränderung von Genmaterial ist auf Samyra nicht bekannt.

sechsten Jahrhundert begannen Forscher damit, diese Möglichkeiten zu erforschen. Sie entwickelten Techniken, mit denen es möglich war, während der Produktion eines Gegenstandes magische Effekte in diesem zu speichern. Diese Verfahren sind auch heute noch bekannt und relativ weit verbreitet.

Arentechnik basiert darauf, die Arkanmatrix von bestehenden Gegenständen zu verändern und sie dadurch die *Aren* der Umgebung nutzen zu lassen. Magische Gegenstände werden hingegen während des Herstellungsprozesses mit *Aren* aufgeladen und sind dadurch in der Lage magische Effekte zu erzeugen, ohne auf die Energie der Umgebung angewiesen zu sein. Die gespeicherte *Aren* wird durch das Auslösen der Magie nach und nach verbraucht. Magische Gegenstände verlieren daher durch die Benutzung ihre Fähigkeiten. Wie lange dieses dauert, also wie oft der magische Effekt eines solchen Gegenstandes eingesetzt werden kann, ist davon abhängig, wie viel *Aren* in dem Objekt gespeichert wurde. Selbst wenn magische Gegenstände nicht ausgelöst werden, verlieren sie jedoch langfristig ihre Fähigkeiten, weil die gespeicherte *Aren* mit der Zeit wieder in die Umgebung abgegeben wird. Dieses dauert jedoch normalerweise sehr lange, so dass lediglich sehr alte magische Gegenstände keine Energiereserven mehr haben.

Manchmal kann es jedoch passieren, dass bei der Auslösung eines Effektes die gesamte restliche *Aren* in einer magischen Entladung freigesetzt wird. Dieser Ausbruch kann in seltenen Fällen so gewaltig sein, dass der Träger dadurch erheblichen Schaden erleidet oder der Gegenstand vollständig zerstört wird. Diese spontane Entladung der restlichen *Aren* wird als *Magieverlust* bezeichnet.

Aren kann nur in speziellen Materialien gespeichert werden, die während der Herstellung zu den restlichen Rohstoffen gegeben werden müssen. Die benötigten Ressourcen sind selten und daher oftmals sehr schwer zu beschaffen. Das Anfertigen eines magischen Gegenstandes ist daher in der Regel sehr kostspielig. Da die Herstellung eines magischen Gegenstandes nicht nur mit viel Geld, sondern auch mit sehr viel Aufwand verbunden ist, wird in die Verarbeitung oftmals sehr viel Sorgfalt gelegt.

Magische Gegenstände sind daher meistens deutlich besser gearbeitet als ihre nicht-magischen Äquivalente. Selbst wenn sie ihre magischen Eigenschaften durch das Verbrauchen oder Entladen der gespeicherten *Aren* verlieren, sind sie daher immer noch von überragender Qualität. Waffen lassen sich beispielsweise besser führen, weil sie besonders gut ausbalanciert oder leicht sind, oder sie richten mehr Schaden an, weil ihre Klingen besonders gut geschärft sind. Rüstungen sind stabiler oder beweglicher als ihre nicht-magischen Gegenstücke, so dass sie mehr Schaden abfangen oder den Träger nicht so stark behindern. Der Träger hat also nicht zuletzt schon durch die hochwertige Qualität von magischen Gegenständen einen Vorteil, selbst wenn die gespeicherte *Aren* verbraucht ist.

Durch die überragende Qualität und die eingearbeiteten Materialien können magische Gegenstände abgesehen von einem Magieverlust weder beschädigt noch zerstört werden. Sie altern zudem nicht und sehen selbst nach hunderten Jahren immer noch so aus, als wären sie gerade erst hergestellt und nie benutzt worden.

Wurde die gespeicherte *Aren* eines magischen Gegenstandes verbraucht, kann sie von entsprechend geschulten Zauberern relativ problemlos und natürlich gegen Bezahlung wieder aufgefüllt werden. Der Gegenstand erhält dadurch wieder eine begrenzte Menge Energie, die zum Auslösen der magischen Eigenschaften genutzt werden kann.

Die Kenntnis über die Herstellung von magischen Gegenständen ist mittlerweile sehr weit verbreitet. Aufgrund der hohen Kosten können es sich jedoch die meisten Bewohner nicht leisten, einen Gegenstand nach ihren Vorstellungen herstellen zu lassen. Dennoch befinden sich zahlreiche unterschiedliche magische Gegenstände auf der Welt im Umlauf. Da sie im Gegensatz zu Arenalgegenständen problemlos produziert und verkauft werden können, gibt es sogar Händler, die sich darauf spezialisiert haben. Sie haben in der Regel ausreichend Kapital, um die Gegenstände produzieren zu lassen und sie gewinnbringend zu verkaufen.

Bevölkerung

Wenn von der Bevölkerung oder den Bewohnern Samyras gesprochen wird, sind damit in der Regel nur die Humanoiden gemeint, die eine strukturierte und organisierte Zivilisation aufgebaut haben, und die maßgeblich für den Fortschritt und damit für die Entwicklung der Welt verantwortlich sind. Sie werden auch als die *intelligenten* oder *zivilisierten Rassen* bezeichnet. Es gibt insgesamt neun dieser intelligenten Rassen, deren Anteile an den etwa 13,5 Millionen Bewohnern der Welt der nebenstehenden Tabelle entnommen werden kann.

Rasse	Anteil an der Weltbevölkerung
Aftaleeni	4,6 %
Brutas	5,8 %
Ceglags	3,0 %
Menschen	61,8 %
Nigros	5,1 %
Riikaatii	6,7 %
Sor'Raggs	5,5 %
Verasti	3,9 %
Zikaru	3,6 %

Ein Großteil der Welt wird von den *Menschen* bewohnt. Mit über 60% der Weltbevölkerung sind sie die Rasse mit den mit Abstand meisten Angehörigen. Sie haben somit auch den größten Einfluss auf die Welt.

Je nach Gegend, in der die Menschen leben, unterscheiden sich die Gesellschaften dieser Rasse erheblich voneinander. Die unterschiedlichen Kulturen der Menschen werden auch als verschiedene *Völker* bezeichnet. Je nachdem, welchem Volk die Menschen angehören, erhalten sie eine andere Sozialisation und haben dadurch unterschiedliche Religionen, verschiedene Sitten und Gebräuche und voneinander abweichende Weltanschauungen und Einstellungen. Üblicherweise hat zudem jedes menschliche Volk ein eigenes Land, in dem es lebt (s. *Länder, Reiche, Stadtstaaten*).

Die acht anderen Rassen, die die Welt bewohnen, sind

- ❖ die amphibisch veranlagten *Aftaleeni*,
- ❖ die von den Trollen abstammenden *Brutas*,
- ❖ die geflügelten *Ceglags*,
- ❖ die kleinwüchsigen *Nigros*,
- ❖ die katzenähnlichen *Riikaatii*,
- ❖ die unterirdisch lebenden *Sor'Raggs*,
- ❖ die verschlagenen *Verasti* und
- ❖ die halbdämonischen *Zikaru*.

Mit Ausnahme der *Riikaatii* und *Zikaru* hat jede dieser Rassen eine einheitliche Kultur, obwohl ihre Angehörigen über die gesamte Welt verteilt leben (s. *Länder, Reiche, Stadtstaaten*). Somit bilden die Rassen auch gleichzeitig ein eigenes Volk mit einer eigenen Sozialisation seiner Angehörigen.

Die *Riikaatii* und *Zikaru* leben in der Regel mit den Menschen zusammen und werden durch deren Gesellschaft geprägt. Sie gehören also im weitesten Sinne zu den menschlichen Völkern, weisen jedoch rassenspezifische Eigenarten auf, die sie von den Menschen unterscheidet.

Eine genauere Beschreibung der nichtmenschlichen Rassen erfolgt im Kapitel *Nichtmenschliche Völker*.

Gesellschaftliche Schichten

Die Bevölkerung der Welt lässt sich grob in vier Schichten aufteilen. Diese Einteilung wurde im Jahr 2074 von *Pentralus Terum* im Rahmen seiner Zusammenstellung von Straftaten (s. *Strafmaß und Strafen*) entwickelt, um eine bessere Gruppierung von Bewohnern mit unterschiedlichen Rechten in verschiedenen Ländern und Völkern durchführen zu können. Durch die große Verbreitung seiner Zusammenstellung von Straftaten haben sich auch die Bezeichnungen für die unterschiedlichen Schichten schnell verbreitet und finden heutzutage insbesondere in juristischen Abhandlungen

Verwendung. In der normalen Bevölkerung werden sie jedoch recht selten verwendet.⁵

An der Spitze der Gesellschaft stehen die *Machtbürger*. Sie haben erheblichen politischen, wirtschaftlichen oder klerikalen Einfluss und verfügen zudem in der Regel über ein großes Vermögen. Zu dieser Schicht gehören insbesondere Personen, die für die Gesetzgebung eines Landes verantwortlich sind oder auf andere Weise erheblichen Einfluss auf die Entwicklung eines Landes und dessen Bewohner haben. In der Regel verfügen Machtbürger und ihre Familien gegenüber den anderen Schichten über weitreichende Rechte und genießen zahlreiche Privilegien. Zu dieser Gruppe gehören insbesondere Könige, Fürsten und andere Landesherren. Zudem werden auch Personen mit hohen leitenden Funktionen in verschiedenen Organisationen wie Erzmagier, Hohepriester oder Generäle zu dieser Schicht gezählt.

Unter den Machtbürgern stehen die *Vermögensbürger*, die sich vor allem durch ihren Besitz auszeichnen. Dabei wird als Vermögen nicht nur das wirtschaftliche sondern auch das geistige Kapital bezeichnet. Durch entweder viel Geld, erheblichen Landbesitz, umfangreiches Wissen oder weitreichende Kompetenzen innerhalb einer Organisation haben diese Bürger indirekten Einfluss auf die Entwicklung des Landes und somit auch auf die Bürger niedrigerer Schichten. Durch ihren Einfluss und ihr Vermögen werden ihnen oftmals gesonderte Rechte und Privilegien zugesprochen.

In dieser Schicht befinden sich Inhaber großer Handwerksbetriebe, wohlhabende Händler sowie Bauern mit beträchtlichem Grundbesitz mitsamt ihren Familien. Hinzu kommen höhergestellte Geistliche, Offiziere und Kommandanten, sowie die Hochmagier einer Magiergilde. Die letztgenannten Personen haben in ihren Organisationen erhebliche Kompetenzen und weitreichenden Einfluss, ohne jedoch zwangsläufig ein großes Kapital zu besitzen.

Der Großteil der Bevölkerung wird zu den *Besitzbürgern* gezählt. Diese Schicht fasst alle Bürger und ihre Familien zusammen, die ein mehr oder weniger geregeltes Einkommen haben. Das Geld reicht, um die Lebenshaltungskosten zu decken und sich zusätzlichen persönlichen Besitz, teilweise auch Landbesitz, anzuschaffen. Zu dieser Gruppe gehören Bauern, Handwerker, Händler, Soldaten und alle anderen einfachen Bürger, die einem Beruf nachgehen und dadurch regelmäßige Einkünfte erhalten. In der Regel haben Besitzbürger keine besonderen

⁵ Da *Pentralus'* Einteilung die Beschreibung von unterschiedlichen Bevölkerungsgruppen deutlich vereinfacht, werden die Bezeichnungen auch im Verlauf des Regelwerkes eingesetzt.

Privilegien oder Rechte und auch keinen besonderen Einfluss auf die Gesellschaft des Landes.

Auf der untersten Ebene der Gesellschaften stehen die *Besitzlosen*. Sie haben kein geregeltes Einkommen und keinen Besitz. Zu dieser Gruppe gehören Straftäter, Sklaven, Bettler, Dirnen und andere mittellose Personen. In vielen Ländern geht der Verlust des Besitzes auch gleichzeitig mit dem Verlust jeglicher Rechte einher.

Außerhalb dieser Schichten stehen die *Bewahrer*. Sie finden in der Einteilung von *Pentralus* keine Erwähnung. Obwohl sie aufgrund ihrer Herkunft zu einer Bevölkerungsgruppe gezählt werden können, genießen sie in vielen Ländern besondere Privilegien und oftmals gelten andere Regeln für sie als für den normalen Bürger. Obwohl sie keinem normalen Beruf nachgehen und nur selten ein geregeltes Einkommen oder einen festen Wohnsitz haben, können Bewahrer im Regelfalle zu den Vermögensbürgern gezählt werden. Sie haben Einfluss auf die Geschehnisse in den Ländern, oftmals erheblich mehr Wissen als die normale Bevölkerung und ihnen werden weitreichende Kompetenzen zugesprochen. Sie gehören jedoch nicht zu den Machtbürgern, denn sie stehen weder über dem Gesetz noch können sie dieses beeinflussen oder haben in anderer Form offizielle politische, weltliche oder klerikale Macht.

Primitive Rassen

Den intelligenten Rassen stehen die sogenannten *primitiven Rassen* gegenüber, die zwar auch zu den Humanoiden gehören, jedoch entweder gar keine oder nur rudimentäre gesellschaftliche Strukturen haben. Viele dieser Völker oder Individuen sind den intelligenten Rassen zudem feindlich gesinnt. Sie tragen nur in Ausnahmefällen zur Weiterentwicklung der Welt bei, sondern sind häufiger an ihrer Zerstörung beteiligt.⁶ Im Kapitel *Kreaturen* werden die primitiven Rassen genauer beschrieben.

Länder, Reiche, Stadtstaaten

Lange vor der Dunklen Zeit haben sich die Bewohner Samyras zu kleinen Gemeinschaften zusammengefunden und sich nach und nach in unterschiedlichen Bereichen der Welt sesshaft gemacht. Damals gab es mit dem Hohen Rat eine Institution, die allgemein gültige Regeln für alle Bewohner festlegte. Um das Zusammenleben zu organisieren, entstanden zusätzlich in den ersten Gemeinschaften und Siedlungen ergänzende Gesetze. Es entwickelten sich Hierarchien, Gebräuche und

durch den Einfluss der Aspekte auch erste Religionen, die die Bewohner miteinander verbanden. Im Laufe der Zeit vergrößerten sich die Gemeinschaften. Gruppen mit ähnlichen Strukturen verbanden sich zu größeren Gesellschaften und vermischten ihre Sitten und Ansichten. Machten sich weitere Personen in den Siedlungen sesshaft, mussten sie sich den bestehenden Regeln anpassen und diese befolgen. So bildeten sich langsam im Laufe vieler Jahrhunderte unterschiedliche Völker.

In der Dunklen Zeit waren alle Bewohner gezwungen, ihre Heimat aufzugeben und Seite an Seite mit anderen Völkern gegen die Dämonen zu kämpfen. Als der Krieg schließlich vorbei war, war der Großteil der Welt zerstört und unbewohnbar. Die Verbliebenen der unterschiedlichen Völker konnten nicht in ihre Heimat zurück und mussten sich ihren Platz auf der übrig gebliebenen fruchtbaren Landmasse der Welt suchen. Hierbei kam es zu zahlreichen Auseinandersetzungen, denn jedes Volk wollte seine gewohnte Kultur weiterführen und wieder aufblühen lassen. Im Jahr 93 griff der Hohe Rat mit seiner letzten Amtshandlung in diese Konflikte ein und legte fest, in welchen Bereichen der Welt die Angehörigen der unterschiedlichen Völker Zuflucht suchen sollten und in welchem Gebiet sie sich verbreiten durften. In diesen Territorien durften sie ihre eigenen Regeln machen, ihre Religion ausüben und ihren Sitten und Gebräuchen nachgehen, ohne dass sie dafür von jemandem verurteilt wurden. Der Hohe Rat legte schon damals fest, dass sich auch Besucher aus anderen Völkern den Gesetzen im jeweiligen Territorium beugen mussten.

Aufgrund der verschwindend geringen Zahl von nichtmenschlichen Bewohnern, die die Dunkle Zeit überlebt hatten, entschied der Hohe Rat damals mit Zustimmung der Abgesandten der Aftaleeni, Ceglags, Nigros und Sor'Raggs, dass die Territorien lediglich unter den menschlichen Völkern verteilt wurden.

Die nichtmenschlichen Rassen erhoben keine territorialen Ansprüche, sondern stellten lediglich die Forderung, ihre Siedlungen an Orten zu errichten, die für die Menschen nur von untergeordnetem Interesse waren. Die Aftaleeni und Ceglags wünschten, ihre Städte in den dichten Wäldern der Welt errichten zu dürfen, während Nigros und Sor'Raggs vor allem Interesse daran hatten, sich in den Gebirgen der Welt niederzulassen. Sie verlangten außerdem, dass die menschlichen Völker die nichtmenschlichen Kulturen anerkannten und sich nicht in diese einmischten. Alle Mitglieder des Hohen Rates stimmten diesen Regelungen zu, die bis heute Bestand haben.

Menschliche Völker

Durch die Festlegung der Territorien der menschlichen Völker durch den Hohen Rat wurde die Landmasse in *Länder* aufgeteilt, die auch heute noch wie damals existieren. Die Grenzen vieler Länder

⁶ Der Spieler übernimmt im Spiel die Rolle eines Angehörigen der neun intelligenten Rassen. Das Spielen eines Charakters aus einer primitiven Rasse ist nicht vorgesehen.

haben sich jedoch im Laufe der Zeit durch Konflikte zwischen den Völkern mal mehr, mal weniger verschoben.

Jedes Land hat einen eigenen Herrscher, in der Regel einen König, oder eine andere oberste Regierungsinstanz. Für jedes Land gelten festgelegte Gesetze, Regeln und Hierarchien, die die Bewohner und Besucher des Landes beachten müssen. Die meisten Länder haben zudem ihre eigene Sprache und Schrift. Alle Bewohner eines Landes durchlaufen eine ähnliche Sozialisation und haben dadurch eine gemeinsame Religion, gemeinsame Sitten und Gebräuche und ähnliche Weltanschauungen und Einstellungen.

Somit hat jedes Land und damit jedes menschliche Volk seine eigenen gesellschaftlichen Strukturen und eine eigene Kultur.

In den meisten Städten der Menschen können sich auch Angehörige jeder anderen Rasse ansiedeln. Es wird jedoch erwartet, dass sich die Nichtmenschen den Gesetzen und Gebräuchen des menschlichen Volks anpassen.

Barbaren

In vielen Ländern gibt es ursprüngliche menschliche Völker, die sehr naturverbunden abseits anderer Siedlungen in *Stämmen* zusammenleben. Obwohl sie im Hoheitsgebiet eines offiziellen Herrschers leben, bilden die sogenannten *Barbaren* ein eigenes Volk innerhalb eines Landes. Sie bewohnen in der Regel Territorien abseits der Siedlungen, die sie für sich beanspruchen und die sie gegen unerwünschte Eindringlinge verteidigen. Obwohl sie dazu keine offizielle Erlaubnis haben, stellen sie für ihr selbst ernanntes Herrschaftsgebiet eigene Gesetze auf und setzen sie gegenüber anderen durch. Sie haben einen eigenen Herrscher, den Häuptling, und befolgen die Grundsätze des schamanischen Glaubens, die von den Schamanen eines Stammes verbreitet werden. Sie haben dadurch eine eigene gesellschaftliche Struktur und Kultur. Barbaren durchlaufen somit eine völlig andere Sozialisation als die anderen Bewohner des Landes und gelten als eigenes Volk.

In einigen Ländern gab es insbesondere in früheren Zeiten schon mehrfach Bestrebungen, den Barbaren die Kultur und den Glauben des Landes aufzuzwingen oder sie aus ihren Territorien zu vertreiben. In den meisten Fällen sind diese Versuche jedoch gescheitert. Somit gibt es auch heute noch unterschiedliche barbarische Völker, die abseits der Zivilisation leben. In den meisten Fällen sind die territorialen Ansprüche mittlerweile geklärt und den Barbaren ein bestimmtes Gebiet zugewiesen, in dem sie ihr eigenes Leben führen dürfen.

Nichtmenschliche Reiche

Da sie keine eigenen Territorien haben, liegen die Städte der Aftaleeni, der Ceglags und der Sor'Raggs in den Ländern der menschlichen Völker und sind über

die ganze Welt verteilt. Während die Siedlungen der Aftaleeni und Ceglags fern der menschlichen Städte in den tiefen Wäldern zu finden sind, liegen die zumeist unterirdischen Städte der Sor'Raggs in den Gebirgen der Welt.

Die Städte dieser Rassen sind in sogenannten *Reichen* zusammengefasst und organisiert. In allen Städten, die zu einem Reich gehören, leben nur Angehörige der jeweiligen Rasse. Bis auf wenige Ausnahmen ist es Angehörigen anderer Rassen nicht gestattet, sich in diesen Städten anzusiedeln. Es gibt somit ein Aftaleeni-Reich, ein Ceglag-Reich und ein Sor'Ragg-Reich.

Jedes dieser drei Reiche hat eine eigene Regierung, eigene Gesetze und Hierarchien, eine gemeinsame Religion, verbindende Sitten und Gebräuche, eine eigene Sprache und Schrift, und alle Angehörigen der jeweiligen Rasse durchlaufen eine ähnliche Sozialisation.

Im Grunde gleichen die Reiche somit den Ländern der menschlichen Völker. Sie haben jedoch bis auf die zugehörigen Städte, die überall auf der Welt verteilt liegen, keine eigenen Territorien. Dennoch hat jede dieser Rassen ihre eigene Kultur, unabhängig davon, wo die Angehörigen auf der Welt leben.

Stadtstaaten

Nigros und Verasti haben zahlreiche eigene Städte, die nur von Angehörigen der jeweiligen Rasse bewohnt werden, und die überall auf der Welt verteilt liegen. Die Städte dieser Rassen sind jedoch nicht in gemeinsamen Reichen organisiert, sondern sind *selbstständige Stadtstaaten* innerhalb der Hoheitsgebiete der menschlichen Völker.

Dennoch verbindet Angehörige der gleichen Rasse eine gemeinsame Kultur.

Stadtstaaten der Verasti umfassen neben der Siedlung auch noch eine sie umgebende Landfläche, die von der Rasse genutzt werden kann.

Jede Verastistadt hat ihre eigene Hierarchie und einen eigenen Herrscher. Alle Verasti durchlaufen jedoch unabhängig von ihrer Heimatstadt eine ähnliche Sozialisation und haben dadurch eine gemeinsame Religion, vergleichbare Ansichten und Charakterzüge und gleiche Sitten und Gebräuche. Verasti haben zudem ihre eigene Sprache und Schrift, die in den Verastistädten genutzt werden.

Ähnlich wie in den Städten der nichtmenschlichen Reiche ist es anderen Rassen nicht gestattet, sich in den Siedlungen der Verasti sesshaft zu machen.

Die Städte von Nigros liegen ausnahmslos unterirdisch. Sie sind prinzipiell für jeden geöffnet und es wäre möglich, dass sich hier auch andere Rassen ansiedeln. Da die Städte jedoch lediglich aus zahlreichen Höhlen bestehen, die an die geringe Körpergröße der Nigros angepasst sind, verirren sich selbst Besucher nur selten in diese Siedlungen. Da

alles, was die Nigros zum Leben benötigen, unterirdisch angebaut oder hergestellt werden kann, haben diese Stadtstaaten neben den unterirdischen Höhlen kein weiteres Territorium.

Genauso wie die Stadtstaaten der Verasti haben auch die Nigrostädte jeweils einen eigenen Herrscher und können eigene für die Stadt geltende Regeln aufstellen. Die Sozialisation der Nigros ist jedoch, unabhängig von der Stadt, in der sie aufgewachsen sind, sehr ähnlich. Alle Nigros haben daher ähnliche Ansichten, Sitten und Gebräuche und eine gemeinsame Religion, obwohl diese nahezu keine Bedeutung für die kleinen Wesen hat. Ihnen fehlt jedoch eine eigene Schrift. Wenn sie etwas aufschreiben wollen, greifen sie dabei auf die Schrift des menschlichen Volkes zurück, in dessen Land sich die Nigrostadt befindet.

Nichtmenschliche Kulturen

Die Brutas leben in nomadischen Stämmen innerhalb der Länder der Menschen. Diese Stämme haben alle eine ähnliche Kultur, unabhängig davon, in welchem Teil der Welt sie leben. Sie haben jedoch keine eigenen Städte, in denen sie leben. Die Stämme werden zudem nicht von einem gemeinsamen Herrscher regiert, sondern haben jeder seine eigene Hierarchie, an deren Spitze üblicherweise der Häuptling oder Schamane steht. Dennoch verbindet die Stämme ein starkes Zugehörigkeitsgefühl zu ihrem Volk. Durch das Bewahren und Weitergeben von alten Traditionen durchlaufen Brutas aller Stämme eine ähnliche Sozialisation, so dass sie die gleichen Sitten und Gebräuche haben. Obwohl es in einigen Stämmen einen durch die Menschen beeinflussten Götterglauben gibt, verbindet alle Stämme ein tief verwurzelter schamanischer Glaube. Insbesondere durch das Fehlen eines gemeinsamen Herrschers und eigener Städte kann bei den Brutas weder von einem Reich noch von Stadtstaaten gesprochen werden. Da sie sich jedoch deutlich von den Menschen der Länder unterscheidet, wird die Gesellschaft der Brutas als *nichtmenschliche Kultur* bezeichnet.

Riikaatii und Zikaru

Als während und nach der Dunklen Zeit die neuen Rassen der Riikaatii und Zikaru auf der Welt auftauchten, waren sie zunächst nur in geringer Anzahl vertreten. Sie hatten durch den Rat kein eigenes Territorium zugewiesen bekommen und wanderten in den ersten Jahren nach dem Krieg ziellos umher. Nach und nach konnten sie jedoch in den Siedlungen der Menschen Zuflucht finden. Da sie in der kurzen Zeit keine eigene Kultur entwickeln konnten, passten sie sich dem menschlichen Volk an, bei dem sie lebten. Somit haben diese beiden Rassen keine eigenen Gesellschaften aufgebaut, sondern gehören im weitesten Sinne zu den menschlichen Völkern. Sie unterscheiden sich von diesen im

Wesentlichen nur durch ihr Aussehen. Sie haben sich die Sitten und Gebräuche der Menschen angeeignet, folgen, wenn sie gläubig sind, einer menschlichen Religion, haben keine eigenen Herrscher oder Gesetze und auch keine eigene Schrift. Somit gibt es nur wenige Punkte, in denen sie sich von den Menschen unterscheiden. Die meisten dieser Unterschiede entstehen vor allem durch anatomische Besonderheiten oder tief verwurzelte instinktive Handlungen.

Eine genauere Beschreibung der menschlichen Völker erfolgt im Kapitel *Menschliche Völker*. Die nichtmenschlichen Rassen werden im Kapitel *Nichtmenschliche Völker* beschrieben.

Bildung

In den meisten Ländern Samyras gibt es keine allgemeine Schulpflicht und somit auch keine flächendeckende Grundbildung.

Nur etwa zwanzig Prozent der Bevölkerung haben Lesen und Schreiben erlernt und sind darin bewandert. Die restlichen Bewohner haben maximal rudimentäre Kenntnisse davon und können im besten Falle ein paar Worte entziffern oder selber schreiben.

Die einfachen Rechenarten wie Addition und Subtraktion, die im täglichen Leben oft gebraucht werden, werden dagegen von nahezu allen Bewohnern beherrscht, solange die Zahlen nicht zu groß werden. Problemlos eine Multiplikation oder Division mit relativ kleinen Zahlen können allerdings nur etwa die Hälfte der Bewohner durchführen. Das Rechnen mit großen Zahlen, unterschiedliche mathematische Funktionen oder der weite Bereich der Geometrie sind hingegen nur etwa zehn Prozent der Bevölkerung geläufig.

Die Erziehung eines Kindes und die Vermittlung von Werten und Wissen werden bei den einfachen Bürgern normalerweise von den Eltern übernommen. Dem Kind werden die Regeln des gesellschaftlichen Zusammenlebens, ethische und moralische Grundsätze, Recht und Gesetz und religiöse Ansichten beigebracht. Es erweitert sein Wissen durch das Stellen von Fragen, durch Geschichten, die ihm erzählt werden, und durch eigene Erfahrungen. Je nach Beruf der Eltern erlernt das Kind außerdem die Grundlagen unterschiedlicher Professionen. Diese Inhalte sind vor allem praktischer Natur und werden vom Kind erlernt, wenn es im elterlichen Umfeld bei den alltäglichen Arbeiten hilft. Dadurch, dass das Kind nach und nach lernt, warum diese und andere Tätigkeiten so durchgeführt werden, wie es die Eltern vormachen, gewinnt es zudem zunehmende theoretische Kenntnisse.

In reicheren Familien werden Kinder oftmals von Hauslehrern unterrichtet. Einen vorgeschriebenen Lehrplan gibt es dabei jedoch nicht. Die Inhalte werden entweder vom Lehrer abhängig von seinen Interessen und Kenntnissen oder in Absprache mit den Eltern festgelegt. In der Regel lernen die Sprösslinge durch einen Hauslehrer wesentlich mehr theoretische Grundlagen, jedoch auch deutlich weniger praktische Dinge. Häufig werden die Kinder auch in der Kunst oder der Musik unterrichtet.

In den meisten Ländern erhält ein Kind nur dann eine schulische Ausbildung nach einem vorgegebenen Lehrplan, wenn die Eltern entscheiden, dass es die Laufbahn eines Priesters oder Magiers einschlagen soll. In diesem Falle wird es bereits in jungen Jahren (bei menschlichen Völkern in der Regel zwischen dem sechsten und achten Lebensjahr) je nach Ausbildungsziel in eine *Magier-* oder *Priesterakademie* gegeben, in der es ab diesem Zeitpunkt lebt und lernt. Hier nimmt der Unterricht einen Großteil des Tages ein, so dass das vermittelte Wissen sehr umfangreich ist und auch viele theoretische und wissenschaftliche Erkenntnisse vermittelt werden. Durch zahlreiche Aufgaben wird das gelehrte Wissen gefestigt und anschließend durch Prüfungen und Tests kontrolliert. Selbst wenn ein Schüler die Ausbildung an einer Akademie nicht abschließen sollte, hat er dennoch anschließend ein sehr breit gefächertes Wissen.

Erfolgreichen Absolventen von Akademien steht der Weg an die Universität und damit die Laufbahn eines Wissenschaftlers offen.

Zusätzlich können Erwachsene aus eigenem Interesse an einer Universität studieren. Es wird jedoch vorausgesetzt, dass der Student bereits lesen und schreiben kann, damit er aufgenommen wird. Zudem verlangen die Universitäten den sogenannten *Wissensobolus*, der je nach Lehranstalt sehr unterschiedlich hoch ist. Je renommierter eine Hochschule ist, desto teurer ist es, dort zu studieren. Generell stehen Universitäten allen interessierten Schülern offen. Die meisten einfachen Bürger können sich das zumeist mehrjährige Studium jedoch nicht leisten.

Wird die Ausbildung an einer Hochschule beendet, kann der Schüler anschließend in dem Bereich, den er studiert hat, in der Lehre oder Forschung tätig werden.

Abseits von den Akademien und Universitäten sind die meistens sehr theoretischen Erkenntnisse der unterschiedlichen Wissenschaften kaum bekannt und nur wenig verbreitet. Werden entsprechende Kenntnisse für die Ausübung eines praktischen Berufes nicht benötigt und führen sie auch nicht zu einer Erleichterung des Lebens, sind sie für die normalen Bürger im Grunde uninteressant.

In höheren Schichten ist es jedoch mitunter sehr populär, sich mit den neuesten Erkenntnissen aus der Forschung zu befassen und darüber zu diskutieren. Dieses hat mit Wissenschaft oder dem echten Interesse am Inhalt der Abhandlungen jedoch recht wenig zu tun, sondern ist eine Modeerscheinung, die in der Regel nach wenigen Wochen oder Monaten wieder abklingt.

Forschung und Entwicklung

Obwohl es zahlreiche unterschiedliche Völker und Kulturen auf Samyra gibt, ist der Entwicklungsstand hinsichtlich der wissenschaftlichen Erkenntnisse sowie der möglichen technischen Hilfsmittel überall auf der Welt nahezu gleich.⁷ Die nachfolgenden Beschreibungen geben wieder, wie der allgemeine Stand der Forschungen und Entwicklungen in unterschiedlichen Wissenschaften ist. Abhängig vom Stand und Beruf eines Bewohners gibt es jedoch erhebliche Unterschiede im Wissensstand innerhalb der verschiedenen Bevölkerungsgruppen (vgl. *Bildung*).

Während der Dunklen Zeit mussten nahezu alle wissenschaftlichen Aufzeichnungen zurückgelassen werden. In den ersten Jahren nach dem Krieg versuchten Wissenschaftler, diese aus dem Gedächtnis wieder zu rekonstruieren, was ihnen jedoch nicht immer gelang. Daher sind zahllose Forschungsergebnisse in dieser Zeit verloren gegangen und viele Wissenschaften standen vor dem Nichts. In den letzten 2000 Jahren konnten jedoch die meisten Erkenntnisse reproduziert und in vielen Fällen auch weiterentwickelt werden. Die meisten Wissenschaften konnten seit dem Neubeginn nach der Dunklen Zeit erhebliche Fortschritte verzeichnen und zahlreiche nützliche Erkenntnisse zur Entwicklung der Welt beitragen.

Neue Erkenntnisse werden üblicherweise in Fachkreisen veröffentlicht und verbreiten sich dadurch recht schnell über die gesamte Welt. Es gibt kaum ein Forschungsergebnis, das vollständig zurückgehalten wird, wohl aber bestimmte Kenntnisse, die nur ausgewählten Personen zugänglich gemacht werden.

Mit Ausnahme der leidenschaftlichen Forscher und Wissenschaftler sind für die meisten Bewohner der Welt theoretische Erkenntnisse jedoch von untergeordneter Bedeutung. Solange neue

⁷ Im Folgenden werden einzelne Bereiche aus Wissenschaft und Technik genauer betrachtet, insbesondere diejenigen, die einen wesentlichen Einfluss auf das tägliche Leben haben. Jede Einzelheit bis ins kleinste Detail zu beschreiben, ist nicht nur nahezu unmöglich, sondern bereits der Versuch würde den Umfang des Regelwerkes sprengen. Sollten nicht alle Fragen beantwortet werden, kann davon ausgegangen werden, dass der Stand der Wissenschaft und der Technik auf Samyra in etwa mit dem irdischen Mittelalter (ca. 12. bis 13. Jhdt.) gleichzusetzen ist.

Forschungen keinen praktischen Nutzen haben und ihnen das alltägliche Leben und Arbeiten erleichtern, werden sie sie weitestgehend ignorieren. Wenn etwas so funktioniert, wie es gedacht ist, wird dieses in der Regel nicht hinterfragt. Daher sind insbesondere theoretische Grundlagen in den verschiedenen Fachgebieten in der normalen Bevölkerung nahezu unbekannt.

Alchimie

Viele Bewohner Samyras gehen davon aus, dass das einzige Ziel eines Alchimisten die Transmutation eines anderen Materials in Gold ist. Hartnäckig halten sich auch Geschichten darüber, dass sich diese Wissenschaft mit dem Erschaffen von künstlichem oder magischem Leben gegen jegliche Natur befasst. Alchimisten wird unterstellt, dass sie Dämonen, Tiere und Humanoide kreuzen, um daraus abscheuliche Monster zu erschaffen.

Es mag durchaus den einen oder anderen verwirrten Forscher aus den Reihen der Alchimisten geben, der sich mit diesen Themen beschäftigt. Der Großteil dieser Wissenschaftler befasst sich jedoch mit ganz anderen Themen.

Die zwei wesentlichen Schwerpunkte der Alchimie sind die sogenannte *Extraktion* und die *Transmutation*.

Die Extraktion beschäftigt sich mit der Erforschung der Wirkstoffe unterschiedlicher Pflanzen und tierischer Substanzen. Alchimisten mit diesem Schwerpunkt extrahieren diese Materialien mit unterschiedlichen Methoden und Techniken und untersuchen deren Wirkungsweise. Ihr Ziel ist, eine praktische Verwendung für jeden Stoff zu finden. Auf Grundlage dieser Forschungen sind bereits zahlreiche Erkenntnisse gewonnen worden, die heutzutage weit verbreitet sind. So stellen diese Alchimisten verschiedene Gegengifte und Arzneien her, mit denen schon manch ein Bewohner der Welt vor dem Tod gerettet werden konnte. Sie sind durch ihre Kenntnisse jedoch nicht nur in der Lage, hilfreiche Tinkturen oder Tränke herzustellen, sondern können auch Gifte oder magische Tränke mit teilweise zweifelhafter Wirkung produzieren. Insbesondere dieses Wissen führt in der Bevölkerung oftmals zu einem schlechten Ruf. Zahlreiche Alchimisten mit diesem Schwerpunkt geben sich daher lieber als Ärzte und Wundheiler aus, die Salben und Medikamente herstellen, und erforschen den Bereich der Gifte und Tränke verborgen vor den Augen der Bevölkerung.

Die Transmutation befasst sich hingegen vor allem mit den Eigenschaften von unterschiedlichen Materialien und natürlichen Rohstoffen. Alchimisten mit diesem Schwerpunkt erforschen insbesondere die Möglichkeiten, die sich durch die Vermischung unterschiedlicher Substanzen ergeben. Sie haben beispielsweise die Verhüttung von Metall wesentlich

vorangetrieben und die Herstellung von Stahl ermöglicht.⁸ Neben vielen weiteren Werkstoffen gehen auch die Entdeckung des Porzellans und die Glasherstellung auf sie zurück. Im Gegensatz zu Extraktionsalchimisten genießen Transmutationsalchimisten einen guten Ruf. Sie sind heute in vielen großen Handwerksbetrieben tätig und überwachen und kontrollieren die Produktionsprozesse bei der Herstellung von Legierungen.

Obwohl die Alchimie in den letzten Jahrzehnten beachtliche Fortschritte im Bereich der Materialforschung und der Arzneientwicklung gemacht hat, sind ihre Grenzen bei weiterem noch nicht erreicht. Viele Stoffe sind noch weit davon entfernt, vollständig erforscht zu sein, wenn sie denn überhaupt schon entdeckt wurden. Zahlreiche neue Erkenntnisse basieren auch auf zufälligen Entdeckungen, die jedoch oft nicht weiter verfolgt werden, wenn sie keinen offensichtlichen praktischen Nutzen haben. So ist es beispielsweise erst wenige Jahre her, dass *Sjen Sung Zi Mau Yung* aus Hult Ha Yak durch Zufall auf ein hochexplosives schwarzes Pulver stieß. Er erkannte jedoch keinen praktischen Nutzen darin, weil alles, was er sich vorstellen konnte, mit Zauberei oder Arenteknik deutlich einfacher und vor allem sicherer erreicht werden konnte.

Die Alchimie wird also auch in den nächsten Jahrzehnten weiterhin eine interessante Wissenschaft bleiben, die zahlreiche neue Erkenntnisse zu Tage fördern wird.

Astronomie

Die Sonnen und Monde Samyras sind nur sehr wenig erforscht. Die wenigen Wissenschaftler, die sich mit ihnen befassen, führen diese Forschungen üblicherweise nur als Nebenbeschäftigung aus. Lediglich eine Handvoll Wissenschaftler weltweit sehen ihre Hauptaufgabe in der Beschäftigung mit den Himmelsgestirnen. Ihre Forschung stagniert jedoch schon seit vielen Jahren. Bis auf die Tatsache, dass es zwei Sonnen und drei Monde gibt, hat die Astronomie bisher keine brauchbaren oder annähernd bahnbrechenden Erkenntnisse zutage gefördert. Den vierten Mond hat sie bis heute nicht entdecken können. Die wenigen Forscher, die nach wie vor den Himmel beobachten, machen dieses vor allem aus der Hoffnung heraus, noch irgendetwas entdecken zu können. Den meisten anderen Wissenschaftlern ist das Gebiet der Astronomie einfach zu langweilig, da

⁸ Es ist heute nicht mehr nachvollziehbar, welcher Alchimist maßgeblich für die Entwicklung von Stahl verantwortlich war. Ebenso ist nicht bekannt, wann diese Entdeckung gemacht wurde. Forscher gehen jedoch davon aus, dass es irgendwann in der Zeit der Dämonenseuche am Anfang des 17. Jahrhunderts gewesen sein muss.

es außer dem Offensichtlichen nichts weiter zu entdecken gibt.

Obwohl die Astronomie zu vernachlässigen ist, werden den Himmelskörpern zahlreiche Kräfte und Fähigkeiten zugesprochen. Um diese Eigenschaften hat sich eine eigene Wissenschaft, die *Astrologie*, gebildet. Sie ist ein Teilgebiet der anerkannten Wissenschaft der *Symbolik* (vgl. *Symbolik – Astrologie, Deutung, Wahrsagung*).

Bücher, Schriften, Bibliotheken

Schon früh in der Geschichte, weit vor der Dunklen Zeit, begannen die Bewohner Samyras damit, Informationen für die Nachwelt festzuhalten und aufzuschreiben. Aufgrund des Verlustes vieler Forschungsunterlagen während des Untergangs, ist es heute nicht mehr möglich, Aussagen über die Entwicklung der Schrift zu machen. Es ist jedoch sicher, dass schon während der Dunklen Zeit unterschiedliche Beschreibstoffe bekannt waren. Es gibt einige wenige erhaltenen Schriften aus dieser Zeit, die auf Pergament, Papyrus oder Papier verfasst wurden. Schon damals war die Herstellung von Tinte aus unterschiedlichen Materialien und in verschiedenen Farben sowie die Verwendung von Zeichenkohle bekannt.

Auch heute werden Pergament, Papyrus und Papier für schriftliche Aufzeichnungen genutzt. Während das aus Tierhäuten gefertigte Pergament nahezu überall verwendet wird, ist das aus der gleichnamigen Pflanze hergestellte Papyrus vor allem auf Nillavo und Valkar verbreitet. Auf Divarra und Tiron wird hingegen überwiegend Papier genutzt, das aus Pflanzen- und Stofffasern hergestellt wird.

Schon vor der Dunklen Zeit war bekannt, wie einzelne Seiten zu Büchern gebunden werden konnten. Diese Techniken werden auch heute noch verwendet.

Zur Vervielfältigung eines Buches wurde es Seite für Seite von einem Schreiber in oftmals monate-, teilweise sogar jahrelanger Arbeit per Hand abgeschrieben. Insbesondere das Kopieren von Bildern setzte eine erhebliche Kunstfertigkeit des Abschreibers voraus und gelang nicht immer zufriedenstellend. Da die Arbeit sehr aufwändig war, wurden Bücher von Magiergilden und Tempeln normalerweise lediglich für den eigenen Bedarf kopiert. Die abgeschriebenen Schriftstücke wurden anschließend in der angegliederten Bibliothek gelagert und konnten von Mitgliedern und Schülern eingesehen werden.

In seltenen Fällen wurden Bücher auch für Auftraggeber vervielfältigt, wenn diese die nötigen finanziellen Mittel hatten, um die aufwändige Arbeit zu bezahlen.

Als das Interesse an der Wissenschaft und damit auch an den Veröffentlichungen immer mehr zunahm, stieg auch die Nachfrage nach Büchern. Es war den Kopisten kaum mehr möglich, den Bedarf für alle Schüler zu decken. Viele Bibliotheken gingen daher dazu über, ein Buch zwei Mal zu kopieren. Ein Exemplar wurde gebunden und lediglich zur Einsicht bereitgestellt, während das zweite Exemplar ungebunden blieb. Interessierte konnten sich Teile dieses Zweitexemplars gegen eine Gebühr und oftmals auch einen Pfand für eine gewisse Zeit ausleihen, um sie selber abzuschreiben. Üblicherweise bestand ein Stapel aus 10 Seiten, weshalb er auch als *Zehner* bezeichnet wurde, und konnte für eine Woche ausgeliehen werden.

Durch dieses System beschleunigte sich nicht nur das Abschreiben von Büchern erheblich, sondern führte auch zu einem rasanten Anstieg der Verbreitung von Schriftstücken. Es stellte sich jedoch schnell ein Nachteil dieser Methode heraus: Die oftmals von Studenten abgeschriebenen Passagen enthielten zahlreiche Fehler oder Ungenauigkeiten. Teilweise wurden ganze Absätze weggelassen, wenn sie für die Studien des Schülers nicht von Belang waren, oder sie wurden um Notizen des Studenten ergänzt. Insbesondere die kopierten Bilder hatten in den meisten Fällen eine sehr geringe Qualität oder waren völlig unkenntlich.

Durch die Möglichkeiten der Arenttechnik verbesserte sich die Situation erheblich. Im Jahr 1923 erfand die Arenttechnikerin *Shejonna Treg'Buneg* aus Sirana ein Gerät, mit dem eine Seite eines Schriftstückes mit allen darauf befindlichen Texten und Bildern originalgetreu auf eine leere Seite übertragen werden konnte. Dieser Vorgang dauerte lediglich einige Minuten und selbst umfangreiche Werke konnten damit in einem Bruchteil der bisher nötigen Zeit fehlerfrei kopiert werden. Mittlerweile gibt es in zahlreichen Bibliotheken diese als *Transkriptoren* bezeichneten Maschinen.

Durch die neue Technologie sind die Produktion und die Verbreitung von Büchern in den letzten 200 Jahren sprunghaft angestiegen. Immer mehr Bewohner der Welt haben Interesse daran, wissenschaftliche und religiöse Schriften zu lesen. Dennoch sind Bücher bei weitem noch nicht so stark verbreitet, wie angenommen werden könnte, da nach wie vor nur ein Bruchteil der Bevölkerung lesen kann (vgl. *Bildung*). Allerdings hat sich der Anteil der Bewohner, die Lesen und Schreiben können, seit der Erfindung der *Transkriptoren* fast verdoppelt.

Durch die vereinfachte Vervielfältigung von Büchern füllten sich auch die Bibliotheken immer weiter. Dennoch gibt es auch heute noch längst nicht alle Bücher in allen Bibliotheken. Die Suche nach speziellen Informationen abseits der weit verbreiteten

Standardwerke ist daher immer noch sehr aufwändig, kann unter Umständen viele Monate dauern und den Besuch in unterschiedlichen Bibliotheken auf der ganzen Welt erfordern. In der Regel befinden sich in den an Magiergilden und Tempeln angegliederten Bibliotheken nur Bücher, die zu den Standardwerken oder zum offiziellen Lehrstoff gehören. Daneben befinden sich auch die Aufzeichnungen von Wissenschaftlern, die vor Ort ihre Forschung betreiben, in den Regalen.

Die größte Bibliothek der Welt befindet sich in Diran Fahr, der Hauptstadt von Sirana. Die Magier sind bestrebt dort so viele Bücher wie möglich, mindestens in Kopie, zu lagern. Nach eigenen Schätzungen befinden sich jedoch lediglich maximal zehn Prozent aller Werke in ihrem Besitz. Die größte Sammlung religiöser Schriften befindet sich in der Bibliothek von Lish'Ma, der Reichshauptstadt der Aftaleeni, die ebenfalls in Sirana liegt.

Insbesondere in diesen und anderen großen Bibliotheken ist das Auffinden eines gesuchten Themas ohne die Hilfe der Bibliothekare fast unmöglich. Da die meisten Aufzeichnungen abseits der Standardwerke oftmals lediglich aus einer losen Zettelsammlung bestehen, würde es Tage oder sogar Wochen dauern, sie alle auf der Suche nach einer speziellen Information zu sichten und durchzulesen. Im Regelfalle haben die Bibliothekare einen sehr guten Überblick über die vorhandenen Schriftstücke und die darin enthaltenen Informationen, so dass sie bei Bedarf zumindest eine grobe Vorauswahl treffen können. In vielen größeren Bibliotheken hat jeder Mitarbeiter ein bestimmtes Spezialgebiet, in dem er sich besonders gut auskennt, und an den sich Suchende wenden können. Tempel erwarten dafür jedoch eine Spende in vorgeschriebener Höhe, während Bibliotheken von Magiergilden den Geldbetrag unverblümt als Gebühr bezeichnen.

Im Jahre 1982 erschien mit dem Roman *Auf der Fährte des Affen* von *Belim Maheli* aus Daktia das erste Werk, das weder ein wissenschaftliches noch religiöses Thema behandelte, sondern lediglich der Unterhaltung diene. Die Geschichte um den Abenteurer *Sefolos* erfreute sich großer Beliebtheit und wurde in den folgenden Jahren um 14 weitere Bände ergänzt. Bis der Autor im Jahr 2004 verstarb, wurde sein Werk mehrere tausend Mal kopiert, in zahlreiche Sprachen übersetzt und hatte sich über die ganze Welt verbreitet. *Belim* legte mit seinem Schaffen nicht nur den Grundstein für jegliche Art von Unterhaltungsliteratur, sondern regte auch zahlreiche Bewohner der Welt an, selber lesen zu lernen.

Mittlerweile gibt es unzählige Autoren, die *Belim* nacheifern. Aktuell sind besonders die Geschichten des heldenhaften Kämpfers, Zauberers, Diebes und Abenteurers *Herlan Restavan* beliebt, die der Feder des ebenfalls aus Daktia stammenden Schriftstellers

Winsrod Lifarren entsprungen sind und von denen es mittlerweile 27 Bände gibt.

Neben den Abenteuerromanen, die den größten Teil der bisher veröffentlichten Belletristik ausmachen, gibt es auch zahlreiche Bücher mit insbesondere romantischer Lyrik und Prosa sowie zahlreiche Sammlungen mit kürzeren Geschichten, die oftmals auf regionalen Erzählungen basieren. Und es erscheinen fast monatlich neue Werke mit mehr wunderbaren, romantischen, spannenden oder unterhaltsamen Geschichten.

Die Möglichkeit der einfachen Vervielfältigung hat jedoch nicht nur die Produktion, sondern auch den Verkauf von Büchern angeregt. Insbesondere die Belletristik erfreut sich so hoher Beliebtheit, dass viele Autoren vom Verkauf ihrer Geschichten leben können und einen vergleichsweise guten Verdienst haben. Üblicherweise verkauft der Schriftsteller Kopien seiner Bücher an unterschiedliche Händler, die sie anschließend gewinnbringend weiterverkaufen. Mittlerweile gibt es insbesondere in Städten, in denen größere Bibliotheken zu finden sind, Händler, die sich einzig auf den Verkauf von belletristischer Literatur spezialisiert haben.

Geschichtskunde

Insbesondere die Geschichtsschreibung hat durch das Zurücklassen der Aufzeichnungen während der Dunklen Zeit einen schweren Verlust erlitten. Während die meisten anderen Wissenschaften viele Erkenntnisse aus dem Gedächtnis reproduzieren konnten, war es nahezu unmöglich, sämtliche geschichtlichen Aufzeichnungen der unterschiedlichen Rassen und Kulturen neu zu erfassen. Durch Befragung insbesondere von alten Angehörigen langlebiger Rassen wie den Aftaleeni konnten einzelne Ereignisse rekapituliert und festgehalten werden. Viele dieser alten Schriftstücke sind jedoch im Laufe der letzten zwei Jahrtausende verloren gegangen, zerstört worden oder einfach der Zeit zum Opfer gefallen. Daher gibt es aus der Zeit vor dem Untergang heutzutage im Grunde keine Aufzeichnungen mehr.

Auch nach der Dunklen Zeit waren die geschichtlichen Niederschriften mehr als lückenhaft. Viele vergangene Ereignisse wurden lediglich mündlich weitergegeben und durch Ausschmückung oder Weglassen von Fakten verfälscht. Sie gleichen also eher Sagen und Legenden als Tatsachenberichten. Je weiter etwas in der Vergangenheit lag, desto weniger Erinnerung gab es daran. Zwar gab es zahlreiche des Schreibens mächtige Personen, die Chroniken geführt oder Berichte verfasst haben, aber die Aufzeichnungen waren häufig nur für den persönlichen Gebrauch gedacht, Teil von privater Korrespondenz oder aus anderen Gründen nicht öffentlich zugänglich. Während es in den Bibliotheken zahlreiche Bücher gab, die sich mit wissenschaftlichen Themen

auseinandersetzen und die gewonnenen Erkenntnisse festhielten, gab es nahezu keine Abhandlungen über geschichtliche Ereignisse und Entwicklungen.

Als im Laufe der Inquisition und der Glaubenskriege im 16. Jahrhundert wieder zahlreiche der wenigen geschichtlichen Aufzeichnungen dem Krieg zum Opfer fielen, taten sich einige Ceglars im Jahr 1598 zusammen, um historische Schriften zu retten und zu archivieren. In der Hauptstadt ihres Reiches, in Gla'Ka'Ik'L im Land Galtir, richteten sie ein Archiv ein, in dem alle gefundenen Aufzeichnungen gelagert werden sollten.

Im Laufe der Jahre schlossen sich immer mehr Personen dem Kreis an. Vor allem bei menschlichen Priestern von Weisheitsgottheiten und bei den Aftaleeni stieß das Auffinden und Sammeln von verloren geglaubten Schriften auf erhebliches Interesse. Mitglieder des sogenannten *Historischen Kreises* reisten auf der Suche nach jedem noch so kleinen Fetzen niedergeschriebener Geschichte durch die gesamte Welt. Sie forschten oft monatelang in den bereits gefundenen Schriften, um Zusammenhänge oder mögliche weitere Fundorte herauszubekommen. Entstand durch die gefundenen Fragmente ein Gesamtbild, schrieben sie dieses auf und veröffentlichten es, um auch andere Interessierte daran teilhaben zu lassen.

Als die Mitgliederzahlen immer weiter wuchsen, die Forschungen immer weiter ins Detail gingen und die Veröffentlichungen umfangreicher und häufiger wurden, entwickelte sich aus dem anfänglich kleinen Kreis eine eigene Wissenschaft.

Seit 1853 ist die sogenannte *Geschichtskunde* ein anerkannter Wissenszweig, denn seitdem wird sie an zahlreichen Lehranstalten unterrichtet. Auf dieses Fachgebiet spezialisierte Wissenschaftler sind auch heute immer noch auf der Suche nach Bruchstücken der Vergangenheit. Sie bereisen die Welt und suchen nach verlorenen Aufzeichnungen, um ihre Erkenntnisse weiter zu vertiefen. Sie schreiben Sagen und Legenden auf, lassen sich alte überlieferte Geschichten erzählen und versuchen anhand dieser Informationen, neue Anhaltspunkte dafür zu finden, welches geschichtliche Ereignis die Grundlage dafür bildet. Sie versuchen außerdem, die aktuellen Ereignisse möglichst detailliert und umfassend aufzuzeichnen. Neben ihrer Tätigkeit in der Schreibstube sind sie daher viel auf Reisen und an den ungewöhnlichsten Orten anzutreffen. Da die benötigten Anhaltspunkte für Ereignisse aus der Vergangenheit nicht selten auf alten Schlachtfeldern oder in den Ruinen versunkener Städte zu finden sind, beinhaltet die Geschichtskunde auch viele archäologische Ansätze und Techniken.

Obwohl sich die Geschichtskunde vor allem in den letzten 200 Jahren fast sprunghaft entwickelt hat, steckt sie noch in den Kinderschuhen. Geschichtliche

Ereignisse, die bis zu 500 Jahre zurückliegen sind zwar mittlerweile etwas klarer, aber noch weit davon entfernt, vollständig erforscht zu sein. Über Geschehnisse, die mehr als 500 Jahre zurückliegen, ist nahezu gar nichts bekannt. Je älter ein Ereignis ist, desto schwerer fällt es, Informationen darüber zu finden, und die Zeit arbeitet gnadenlos gegen die Forscher.

Seit der Begründung der Geschichtskunde als eigenständige Wissenschaft wurden die geschichtlichen Ereignisse deutlich detaillierter festgehalten und zumindest zu den wichtigsten Geschehnissen gibt es eine Menge Aufzeichnungen. Aber auch die enthusiastischsten Wissenschaftler müssen sich eingestehen, dass es niemals möglich sein wird, alles aus der Vergangenheit zu erfahren oder jedes geschichtliche Ereignis aufzuzeichnen. Daher ist selbst die Geschichte der letzten 200 Jahre nur lückenhaft dokumentiert.

Im Laufe der Zeit füllte sich das Archiv in Gla'Ka'Ik'L immer weiter und erreichte trotz zahlreicher Erweiterungen immer wieder seine Kapazitätsgrenzen. Da sich die Geschichtsforscher mit der Zeit über die ganze Welt verteilten, wurden immer häufiger Schriftstücke angefordert oder das Archiv besucht. Die damit verbundene Logistik wurde den Ceglars bald zu viel, so dass sie beschlossen, dort nicht mehr alle Schriften einzulagern. Heute werden im sogenannten *Ewigen Archiv* nur noch Dokumente aufbewahrt, die mehr als 500 Jahre alt sind und eine besonders sorgfältige Behandlung benötigen. Die Lagerung der Schriftstücke wurde in eine eigens dafür durch die Sor'Raggs erbaute Halle unter der Erde verlegt. In dieser wird mit Zauberei und Arentchnik dauerhaft eine Atmosphäre geschaffen, die den weiteren Zerfall der Dokumente verhindern soll. So wird die Luft mittels Arenttechnik dauerhaft gefiltert und von Schadstoffen befreit. Zudem wird die Zeit im Archiv stark verlangsamt, so dass der natürliche Zerfall der Schriftstücke stark reduziert wird.

Dokumente, die diese besondere Behandlung nicht benötigen, weil sie entweder besser erhalten oder neueren Datums sind, sind in unterschiedlichen Bibliotheken auf der ganzen Welt, in der Regel in dem Land in dem das geschichtliche Ereignis stattfand, zu finden.

Die meisten der Erkenntnisse aus der Vorzeit sind, abgesehen von beliebten Sagen und Legenden, für normale Bürger im Grunde nicht von Interesse. Viele Bewohner der Welt erkennen weder eine Notwendigkeit noch einen Nutzen darin, sich so ausgiebig mit der Vergangenheit zu befassen. Die Forschungsergebnisse der Geschichtskunde sind daher nicht besonders weit verbreitet.

Kartographie

Obwohl nach der Dunklen Zeit nur noch ein Bruchteil der Landmasse bewohnbar war, ist selbst diese immer noch nicht vollständig erkundet. Es gibt zwar zahlreiche Karten der Welt und der Länder, auf denen alle wesentlichen landschaftlichen Merkmale erfasst sind, diese sind jedoch nur in großen Maßstäben genau. Je detaillierter eine Karte wird, desto stärker fallen fehlende Informationen auf. Gebirge, Waldgebiete und weite Ebenen sind lediglich in ihrer Fläche erfasst, sind aber insbesondere abseits eventueller Wege nicht umfassend erforscht und kartographiert.

Die vorhandenen Karten sind nur wenig verbreitet. Es gibt zwar Händler, die Karten verkaufen und zu diesem Zweck auch kopieren lassen, die Auswahl ist jedoch meistens auf die Region beschränkt. Karten von weiter entfernten Orten und Ländern sind in der Regel schwer zu bekommen und entsprechend teuer. Viele insbesondere ältere oder unprofessionelle Karten sind zudem sehr ungenau und teilweise ohne nachvollziehbaren Maßstab oder ohne eine erklärende Legende erstellt.

Im Jahre 1863 wurde von *Ilias Opokolos*, einem begeisterten Kartographen aus dem Land Farness, die *Gesellschaft zur Verbesserung der Kartographie* gegründet. Mitglied konnte jeder werden, der Interesse daran hatte, dass bessere Karten der Welt erstellt werden. Die Gesellschaft stand nicht nur denen offen, die ihr Leben riskierten, um vor Ort diese Karten anzufertigen. Es konnten sich auch andere Karteninteressierte anschließen, insbesondere, wenn sie bereit waren, die notwendigen Expeditionen finanziell zu unterstützen. Im Rahmen der Gesellschaft wurden Standards für die Erstellung von Karten festgelegt, die neben einem Maßstab und einer Legende auch die Symbolik auf den Zeichnungen vereinheitlichten. Die Karten dieser Zeichner sind daher deutlich besser zu lesen, jedoch aufgrund der zahlreichen Informationen, die sie enthalten, auch deutlich aufwändiger herzustellen und zu kopieren. Sie sind somit besser zu verwenden und informativer als unprofessionell erstellte Karten, jedoch auch wesentlich teurer.

Mittlerweile hat sich die Gesellschaft über die gesamte Welt ausgebreitet und hat sich zum Ziel gesetzt, die Länder systematisch zu kartographieren. Damit dieses durchgeführt werden kann, gibt es in nahezu jedem Land eine Zweiggruppe, die sich um die Organisation der Expeditionen und deren Koordination kümmert. In vielen Ländern erhalten die Gruppen dafür auch finanzielle Unterstützung von den Obrigkeiten. Dennoch ist es bis heute nicht gelungen, die Welt komplett zu kartographieren und es wird voraussichtlich auch noch viele Jahrzehnte dauern, bis es soweit ist. Nicht zuletzt dadurch, dass sich die Welt ständig verändert, immer wieder neue Siedlungen entstehen und andere aufgegeben werden,

wird die Gesellschaft, die mittlerweile auf den kürzeren Namen *Gesellschaft für Kartographie* umbenannt wurde, wohl niemals ohne Arbeit sein. Nach eigenen Aussagen ihres Vorstandes sind bisher nur etwa 10 Prozent der Landmasse und ungefähr ein Zehntel aller größeren Städte detailliert kartographiert.

In der Stadt Farness, dem Geburtsort der Gesellschaft, hat *Ilias Opokolos* zeitgleich mit der Gründung ein Archiv eingerichtet, in dem die Originale aller Karten, die von den Mitgliedern erstellt werden, eingelagert werden müssen. Nachdem *Ilias* im Jahre 1885 während einer Expedition in das Ewige Eis den Tod fand, wurde das Archiv von den Vorsitzenden der Gesellschaft weitergeführt. Es ist auch heute noch das mit Abstand umfangreichste Kartenarchiv der Welt.

Die Herstellung von Karten wurde durch die Gesellschaft nicht nur professionalisiert, sondern auch monopolisiert. Heutzutage gibt es kaum noch Kartographen, die keine Mitglieder in der Gesellschaft sind. Im Gegenzug dazu kann sich ein Käufer einer sogenannten *Gesellschaftskarte* sicher sein, dass sie dem aktuellen Erkundungsstand entspricht und alle bisher bekannten Informationen enthält. Mittlerweile ist das Zeichen der Gesellschaft, das auf allen ihren Karten zu finden ist, zu einem Gütesiegel geworden. Mitglieder der Gesellschaft dürfen die Karten vervielfältigen und zu den durch die Gesellschaft festgelegten Preisen verkaufen. Von dem eingenommenen Geld muss der *lizenzierte Händler* die Hälfte an die Gesellschaft abgeben, damit diese ihre Kosten insbesondere für Expeditionen decken kann. Das Kopieren von Gesellschaftskarten ohne entsprechende Lizenz wird üblicherweise zur Anzeige gebracht und erfüllt den Tatbestand des schweren Diebstahls.

Mechanik und Ingenieurskunst

Die Hochzeit der Mechanik liegt schon etliche Jahrhunderte zurück und begann kurz vor der Dunklen Zeit. In den hundert Jahren vor dem Untergang wurden die größten Entdeckungen in diesem Fachgebiet gemacht. Insbesondere die Entwicklung von Flaschenzügen und die Möglichkeit zur Kraftübertragung durch Zahnräder oder andere verbindende Elemente brachte die Erfindung neuer Maschinen einen bedeutenden Schritt voran. Zu dieser Zeit wurden zahlreiche neue Gerätschaften entwickelt, die den Alltag an vielen Stellen erleichterten. Insbesondere die Sor'Raggs waren die Vorreiter dieser Technologien, denn sie konnten die Arbeit unter Tage damit nicht nur leichter, sondern auch sehr viel effektiver durchführen. Sie errichteten mechanische Rammen, die ihnen das Vorantreiben der Stollen erleichterten, und bauten Aufzüge und Transportsysteme, mit denen die abgebauten Materialien kräftesparend durch das Bergwerk und an die Oberfläche befördert werden konnten.

Die neuen Techniken wurden auch eingesetzt, um beispielsweise Mühlen oder Sägewerke mit Wind- oder Wasserkraft antreiben zu können. Es wurden riesige Schmiedeanlagen errichtet, die mit mechanischen Blasebälgen das Erhitzen großer Mengen Rohstoffe ermöglichten. Erst durch die Technik der Flaschenzüge wurde der Bau größerer Segelschiffe mit aufwändiger Takelage und ausgefeilter Rudermechanik ermöglicht. Die letzten hundert Jahre vor dem Untergang waren das Zeitalter der großen Erfindungen der Ingenieurskunst.

Als die Dunkle Zeit einbrach, wurden die großen Errungenschaften der Mechanik vor allem dafür eingesetzt, immer neue und größere Kriegsgeräte zu entwickeln. Es entstanden riesige Katapulte, Ballisten und Rammen, die gute Dienste bei der Verteidigung gegen die Dämonen leisteten.

Beim Wiederaufbau nach dem Krieg konnte die Mechanik viele Arbeiten erleichtern und dazu beitragen, dass Häuser schneller errichtet und notwendige Rohstoffe effektiver abgebaut werden konnten.

Dennoch hatte die Mechanik in den Jahrhunderten nach der Dunklen Zeit niemals mehr solche Glanzzeiten wie zuvor. Es schien vielmehr so, als wären die Möglichkeiten weitestgehend ausgeschöpft. Auf Basis der bis dahin bekannten Funktionsweisen wurden zwar zahlreiche Maschinen entwickelt oder weiter verfeinert, aber bahnbrechende neue theoretische Erkenntnisse gab es nicht mehr. Lediglich im Bereich der Statik konnten einige Fortschritte erzielt werden, die das Errichten von größeren Gebäuden ermöglichten.

Durch die verwendeten Materialien waren die Möglichkeiten jedoch begrenzt. Zwar waren die theoretischen Grundlagen für den Bau von großen Maschinen und Gebäuden gegeben, aber Holz und Eisen waren in vielen Fällen zu schwach, um den wirkenden Kräften standzuhalten. Als die Herstellung von Stahl entdeckt wurde, konnten einige größere Projekte verwirklicht werden, jedoch wurden auch bald wieder die Grenzen des neuen Materials erreicht.

Seitdem die Arentchnik entwickelt wurde, trat die Forschung im Bereich der reinen Mechanik immer weiter in den Hintergrund. Heutzutage gibt es kaum noch Wissenschaftler, die sich ausschließlich damit befassen. Vielmehr ist die Mechanik ein Teilgebiet der Arentchnik geworden, denn sie bildet nach wie vor die Grundlage für Maschinen. Die meisten Forscher beschäftigen sich jedoch vor allem damit, wie bestehende Geräte auf Basis der mechanischen Grundlagen auf Arentchnik umgestellt werden können. Neue Erkenntnisse auf dem Gebiet der Mechanik sind daher in den nächsten Jahren und vermutlich Jahrzehnten nicht zu erwarten.

Naturkunde

Die *Naturkunde* befasst sich mit dem Aufbau und der Funktionsweise der Welt.

Die Wissenschaftler in der Disziplin der *Gesteinskunde* konzentriert sie sich vor allem auf die Untersuchung von unterschiedlichen Gesteinsarten. Im Stein enthaltene Stoffe werden dabei ebenfalls als Gestein definiert und sind entsprechend auch Forschungsgegenstand der Gesteinskunde. Daher beschäftigen sich die Wissenschaftler nicht nur mit unterschiedlichen Gesteinsarten, sondern auch mit Edelsteinen und edlen und nichtedlen Metallen. Sie erfassen diese verschiedenen Materialien und erforschen ihre Eigenschaften. Vorreiter auf diesem Gebiet sind vor allem die Sor'Raggs, in deren Kultur Gestein eine ganz besondere Bedeutung hat und die durch den intensiv betriebenen Bergbau ständigen Kontakt zu den Rohstofflagern im Felsen haben. Neben dem Erfassen aller Gesteinsarten versuchen Forscher in diesem Gebiet auch, einen praktischen Nutzen für jedes Material zu finden. Oftmals arbeiten sie dabei eng mit Alchimisten zusammen. Die Gesteinskunde hat mittlerweile zahlreiche hilfreiche Stoffe gefunden und erforscht, auf die heutzutage niemand mehr verzichten möchte. Die Verwendung von Kalk und Gips, die Herstellung zahlreicher Farben, die Verhüttung von Metall und viele weitere Dinge wären ohne die Erkenntnisse aus der Gesteinskunde nicht möglich.

Der zweite Bereich der Naturkunde ist die *Wetterkunde*, die die Entstehung von Witterungsphänomenen erforscht. Sie untersucht, wie Wind und Regen entstehen, wodurch Temperaturschwankungen verursacht werden, wie sich Temperatur und Witterung gegenseitig beeinflussen und wie es zur Entstehung von Gewittern und Stürmen kommt. Auf Grundlage der Erkenntnisse versuchen die Wissenschaftler das kommende Wetter vorherzusagen. Das erklärte Ziel der Forscher ist, das Wetter soweit zu verstehen, dass sie es beeinflussen oder sogar vollständig kontrollieren können.

Die Wetterkunde ist eine recht junge Wissenschaft, die erst vor etwa 50 Jahren offiziell anerkannt wurde. Erst seit dem Jahr 2063 wird sie an unterschiedlichen Lehranstalten unterrichtet.

Es gab auch zuvor schon Forscher, die sich mit dem Wetter beschäftigt haben, aber ihre Erkenntnisse waren recht ungenau und basierten vor allem auf Erfahrungswerten und Schätzungen als auf wissenschaftlichen Daten. Mit dem Aufkommen der Arentchnik ändert sich dieses, denn nun war es den Forschern möglich, Messgeräte für die Temperatur zu entwickeln.⁹ Mit diesen Möglichkeiten gewannen sie

⁹ Von der exakten Messung des Luftdrucks oder der Luftfeuchtigkeit sind sie jedoch noch weit entfernt.

erste Erkenntnisse über warme und kalte Luft- und Wasserströmungen und deren Zusammenspiel bei der Entstehung von Wetterphänomenen. Darauf basierend wurden auch die ersten Konzepte zur Thermik entwickelt.

Pflanzen- und Kräuterkunde

Die Erforschung der Pflanzenwelt Samyras, die *Pflanzenkunde*, ist noch nicht besonders weit fortgeschritten. Zwar sind bereits sehr viele Pflanzen erfasst, jedoch noch lange nicht endgültig erforscht. Die Wissenschaftler gehen davon aus, dass es noch zahlreiche weitere Gewächse auf der Welt gibt, die bisher nicht entdeckt wurden. Insbesondere fern der Zivilisation in unwirtlichen oder kaum zugänglichen Gebieten wie den eisigen Weiten Issengors und den teilweise unerreichbaren Gebirgshöhen werden noch zahlreiche weitere Pflanzen vermutet. Mit Sicherheit können die Forscher jedoch sagen, dass es mindestens in den dichten Dschungeln Inridas noch diverse Gewächse gibt, die noch nicht entdeckt wurden. Der allgemeine Konsens ist, dass höchstens die Hälfte der Pflanzenwelt bekannt ist. Viele Forscher nehmen sogar an, dass maximal zehn bis zwanzig Prozent erfasst wurden. Viele der Wissenschaftler versuchen daher, zunächst möglichst viele neue Pflanzen im Rahmen von Erkundungsreisen zu entdecken, zu erfassen und für weitere Studien zu sammeln. Die Pflanzenkunde erfreut sich deswegen großer Beliebtheit, weil sie durch die vielen Expeditionen und Außeneinsätze einen gewissen Nervenkitzel mitbringt, der eine willkommene Abwechslung zum Alltag in der Schreibstube bietet.

Nur ein kleiner Teil der Forscher beschäftigt sich mit der weiteren wissenschaftlichen Erforschung bereits bekannter Spezies. Somit gibt es große Verzeichnisse der bekannten Pflanzen in Wort und Bild, aber nur wenige weiterführende Erkenntnisse. Es ist jedoch anzunehmen, dass sich die Forschung in den nächsten Jahrzehnten deutlich vertiefen wird, denn immer häufiger kehren Forscher ohne neue Entdeckungen von Expeditionen zurück, so dass das Interesse der Geldgeber für diese Unternehmungen immer weiter schwindet.

Die bisherigen Aufzeichnungen über die Pflanzenwelt sind jedoch für die meisten normalen Bewohner der Welt mehr als ausreichend. Sie umfassen neben dem Aussehen und dem Lebensraum auch Angaben darüber, ob das Gewächs giftig oder anderweitig gefährlich ist. Außerdem wird bei den meisten essbaren Pflanzen angegeben, wie schmackhaft sie sind. Das mit Abstand umfangreichste Sammelwerk ist die *Enzyklopädie der Pflanzen in 25 Bänden* von Ewami Timawi aus Ystrien, die sie im Jahr 1986 fertiggestellt hat. Nach ihrem Tod im Jahr 2001 haben es sich die Mitglieder ihres Stammes zur Aufgabe gemacht, das Werk kontinuierlich zu erweitern und zu ergänzen. Die reich bebilderten und akribisch zusammengestellten Bücher wurden bereits

zahllose Male kopiert und in unterschiedliche Sprachen übersetzt. Es gilt als das beste Nachschlagewerk zum Thema Pflanzen und darf in keiner größeren Bibliothek fehlen.

Neben den normalen Pflanzen gibt es zahlreiche Gewächse, die bestimmte Wirkstoffe haben, die sich entfalten, wenn die Pflanze richtig zubereitet und angewandt wird. Bei korrektem Umgang und richtiger Anwendung können diese als *Kräuter* bezeichneten Pflanzen medizinischen Nutzen haben oder Wirkungen zeigen, die fast mit magischen Effekten gleichzusetzen sind. Ist die Wirkung einer Pflanze nicht offensichtlich oder mit einfachen Mitteln wie Kochen oder Zerkauen zu erreichen, liegt die Erforschung dieser Eigenschaften jedoch außerhalb der Pflanzenkunde und wird vor allem von Extraktionsalchimisten im Rahmen der sogenannten *Kräuterkunde* durchgeführt.

Symbolik – Astrologie, Deutung, Wahrsagung

Die Wissenschaft der *Symbolik* befasst sich mit dem Deuten von unterschiedlichen Zeichen. Sie versucht nicht nur, diese Erscheinungen zu erfassen, sondern daraus auch die richtigen Schlüsse zu ziehen.

Die *Astrologie* erforscht den Einfluss der Himmelskörper auf die Bewohner der Welt. Es wird allgemein davon ausgegangen, dass die Strahlen der Sonnen und der Monde, die sogenannten *Himmelsstrahlen*, unterschiedliche Auswirkungen auf die Bewohner der Welt haben. Die Forscher der Astrologie untersuchen daher, inwieweit sich das Verhalten und die Stimmung der Bevölkerung während der unterschiedlichen Sonnen- und Mondphasen verändert und wie stark die Jahreszeiten die Emotionen beeinflussen. Im Rahmen der Astrologie gibt es außerdem zahlreiche langjährige Studien, die genauestens erfassen, zu welchem Sonnenstand und unter welchem Mond eine Person geboren ist. Sie erfassen, welche Eigenschaften sie hat und wann sie gestorben ist. Die Wissenschaftler versuchen einen Zusammenhang zwischen diesen Daten herzustellen. Sie möchten damit eine Methode erarbeiten, mit der die Entwicklung einer Person und der Zeitpunkt des Todes bereits bei der Geburt vorhergesagt werden kann.

Die Forscher versuchen, Möglichkeiten zu finden, wie dem Einfluss der Himmelsstrahlen insbesondere mit Talismanen entweder entgegengewirkt oder wie er verstärkt werden kann. Die Wissenschaftler gehen davon aus, dass mit dem Material und der Form eines Amulettes die auf eine Person einwirkenden Strahlen von Sonnen und Monden entweder gebündelt oder zerstreut werden können. Durch diesen Eingriff wird der Träger den Himmelsstrahlen entweder besser oder weniger stark ausgesetzt und dadurch seine Entwicklung beeinflusst.

Die *Deutung* befasst sich hingegen mit übernatürlichen Zeichen und ihrer richtigen Interpretation. Die Forscher der Deutung dokumentieren das Erscheinen eines Zeichens im zeitlichen Kontext. Es wird also nicht nur das Zeichen erfasst, sondern auch in gewissem Rahmen die geschichtliche Entwicklung sowohl kurz vor als auch nach der Entdeckung der Erscheinung. Aus diesen Aufzeichnungen können die Wissenschaftler unterschiedliche Informationen gewinnen. Zum einen können sie vorhersagen, welche Ereignisse das Erscheinen eines Zeichens begünstigen. Zum anderen können sie Rückschlüsse darauf ziehen, was bevorsteht, wenn sich ein bereits bekanntes Symbol zeigt.

Sicher ist die Deutung keine exakte Wissenschaft, sondern lässt viel Raum für Interpretationen, denn deutbare Zeichen können sehr unterschiedliche Ursprünge und damit auch sehr verschiedene Bedeutungen haben. Es gibt Zeichen von den Göttern, von Geistern der Verstorbenen, von Dämonen, direkt von der Natur und von diversen anderen Ursprüngen. Auch das Aussehen und die Ausprägung eines Zeichens sind stark variabel. Mittlerweile gibt es jedoch sehr umfangreiche Dokumentationen über Zeichen und unzählige Abhandlungen über ihre Bedeutung unter Berücksichtigung der regionalen und weltgeschichtlichen Situationen, so dass deren Deutung nicht nur einfacher, sondern auch exakter wird. Dennoch tauchen auch heute noch immer neue Zeichen und Symboliken auf, die bisher noch nicht erfasst wurden und viel Raum für Diskussionen unter den Wissenschaftlern lassen.

Der Bereich der *Wahrsagung* ist der Deutung sehr ähnlich. Der wesentliche Unterschied besteht darin, dass die Wahrsagung das Erscheinen von Zeichen durch unterschiedliche Techniken provoziert und daraus Schlüsse auf kommende Ereignisse zieht. Dabei bezieht sich die Prognose in der Regel nur auf eine Person oder einen bestimmten Personenkreis. Nur in den seltensten Fällen wird versucht, die Zukunft für eine Region oder sogar die Welt vorherzusagen.

Es sind zahlreiche Methoden bekannt, die für den Blick in die Zukunft genutzt werden können. In schamanischen Völkern werden überwiegend Runenknochen geworfen und anhand ihrer Anordnung eine Aussage über die weiteren Entwicklungen getroffen. In anderen Kulturkreisen werden die Linien in der Handfläche und deren Verästelungen gelesen, um das Schicksal einer Person vorherzusagen. Beliebte ist auch der Einsatz einer Glaskugel unter der ein kleines Feuer entzündet wird. Durch eine Öffnung in der Kugel gelangt der Rauch des Feuers hinein und wird dort verwirbelt. Die Form der Wirbel kann schließlich gedeutet werden. Sehr weit verbreitet ist auch das Legen von speziell für den

Zweck der Wahrsagung bebilderten Karten. Anhand der Reihenfolge, in der sie gezogen und aufgedeckt werden, können zukünftige Ereignisse vorhergesagt werden.

Genauso wie bei der Deutung werden die Zeichen, die sich während der Wahrsagung offenbaren sowie die Umstände und die weiteren Entwicklungen der fragenden Person von den Wissenschaftlern dieser Disziplin aufgezeichnet, interpretiert und als Grundlage für die weiteren Vorhersagen genutzt.

Viele praktizierende Wahrsager haben, selbst wenn sie professionell in den Techniken ausgebildet wurden, kein wissenschaftliches Interesse und geben ihre Vorhersagen daher nicht zu Protokoll. Viele Informationen werden auch zum Schutz der betroffenen Personen zurückgehalten, obwohl alle Aufzeichnungen anonymisiert festgehalten werden. Insbesondere in den schamanischen Stämmen der Brutus fehlt das Verständnis dafür, warum diese Daten überhaupt festhalten werden müssen. Im Gegensatz zu den Dokumentationen der Deutung sind die Aufzeichnungen im Bereich der Wahrsagung daher sehr lückenhaft.

Tier- und Monsterekunde

Die Wissenschaft der *Tierkunde* widmet sich der Erforschung der natürlichen Tiere. Der Schwerpunkt liegt dabei vorwiegend bei den Säugetieren und den Vögeln. Die meisten Erkenntnisse gewinnen die Forscher vor allem durch die Beobachtung der Tiere in ihrem natürlichen Lebensraum. Sie werden jedoch auch gefangen, um sie noch genauer studieren zu können. Zu Forschungszwecken werden einzelne Tiere getötet, um sie anschließend anatomisch untersuchen zu können. Alle Erkenntnisse werden in Wort und Bild festgehalten und veröffentlicht, damit Wissenschaftler aus der ganzen Welt darauf zugreifen können.

Es wird davon ausgegangen, dass ein Großteil der natürlichen Tiere aus dem Bereich der *Zwei- und Vierbeiner*, also der Vögel und Säugetiere, weitestgehend erforscht ist. Im Jahr 2012 erschienen die 14 Bände des *Sammelsurium der Zwei- und Vierbeiner*. In diesen Büchern hat eine Forschungsgruppe aus Bakuria unter Leitung von *Joona Leevi* alle Erkenntnisse über Vögel und Säugetiere zusammengestellt, die bis dahin gewonnen wurden. Seit dem Erscheinen bestand noch kein Bedarf, es zu überarbeiten oder zu ergänzen, denn es wurden seit Jahrzehnten keine neuen Spezies entdeckt oder grundlegend neue Erkenntnisse gewonnen. Bis heute gilt das *Sammelsurium* daher als das umfangreichste und detaillierteste Nachschlagewerk über Tiere und wurde bereits vielfach kopiert und in unterschiedliche Sprachen übersetzt.

Im Gegensatz zu den *Zwei- und Vierbeinern* sind die *Keinbeiner* (Fische und Schlangen) und die *Vielbeiner* (alle Tiere, die mehr als vier Beine haben) bisher nur

lückenhaft erfasst. Insbesondere über die großen Gruppen der Insekten und der Spinnen gibt es nur sehr wenige Aufzeichnungen. Etwas umfangreichere Dokumentationen gibt es über Fische, jedoch sind diese verglichen mit den Abhandlungen über Vögel und Säugetiere sehr unvollständig. Lediglich die Forschung über Schlangen gilt als nahezu abgeschlossen. Im Jahr 2017 wurden sämtliche Forschungsergebnisse zu diesem Thema von *Aleff-el-Imasch* aus Finthra im einem Werk zusammengetragen und veröffentlicht. Das Buch zählt unter dem Namen *Beinloser Appendix* als fünfzehnter Band des *Sammelsuriums* und wurde wie das Hauptwerk vielfach kopiert und übersetzt.

Heutzutage konzentrieren sich die Wissenschaftler der Tierkunde vor allem auf die Erforschung der Fische und der *Vielbeiner*. Das Interesse an diesen Tieren ist jedoch nur bei wenigen Wissenschaftlern gegeben und nur ein relativ kleiner Teil der Forscher beschäftigt sich mit diesen Spezies. Umfangreiche Publikationen zu diesem Thema fehlen bisher. Zwar gibt es zahlreiche neue Erkenntnisse auf diesem Gebiet, aber Spinnen, Fliegen, Käfer und anderes Ungeziefer wecken nur bei den wenigsten Wissenschaftlern der Welt größeres Interesse.

Während sich die Tierkunde mit den natürlichen Wesen beschäftigt, konzentriert sich die *Monsterkunde* auf die böartigen und unnatürlichen Spezies, die die Welt besiedeln, sowie auf die Erforschung der Dämonen.

Die Wissenschaftler befassen sich beispielsweise mit Untoten und Geistern und erforschen, wie und warum sie zum Leben erweckt werden. Außerdem dokumentieren sie das Auftauchen von Dämonen und die Umstände, die dazu führten. Bei allen Kreaturen beschreiben sie nicht nur das Aussehen in Wort und Bild, das Verhalten und ihre Eigenschaften, sondern versuchen auch, ihre Schwachstellen herauszufinden, damit sie besser bekämpft werden können.

Der Begriff des *Monsters* ist im Rahmen der Wissenschaft recht weit gefasst. Er wird unter anderem dadurch definiert, dass eine entsprechende Kreatur den intelligenten Rassen gegenüber feindlich gesinnt ist. So hat sich die Forschung insbesondere in den letzten Jahrzehnten auch auf aggressive humanoide Wesen wie die Trolle oder Oger ausgeweitet. Selbst primitive Völker wie die Orks sind Gegenstand der *Monsterkunde*.

Zwischen den Forschern der Tierkunde und der *Monsterkunde* gibt es häufiger heftige Diskussionen darüber, zu welchem Fachgebiet eine Kreatur gehört. Insbesondere überdimensionierte Tiere wie Riesenspinnen oder sehr aggressive Tiere wie der Schwarzpelz lassen sich nicht eindeutig einer Wissenschaft zuordnen. Es gibt jedoch nicht nur Streit über diese Tiere, sondern auch einen regen Austausch über die gewonnenen Erkenntnisse.

Im Gegensatz zur Tierkunde gibt es in der *Monsterkunde* immer wieder neue Entdeckungen und neue Spezies, die erforscht werden können. Immer wenn im Laufe der letzten Jahrhunderte behauptet wurde, dass alle Kreaturen erfasst sind, wurden kurz darauf völlig neue Spezies oder Entartungen entdeckt, die die Forscher teilweise jahrelang beschäftigen konnten und auch heute noch beschäftigen. Selbst das ehemals als vollständig geltende sechsbändige Werk *Vom untoten Sein*, das 1827 von *Valim Vlad Vanya III.* in Verment veröffentlicht wurde und viele Jahre als das umfangreichste Werk über Untote galt, ist heute bereits überholt und nicht mehr aktuell. Mittlerweile ist der Konsens bei den Wissenschaftlern, dass zur Vollständigkeit der Forschungen im Bereich der *Monsterkunde* keine Aussagen mehr gemacht werden.

Medizinische Versorgung

Die medizinische Versorgung von Verletzten und Erkrankten wird entweder von einem *Wundheiler* oder einem *Arzt* übernommen.

Der *Wundheiler* kümmert sich, wie der Name schon erkennen lässt, vor allem um Verwundungen jeglicher Art. Er behandelt vor allem äußere Wunden, renkt Gelenke wieder ein, versorgt Knochenbrüche, behandelt Abszesse, Ekzeme, Krampfadern sowie Verbrennungen und zieht Zähne. In Ausnahmefällen führt er auch Operationen an den inneren Organen durch.

Seine Arbeit zählt als handwerklicher Beruf mit einer entsprechend praktischen Ausbildung. Um Quacksalberei vorzubeugen, sind Wundheiler in den meisten Ländern in Gilden organisiert, die die Tätigkeiten der praktizierenden Mitglieder überwachen und die ordnungsgemäße Ausbildung kontrollieren. Wundheiler, die Mitglieder in einer dieser Organisationen sind, werden auch als *Gildenheiler* bezeichnet.

Wundheiler sind sehr weit verbreitet und machen den größten Teil der praktizierenden Mediziner aus. Neben sesshaften Angehörigen dieser Zunft in den Städten der Welt gibt es auch zahlreiche wandernde Wundheiler. Diese reisen von Dorf zu Dorf und bieten gegen einen geringen Betrag ihre Dienste an. Die Tätigkeiten eines Wundheilens sind im Grunde recht universell anwendbar, wodurch es ihm sehr leicht fällt, auch andere Rassen als die eigene zu behandeln. Einige Wundheiler haben auch weitergehende Kenntnisse über die Besonderheiten einer oder mehrerer anderer Rassen und können diesen auch bei rassenspezifischen Problemen helfen.

Neben den Wundheilern gibt es auch akademisch ausgebildete *Ärzte*. Diese haben ihr Handwerk nicht

in der Praxis gelernt, sondern durch ein Studium an einer Universität. Sie sind vorwiegend Theoretiker mit einem umfassenden Wissen über die Anatomie und die Funktionsweise des Körpers. Im Gegensatz zu Wundheilern führen die meisten Ärzte keine Operationen durch. Vielmehr untersuchen sie einen Patienten und verweisen ihn, soweit notwendig, an einen Wundheiler, der eventuell benötigte Eingriffe vornimmt. Bei komplizierteren Operationen überwacht und unterstützt der Arzt den Wundheiler bei seiner Tätigkeit, er wird jedoch nur in den seltensten Fällen selbst Hand anlegen.

Die Hauptaufgabe der Ärzte besteht in der Verabreichung und Verschreibung unterschiedlicher Medikamente. Viele Ärzte sind gleichzeitig auch Extraktionsalchimisten, die diese Arzneien selbst herstellen und direkt an die Patienten verkaufen.

Es gibt deutlich weniger Ärzte als Wundheiler auf der Welt. Insbesondere in ländlichen Gegenden und in den Dörfern sind sie kaum anzutreffen. Sie halten sich vor allem in den Städten auf, insbesondere dort, wo es akademische Lehranstalten für ihren Beruf gibt. Zahlreiche Ärzte sind vor allem in der medizinischen Wissenschaft mit der weiteren Erforschung der Anatomie oder der Entwicklung neuer Medikamente beschäftigt und kümmern sich lediglich um Patienten, die durch einen Wundheiler nicht kuriert werden können.

Durch ihre umfassende akademische Ausbildung kann davon ausgegangen werden, dass Ärzte die anatomischen Besonderheiten aller Rassen kennen. Sie sollten daher in der Lage sein, auch rassenspezifische Gesundheitsprobleme zu diagnostizieren und zu behandeln.

Neben den handwerklich ausgebildeten Wundheilern und den akademisch geschulten Ärzten haben auch zahlreiche Geweihte gute medizinische Kenntnisse.

Das Wissen und die Fähigkeiten von Schamanen und Druiden sind vergleichbar mit denen von Wundheilern. Sie haben jedoch durch ihre Verbundenheit zur Natur, und nicht zuletzt auch aus der Notwendigkeit heraus, teilweise sehr umfangreiches Wissen über die Anwendung von Kräutern für medizinische Zwecke. In der Regel ist das Vertrauen in die Kenntnisse der Geweihten in den schamanischen Stämmen und druidischen Gemeinschaften deutlich höher als zu einem herkömmlichen Wundheiler oder Arzt.

Dadurch, dass sie ihre Ausbildung im Rahmen ihres Stammes beziehungsweise ihrer Gemeinschaft erhalten haben, haben Druiden und Schamanen normalerweise nur Kenntnisse über die Anatomie ihrer eigenen Rasse. Sie können wie jeder andere Wundheiler universelle Techniken anwenden, werden jedoch zumeist an rassenspezifischen Erkrankungen scheitern.

Die Lehre der Heilkunde gehört auch bei vielen Priestern mit zur üblichen Ausbildung.

Die Schulung von Priestern einer Lebensgottheit verbindet die praktischen Tätigkeiten eines Wundheilers mit theoretischen Grundlagen der akademischen Ärzte. Sie sind umfangreich in beiden Arten der Behandlung geschult, jedoch fehlen ihnen die alchimistischen Kenntnisse, um selber Medikamente herstellen zu können. Lebenspriester sind in der Regel in der Behandlung aller Rassen geschult.

In Glaubensgemeinschaften, in denen es keine Priester eines Lebensgottes gibt, wird deren Aufgabe von den Geweihten eines Gemeinschaftsgottes übernommen. Grundlegende Kenntnisse sowohl in den Tätigkeiten eines Wundheilers als auch in der theoretischen Anatomie gehören daher in jedem Fall zu ihrer Ausbildung. Der Unterricht ist jedoch nicht so umfangreich wie bei Lebenspriestern und beschränkt sich zumeist auf die Behandlung der eigenen Rasse.

Priester einer Kriegsgottheit lernen während ihrer Ausbildung, Verwundete im Heerlager und auf dem Schlachtfeld zu versorgen. Ihre Kenntnisse sind daher vor allem mit denen eines Wundheilers zu vergleichen. Dadurch haben sie viele universelle Techniken zur Hand, um Verwundeter aller Rassen zu versorgen. Da es jedoch insbesondere im Krieg von entscheidender Bedeutung ist, dass alle Soldaten einsatzbereit sind, haben sie zusätzlich umfangreiche Kenntnisse über rassenspezifische Krankheitsbilder.

Die Ausbildung zum Priester einer Weisheitsgottheit umfasst vor allem die Lehre von theoretischem, akademischem Wissen und weniger die praktischen Anwendungsmöglichkeiten. Weisheitspriester sind aufgrund ihrer umfangreichen theoretischen Kenntnisse der Anatomie und der Alchimie daher am ehesten mit Ärzten zu vergleichen. Sie ziehen es jedoch vor, nicht praktisch und am Patienten arbeiten zu müssen, sondern konzentrieren sich lieber auf die Theorie. Sie werden nur dann aktiv, wenn ein Verletzter ohne ihre sterben würde. Durch ihre umfassenden Studien haben sie Kenntnisse über alle Rassen und deren gesundheitlichen Besonderheiten. Priester anderer Gottheiten werden während ihrer Ausbildung nicht oder nur in sehr geringem Umfang in der Heilkunde geschult. Das schließt natürlich nicht aus, dass sie sich aus eigenem Interesse zum Wundheiler oder Arzt ausbilden zu lassen.

In der Heilkunde ausgebildete Geweihte dürfen sich, auch bei gleichem Kenntnisstand, weder Wundheiler noch Arzt nennen. Diese Bezeichnungen sind Mitgliedern der Gilde beziehungsweise Akademieabsolventen vorbehalten. Es hat sich daher eingebürgert, in der Medizin bewanderte Geweihte schlicht *Heiler* zu nennen. Die meisten dieser Heiler sind neben der herkömmlichen Medizin auch in der Zauberei ausgebildet und verfügen über die

Möglichkeit, ihre Behandlung mit Heilzaubern zu unterstützen.

Äußere und innere Verletzungen

Trotz der zahlreichen Heilspprüche, die es in der heutigen Zeit gibt, werden Verletzungen und Krankheiten im Normalfall nach wie vor auf herkömmlichem Wege von Ärzten und Wundheilern behandelt.

Durch die mittlerweile recht guten Kenntnisse der Anatomie aller intelligenten Rassen können neben schweren äußeren Verwundungen auch innere Verletzungen versorgt werden. Blutende Wunden werden vernäht und verbunden, um den Blutverlust zu verringern und sie vor Verschmutzung zu schützen. Oftmals werden sie mit Salben oder anderen Arzneimitteln versorgt, die die Heilung beschleunigen oder das Entstehen einer Entzündung verhindern sollen. Knochenbrüche werden gerichtet und so lange geschient, bis sie verheilt sind. Solange es nicht zum sogenannten *Wundbrand* kommt und sich die Wunde entzündet, sind die Überlebenschancen selbst bei relativ schweren Verletzungen recht hoch. Entzündet sich die Wunde jedoch, bleibt als letzter Ausweg oft nur die Amputation des betroffenen Körperteils.

Verletzungen der inneren Organe können theoretisch durch Operationen behandelt werden. Die Überlebenschancen bei solchen Eingriffen sind jedoch in der Regel nicht besonders hoch. Damit die Ärzte an das verletzte Organ herankommen, müssen dem Patienten zusätzliche äußere Verletzungen zugefügt werden, die neben dem Blutverlust auch immer die Möglichkeit für eine Wundentzündung bieten. Zudem ist die Versorgung einer inneren Verletzung nach der Operation nahezu unmöglich. Selbst wenn die Wunde verheilen und sich nicht entzünden sollte, muss der Patient in der Regel anschließend noch ein weiteres Mal operiert werden, damit die Fäden oder Klammern, mit denen die innere Wunde zusammengehalten wurde, aus dem Körper entfernt werden können. Dieser zweite Eingriff ist wiederum mit Blutverlust und der Möglichkeit einer Infektion verbunden. Abgesehen von diesen Risiken stellen die Operationen erhebliche Strapazen für den sowieso schon geschwächten Patienten dar. Die Behandlung von inneren Verletzungen führt nur bei etwa fünf Prozent der Eingriffe zu einem Erfolg. In vielen Fällen sehen die Ärzte daher von einem Eingriff ab und versuchen lediglich die Schmerzen des Patienten bis zu seinem Tode zu lindern.

Krankheiten

Durch die zahlreichen unterschiedlichen Erreger ist die Versorgung von Krankheiten deutlich schwieriger als das Behandeln von Verletzungen. Die meisten Krankheiten und deren Ursache sind nur lückenhaft erforscht. Insbesondere für zahlreiche schwere Erkrankungen fehlt bis heute ein wirksames

Heilmittel. In vielen Fällen wird auf die Durchführung eines Aderlasses oder das Aufsetzen von Blutegeln gesetzt. In den meisten Fällen beschränkt sich die Heilung von Krankheiten jedoch auf strenge Bettruhe sowie das Verabreichen und Anwenden von Hausmitteln, um die Symptome abzumildern. Insbesondere bei schweren Krankheiten wird häufig auf intensive Gebete oder geistliche Unterstützung zurückgegriffen. Bei ansteckenden schweren Krankheiten wird der Patient außerdem, insbesondere in größeren Städten, unter Quarantäne gestellt, damit es nicht zum Ausbruch einer Seuche kommt.

Magische Heilung

Theoretisch könnten alle Leiden mit den zahlreichen Heilzaubern, die es mittlerweile gibt, entfernt oder stark gelindert werden. Dennoch werden Verletzungen und Krankheiten auch heute noch größtenteils auf herkömmlichem Wege behandelt.

In der Magie wird zwischen den *kleinen* und *großen Heilzaubern* unterschieden¹⁰.

Die kleinen Heilzauber, namentlich *Heilung* und *Kritische Wunden heilen*, sind relativ weit verbreitet, aber sie können nur bei leichten Verletzungen effektiv eingesetzt werden. In den meisten Fällen ist es jedoch einfacher, die in Frage kommenden Verwundungen auf herkömmliche Weise zu behandeln und auf die natürliche Heilung des Körpers zu vertrauen.

Große Heilzauber wie *Wiederherstellung* oder *Lebensopfer* wären hingegen bei schweren Verletzungen sehr hilfreich. Sie sind jedoch sehr komplex und nur wenig verbreitet. In Fällen einer ersten Verwundung ist zumeist ein Arzt oder Wundheiler sehr viel leichter zu finden, als ein Zauberer, der die notwendige fortgeschrittene Magie beherrscht. Hinzu kommt, dass ein Verletzter selbst durch den Einsatz von großen Heilzaubern, die eine enorme Anstrengung für den Zauberer darstellen, nur in den seltensten Fällen schlagartig von allen Leiden befreit wird. In der Regel wird eine Verletzung selbst durch diese mächtige Magie nur verringert und nicht komplett geheilt.

Zudem können alle Heilzauber nur begrenzt eingesetzt werden. Wird ein Patient zu häufig auf magischem Wege behandelt, nimmt die Heilwirkung der Zaubersprüche mit jeder Anwendung ab. Bei weiterer magischer Behandlung kann dieses zu Nebenwirkungen und teilweise einer Verschlimmerung der Verletzung führen. Heilzauber, sowohl kleine als auch große, können daher nur im Abstand von mehreren Tagen auf einen Patienten angewendet werden, wenn sie ihre volle Wirkung

¹⁰ *Kritische Wunden heilen* sowie alle großen Heilzauber werden erst im Rahmen des separat erhältlichen Zauberbuches beschrieben.

entfalten sollen. Selbst bei maximalem Einsatz von Heilzaubern ist ein ernsthaft verwundeter Patient also trotzdem auf zusätzliche herkömmliche ärztliche Betreuung angewiesen.

Die meisten Zauberer nutzen Heilzauber daher in der Regel nur in Notfällen, um einen Patienten von der Schwelle des Todes zu holen, damit anschließend eine Behandlung mit herkömmlicher Heilung eingesetzt werden kann.

Zur Bekämpfung von Krankheiten gibt es lediglich einen Zauber, *Verunreinigung entfernen*¹¹, der allerdings auch nur in den seltensten Fällen zu einer vollständigen Genesung des Patienten führt. Seine Anwendung reduziert die Anzahl der Erreger, so dass sich der Erkrankte schneller oder leichter erholen kann. So verringert der Zauber bei vielen Krankheiten entweder die Dauer oder mindert die Symptome. Wurde der Zauber einmal auf einen Patienten beziehungsweise auf die Krankheitserreger angewendet, führt ein erneutes Wirken in der Regel zu keinen weiteren Effekten. Die Erreger, die durch das erste Anwenden des Heilzaubers nicht abgestorben sind, sind immun gegen die Magie und müssen von den körpereigenen Abwehrmechanismen des Patienten bekämpft werden.

Medizinische Einrichtungen

In nahezu allen größeren Städten gibt es sogenannte *Siechenhäuser*, in denen sich Ärzte und Wundheiler um die Behandlung von Patienten mit ernsthaften Verletzungen und Erkrankungen kümmern. In einigen Ländern sind diese Heilstätten staatliche Institutionen und werden von der Obrigkeit insbesondere finanziell gefördert und unterstützt. In anderen Ländern gehören Heilanstalten zu den Tempeln von Lebensgottheiten. Sie sind im Besitz des Klerus und es obliegt den Priestern, sie zu errichten und zu betreiben. In sehr seltenen Fällen werden Siechenhäuser außerdem von sehr reichen Personen finanziert und betrieben.

In staatlichen Siechenhäusern arbeiten vor allem Ärzte und Wundheiler. Heiler, die der Zauberei mächtig sind, gibt es hier nur in Ausnahmefällen. In der Regel kümmert sich der Staat lediglich um die Instandhaltung und die Verwaltung der Heilanstalt und stellt zusätzlich finanzielle Mittel bereit, um beispielsweise medizinische Geräte anzuschaffen.

Die Ärzte und Wundheiler, die in dem Gebäude praktizieren, sind dort nicht angestellt, sondern müssen ihre Behandlungen selbstständig abrechnen. Von den Einnahmen müssen sie (neben den üblichen Steuern) einen Teil, in der Regel zwischen zehn und zwanzig Prozent, an das Siechenhaus abgeben.

Damit die Behandlungsqualität gesichert ist, muss ein Mediziner zunächst vor einem Ausschuss eine Prüfung ablegen, bevor er seiner Tätigkeit im Rahmen der Institution nachgehen darf.

In klerikalen Siechenhäusern gibt es hingegen nahezu keine Ärzte oder Wundheiler, sondern fast ausschließlich in der Heilkunde ausgebildete Priester, die sich um die Kranken und Verletzten kümmern. In diesen Heilanstalten gibt es daher deutlich mehr Heiler, die der Zauberei mächtig sind.

Sämtliche Kosten werden von den Tempeln getragen. Dadurch sind die Behandlungen in der Regel im Grunde kostenlos, es wird jedoch eine angemessene Spende an den Tempel erwartet. Dadurch, dass kein steter Zustrom an finanziellen Mitteln vorhanden ist, sind klerikale Siechenhäuser normalerweise nicht mit der neuesten Arentechnik ausgestattet. Vielmehr vertrauen die Heiler auf herkömmliche Methoden, auf Zauberei oder auf die Hilfe ihres Gottes.

In klerikalen Siechenhäusern finden oftmals regelmäßige Armenspeisungen statt. Ist eine Heilanstalt nicht vollständig belegt, dürfen Obdachlose dort häufig, insbesondere in der kalten Jahreszeit, für einen begrenzten Zeitraum übernachten.

Unabhängig davon, ob ein Siechenhaus staatlich oder klerikal geführt wird, steht es allen Bewohnern unabhängig von ihrem Stand, ihrer Herkunft und ihrer Rasse offen. Sollte es die Situation erfordern und ihr Leben davon abhängen, werden sie in diesem Fall selbst in staatlichen Siechenhäusern kostenlos versorgt.

Alle Siechenhäuser verfügen neben Behandlungszimmern und Operationsräumen auch über zahlreiche Betten, in denen die Patienten ihre Verletzungen auskurieren können. In der Regel befinden sich zwischen zehn und zwanzig Betten in einem Schlafsaal. Üblicherweise verfügen Heilanstalten auch über Betten, die auf die Bedürfnisse anderer Rassen zugeschnitten sind. So gibt es zum Beispiel extra große Betten für Brutas oder kleine Schlafgelegenheiten mit vielen Kissen für Nigros. Zimmer mit weniger Betten oder sogar Einzelzimmer sind ausschließlich besonders schwer verletzten oder ansteckenden Patienten mit gefährlichen Krankheiten vorbehalten.

Zudem verfügt jede Heilanstalt über einen Quarantänebereich, in dem Patienten mit ansteckenden schweren Krankheiten nahezu hermetisch abgeriegelt einquartiert werden können. Diese Bereiche werden auch als *Siechenlager* bezeichnet. Insbesondere bei größeren Heilanstalten befindet sich der Quarantänebereich in einem separaten Gebäude.

Neben den Räumen, die für die medizinische Versorgung notwendig sind, gibt es außerdem für die

¹¹ Die genaue Wirkung von *Verunreinigung entfernen* wird im separat erhältlichen Zauberbuch vorgestellt.

Versorgung der Patienten und Mediziner eine Küche und in der Regel einen oder mehrere Speisesäle.

Medizinische Arentechnik

Mit dem Aufkommen der Arentechnik hielt sie auch Einzug in die Medizin. Mittlerweile sind zahlreiche, sowohl fest installierte als auch tragbare Arengeräte entwickelt worden, die die medizinische Versorgung erleichtern.

In nahezu allen Siechenhäusern gibt es sogenannte *Reinigungssteine*, die die Räumlichkeiten frei von Krankheitserregern halten. Diese recht unscheinbaren Geräte bestehen in der Regel nur aus einfachen Steinen oder anderen kleinen Gegenständen, die sich in den Räumen befinden und dauerhaft eine abgewandelte Form des Zaubers *Verunreinigung entfernen* wirken. Diese Geräte sorgen dafür, dass sämtliche Krankheitserreger aus der Luft entfernt werden. Sie sind vor allem in Operationssälen oder auf Quarantänestationen installiert. Obwohl es keine entsprechenden offiziellen Vorschriften gibt, gilt ihr Einsatz in diesem Bereichen als verpflichtend und ein Unterlassen als grob fahrlässig. Es gibt mittlerweile auch Siechenhäuser, in denen die Reinigungssteine in nahezu allen Räumen eingesetzt werden, um die Ausbreitung von Krankheiten oder die Entzündung von Wunden einzudämmen. Neben dem Schutz der Patienten dienen sie auch dazu, die Ärzte und Wundheiler vor ansteckenden Erkrankungen zu bewahren. Aufgrund der hohen Kosten für einen flächendeckenden Einsatz sind insbesondere staatlich betriebene Siechenhäuser damit ausgestattet. In klerikalen Heilanstalten ist der Einsatz von Reinigungssteinen in allen Räumlichkeiten noch die Ausnahme, aber die Anzahl von Siechenhäusern, die damit ausgestattet werden, steigt stetig an.

Neben den Reinigungssteinen gibt es auch Arengeräte, die das in den Heilanstalten verwendete Wasser von Erregern und Verschmutzungen jeglicher Art befreien. Diese sogenannten *Filtersteine* sind ebenfalls recht kleine Gegenstände und bestehen üblicherweise nur aus einfachen Steinen. Damit sie effektiv arbeiten können, muss es eine zentrale Wasserversorgung geben, in der sie eingesetzt werden können, oder es müssen mehrere von ihnen an unterschiedlichen Stellen installiert werden.

Üblicherweise verfügt jedes Siechenhaus über einen eigenen Brunnen, aus dem Wasser geschöpft wird. Dieses wird vor der Verwendung stark erhitzt, damit Krankheitserreger abgetötet werden. Je nach Wasserqualität wird es zusätzlich noch durch einen Stofffilter gegeben, um es von Verschmutzungen zu befreien. Anschließend wird es in Eimern zum Verwendungsort gebracht. Dadurch wurde der Einsatz von Filtersteinen erheblich erschwert, denn die Installation in einem Brunnen ist aus technischen Gründen nicht möglich. Daher forschten die

Arentechniker nach einer Lösung und entwickelten Pumpen auf Basis dieser Technologie. Die Pumpen fördern dauerhaft Wasser aus einem Brunnen und leiten es in einen großen Speichertank, bis dieser voll ist, und aus dem es abgezapft werden kann. Beim Auslauf aus dem Tank werden die Filtersteine installiert, so dass das entnommene Wasser immer sauber ist. In den meisten Siechenhäusern wird das verwendete Wasser mittlerweile auf diese Weise gesäubert.

Die Entwicklung ging jedoch noch weiter. In einigen Siechenhäusern wird das saubere Wasser nicht mehr direkt am Tank abgenommen, sondern wird durch weitere Pumpen über ein Rohrsystem an unterschiedliche Stellen des Gebäudes geleitet, wo es schließlich bei Bedarf abgezapft werden kann. Solche *Flusssysteme* sind jedoch noch die Ausnahme, weil ihre Herstellung mit erheblichen Kosten verbunden ist. Nur ein kleiner Teil der Heilanstalten ist bisher damit ausgestattet.

Im Jahr 2086 gelang der Arentechnikerin *Genora Valentorius* aus Galtir eine bahnbrechende Entwicklung, die die Medizin einen gewaltigen Schritt voranbrachte. Sie stellte ein Gerät her, mit dem es möglich ist, das Körperinnere eines Wesens darzustellen. Diese Maschine, die den Namen *Spekulator* trägt, ermöglicht es den Medizinern nicht nur die Knochen, sondern auch die inneren Organe zu untersuchen, ohne den Patienten dafür aufschneiden zu müssen. Insbesondere das Richten von Knochenbrüchen wird dadurch erheblich erleichtert. Mit dem *Spekulator* können außerdem Verletzungen oder Veränderungen der Organe erkannt werden, wodurch die Diagnose von Beschwerden nicht nur einfacher, sondern auch zuverlässiger wird.

Da die Erfindung jedoch sehr neu ist und die Installation mit erheblichen Kosten verbunden ist, gibt es bisher nur etwa eine Handvoll Siechenhäuser, die damit ausgestattet sind. Es gibt jedoch zahlreiche weitere Heilanstalten, die bereits einen *Spekulator* bestellt haben. Die Errichtung und Kalibrierung der riesigen Geräte benötigt jedoch viel Zeit, so dass *Genora* mit ihren Kollegen maximal einen *Spekulator* pro Jahr fertigstellen kann. Ihr Ziel ist es, zunächst die größten Heilanstalten jedes Landes zu beliefern, und erst dann weitere Siechenhäuser mit den Maschinen auszustatten. Es wird also noch einige Jahre dauern, bis es in jedem Land zumindest eine Heilanstalt mit dieser neuen Technologie gibt. Bis alle Siechenhäuser damit ausgestattet sind, wird noch viel Zeit vergehen.

Neben diesen fest installierten Geräten gibt es auch einige tragbare Arengeräte, die von Ärzten und Wundheilern genutzt werden, um ihre fehlenden Magiekenntnisse auszugleichen.

Schon seit einigen Jahren gibt es die sogenannten *Detektoren*, die auf dem Zauber *Verunreinigung*

erkennen basieren. Mit ihnen kann der Träger eindeutig feststellen, ob ein Patient erkrankt oder vergiftet ist. Diese kleinen Gegenstände sind insbesondere bei Ärzten weit verbreitet. Wundheiler benutzen sie dagegen relativ selten, weil sie normalerweise nicht für die Heilung von Krankheiten zuständig sind.

Neben den Detektoren gibt es noch unterschiedliche Heilsteine, die vorwiegend von Wundheilern genutzt werden. Diese kleinen Arenggegenstände gibt es in unterschiedlichen Ausführungen, aber sie alle basieren auf den verschiedenen Heilzaubern. Für die meisten Wundheiler sind sie jedoch zu teuer, so dass sie nur wenig verbreitet sind. Während die Heilung leichter Verletzungen mit weniger Kosten auf herkömmlichem Wege durchgeführt werden kann, sind die Heilsteine für größere Heilungen für die meisten Wundheiler unerschwinglich.

Etwas weiter verbreitet sind jedoch Heilsteine, die einen Wundheiler oder Arzt dazu befähigen, die Zauberei *Böses bannen* oder *Magie bannen* anzuwenden. Mit diesen Gegenständen können auch Beschwerden behoben werden, die einen unnatürlichen Ursprung haben.

Manche finanzkräftige wandernde Wundheiler gönnen sich zu einem Detektor auch noch einen Heilstein, der den Zauber *Verunreinigung entfernen* enthält. Mit dieser Kombination von Arenggegenständen können sie Krankheiten nicht nur erkennen, sondern bei Bedarf auch im Rahmen des Zauberspruchs behandeln. Da den meisten Wundheilern jedoch die Mittel für den Kauf fehlen, sind nur relativ wenige von ihnen damit ausgestattet.

Psychische Erkrankungen

Stimmungsschwankungen und von der Norm abweichendes Verhalten wurden früher immer auf eine körperliche Erkrankung oder auf Besessenheit durch Dämonen oder Geister zurückgeführt.

In einigen Fällen traf dieses auch zu, so dass durch medizinische Eingriffe und Medikamente oder durch die Anwendung von Zauberei eine Genesung des Patienten herbeigeführt werden konnte. In vielen Fällen zeigten diese Methoden jedoch keine Erfolge.

Da weder die Medizin noch die Magie Besserung brachte, galt der Patient als unheilbar und damit als todgeweiht. Um sie auf ihren vermeintlich baldigen Tod vorzubereiten, wurden betroffene Personen von ihren Angehörigen oftmals in die Tempel von Todesgottheiten gebracht, wo sie auf das Sterben vorbereitet werden sollten.

Die meisten Tempel nahmen die verwirrten Personen auf, beteten für sie und führten viele, sanfte Gespräche mit ihnen. Die Geweihten konnten feststellen, dass sich dadurch die Gemütslage vieler Betroffener verbesserte. In einigen Fällen konnten sie sogar geheilt wieder zu ihren Familien zurückkehren. Die Geweihten waren zunächst der Meinung, dass sie

mit ihren Gebeten den Todesgott besänftigt hätten und er dadurch Milde walten ließ.

Im Jahr 1754 wurde von *Akhen Un-Nefer*, einem Priester des Todesgottes Himis aus Skae Bara, das Buch *Von der Unterdrückung des Gehirns* veröffentlicht. In der Religion Skae Baras wird davon ausgegangen, dass das Herz eines Menschen für seine guten und das Gehirn für seine bösen Taten verantwortlich ist. Laut *Akhen* gehören auch abnorme Verhaltensweisen und damit im Grunde fast alle psychischen Erkrankungen zu den durch das Gehirn beeinflussten Handlungen. Er beschreibt in seinem Buch, wie diese *Gehirnerkrankungen* behandelt werden können und schlägt insbesondere Gespräche als Therapie vor. Anhand zahlreicher Beispiele erläutert er seine Theorien und untermauert sie mit Berichten aus der eigenen praktischen Erfahrung. Obwohl sich viele seiner stark religiös geprägten Therapieansätze im Nachhinein als falsch oder wirkungslos herausstellten, gilt das Erscheinen des Buches heute als Geburtsstunde der Psychiatrie.

Insbesondere bei den Priestern von Todesgottheiten überall auf der Welt weckte das Buch das Interesse an der Erforschung unterschiedlicher Methoden zur Heilung von geistig Kranken. In den folgenden Jahrzehnten erschienen zahllose Berichte von unterschiedlichen Geweihten, die ähnliche Erfahrungen wie *Akhen* gemacht hatten und verschiedene Behandlungsmethoden entwickelten.

Im Jahr 1864 wurde die Behandlung von verwirrten Patienten in den offiziellen Lehrplan der Ausbildung von Todespriestern in Skae Bara aufgenommen. Um ein einheitliches Lehrbuch für den Unterricht zu haben, wurden 1867 von *Osahar Khufu* alle bisherigen als wirkungsvoll betrachteten Therapiemöglichkeiten in dem Buch *Heilung von Gehirnerkrankungen* zusammengestellt. Auf Basis dieses Lehrwerkes folgten auch die Todespriester vieler anderer Länder dem Beispiel Skae Baras und unterrichteten ihre Novizen in der Psychiatrie. Heutzutage werden die Todespriester aller Religionen in der psychischen Heilkunde geschult. In vielen Fällen werden außerdem auch Lebenspriester darin unterrichtet. Das Buch von *Osahar* gilt bei der Ausbildung auch heute noch als wichtigste Grundlagenliteratur.

Den Weg an die Akademien und Universitäten hat die Psychiatrie jedoch bisher nicht gefunden. Dennoch haben mittlerweile zahlreiche Mediziner erkannt, dass es Erkrankungen gibt, die nicht mit dem Messer, mit Medikamenten oder mit Zauberei behandelt werden können.

Da die meisten Priester nur ein geringes Interesse an der Forschung haben und mit den bisher bekannten Methoden zufriedenstellende Ergebnisse erzielen, geht die Entwicklung in diesem Fachgebiet auch nur sehr langsam voran.

In Ländern, in denen es Tempel von Todesgottheiten gibt, befindet sich in der Regel auch mindestens eine

Heilanstalt für psychisch Kranke. Diese Sanatorien sind entweder an den größten Todestempel des Landes angegliedert, oder sie wurden abseits jeglicher Siedlungen errichtet, damit die Patienten ungestört behandelt werden können.

Tierheilkunde

Insbesondere unter reisenden Wundheilern gibt es viele, die sich zumindest grundlegend auch auf die Tierheilkunde verstehen. Priester einer Lebensgottheit verfügen durch ihre Ausbildung ebenfalls über ein breites Wissen in diesem Fachgebiet.

In der Regel beschränkt sich das Wissen auf die in der Region üblichen Haus- und vor allem Nutztiere. Exotische oder in der Wildnis lebende Tiere können in der Regel nicht behandelt werden.

Da viele Bewohner der Welt auf die Tiere als Arbeitskräfte oder Nahrungsquelle angewiesen sind, ist die Tierheilkunde recht weit erforscht. Es gibt neben der Versorgung von äußeren Verletzungen und der Geburtshilfe mittlerweile Behandlungsmethoden für unterschiedlichste Erkrankungen. Insbesondere die wichtigsten Nutztiere sind sehr gut erforscht. Sollte ein Tier jedoch unheilbar leiden oder seinen Zweck nicht mehr erfüllen können, wird es im Normalfalle getötet anstatt eine teure Behandlung zu bezahlen.

Hygiene

Während die nichtmenschlichen Rassen schon immer ihre Städte und ihre Körper sauber hielten, war Hygiene bei den menschlichen Völkern nur von untergeordneter Bedeutung. Insbesondere die Städte versanken oftmals in Schmutz und stanken im wahrsten Sinne des Wortes zum Himmel. Müll und Fäkalien wurden achtlos in die Straßen geworfen und niemand fühlte sich dafür verantwortlich, diese Zustände zu ändern.

Der Ausbruch der *Blutseuche* am Ende des 9. Jahrhunderts sorgte jedoch für ein Umdenken bei der menschlichen Bevölkerung. Ihnen wurde bewusst, dass die Verbreitung der Seuche auf die hygienischen Zustände in den Städten zurückzuführen war. Es wurden daher die bereits seit langem angewendeten Konzepte der nichtmenschlichen Rassen übernommen, um die Sauberkeit der Städte auch langfristig gewährleisten zu können.

Insbesondere die Installation von Kanalisationen und die organisierte Müllbeseitigung und Stadtsäuberung sorgten für eine erhebliche Besserung der Zustände. Zusätzlich wurde dafür gesorgt, dass die Bevölkerung flächendeckend mit sauberem Trink- und Brauchwasser versorgt wurde, indem nicht nur neue Versorgungssysteme gebaut, sondern auch die Verschmutzung von Wasservorräten unter harte Strafen gestellt wurden.

Durch die bessere Versorgung mit sauberem und die Entsorgung von verschmutztem Wasser verbesserte sich außerdem die Körperpflege deutlich.

Durch das teilweise sprunghafte Wachstum von Städten konnten in einigen Fällen die Kanalisationen gar nicht so schnell gebaut werden wie die Stadt wuchs. Auch fehlte oftmals ausreichend Personal, um die Stadtreinigung zu gewährleisten. Daher schwankten die hygienischen Zustände in den Städten im Laufe der Jahrhunderte teilweise sehr stark.

Heutzutage gibt es dieses rasante Wachstum jedoch nicht mehr, so dass die Wasserver- und -entsorgung und die Stadtreinigung zumindest in den meisten Städten gewährleistet werden kann.

Kanalisation

Schon sehr früh entwickelten die Sor'Raggs Abwassersysteme für ihre unterirdischen Städte, um verschmutztes Wasser und Fäkalien zu entsorgen. Da die stämmigen Erdbewohner das nötige Wissen und vor allem die Erfahrung im Anlegen von Tunneln und Stollen hatten, wandten sich die Menschen nach der *Blutseuche* Hilfe suchend an sie. Nicht zuletzt wegen der oftmals sehr guten Entlohnung entsandte das Sor'Ragg-Reich zahllose Arbeiter in die Städte der Menschen, um dort Kanalisationen anzulegen.

Heutzutage verfügt nahezu jede größere Stadt der Menschen über ein entsprechendes Abwassersystem. Die unterirdischen Anlagen werden auch heute noch ausschließlich von den Sor'Raggs gewartet, gereinigt und bei Bedarf ausgebaut oder erweitert. Damit diese ständige Pflege gewährleistet werden kann, gibt es in jeder Stadt mit Kanalisation auch Sor'Raggs, die diese Aufgabe übernehmen. Selbst in Städten, in denen normalerweise nur Menschen wohnen dürfen, ist es diesen sogenannten *Kanaltechnikern* erlaubt, sich sesshaft zu machen, um ihrer Arbeit nachgehen zu können.

Da sie einen wesentlichen Teil zur Hygiene der Städte beitragen und nicht zuletzt auch die Gesundheit und damit das Überleben der Einwohner verbessern, genießt der Beruf des Kanaltechnikern, der ausschließlich von Sor'Raggs ausgeübt wird, ein hohes Ansehen in der Bevölkerung.

Die Kanalisationen bestehen aus einem Gewirr aus Kanälen, Schächten, Tunneln und Rohren. Um den Überblick zu behalten, haben die zuständigen Kanaltechniker umfangreiche Karten davon und eine berufsspezifische Bezeichnung der unterschiedlichen Abschnitte und Verbindungen. Kanaltechniker lernen das Lesen dieser technischen Zeichnungen in ihrer mehrjährigen Ausbildung. Wie der Streik der Kanaltechniker in Chulufur im Jahre 1272 (vgl. Kapitel *Menschliche Völker: Chulufur*) gezeigt hat, ist es selbst mit diesen Karten für einen Außenstehenden nahezu unmöglich, das System zu durchschauen.

In regelmäßigen Abständen gibt es oberirdische Zugänge zur Kanalisation, durch die die Techniker hineingelangen. In den meisten Städten besitzen lediglich die Techniker einen Schlüssel für die oftmals stark gesicherten Türen der Zugänge. Das Betreten des Kanalsystems ist in nahezu allen Ländern lediglich den ausgebildeten Sor'Raggs erlaubt. In Ausnahmefällen dürfen auch andere Personen die Kanalisation betreten, jedoch nie ohne Begleitung eines ausgebildeten Kanaltechnikers. Dadurch soll nicht nur die Beschädigung der Tunnel verhindert werden, sondern auch, dass sich jemand in den scheinbar unendlichen und unübersichtlichen Kanälen verläuft. Bevor es entsprechende Erlasse gab, kam es häufiger vor, dass vor allem neugierige Kinder in den Kanälen einen elenden Tod gestorben sind, weil sie den Weg an die Oberfläche nicht wiederfanden.

Seitdem es die Arenttechnik gibt, wurden die Zugänge zur Kanalisation bereits in zahlreichen Städten mit Arentschlössern gesichert. Die einfache Version dieser Technik, die für normale Schlösser genutzt wird, benötigt entweder ein Schlüsselwort oder eine Schlüsselgeste. Zum Öffnen der Kanalisationstüren werden jedoch alle Komponenten eingesetzt. Neben einem Schlüsselwort sind auch eine Schlüsselgeste sowie der passende Schlüssel erforderlich, damit sich das Schloss öffnet. In der Regel gibt es für jeden Zugang unterschiedliche Worte, Gesten und Schlüssel.

Trotz dieser Sicherheitsmaßnahmen und der strengen Erlasse mit hohen Strafen konnte das illegale Betreten der Kanalisation jedoch bis heute nicht vollständig unterbunden werden. Es wurde jedoch durch den Einsatz von Arenttechnik sehr stark reduziert.

Das Abwasser aus den unterschiedlichen Haushalten gelangt normalerweise durch Ausgüsse, die in regelmäßigen Abständen in die Straßen eingelassen sind, in die Kanalisation. Die Bewohner müssen Schmutzwasser und Fäkalien also zunächst in Eimern sammeln und diese dann in einen naheliegenden Abfluss entleeren. In reicheren Vierteln einiger Städte gibt es jedoch auch schon Ausgüsse direkt in den Häusern. Oftmals ist über diesen Zugängen eine Sitzmöglichkeit erbaut, so dass sie neben der Entsorgung von Schmutzwasser auch direkt als Abort genutzt werden können. Da es sich in der Regel um einen gerade nach unten führenden Schacht mit einem relativ großen Durchmesser handelt, in dem es recht schnell dunkel wird, wird diese Toilette auch als *Schlund* bezeichnet. Um einen Schutz gegen den sogenannten *Schlundgeruch*¹², also die Gerüche aus dem Rohr, zu haben, gibt es üblicherweise einen fest verschließbaren Deckel über der Öffnung.

¹² In vielen Sprachen und Kulturen wird übler Geruch auch im alltäglichen Sprachgebrauch als *Schlundgeruch* bezeichnet. In vielen Sprachen wird die Redewendung „Hier riecht es nach Schlund.“ verwendet, wenn es stinkt.

In der Kanalisation angekommen fließt das Abwasser in recht gemächlichem Tempo durch die Tunnel, so dass sich der Schmutz am Grund absetzen kann. Mit Hilfe von Gittern werden auch leichtere Abfälle ausgesiebt. Die Ablagerungen am Boden und in den Filtern müssen regelmäßig von den Kanaltechnikern beseitigt werden. Nachdem es etliche Kilometer zurückgelegt und an unterschiedlichen Stellen von Verschmutzungen befreit wurde, wird das Wasser schließlich in einen See oder Fluss gleitet.

Heutzutage sind mittlerweile fast alle Kanalisationen zusätzlich mit Arenttechnik ausgestattet. Neben Pumpen, die den Fluss des Wassers verbessern, werden nahezu überall Reinigungssteine eingesetzt, die das Wasser vor dem Einleiten in offene Gewässer von Krankheitserregern befreien.

Kehrichte – Müllentsorgung und Stadtreinigung

In einem Großteil der Städte gibt es neben der Kanalisation auch eine organisierte Müllentsorgung und Stadtreinigung durch die sogenannten *Kehrichte*. Diese fahren regelmäßig mit Wagen durch die Straßen und sammeln Müll sowohl aus den öffentlichen Bereichen als auch von den Haushalten ein. Der gesammelte Abfall wird anschließend außerhalb der Stadt in großen Gruben verbrannt. Ist ein Loch voll, wird es zugeschüttet und eine neue der sogenannten *Beseitigungsgruben* gegraben. Obwohl die *Kehrichte* von der Obrigkeit bezahlt werden und somit ein gesichertes Einkommen haben, sortieren viele von ihnen noch brauchbare oder wiederverwertbare Teile vor dem Verbrennen aus dem Abfall aus, um sie als Zusatzeinnahme zu verkaufen. Vielerorts werden die *Kehrichte* daher auch als *Schmutzwühler* bezeichnet.

Obwohl die meisten Bewohner die Arbeit der *Kehrichte* abstoßend finden und von den oftmals zum Himmel stinkenden Arbeitern regelrecht angewidert sind, genießt der Beruf dennoch ein recht hohes Ansehen. Den meisten Bewohnern ist bewusst, dass die *Kehrichte* einen wichtigen Dienst für die Hygiene und damit für die Gesellschaft leisten und sind zudem froh, dass sie diese Arbeit nicht selbst erledigen müssen.

Neben der Müllbeseitigung kümmern sich die *Kehrichte* auch um die allgemeine Stadtreinigung. So säubern sie beispielsweise den oftmals stark verschmutzten Bereich um die Kanalisationsabflüsse und entfernen Schlamm, Matsch und insbesondere tierische Fäkalien von den Straßen. Sie sind außerdem als Schädlingsbekämpfer tätig und kümmern sich um die Vernichtung von Mäusen, Ratten und anderem Ungeziefer sowohl in den Straßen als auch in den Häusern. Sie entsorgen außerdem Kadaver von Tieren und von Obdachlosen, die in den Straßen verendet sind.

Wasserversorgung

Die Grundlage jeder Hygiene ist die Versorgung mit frischem und sauberem Trink- und Brauchwasser.

Schon lange vor der Dunklen Zeit waren je nach Lage einer Stadt oder Siedlung unterschiedliche Methoden bekannt, um an frisches Wasser zu gelangen.

Die ersten Siedlungen entstanden in der Nähe von Gewässern. Hier wurde das Wasser geschöpft und anschließend in die Haushalte transportiert. Diese Arbeit ist wohl die älteste aber gleichzeitig auch anstrengendste und uneffektivste Möglichkeit, um an Wasser zu kommen. Schon recht früh wurde den Bewohnern diese Arbeit zu beschwerlich und sie begannen damit, das Wasser in Kanälen oder Rohren in die Siedlungen zu leiten. Im Laufe der Jahrhunderte wurde die Technik immer weiterentwickelt. Heutzutage ist es problemlos möglich, Wasser über viele Kilometer zu den Städten zu leiten.

Im Laufe der Zeit entstanden jedoch auch immer mehr Siedlungen abseits von größeren Gewässern. Wenn es die Beschaffenheit des Bodens zuließ, wurden diese durch Brunnen mit Wasser versorgt. In den meisten Fällen wurden die dafür notwendigen Ausgrabungen von Sor'Raggs durchgeführt, da sie nicht nur die meiste Erfahrung mit dem Ausheben von Schächten hatten, sondern auch die nötigen Techniken und Werkzeuge besaßen, um auch harte Erdschichten zu durchdringen.

In manchen Gegenden war der Bau eines Brunnens jedoch nicht möglich. Wenn der Weg zum Grundwasser sehr weit war, entweder durch ein hohes Gelände oder einen niedrigen Wasserspiegel, lohnten sich der Aufwand und die damit verbundenen Kosten nicht. Wenn ausreichend Niederschläge vorhanden waren, wurden in solchen Gegenden Zisternen errichtet. Auch heute werden sie noch benutzt. In den üblicherweise in den Boden eingelassenen Tanks wird Regenwasser gesammelt, das von Dächern oder Freiflächen durch Kanäle oder Rohre hineingeleitet wird. Um eine Verschmutzung des gesammelten Wassers durch Unrat oder hineinfliegende Tiere zu verhindern, sind die Zisternen normalerweise mit einer Abdeckung versehen.

Insbesondere die Versorgung der Städte mit Frischwasser hat sich durch die Arenteknik erheblich verbessert. Vielerorts werden Arenpumpen eingesetzt, um das Wasser einfacher und schneller in die Stadt zu bringen. Zahlreiche Trinkwassersysteme sind mit Filtern und Reinigungssteinen ausgestattet, um das Wasser von Verschmutzungen und Krankheitserregern zu reinigen. In den reicheren Viertel einiger Städte führen die Wasserleitungen bis in die Häuser, wo es komfortabel abgezapft werden kann.

Bis auf wenige Ausnahmen ist die Wasserzufuhr heute in allen Städten dauerhaft gesichert. In ländlichen Siedlungen ist die Versorgung jedoch oftmals noch mangelhaft und die Bewohner auf nahe Gewässer angewiesen. Insbesondere in warmen Regionen ohne regelmäßige Niederschläge, vor allem auf dem Kontinent Nillavo, ist das Beschaffen von

Wasser auf dem Land nur durch Brunnen möglich und selbst diese sind häufig ausgetrocknet.

In zahlreichen Ländern gilt die Verschmutzung von Brunnen oder Zisternen als schweres Verbrechen und wird teilweise sogar mit dem Tode bestraft.

Wird das für die Städte benötigte Wasser aus Flüssen oder Seen gefördert, sind die Bürger aufgefordert, diese sauber zu halten. Sie sollen keinen Abfall vom Fluss wegschwemmen lassen oder sich darin waschen. Mindestens im Bereich, in dem das Wasser für die Stadt entnommen wird und einige Kilometer flussaufwärts davon, sind das Waschen von Wäsche, das Gerben von Häuten, das Färben von Kleidung oder andere starke Wasserverschmutzungen in den meisten Ländern strafbar.

Körperpflege

Nach dem Ausbruch der *Blutseuche* hat sich nicht nur die allgemeine Hygiene in den Städten gebessert, sondern auch die Körperpflege. Die Bewohner legten vermehrt Wert darauf, sich und ihre Kleidung sauber zu halten. Bis heute hat sich daran nichts geändert. Wer etwas auf sich hält, der wäscht sich regelmäßig und trägt saubere Kleidung.

Die Körperpflege gehört bei den meisten Bewohnern zum Alltag. Morgens nach dem Aufstehen werden mindestens Gesicht und Hände gewaschen, oftmals auch unter Verwendung von Seife. Nach einem harten Arbeitstag kommt am Abend bei nahezu allen Bewohnern die Seife zum Einsatz. Die meisten waschen zudem auch den restlichen Körper, um Dreck und Schweiß zu entfernen.

Die Haare und bei Männern auch die Bärte werden regelmäßig gewaschen und täglich gekämmt. Männer rasieren sich je nach Vorliebe. Insbesondere Frauen, die in nahezu allen Ländern überwiegend lange Haare haben, binden diese zu unterschiedlichen Zöpfen oder stecken sie hoch. Männer mit langen Haaren oder Bärten machen dieses ebenfalls. Vor allem bei den einfachen Bürgern hat dieses nur nebensächlich mit Eitelkeit oder Modebewusstsein zu tun. In den meisten Fällen ist es eine Notwendigkeit, damit die Haare bei der täglichen Arbeit nicht stören oder stark verschmutzen.

Durch das Kauen auf Süßholz oder verschiedenen Kräutern wird der Atem frisch gehalten. In vielen Ländern sind auch sogenannte *Zahnhölzer* bekannt. Es handelt sich hierbei um dünne Äste unterschiedlicher Sträucher, auf deren Enden so lange gekaut wird, bis sie stark ausgefasert sind. Sie können dadurch als eine Art Bürste benutzt werden. Mit dieser werden die Zähne gesäubert und das Zahnfleisch sowie die Zunge massiert. Vielerorts wird auf die Zahnhölzer zusätzlich eine Paste aus unterschiedlichen Kräutern

gegeben, die gegen Entzündungen im Mund helfen soll und für einen frischen Atem sorgt.

Bürger, die es sich leisten können, besuchen regelmäßig ein öffentliches *Badehaus* in einer Stadt und reinigen ihren gesamten Körper im warmen Wasser gründlich mit Seife und Parfüm. Häufig wird in diesem Zuge auch das Haar oder der Bart geschnitten. Der Aufenthalt in diesen Einrichtungen hat jedoch seinen Preis. Während reiche Personen normalerweise mindestens einmal pro Woche zum Baden gehen, können sich die normalen Bürger einen Besuch nur einmal im Monat oder sogar noch seltener leisten. Sie weichen daher häufig auf ein Bad in einem See oder Fluss aus, was jedoch insbesondere in kälteren Jahreszeiten nur ein geringes Vergnügen oder gar nicht möglich ist.

In vielen Gasthäusern, insbesondere außerhalb von Städten, können Reisende ebenfalls ein Bad nehmen. Dieses ist zwar bei weitem nicht so komfortabel wie in einem Badehaus, erfüllt aber genauso den Zweck der Körper säuberung.

In vielen Städten gibt es *Wäschereien*, die die Kleidung der Bürger im großen Stile reinigen und dabei oftmals auch auf Arenttechnik zurückgreifen, um allen Schmutz zu entfernen. Auch diese Dienstleistungen sind nicht ganz günstig und werden daher vor allem von reichen Personen genutzt. Die einfachen Bürger waschen ihre Kleidung selbst und geben lediglich besondere Stücke in eine Wäscherei.

Kunst und Musik

Bildende Kunst

In nahezu allen Ländern der Welt gibt es zahlreiche Künstler, die sich der *Malerei* oder der *Bildhauerei* gewidmet haben. Dennoch gab es in den letzten Jahrzehnten nur wenig Bewegung in den bildenden Künsten. Abstrakte Werke finden nur wenig Gegenliebe bei der Bevölkerung, daher widmen sich die Künstler seit jeher vor allem der gegenständlichen Darstellung.

In der Malerei werden vor allem Portraits, Personen, Städte, Landschaften und Stillleben dargestellt. Die meisten Kunstwerke entstehen im Rahmen von Wandmalereien oder werden auf Holztafeln oder Leinwand gemalt.

Seit einigen Jahren hat die Arenttechnik Einzug in die Malerei gehalten. Durch die Behandlung des Maluntergrunds ist es möglich, mehrere Lagen Farbe aufzutragen, die entweder durch ein Schlüsselwort oder eine Schlüsselgeste aktiviert werden oder dauerhaft in vorher festgelegten Abständen gewechselt werden. Es können damit kurze Bildfolgen entstehen, die den Eindruck erwecken, als würde sich zum Beispiel eine Person bewegen. Das

bisher umfangreichste *Arengemälde* wurde nach 12 Jahren Arbeit im Jahr 2097 von *Kelam-el-Shaffir* aus Finthra fertiggestellt und zeigt eine Schlachtszene. Es umfasst 48 Einzelbilder, die sich regelmäßig abwechseln und so den Eindruck vermitteln, als würden die beiden Armeen miteinander kämpfen.

In der Bildhauerei werden vor allem Skulpturen von Personen oder Tieren hergestellt. Sie werden aus unterschiedlichem Stein, Edelsteinen, Holz, Knochen oder Ton in sehr unterschiedlichen Größen hergestellt. Ein Großteil dieser Plastiken wird zur Verschönerung von Bauwerken oder Grabmalen eingesetzt. Neben Statuen sind auch Steinreliefs oder Holzschnitzereien in nahezu allen Ländern insbesondere an Tempeln oder öffentlichen Gebäuden sowie an Häusern von Macht- und Vermögensbürgern zu finden. Statuen von Göttern, Helden oder Herrschern gehören zum alltäglichen Bild in fast allen größeren Städten. Weit verbreitet sind auch kleinere Skulpturen von Göttern, die bei Hausaltären aufgestellt werden.

In großen öffentlichen Gebäuden oder in Prunkbauten gibt es neben Malerei und Bildhauerei auch vielfach Mosaik. Im Gegensatz zu anderen Werken werden mit den kleinen Steinchen nicht nur gegenständliche, sondern vielfach auch abstrakte Motive wie Ornamente gelegt. Mosaik werden zudem oft als Schmuckbordüren oder für andere Verzierungen eingesetzt.

Musik

Musik erfreut sich unabhängig von Kultur und Bevölkerungsschicht nahezu überall auf Samyra großer Beliebtheit. Viele Bewohner lauschen nicht nur gerne einem Musikanten, sondern können auch selber mehr oder weniger gut ein Instrument spielen. Insbesondere in gehobenen Schichten gehört es zum guten Ton, ein Instrument zumindest passabel zu beherrschen.¹³

Blasinstrumente erfreuen sich in einem großen Teil der Welt hoher Beliebtheit. Zu dieser Gattung gehören unter anderem jegliche Arten von Flöten, die es in fast jedem Land in diversen Formen zu finden gibt. Es gibt sie als Block- oder Querflöten vorwiegend aus Holz oder Knochen und in unterschiedlichen Größen und Tonlagen. Hinzu kommen die Schalmi und die Pommer, ebenfalls in unterschiedlichen Größen und vorwiegend aus Holz gebaut. In Divarra werden

¹³ Die im Folgenden genannten Namen, so merkwürdig sie teilweise erscheinen mögen, entsprechen denen von mittelalterlichen Instrumenten. Da erfahrungsgemäß für die meisten Spieler die Musik und spezielle Instrumente nur eine untergeordnete Rolle spielen, wird auf eine genaue Beschreibung der Instrumente verzichtet. Bei weiterreichendem Interesse können ausreichend Informationen zu den genannten Instrumenten z.B. im Internet gefunden werden.

häufig Hörner eingesetzt, die entweder aus echtem Horn oder aus Metall gefertigt werden. Insbesondere in Midland darf der Dudelsack in keiner Musikdarbietung fehlen. In anderen Ländern gibt es noch weitere, teilweise sehr ausgefallene Blasinstrumente wie das assaische Didgeridoo.

Saiteninstrumente sind ebenfalls sehr weit verbreitet. Diese Instrumente werden vorwiegend aus Holz gebaut und mit Saiten, die aus Därmen hergestellt werden, bespannt. Die Saiten werden üblicherweise entweder mit der Hand gezupft oder mit einem Bogen gestrichen. Zu dieser Kategorie gehören zum Beispiel die Fidel, die Zither und die Harfe. Auch die halbbirnenförmige Laute, die auf der ganzen Welt verbreitet ist und besonders von fahrenden Musikanten sehr geschätzt wird, zählt genauso wie die eher selten genutzte Drehleier und die wenig verbreitete Schlüsselfidel zu den Saiteninstrumenten. Deutlich seltener gibt es Musikanten, die einen Trumscheit oder das Psalterium spielen. Diese Instrumente erfreuten sich in früheren Zeiten großer Beliebtheit, gelten jedoch heutzutage in den meisten Ländern als veraltet.

Schlaginstrumente werden hingegen nur wenig genutzt, da sie in der Regel nicht dazu geeignet sind, Melodien oder Lieder zu spielen. Beliebte sind Trommeln, die aus Holz hergestellt und mit Tierhaut bespannt werden, vor allem bei schamanischen Stämmen, die sie zur Unterstützung für diverse Stammesriten nutzen. In vielen Ländern werden Zymbeln oder Tamburine zur Begleitung eines anderen Instruments eingesetzt. Insbesondere auf Divarra und Daktia ist das Glockenspiel verbreitet, dass durch das Anschlagen unterschiedlich gestimmter Glocken das einzige Schlaginstrument ist, das auch Melodien spielen kann.

In vielen Ländern werden außerdem *Orgeln* eingesetzt. Diese großen und teuren Instrumente sind jedoch nur stationär einsetzbar und vor allem bei den reichen Bewohnern beliebt. Es gibt zwar mit dem Portativ eine tragbare Orgel, dieses Instrument ist jedoch sehr teuer, empfindlich und hat nur einen geringen Tonumfang, so dass es insbesondere für reisende Musikanten weder erschwinglich noch praktisch ist.

Musikanten spielen entweder zum Tanze oder zur Unterhaltung zum Beispiel in einer Taverne oder bei einer gesellschaftlichen Veranstaltung. Neben Solokünstlern gibt es zahlreiche kleinere Musikergruppen, die umherziehen und die Leute mit ihren Liedern unterhalten. Insbesondere bei diesen Spielleuten wird Musik auch als Untermalung für erzählte Geschichten oder Gaukeleien eingesetzt.

Neben Solokünstlern und Kleingruppen gibt es in vielen Ländern auch größere Musikkapellen oder sogar Orchester. Im militärischen Bereich unterhalten viele Armeen eine Marschkapelle, die zur

Verbesserung der Moral auf dem Marsch und auf dem Schlachtfeld beitragen soll.

Insbesondere bei der einfachen Bevölkerung sind organisierte Musikveranstaltungen, die sogenannten *Musikduelle*, sehr beliebt. In diesem Wettstreit treten zwei Musiker mit dem gleichen Instrument gegeneinander an. Einer der Kontrahenten wird zufällig ausgelost und beginnt mit dem Spielen einer kurzen Sequenz, in der Regel bestehend aus zwei bis vier Takten. Anschließend muss der Gegner das Stück wiederholen und um einige Takte ergänzen. Dieses neu hinzugefügte Teil wird wiederum vom Gegner wiederholt und er erweitert es seinerseits um weitere Takte. So geht das Spiel immer hin und her, bis sich einer der Musiker bei der Wiederholung der Vorgabe verspielt und damit den Wettstreit verliert. Wenn ersichtlich ist, dass beide Musiker so gut sind, dass sich das Duell lange hinziehen würde, kann ein Schiedsrichter entscheiden, dass im Laufe der Zeit die Anzahl der zu spielenden und zu ergänzenden Takte erhöht wird.

Bei Musikduellen werden häufig Wetten auf das Abschneiden eines Teilnehmers abgeschlossen. Neben der recht guten Einnahmemöglichkeit durch einen Sieg erhöht der Gewinn auch die Bekanntheit und den Ruf des Musikers.

In der Musik wird heutzutage auch Arentechnik verwendet. Spezielle *Areninstrumente* erzeugen nicht nur Musik, sondern entfalten durch das Spiel auch einen magischen Effekt. Durch diesen kann der Musiker an speziellen Stellen seines Liedes in den Köpfen der Zuhörer Bilder entstehen lassen. Durch die Kombination von Musik und unterschiedlichen, wechselnden Bildern können ganze Geschichten entstehen und erzählt werden.

Es gibt mittlerweile zu nahezu jedem Blas- oder Saiteninstrument ein Äquivalent mit Arentechnik. Wie jeder tragbare Arenggegenstand werden auch die Instrumente an die Arkanmatrix des Besitzers gebunden, damit die magische Wirkung erzeugt werden kann. Musiker, die sich eines der sehr teuren Instrumente gekauft haben und es gut beherrschen, können damit erhebliche Einnahmen erzielen, denn Konzerte von Arenmusikern sind enorm beliebt und nahezu immer ausverkauft.

Schauspielerei

In nahezu allen Kulturen und Ländern wird in irgendeiner Form Schauspiel betrieben. Genauso wie bei den Musikanten gibt es schon seit vielen Jahrhunderten unterschiedliche Personen, die als Gruppen umherziehen und die Bevölkerung mit schauspielerischen Darstellungen unterhalten. Üblicherweise wird bei diesen Aufführungen das Schauspiel mit Musik und häufig auch mit Gaukeleien gemischt. Die Schauspielerei beschränkt sich dabei vor allem darauf, eine erzählte Geschichte

zu begleiten. Es gibt kein aufwändiges Bühnenbild oder umfangreiche Texte und nur wenige, aber dafür aussagekräftige Requisiten. Von diesen Gruppen werden vor allem regionale Heldensagen dargeboten. In den meisten Fällen werden Geschichten mit einem Augenzwinkern erzählt und übertrieben dargestellt, um die Zuschauer zu amüsieren. Ernste Themen, die den Zuschauer zum Nachdenken anregen sollen, werden weitestgehend umgangen. Die meisten Schauspieler machen bereits am Anfang ihrer Karriere schnell die Erfahrung, dass komödiantisches Schauspiel die Zuschauerränge und damit die Kasse deutlich besser füllt.

Neben dieser alten und sehr weit verbreiteten Art der Schauspielerei haben sich jedoch in den letzten Jahrzehnten zwei neue Zweige dieser Kunstform ausgebildet.

Insbesondere bei den einfachen Bürgern erfreut sich das *Improvisationstheater* großer Beliebtheit, bei dem die Schauspieler vollständig auf eine vorherige Vorbereitung verzichten. Es gibt keine vorgegebenen Texte und nahezu keine inhaltliche Planung. Das Stück entsteht vielmehr dadurch, dass die Darsteller eine grobe Handlung vorgeben, die oftmals erst auf der Bühne erdacht wird. Durch Zurufe aus dem Publikum werden die dargestellten Personen und auch der Verlauf des Stückes bestimmt. Ein Großteil dieser Vorgaben wird vor Beginn der Aufführung mit Hilfe der Zuschauer festgelegt, die Schauspieler reagieren jedoch zumeist auch auf zusätzliche Zurufe während der laufenden Vorführung und bauen diese in ihr Spiel ein. Üblicherweise wird die Aufführung von einem oder mehreren Musikanten mit passender Musik untermalt. Da auch die Musiker vorher nicht wissen, welcher Inhalt dargeboten wird, müssen sie ihre Lieder während der Aufführung improvisieren. Neben den geplanten Auftritten einer Improvisationsgruppe entstehen auch immer wieder Stücke, wenn sich mehrere Darsteller per Zufall, zum Beispiel in einer Taverne, treffen und kurzerhand eine Aufführung mit Hilfe der anwesenden anderen Gäste gestalten.

Die jüngste Entwicklung in der Schauspielerei zeigt sich vor allem in den Ländern des südlichen Divarras und auf Daktia. Hier ist das Schauspiel immer professioneller geworden und es gibt mittlerweile in den größeren Städten Theater, in denen regelmäßig Aufführungen stattfinden, die oftmals mehrere Stunden dauern. Der Ablauf des Stückes ist genauestens geplant und in unterschiedliche Szenen unterteilt. Es nehmen zahlreiche Schauspieler daran teil, die jeweils die Rolle einer anderen Person übernehmen. Jede Person wird durch ein anderes Kostüm verkörpert, jeder Schauspieler wird vor seinem Auftritt geschminkt und frisiert, und es kommen zahlreiche Requisiten zum Einsatz, um ein

möglichst realistisches Bild zu erzeugen. Jede Person spricht mehr oder weniger viel Text, der von den Schauspielern auswendig gelernt werden muss. Es gibt ein groß angelegtes Bühnenbild, das mehrfach während der Vorstellung gewechselt wird.

In vielen Theatern wird zahlreiche Arenteknik eingesetzt. Das Bühnenbild ist häufig ein Arengemälde, so dass es schnell und einfach mittels eines Schlüsselwortes gewechselt werden kann. Einige Bühnenbilder benutzen die Technik auch, um Bewegung im Hintergrund zu erzeugen, beispielsweise sich wiegende Gräser oder vorbeilaufende Personen. Zudem wird Arenteknik auch in Form von tragbaren Arengegenständen eingesetzt, die die Gestalt eines Schauspielers mit einer Illusion überdecken und somit für eine noch perfektere Darstellung sorgen.

Wegen des enormen Aufwands werden für Theateraufführungen recht hohe Eintrittspreise verlangt, die teilweise bei mehr als 100 *A* pro Person liegen. Solch eine Veranstaltung ist daher im Grunde nur für wohlhabende Bürger bezahlbar. Es gibt jedoch auch schon einige kleinere Theater, die deutlich günstigere Preise haben, dafür aber nicht so gut ausgestattet sind.

Sprachen und Schriften

Nahezu jedes Volk und jede Rasse hat eine eigene Sprache. Viele dieser Sprachen teilen sich jedoch ein Schriftbild, so dass es deutlich weniger Schriften als Sprachen auf der Welt gibt.

Während die menschlichen Sprachen von allen Rassen erlernt und gesprochen werden können, basieren die Sprachen der Nichtmenschen oftmals so stark auf anatomischen Besonderheiten dieser Rassen, dass sie von anderen Spezies nicht gesprochen werden können.

Die Namen der Sprachen und Schriften der unterschiedlichen Völker werden in den Kapiteln *Menschliche* und *Nichtmenschliche Völker* genannt.

Vor der Entwicklung der aktuellen Sprachen nach dem Untergang gab es andere, die heute jedoch tot sind. Sie werden heutzutage nicht nur von keinem mehr gesprochen sondern sind auch namentlich weitestgehend unbekannt. Da eigentlich alle Schriftstücke während der Dunklen Zeit vernichtet wurden, gibt es heute auch keine Aufzeichnungen mehr über diese Sprachen. Sollte eine solche Schrift durch Zufall irgendwo entdeckt werden, wäre das nicht nur eine wissenschaftliche Sensation, sondern auch eine große Herausforderung, diese zu entschlüsseln

Alle existierenden Schriftstücke (von denen die Wissenschaftler bisher wissen) sind in einer Sprache geschrieben, die auch heute noch existiert. Das heißt jedoch nicht, dass es kein Problem darstellt, sie heute zu lesen oder zu verstehen. Fast alle Sprachen haben sich im Laufe der letzten zweitausend Jahre so stark entwickelt und verändert, dass die frühen Versionen heute kaum noch zu verstehen sind. Bei einigen alten Sprachen wird aufgrund der extremen Abweichungen sogar angezweifelt, dass sie wirklich mit einer existierenden Sprache verwandt sind. Es kann jedoch davon ausgegangen werden, dass maximal 500 Jahre alte Schriftstücke von jeder Person gelesen werden können, wenn sie die heutige Sprache beherrscht.

Neben den Sprachen der zivilisierten Völker gibt es auch in den primitiven Kulturen unterschiedliche Sprachen. Diese sind jedoch in der Regel nicht besonders umfangreich und verfügen oftmals über keine oder nur eine sehr rudimentäre Schrift. In der zivilisierten Welt gibt es sowohl über die Sprachen als auch über die Schriften der primitiven Rassen nur wenige Aufzeichnungen. Sie anhand dieser Dokumente zu erlernen, ist unmöglich. In der Vergangenheit gab es zwar immer wieder Bestrebungen, die primitiven Sprachen zu erfassen, aber diese Vorhaben kamen durch den vorzeitigen Tod der Wissenschaftler beim Zusammentreffen mit den Primitiven oftmals schon ins Stocken bevor sie richtig anfangen konnten.

Militär und Kriegswesen

Während es in der Zeit vor dem Untergang nur wenige kriegsartige Auseinandersetzungen gab, haben diese Konflikte nach der Dunklen Zeit deutlich zugenommen. Die Weltgeschichte kennt verschiedene Kriege, die in zahlreichen unterschiedlichen Ländern tobten, beispielsweise die Glaubenskriege im 16. Jahrhundert oder die Kriege gegen die Kulte Mitte des 17. Jahrhunderts. Durch das stetige Wachstum der Bevölkerungszahlen kommt es auch heute noch immer wieder zu Grenzstreitigkeiten oder dem Wunsch, das Territorium auf der begrenzten Landmasse zu vergrößern. In nahezu allen Ländern kam es in der Vergangenheit neben den großen weltgeschichtlichen Kriegen auch zu Konflikten zwischen unterschiedlichen Bevölkerungsgruppen innerhalb des Landes, zu Auseinandersetzungen mit vor allem benachbarten Ländern oder zu Streitigkeiten zwischen den menschlichen Völkern und Teilen eines

nichtmenschlichen Reiches. Kriege und größere Schlachten sind daher nicht unbekannt und werden immer wieder geführt.

Die meisten Auseinandersetzungen gehen von den Menschen aus, was in Anbetracht ihres erheblichen Anteils an der Weltbevölkerung nicht weiter verwunderlich ist. Zudem sind sie die einzige Rasse, die Territorien beanspruchen. In vielen Fällen lässt es sich nicht verhindern, dass auch Angehörige der anderen Rassen in Kriegshandlungen verwickelt werden, wenn in dem Land, in dem sie wohnen, Schlachten toben.

Berufssoldaten und Reservisten

In den meisten Ländern besteht die Armee zumindest zum Teil aus *Berufssoldaten*, die ihr Leben dem Schutz des Landes und seiner Bevölkerung gewidmet haben. In den Reihen dieser Kämpfer befinden sich normalerweise neben Menschen auch Angehörige der anderen Rassen, die das jeweilige Land bewohnen. Riikaatii und Zikaru fühlen sich so stark einem menschlichen Volk zugehörig, dass sie für dieses in die Schlacht ziehen. Es gibt jedoch auch zahlreiche Brutas, Sor'Raggs und Nigros in den Armeen der Menschen. Aftaleeni und Ceglags gibt es bei den Berufssoldaten jedoch nicht. Sie schließen sich im Kriegsfall allerdings oftmals freiwillig als Heiler oder Zauberer dem menschlichen Heer ihres Heimatlandes an. Lediglich die Verasti halten sich größtenteils aus den Kampfhandlungen der Menschen heraus. Sie haben genügend Auseinandersetzungen innerhalb ihrer Rassen (vgl. Kapitel *Nichtmenschliche Völker: Verasti*), als dass sie auch noch für die Menschen kämpfen.

Die Berufssoldaten werden in vielen Ländern im Kriegsfall von *Reservisten* unterstützt. Diese Länder haben eine *Wehrpflicht*, die jeden menschlichen Mann (und in manchen Ländern auch jede Frau) dazu verpflichtet, einige Wochen des Jahres bei den Berufssoldaten seine Fähigkeit mit der Waffe zu trainieren. Im Bedarfsfall werden diese oftmals recht mangelhaft ausgebildeten aber sehr zahlreichen Kämpfer zur Unterstützung der Berufssoldaten in die Schlacht geschickt. Da sie dabei in vielen Fällen mehr schaden als nützen, gibt es viele Berufssoldaten, die bei jedem Kampfeinsatz hoffen, dass sie keine Reservisten als Verstärkung erhalten. Da auch den Befehlshabern bewusst ist, dass die Reservisten nur bedingt eingesetzt werden können, kommen normalerweise immer nur kleine Teile dieser Truppen zum Einsatz.

Sollte es die Situation erfordern, kann der König eines Landes einen sogenannten *Heerbann* aussprechen und damit die Mobilmachung aller Bürger, die eine Waffe tragen können, befehlen. Vom Heerbann ausgenommen sind Geweihte mit Ausnahme der Priester einer Kriegsgottheit. Es steht aber natürlich jedem frei, sich jederzeit freiwillig zur Unterstützung

der Armee zu melden. Alternativ zum Dienst an der Waffe können bei einem Heerbann auch Abgaben in vorgeschriebener Höhe geleistet werden. In der Regel wird beim Ausruf des Heerbanns bereits bekanntgegeben, welche Ersatzleistungen erbracht werden können. Üblicherweise bestehen diese aus Geld, Rohstoffen oder aus Waren, die im Krieg benötigt werden. Reiche Personen können sich also in gewissem Sinne vom Heerbann freikaufen.

Söldner

Neben den Berufssoldaten und Reservisten gibt es außerdem noch die *Söldner*. Diese unabhängigen Kämpfer heuern bei Ländern an, die sich bereits im Krieg befinden und verstärken die Reihen der Berufssoldaten. Sind die Kämpfe vorbei, werden sie bezahlt und ziehen anschließend weiter, immer auf der Suche nach einem weiteren Krieg, in dem sie kämpfen können.

Söldner sind teilweise deutlich besser ausgebildet und sehr viel erfahrener als Berufssoldaten, weil sie sich quasi ständig im Krieg befinden. Insbesondere in früheren Zeiten benötigten sie ihre Erfahrung und Wehrhaftigkeit dringend, denn sie wurden in vielen Schlachten für die erste Angriffswelle eingesetzt und erlitten schwere Verluste beim Ansturm. Da ein Söldner nicht bezahlt werden musste, wenn er im Kampf fiel, waren viele Obrigkeiten froh über jeden Toten in den Reihen der angeheuerten Kämpfer.

Natürlich blieb es auch den Söldnern nicht verborgen, dass ihr Leben in den Augen ihrer Auftraggeber nichts wert war und ihren Fähigkeiten keinerlei Respekt gezollt wurde. Nachdem diese Praktiken in der Schlacht zwischen Issengor und Vement in den Jahren 1746 bis 1749 auf die Spitze getrieben wurden (vgl. Kapitel *Menschliche Völker: Vement*), begannen sich die Söldner zu organisieren und sogenannte *Söldnergilden* zu gründen (s. *Organisationen und Vereinigungen*).

Nachdem die *Myn af Wyr* im Jahr 1754 in Midland den Anfang gemacht hatten, bildeten sich zahlreiche weitere Söldnergilden in unterschiedlichen Ländern. Diese Gilden dienen nicht nur als Treffpunkt, an dem die Kämpfer neue Aufträge erhalten können, sondern vor allem als Verwaltungsorgan der angeheuerten Söldner. Insbesondere machen die Auftraggeber keine Verträge mehr mit den Kämpfern, sondern mit der Gilde. Diese erhält die Zahlungen, üblicherweise vorab, und zahlt den vereinbarten Sold nach Abschluss der Aufgabe an die überlebenden Kämpfer aus. Wenn nicht alle Söldner überleben, behält die Gilde den Restbetrag. Mit diesem System ist es für den Auftraggeber also nicht mehr lukrativ, die erfahrenen und gut trainierten Kämpfer zu opfern, denn der gezahlte Preis bleibt immer derselbe. Durch die Gilden hat sich das Leben der Söldner auf dem Schlachtfeld also deutlich verbessert und sie werden heutzutage in der Regel als Elitetruppen eingesetzt, die nicht selten Regimenter von Berufssoldaten unter

ihrem Kommando haben. Häufiger ist jedoch der Einsatz kleiner Söldnergruppen hinter feindlichen Linien zu Spionage- oder Sabotagezwecken.

Die Reihen der Söldner setzen sich neben den Menschen auch zum Großteil aus Brutus zusammen, denn dieses Volk liebt den Kampf. Als Söldner können sie nahezu dauerhaft ihrer Leidenschaft nachgehen. Aus ähnlichen Gründen gibt es auch zahlreiche Zikaru, die sich als Söldner verschrieben haben. Die vielen Riikaatii, die sich als Söldner verdingen, lieben vor allem ihre Unabhängigkeit und die große Abwechslung der Aufgaben. Komplettiert wird die Reihe der Kämpfer durch einige Angehörige der Sor'Raggs. Andere Rassen sind bisher bei den Söldnergilden nicht verzeichnet worden.

Kriegsführung

Die Kriegsführung im großen Stil ist in der heutigen Zeit sehr strukturiert und durchorganisiert. Kommt es zum Kampf zwischen zwei Armeen, findet dieser in der Regel auf offenen Flächen statt, auf denen die Einheiten strategisch günstig positioniert werden können. Die einzelnen Gruppen bestehen aus unterschiedlichen Arten von Nah- und Fernkämpfern sowie Kriegsgerät (s. *Bestandteile eines Heeres*). Dabei ist die kleinste Einheit eine *Gruppe*, bestehend aus fünf Kämpfern. Fünf Gruppen bilden einen *Trupp* mit 25 Kämpfern. Zwei Trupps werden zu einer *Schar* zusammengelegt, die somit 50 Soldaten umfasst. Durch das Zusammenlegen von zwei oder mehr Scharen werden *Regimenter* gebildet, die 100 oder mehr Kämpfer beinhalten. In jeder Einheit hat unabhängig von ihrer Größe der ranghöchste Soldat das Kommando über die anderen Kämpfer. Gibt es mehrere gleichrangige Soldaten, die für das Kommando in Frage kämen, übernimmt der Dienstälteste die Führung als *Gruppenführer*, *Truppführer*, *Scharführer* oder *Regimentführer*.

Gibt der Kommandant den Befehl zum Angriff, werden die ersten Truppenbewegungen in einer zuvor besprochenen Reihenfolge durchgeführt. Normalerweise rücken die Truppen in geschlossenen Einheiten vor und stürmen die Linien des Gegners. Sind die verfeindeten Einheiten erst einmal aufeinander getroffen, lösen sich die Gruppen jedoch oftmals aufgrund der ersten Verluste auf und es kommt zu Kämpfen Mann gegen Mann. Dabei versuchen die Soldaten soweit möglich, immer bei ihrer *Gruppe* zu bleiben. Der Kommandant versucht, zumeist von einer erhöhten Position aus, den Überblick zu behalten und bei Bedarf weitere Truppen an strategisch wichtigen Positionen in den Kampf zu schicken.

Das größte Problem bei diesen Massenkämpfen ist, dass die Kämpfer schon nach kurzer Zeit völlig verdreckt sind und eventuell vorhandene Zeichen und Wappen kaum noch sichtbar sind. Es fällt daher nicht nur den Kommandanten, sondern auch den Kämpfern auf dem Schlachtfeld zunehmend

schwerer, die Soldaten der eigenen Seite zu erkennen. Üblicherweise wird daher vor einem Angriff auf einen einzelnen Soldaten ein vorher vereinbartes Wort gerufen, das mit einem anderen Wort beantwortet werden muss, damit sich der Kämpfer als zur eigenen Seite zugehörig ausweisen kann. Das löst zwar nicht alle Probleme, verringert aber die Angriffe auf befreundete Soldaten erheblich. Dem Kommandanten auf seiner erhöhten Position nützt dieses natürlich wenig.

Zusätzlich zu den offenen Feldschlachten werden auch oft Städten oder Burgen belagert. Hier kommen neben Soldaten auch schwere Belagerungsmaschinen zum Einsatz. Dadurch, dass sich die Verteidiger in der Regel hinter den schützenden Mauern verbergen, sind diese Schlachten deutlich übersichtlicher und entsprechend einfacher von den Kommandanten zu koordinieren. Erst, wenn der Feind einen Ausfall wagt, wird die Situation wieder schwieriger zu überblicken.

Die meisten Kriege werden mit einer relativ kleinen Anzahl von Soldaten geführt. Selbst sehr große Heere haben selten mehr als 5.000 Soldaten, wenn sie in die Schlacht ziehen, obwohl es normalerweise deutlich mehr zur Verfügung stehende Kämpfer gäbe. Die übliche Größe eines Heeres liegt bei 2.500 bis 3.000 Soldaten. Das erleichtert nicht nur die Übersicht, sondern vor allem auch die Logistik und reduziert die Kosten für einen Krieg. Zudem besteht bei kleineren Heeren auf dem Schlachtfeld die Möglichkeit, dass sich die Soldaten wiedererkennen und nicht versehentlich einen Verbündeten angreifen.

Diese Art der Kriegsführung gilt vor allem für die durchorganisierten Berufsarmeen, die in großen Verbänden kämpfen. Bei barbarischen Völkern, bei denen einige hundert Kämpfer bereits als große Streitmacht gelten, verschwinden die Planung und damit der strategische Anspruch oftmals vollständig. Im Regelfalle stürmen diese Gruppen einfach aufeinander zu und greifen jeden an, der nicht zum Stamm gehört. In der Vergangenheit hat diese „Kampftaktik“ oftmals für vollkommenes Chaos auf Schlachtfeldern gesorgt, wenn dort eine organisierte Berufsarmee auf wilde Völker stieß.

Bestandteile eines Heeres

Das Heer teilt sich nicht nur in Einheiten, sondern auch in verschiedene Kämpfertypen, die teilweise sehr unterschiedlich trainiert und ausgerüstet sind und dadurch spezielle Aufgaben auf dem Schlachtfeld übernehmen.

Maurer sind mit schweren Rüstungen und Schilden ausgestattet. Sie werden in den ersten Reihen einer

Schlachtformation eingesetzt, um einen dichten *Schildwall* zu errichten, der den Ansturm des Feindes aufhalten soll.

In den Reihen hinter dem Schildwall stehen die *Stachler*, die mit langen Piken und einer mittleren Panzerung, normalerweise Kettenrüstung, ausgerüstet sind. Die oftmals meterlangen Speere werden so positioniert, dass sie weit aus dem Schildwall herausragen und anstürmende Gegner aufspießen können.

Sowohl Maurer als auch Stachler dienen zur Verteidigung der Streitmacht. In den meisten Schlachtformationen bilden sie eine u-förmige Mauer um den Großteil der Stürmer (s.u.) eines Heeres.

Für den Angriff auf den Feind werden zunächst die sogenannten *Keiler* eingesetzt. Sie sind mit einer mittleren Panzerung ausgerüstet, die einen Kompromiss aus Schutz und Beweglichkeit bietet. Sie führen hohe, aber relativ leichte Schilde. Für den Angriff bilden sie eine mehrreihige Keilformation mit einer durchgehenden Schildmauer nach außen. Sie treiben den Keil in hohem Tempo in die feindlichen Linien, um so den Schildwall oder andere Formationen des Gegners aufzubrechen. Die Keiler schützen durch ihre Formation andere Kämpfer, die mit ihnen nach vorne stürmen und sich auf den zersprengten Feind stürzen, wenn der Angriff erfolgreich war.

Der Großteil eines Heeres besteht aus den sogenannten *Stürmern*. Dieser Soldatentyp ist mit einer mittleren Panzerung ausgestattet und trägt unterschiedliche Waffen, je nach Vorliebe des Kämpfers. Sie sind dafür zuständig, die Masse des Feindes aufzuhalten und vor allem in Zweikämpfe zu verwickeln, wenn die ursprünglichen Formationen des Gegners durch die Keiler aufgebrochen wurden oder der Feind den eigenen Schildwall durchbrochen hat. Die Stürmer sind dafür verantwortlich, dass der Gegner die hinteren Linien der Schlachtformation nicht erreicht. Stürmer, die mit den Keilern den Angriff führen, sind vor allem für möglichst hohe Verluste des Feindes zuständig.

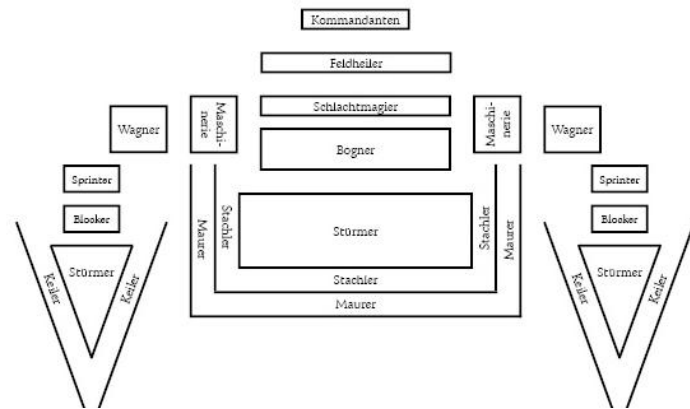
Mit den Keilern rücken neben den Stürmern innerhalb des Keils in der Regel auch die *Blocker* nach vorne. Die Aufgabe dieser speziell als Gruppe trainierten, schwer gepanzerten und mit massiven Schilden ausgerüsteten Kämpfern ist, Gruppen von Feinden an einem Ort festzusetzen und dort so lange zu halten, bis sie von einem Schlachtmagier ins Ziel genommen und beschossen wurden.

Sprinter sind leicht gepanzerte Soldaten, die normalerweise Waffen tragen, die viel Schaden anrichten. Durch ihre leichte Panzerung sind sie sehr beweglich und können sich schnell auf dem Schlachtfeld bewegen. Ihre Aufgabe ist, den Überblick über das Schlachtgetümmel zu behalten und weitestgehend selbstständig in Gruppen dort einzugreifen, wo andere Kämpfer in Bedrängnis geraten sind. Sie setzen dafür vor allem zweihändige, massive Waffen ein, um den Bedrängten durch das schnelle Vernichten der Feinde möglichst schnell wieder Freiraum zu verschaffen. *Sprinter* stürmen üblicherweise kurz nach den Keilern in den Feind, da sie in dem folgenden Getümmel den größtmöglichen Nutzen haben.

Zusammen mit den Keilern, in der Regel etwas hinter der Formation, stürmen auch die *Kriegswagen* voran. Die Soldaten, die diese Gefährten lenken, werden als *Wagner* bezeichnet. Die zweirädrigen Kriegswagen sind relativ schwer und massiv gebaut. Sie werden in der Regel von zwei Pferden gezogen. Nachdem die Keiler den Hauptteil eines Schildwalls zersprengt haben, dringen die *Wagner* noch weiter in die feindlichen Linien ein. Durch das Gewicht und die Wucht ihrer Wagen können sie Gegner einfach überrollen und so den Weg für *Stürmer* freimachen. Viele Kriegswagen haben ein sehr martialisches Aussehen, weil sie mit großen Stacheln und Messern ausgestattet sind, die sich nicht nur am Wagen, sondern auch an seinen Rädern befinden. Oftmals ist die Deichsel eines Kriegswagens bis vor die Pferde verlängert und an ihrem Ende neben einem Rammsporn auch noch Schilde angebracht, die die Zugtiere vor Angriffen schützen sollen.

Die in der Regel vierrädrigen *Transporter* bleiben zunächst im Hintergrund und bewegen sich erst auf das Schlachtfeld, wenn der erste Ansturm vorüber ist. Sie haben eine Ladefläche, auf der sie Soldaten und Material an benötigte Positionen bringen können. Die Wagen sind ähnlich massiv gebaut aber nicht so wehrhaft ausgestattet wie die Kriegswagen. Der *Wagner* sitzt üblicherweise in einem Verschlag, der ihn gegen Angriffe schützt. Bei vielen *Transportern* befinden sich an der Deichsel zusätzliche Aufbauten, die auch die Pferde wie eine Art Dach vor Angriffen, insbesondere durch *Bogner*, schützen. *Transporter* sind nahezu dauerhaft in Bewegung. Soldaten können aufspringen und sich an andere Stellen des Schlachtfeldes transportieren lassen. Vielfach werden auch Verletzte mit den Wagen in Sicherheit gebracht.

In den hinteren Reihen des Schlachtfeldes haben normalerweise die *Bogner* Aufstellung bezogen. Aus dieser Position feuern sie Salven auf die gegnerische Streitmacht. Sie werden vor allem zu Beginn des



Standardaufstellung zu Beginn der Schlacht, veröffentlicht von Jelenus Arbitrax im Jahr 1973 in seinem Buch „Der Weg zum Sieg“.

Kampfes eingesetzt, wenn die Schlachtformationen noch nicht aufgebrochen sind, um dem Feind die ersten Verluste zuzufügen und den Schildwall zu schwächen. Tobt der Kampf, sind *Bogner* oftmals nutzlos, weil die Gefahr zu groß ist, dass sie die eigenen Soldaten treffen. *Bogner* sind normalerweise nur leicht gerüstet und mit einem Bogen bewaffnet.

Hinter den *Bognern* befinden sich die *Schlachtmagier*. Diese Zauberer dienen vor allem als Artillerie und beherrschen insbesondere elementare Magie, die Flächenschaden verursacht und zahlreiche Feinde zugleich trifft. Sie sind maximal leicht gerüstet und führen üblicherweise keine Waffen, sondern halten sich soweit wie möglich aus direkten Kampfhandlungen heraus.

Das gleiche gilt für die *Feldheiler*, die in der Standardaufstellung noch hinter den *Schlachtmagiern* positioniert werden. Hier kümmern sie sich um die Verletzten, die mit den Transportern vom Schlachtfeld geschafft werden.

Die letzte Reihe nehmen die *Kommandanten* ein. Sie befinden sich üblicherweise auf einer erhöhten Position, so dass sie einen besseren Überblick über das Kampfgeschehen haben. Obwohl sie oftmals schwer gepanzert und gut bewaffnet sind, halten sie sich in der Regel aus direkten Kampfhandlungen heraus und versuchen den Schlachtverlauf so gut es geht zu beeinflussen, indem sie Truppen an unterschiedliche Positionen beordern.

In vielen Schlachten wird neben den normalen Soldaten auch *Maschinerie* eingesetzt, die üblicherweise aus Katapulten und Ballisten besteht. Diese schweren Geschütze werden genutzt, um die Reihen der Feinde bereits vor dem Ansturm der Keiler zu schwächen.

Vor allem bei der Belagerung von Städten oder Burgen werden sie vermehrt eingesetzt, um die Verteidigungsanlagen zu schwächen. Zusätzlich werden bei diesen Schlachten auch Rammböcke,

Belagerungstürme und Sturmleitern eingesetzt, um in die Befestigungen einzudringen.

In manchen Armeen befinden sich außerdem speziell ausgebildete Soldaten, die mit schweren Armbrüsten und einer leichten Rüstung ausgestattet sind. Diese sogenannten *Attentäter* agieren in der Regel entweder allein oder in Gruppen. Ihre Aufgabe ist, besondere Ziele des Gegners aus großer Entfernung auszuschalten. Ihre Armbrüste, die sogenannten *Todessehnen*, sind deutlich stärker, als jede normale Schusswaffe und richten erheblichen Schaden an. Mit deutlich über anderthalb Metern Länge und mehr als zehn Kilogramm Gewicht sind sie so schwer, dass ein präziser Schuss nur aus liegender Position und mit Hilfe eines vorne an der Waffe montierten Zweibeins möglich ist. Durch ihre Perfektion im Umgang mit der Waffe und nicht zuletzt durch die Hilfe von speziellen oftmals auf Arentchnik basierenden Zielvorrichtungen können Attentäter mit diesen Waffen Ziele anvisieren und ausschalten, die teilweise mehr als 500 Meter entfernt sind. Das Laden einer *Todesehne* dauert aufgrund ihrer enormen Zugkraft relativ lange und erfordert spezielle Spannvorrichtungen. Meisterliche Attentäter sind jedoch so vertraut mit ihrer Waffe und haben durch das jahrelange Training so viel Übung, dass sie innerhalb von nur 10 Minuten bis zu drei Schüsse abgeben können.

Während in früheren Zeiten häufiger *Reiterei* in Schlachten eingesetzt wurde, wird dieses heutzutage nahezu gar nicht mehr gemacht. Pferde oder andere Reittiere und ihre Ausbildungen sind in der Regel recht teuer. Insbesondere seit dem Einsatz der Stachler besteht eine erhebliche Gefahr, dass die Tiere auf dem Schlachtfeld getötet werden, so dass sich die Kosten in der Regel nicht rentieren. Hinzu kommt, dass die meisten Schlachten in der heutigen Zeit gegen Burgen oder Städte geführt werden, wo Reiterei nicht nur ineffektiv sondern oftmals auch hinderlich ist. Auch in unebenem Gelände mit dichtem Bewuchs können sie nahezu gar nicht eingesetzt werden. In offenen Feldschlachten können Pferde gewinnbringender als Zugtiere für Wagen eingesetzt werden, und mit ihrer Hilfe Truppen schnell von einem Ort zum anderen transportiert werden, ohne dass jeder Soldat mit einem eigenen Reittier ausgestattet werden muss.

Bis eine Armee das Schlachtfeld erreicht, ist sie oftmals wochenlang unterwegs. Zusätzlich zu den Soldaten besteht solch ein *Tross* daher auch aus vielen Personen, die sich nicht am Kampf beteiligen. Neben etlichen Versorgungswagen, die Nahrung und Material transportieren, sowie ihren Fahrern, befinden sich oft auch Köche und Ärzte mit auf der Reise. Ist absehbar, dass die Armee viele Wochen bis zur Schlacht unterwegs ist, schließen sich häufig

auch Händler, Gaukler und Musikanten dem Tross an. In manchen Fällen werden die Soldaten sogar von ihren Frauen und Kindern begleitet.

Führt der Marsch der Armee durch feindliches Gebiet, wird üblicherweise eine Gruppe oder ein Trupp *Späher* vorausgeschickt, damit der Tross nicht in Hinterhalte gerät. Da jedoch auch der Gegner auf die strategische Aufstellung seiner Truppen baut, gibt es nur sehr selten Überraschungsangriffe. Die Aufgabe der Späher besteht daher vor allem darin, die Beschaffenheit des Weges zu erkunden, alternative Routen zu finden, auf denen der Tross problemlos vorwärtskommt, oder vorab die Truppenstärke des Gegners herauszufinden.

Flotten und Seekrieg

Obwohl es zahlreiche Länder gibt, die eine Kriegsflotte unterhalten, gab es in der Geschichte bisher nur wenige Schlachten, die auf See entschieden wurden. In den meisten Fällen werden Schiffe in Kriegzeiten lediglich für den schnellen Transport von Truppen und Material genutzt und die Schlachten auf dem Land geschlagen.

Die in der Regel massiven und schwer gepanzerten *Truppentransporter* werden üblicherweise von einem Schwarm kleinerer und wendigerer Schiffe begleitet. Diese *Beschützer* sind mit Rammspornen unterhalb der Wasserlinie und zahlreichen Geschützen wie Katapulten und Ballisten ausgestattet. Neben einem oder mehreren Segeln verfügen sie auch über die Möglichkeit, mit Rudern betrieben zu werden, um auch bei ungünstigen Winden manövrierfähig zu bleiben.

Das Ziel bei Kämpfen auf See ist in den meisten Fällen nicht das Erobern von gegnerischen Schiffen, sondern deren Zerstörung. Somit sind alle stationären Bordwaffen darauf ausgelegt, größtmöglichen Schaden vor allem am Rumpf eines Schiffes anzurichten und es mit möglichst wenigen Treffern zu versenken.

Da die Transporter in der Regel so stark gepanzert sind, dass die Waffen der Beschützer kaum Schäden anrichten, wird der Kampf auf See größtenteils zwischen den Begleitschiffen ausgetragen. Erst wenn alle gegnerischen Beschützer versenkt wurden, werden die Transporter von den verbliebenen Schiffen ins Visier genommen und möglichst mit gezielten Schüssen auf Segel und Ruder manövrierunfähig gemacht.

Wenn die Besatzung der verbliebenen Beschützer ausreichend ist, um es mit der Anzahl transportierter Soldaten aufzunehmen, gehen die Schiffe längsseits und werden von der Besatzung geentert. Durch das Vertäuen von mehreren Begleitschiffen entsteht schließlich eine große Plattform, auf der der Kampf ausgetragen werden kann.

Sollte die Besatzung der Beschützer jedoch nicht ausreichen, um einen Transporter zu entern, wird

versucht, die Soldaten mit den Bordwaffen oder mit Bögen und Armbrüsten zu dezimieren.

Alles in allem ist der Kampf zur See jedoch meistens sehr uneffektiv. Die meisten Länder unterhalten daher nur sehr kleine Kriegsflotten und investieren ihr Geld lieber in die Ausbildung und Ausrüstung ihrer Landstreitkräfte.

Arkane Vermögen und Zahlungsmittel

Nachdem während des Fluches am Anfang des 19. Jahrhunderts sämtliche Münzen vernichtet werden mussten (vgl. Kapitel *Die Geschichte Samyras: Der Fluch*), wird der Zahlungsverkehr heutzutage vollständig bargeldlos durchgeführt. Damit dieses möglich ist, wird bei jedem Kind im Rahmen der verpflichtenden Magieinitiation eine Matrixveränderung durchgeführt, die das sogenannte *Arkane Vermögen* speichern kann. Da durch den obligatorischen Eingriff in der zivilisierten Welt im Grunde jeder diese Veränderung hat, wird mit ihrer Hilfe jeglicher Zahlungsverkehr durchgeführt. Die virtuelle Währung trägt offiziell den Namen *Arkane Vermögen* und hat das kaufmännische und abkürzende Symbol *AV*. In der Bevölkerung ist zwar das Zeichen gebräuchlich, das Geld wird im Alltag jedoch üblicherweise als *Arkana* bezeichnet.

Durch die Matrixveränderung ist es einer Person möglich, mit einem einfachen Gedanken eine beliebige Menge Arkana an eine andere Person zu übertragen. Die Person, die den Transfer durchführt, wird *Geber* genannt, während der Empfänger als *Nehmer* bezeichnet wird. Der Geber muss den Nehmer für einen Transfer sehen, es ist jedoch nicht notwendig, dass er ihn berührt oder eine andere Handlung oder Interaktion durchführt. Es ist nicht notwendig, dass der Nehmer dem Transfer zustimmt. Selbst wenn er nicht damit einverstanden ist, wird ihm der Betrag gutgeschrieben.

Da jeder Person jederzeit intuitiv der Stand ihres arkanen Vermögens bewusst ist, wissen sowohl Geber als auch Nehmer von einem Transfer. Sie wissen außerdem, von wem das Geld kommt beziehungsweise an wen es übertragen wurde. Die Matrixveränderung speichert jeden Transfer, so dass die Informationen auch nach Jahren noch abrufbar sind.

Der Transfer kann nur ausgeführt werden, wenn das arkane Vermögen des Gebers dadurch nicht unter Null sinkt. Es ist also nicht möglich, mehr Geld zu transferieren als vorhanden ist. Die Übertragung von Arkana gelingt außerdem nur dann, wenn der Geber dem Transfer völlig freiwillig zustimmt. Bei einem abgesprochenen Handel oder einer Schenkung kann davon ausgegangen werden, dass diese Freiwilligkeit gegeben ist. Sie wird jedoch nicht gegeben sein, wenn

der Transfer durch eine Bedrohung, eine Erpressung oder andere Umstände erzwungen wird.

Im Laufe der Jahre wurde die Matrixveränderung immer weiter verfeinert, immer komplexer und durch die Anpassung an unterschiedliche Notwendigkeiten immer umfangreicher. Sie bietet daher heutzutage neben dem einfachen Transfer von Vermögen noch zahlreiche weitere Möglichkeiten.

Da Gebühren, Zölle, Bußgelder und andere Zahlungen nur in den wenigstens Fällen freiwillig abgegeben werden, kam es zu Beginn der Umstellung auf Arkana häufig zu Problemen bei der Zahlung dieser Gelder. Mittlerweile können der Staat und entsprechende Organisationen Geld jedoch auch ohne Einverständnis des Besitzers einziehen. Staatsbeamte und andere autorisierte Personen besitzen dafür eine spezielle Erweiterung der Matrixveränderung, die durch ein Schlüsselwort aktiviert wird. Je nach Kompetenz haben die Beamten unterschiedliche Aktivierungen für die verschiedenen Zahlungen, die sie im Namen des Staats oder ihrer Organisation einziehen dürfen. Der nächste Transfer nach Aussprache des Schlüsselwortes wird automatisch in den entsprechenden Vermögensspeicher (s.u.) des Staats oder der Organisation übertragen. Der Geber spürt dieses intuitiv und weiß auch, wer den Transfer veranlasst hat. Damit klar ersichtlich ist, dass die Modifikation der Matrixveränderung aktiviert wurde, sind die dafür nötigen Schlüsselwörter normalerweise so gewählt, dass sie von anderen Personen in der Landessprache verstanden werden. Üblicherweise ist das Schlüsselwort daher identisch mit dem Zweck des Transfers, zum Beispiel „*Brückenzoll*“ oder „*Bußgeld*“.

Da ein ungerechtfertigter Transfer als Amtsmissbrauch geahndet wird, der Nehmer eindeutig festzustellen ist und es keinerlei Nutzen für den Täter hat, Geld an den Staat oder eine Organisation zu übertragen, gibt es nahezu keine Fälle, in denen diese Möglichkeit von einer entsprechend autorisierten Person missbraucht wurde.

Alle Matrixveränderungen sind heutzutage so gestaltet, dass Steuern automatisch an den Staat abgeführt werden. Von jedem Transfer, den eine Person erhält, wird automatisch der Steueranteil an den Staat transferiert. Die Höhe der Abgaben richtet sich nach dem Land, in dem eine Person ihre Matrixveränderung erhalten hat und in dem sie sesshaft ist. Verlegt sie ihren Wohnsitz in ein anderes Land, ist sie verpflichtet, ihre Veränderung entsprechend erneuern beziehungsweise anpassen zu lassen. Wird dieses nicht gemacht, wird der Verstoß als schwerer Diebstahl am Staat geahndet. Personen ohne festen Wohnsitz führen ihre Steuern

automatisch an das Land ab, in dem sie ihre Matrixveränderung erhalten haben.

Bewahrer sind von der Steuerlast befreit. Sie müssen also in keinem Land Steuern zahlen. Bußgelder, Zölle, Gebühren und andere Zahlungen an einen Staat müssen sie jedoch genauso leisten wie jeder andere Bürger oder Besucher des Landes.

Auf ähnliche Weise wie die Zahlung der Steuern ist eine Verleihung von Geld möglich. Bei jedem Transfer kann der Geber bestimmen, ob der Nehmer ihm die Summe oder auch nur Teile des Betrags zurückzahlen muss. Während des Transfers wird dafür ein bestimmter Prozentsatz festgelegt, mit dem die Schuld beglichen werden soll. Dieser Anteil wird anschließend von jeder Einnahme des Nehmers abgezogen und automatisch an den Geber transferiert bis die geliehene Summe beglichen wurde. Geber und Nehmer müssen genauso wie beim Einzug von Steuern für die Rückzahlung keinen Sichtkontakt zueinander haben und dürfen sich beliebig weit entfernt aufhalten. Zusätzlich zum vereinbarten Prozentsatz kann der Nehmer auch jederzeit einen Betrag an den Geber übertragen, wenn er vorzeitig seine Schulden abbezahlen möchte. Hierfür muss er den Empfänger jedoch wie gewohnt sehen.

Im Gegensatz zum normalen Transfer oder dem Einzug von Steuern müssen bei einer Leihgabe sowohl Geber als auch Nehmer freiwillig dem Transfer und den Bedingungen zustimmen, damit Arkana übertragen wird.

Wird Geld auf diese Weise verliehen, ist es nicht möglich, dass der Geber mehr Arkana zurückbekommt als er dem Nehmer gegeben hat. Das Aushandeln von Zinsen ist somit nicht möglich. Es steht den Personen jedoch natürlich frei, eine zusätzliche Zahlung durch einen normalen Transfer abzusprechen.

Durch ein Schlüsselwort kann der Geber bei einem Transfer bestimmen, dass dieser eine Spende ist. Ist der Nehmer Teil einer Organisation, die Spenden empfängt, zum Beispiel eines Tempels, wird das übertragene Geld direkt in den Vermögensspeicher (s.u.) der Organisation weitergeleitet, ohne die üblichen Steuern abzuziehen.

Handelt es sich beim Empfänger um eine Privatperson, muss für diese Schenkung jedoch der übliche Steuersatz gezahlt werden.

Stirbt eine Person, geht ihr Vermögen automatisch in den Besitz des Staates über, an den sie Steuern zahlen muss. Um dieses zu verhindern, muss die Verteilung des Erbes testamentarisch festgehalten und die Matrixveränderung entsprechend angepasst werden. Innerhalb eines Testaments kann angegeben werden, an welche Personen und zu welchen Teilen das Vermögen verteilt werden soll. Lebt eine der festgelegten Personen nicht mehr, wird ihr Anteil auf

die anderen Erben verteilt. Leben alle Personen nicht mehr, geht das Vermögen an den Staat über. Jegliches durch eine Erbschaft übertragenes Vermögen ist in allen Ländern von der Steuer befreit.

Stirbt ein Bewahrer, ohne dass er zuvor ein Testament gemacht hat, geht sein Vermögen verloren, da er in keinem Land als Steuerzahler erfasst ist.

Für die Speicherung von gezahlten Steuern und anderen Geldern, auf die unterschiedliche Personen Zugriff benötigen, wurden Arengeräte, die sogenannten *Vermögensspeicher*, entwickelt. Diese Geräte sind genauso wie Personen in der Lage, arkanes Vermögen zu speichern. An diese Geräte werden die automatisch abgezogenen Steuern sowie Gebühren, Zölle und Bußgelder übertragen. Genauso wie bei Personen werden alle Transfers festgehalten und können auch Jahre später wieder abgerufen werden.

Personen, die auf staatliche Gelder zugreifen dürfen, haben eine zusätzliche Modifikation an ihrer Matrixveränderung, die es ihnen erlaubt, nach Aussprache eines Schlüsselwortes beim nächsten Transfer nicht das eigene Vermögen, sondern die Staatsgelder zu übertragen. In der Regel ist die Summe, über die Staatsbeamte oder Vertreter des Regenten verfügen können, jedoch limitiert. In den meisten Fällen können nur der König eines Landes oder andere vergleichbare Machtpersonen auf alle Mittel zurückgreifen. Autorisierten Personen ist genauso wie beim eigenen Vermögen jederzeit bewusst, wie viele Mittel ihnen noch aus dem Staatshaushalt zur Verfügung stehen.

Geräte zur Speicherung von arkanem Vermögen gibt es heutzutage nicht nur beim Staat, sondern auch in vielen Organisationen, Tempeln, größeren Handwerksbetrieben oder anderen Einrichtungen, die eine große Menge Arkana verwalten und für unterschiedliche Personen nutzbar machen müssen.

Die Veruntreuung von öffentlichen Geldern gilt als Korruption und wird entsprechend geahndet (vgl. *Straftaten und übliches Strafmaß*). Da genau nachvollzogen werden kann, wer den Transfer von Geldern veranlasst hat, ist es recht leicht, den Täter zur Rechenschaft zu ziehen.

Alte Münzen

Es kommt auch heute immer wieder vor, dass jemand aus Zufall auf alte Münzen stößt. Diese können bei nahezu allen staatlichen Organen abgegeben und gegen einen entsprechenden Gegenwert in Arkana umgetauscht werden. Es ist üblich, jede Münze mit 1 A/ zu bezahlen,

unabhängig davon, welchen Wert sie früher einmal gehabt haben sollte.

Da der Fluch niemals vollständig aufgehoben wurde, kann es jedoch sein, dass die Münzen auch heute noch befallen sind. Beim Umgang mit den Geldstücken wird daher zur Vorsicht geraten. Neben der Empfehlung, alte Münzen nicht mit bloßen Händen zu berühren, wird auch angeraten, eine Untersuchung bei einem Magier oder Priester durchzuführen, der einen unter Umständen vorhandenen Fluch entfernen kann.

Einkommen und Ausgaben

Das Einkommen und die Ausgaben der Bevölkerung sind stark davon abhängig, welchem Beruf nachgegangen wird und wie der Lebensstandard einer Person ist. Pauschale Angaben dazu zu treffen ist mindestens sehr schwer, wenn nicht unmöglich.

Um dennoch einen groben Anhaltspunkt zu haben, kann davon ausgegangen werden, dass ein normaler Besitzbürger, der einem üblichen Beruf nachkommt und dadurch ein regelmäßiges Einkommen hat, ungefähr 250 *A*/Gewinn pro Monat nach Abzug von Materialkosten, Reparaturen von Arbeitsgerät, Futter für Nutztiere und ähnlichen berufsbezogenen Ausgaben erwirtschaftet. Mit dem gewonnenen Geld müssen die Lebenshaltungskosten sowie andere, nicht zum Beruf gehörende Ausgaben gedeckt werden. Neben Essen für die ganze Familie müssen auch Kleidung, die Anschaffung von persönlichen Gegenständen, der Besuch in der Taverne oder im Badehaus und viele andere Dinge davon bezahlt werden. Als grobe Richtlinie kann davon ausgegangen werden, dass ein berufstätiger Besitzbürger bei einem einfachen Lebenswandel mindestens 2 *A*/pro Tag verbraucht. Für jedes weitere erwachsene Mitglied in seinem Haushalt steigt der Verbrauch mindestens um jeweils weitere 2 *A*/, für jedes Kind um 1 *A*/. Eine vierköpfige Familie verbraucht als mindestens 6 *A*/pro Tag, in der Regel aber eher mehr. Ist nur ein Familienteil berufstätig oder arbeitet die Familie gemeinsam im eigenen Betrieb, werden am Ende des Monats selten mehr als 20 bis 30 Arkana übrig bleiben.

Das Einkommen von Vermögensbürgern liegt deutlich höher, lässt sich aber noch schlechter festlegen. Es kann jedoch davon ausgegangen werden, dass diese Personen jeden Monat nach Abzug aller Kosten trotz eines gehobenen Lebensstandards, der pro Person mindestens 10 *A*/pro Tag verschlingt, einen erheblichen Überschuss erwirtschaften. Der Betrag dürfte im Normalfalle bei mehreren hundert Arkana liegen, bei sehr reichen Bürgern kann er sogar den vierstelligen Bereich erreichen.

Das Einkommen von Machtbürgern dürfte nochmal deutlich höher liegen und trotz eines verschwenderischen Lebenswandels, der pro Person mindestens 50 *A*/pro Tag kostet, mehrere tausend Arkana Überschuss im Monat betragen.

Bei Personen, die des Öfteren in Gaststätten übernachten und in Tavernen speisen, steigen die Lebenshaltungskosten deutlich an. Für einen einfachen Lebenswandel können mindestens 5 *A*/pro Tag veranschlagt werden, die für Essen und Übernachtung gezahlt werden müssen. Sämtliche andere Ausgaben, wie Kleidung oder die Anschaffung von Rüstung und Waffen, müssen noch zusätzlich berechnet werden.

Bei einem gehobenen Lebenswandel können alleine für Unterkunft und Essen Kosten von bis zu 15 *A*/pro Tag entstehen.

Bei einem noch besseren und verschwenderischen Lebensstil sind den Kosten nach oben kaum Grenzen gesetzt.

Tauschhandel

Fernab der Zivilisation gibt es immer noch Völker, die nicht mit Arkana handeln, sondern Waren und Dienstleistungen lediglich tauschen. In diesen Regionen ist ein großes arkanaes Vermögen verständlicherweise wenig hilfreich, solange keine Gegenstände oder benötigte Dienstleistungen als Tauschobjekt vorhanden sind. Reisende sollten daher vor einer Expedition entsprechende Tauschmaterialien einkaufen.

Es gibt jedoch auch in den zivilisierten Bereichen immer noch ländliche Regionen, in denen sich der Tauschhandel großer Beliebtheit erfreut und innerhalb der Dörfer zwischen den Bewohnern praktiziert wird. Obwohl die Möglichkeit des Zahlungsverkehrs mittels Arkana gegeben ist, da jeder Bewohner die entsprechende Matrixveränderung besitzt, gilt der Tauschhandel als Aufrechterhaltung der Tradition. Außerdem ist er für die meistens recht einfachen und nicht wohlhabenden Bürger eine gute Möglichkeit, ihr Arkana zusammenzuhalten, indem benötigte Lebensmittel oder Kleidung mit Dienstleistungen oder Naturalien bezahlt werden. Üblicherweise wird jedoch nur zwischen den Bewohnern in den Dörfern getauscht. Ein Handel mit Fremden wird auch hier mit arkanem Vermögen durchgeführt.

Verkehr und Reisen

Landstraßen

Als Straßen werden befestigte Wege bezeichnet, die das ganze Jahr über nutzbar sind. Die wichtigsten dieser Verkehrswege sind die sogenannten *Landstraßen*, deren Errichtung und Instandhaltung Aufgabe des jeweiligen Landes ist. Die Regierungen haben sich gesetzlich dazu verpflichtet, für eine ganzjährige und einwandfreie Nutzung Sorge zu tragen.

Landstraßen sind gut ausgebaut und in den meisten Fällen gepflastert. Sie verbinden insbesondere die größeren Städte miteinander und machen das Reisen zwischen ihnen sehr angenehm.¹⁴ Viele Landstraßen sind nicht nur qualitativ sehr gut, sondern sind als Alleen oder Prunkstraßen angelegt.

Selbst bei schlechtem Wetter und häufiger Benutzung werden diese Verkehrswege nicht matschig, und sie werden in den Wintermonaten größtenteils von Schnee und Eis befreit. Sie sind daher uneingeschränkt auch mit einem Reittier oder einer Kutsche nutzbar. In der Regel sind sie so breit, dass mindestens drei Gespanne nebeneinander fahren können. Die meisten Landstraßen sind jedoch so breit, dass auch vier oder sogar mehr Kutschen Platz haben.

An Landstraßen gibt es in regelmäßigen Abständen, die ungefähr einem Tag Fußmarsch entsprechen, Reisegasthäuser oder sogar Handelsposten, in die ein müder Reisender einkehren, essen und übernachten kann. In diesen Raststätten befindet sich in der Regel auch immer ein Posten des Botendienstes (s. *Botendienste*), in dem die Reiter ihre Pferde wechseln und Briefe von eingekehrten Reisenden entgegen nehmen können.

Zwischen den Gaststätten patrouillieren regelmäßig *Landwachen*, die zur Not einschreiten können, wenn es zu Zwischenfällen auf der Straße kommt. Ihren Sitz haben sie in den Raststätten oder Handelsposten, von denen aus sie innerhalb eines Tages beziehungsweise einer Nacht bis zum nächsten Gasthaus marschieren. Jede dieser Raststätten ist also auch gleichzeitig der Sitz einer Wachmannschaft, die die Besucher vor Übergriffen von Tieren und Räubern schützt und für Recht und Ordnung sorgt. Üblicherweise gibt es für jeden Streckenabschnitt einen Trupp Wachleute, die immer als Vierergruppen unterwegs sind. In Gebieten, in denen die Straße mehr Gefahren birgt, werden häufig auch mehrere Trupps pro Abschnitt eingesetzt, die teilweise auch mehr als vier Wachen umfassen. Neben der Aufrechterhaltung der Ordnung ist es auch Aufgabe

der Landwachen, Beschädigungen der Straße an die Obrigkeit zu melden, damit diese entsprechende Instandhaltungsmaßnahmen einleiten kann.

Durch die dauernde Präsenz der Wachen sind die Landstraßen sehr sicher zu bereisen. Überfälle gibt es hier nahezu gar nicht.

Landstraßen sind nahezu immer, insbesondere bei gutem Wetter, stark frequentiert. Auf den Strecken zwischen den Gasthäusern kommt es immer wieder zu Begegnungen mit anderen Personen, die entgegenkommen oder in die gleiche Richtung reisen. Neben einzeln oder in Gruppen reisenden Fußgängern, befinden sich auch zahlreiche Reiter, Fuhrwerke und Kutschen auf den Straßen.

Führt eine Landstraße über einen Fluss, ist abhängig von seiner Breite entweder eine Brücke oder eine Fähre eingerichtet. Für die Überquerung einer Brücke wird in der Regel ein Brückenzoll eingefordert, dessen Höhe je nach Land stark variiert. Gleiches gilt für die Benutzung von Fähren.¹⁵ Üblicherweise befinden sich an Brücken und Fährstationen Gasthäuser auch außerhalb des normalen Rhythmus, in denen die Reisenden an einem wärmenden Feuer auf ihre Abfertigung warten und zwischenzeitlich etwas essen und trinken können.

Da Landstraßen von den Ländern errichtet und gepflegt werden, verlaufen sie bis auf wenige Ausnahmen nur innerhalb der Grenzen und nicht darüber hinaus. Um in Nachbarländer zu gelangen, müssen die schlechter ausgebauten Dorfstraßen oder Wege genutzt werden.

Dorfstraßen

Neben den großen Hauptstraßen gibt es noch weitere kleinere *Dorfstraßen*, die ebenfalls befestigt sind. Sie sind jedoch üblicherweise nicht gepflastert, sondern lediglich aus Kies oder Schotter erstellt. Sie sind jedoch, genauso wie die Landstraßen, aufgeschüttet. Dadurch kann Wasser abfließen und sie werden in nassen Jahreszeiten und bei häufiger Benutzung nicht matschig, sondern bleiben das gesamte Jahr über begeht- und befahrbar.

Dorfstraßen verbinden größere Dörfer miteinander und sind normalerweise an die Landstraßen angeschlossen. Die Pflege und Errichtung dieser Straßen liegt in der Hand der Dörfer, die damit verbunden werden. Die Einwohner dieser Siedlungen haben dafür Sorge zu tragen, dass die Straße benutzbar ist und bei Bedarf ausgebessert wird. In den meisten Ländern erhalten die Dörfer dafür finanzielle Mittel vom Land, sind jedoch selber für die Organisation entsprechender Bau- oder Pflegemaßnahmen zuständig.

Dorfstraßen sind schmaler als Landstraßen und bieten maximal zwei Gespannen Platz, und die Reise

¹⁴ In den Karten der Länder, die im Regelwerk abgebildet sind, sind lediglich die großen Städte eingezeichnet. Die verzeichneten Straßen zwischen den Städten sind entsprechend Landstraßen. Dorfstraßen, Wege oder gar Pfade sind nicht auf den Karten zu finden (und können bei Bedarf vom Spielleiter erschaffen werden).

¹⁵ Die Höhen von Brückenzöllen und Fährgebühren sind üblicherweise landesweit festgesetzt und werden in den Beschreibungen der Länder genannt.

sowohl zu Fuß als auch auf einem Reittier ist recht komfortabel. Dörfer, die an diesen Routen liegen, haben in der Regel ein Gasthaus, in dem Reisende übernachten und essen können. Regelmäßige Raststätten außerhalb der Siedlungen gibt es jedoch nur in Ausnahmefällen.

Da auf den Dorfstraßen ein Wachschatz fehlt und sie teilweise durch unübersichtliches Gelände wie Wälder oder Schluchten führen, kommt es auf diesen Strecken immer wieder zu Überfällen. Insbesondere Fuhrwerke von Händlern sind Ziele der Banditen. Manche der Dörfer an den Dorfstraßen haben einen eigenen Wachschatz ins Leben gerufen. Dieser besteht aus Bewohnern, die mit der Waffe umgehen können und auf den Straßenabschnitten rund um das Dorf patrouillieren. Diese *Bürgermilizen* sind zwar kein Garant für Sicherheit, aber sie konnten schon zahlreiche Überfälle vereiteln. Dennoch werden für längere Strecken auf diesen Wegen gerne Söldner angeheuert, die die Ladung und die Reisenden vor Überfällen beschützen.

Dorfstraßen werden deutlich weniger genutzt als die großen Landstraßen. Dennoch kommt es auch hier häufiger zu Begegnungen mit anderen Reisenden. Zumeist sind Fußgänger und einige Reiter und Fuhrwerke unterwegs. Kutschen befahren diese Nebenstraßen jedoch nur in seltenen Fällen.

Genauso wie bei Landstraßen sind bei Dorfstraßen üblicherweise Brücken oder Fähren eingerichtet, mit denen kreuzende Wasserläufe überquert werden können. Auch hier fällt ein Brückenzoll oder eine Fährgeld an und der Reisende kann sich oftmals in Gasthäusern die Zeit bis zur Abfertigung vertreiben.

Wege

Wege sind im Gegensatz zu Straßen nur selten befestigt. Sie haben jedoch durch die häufige Benutzung ein stark verdichtetes Erdreich, was für einen gewissen Komfort während der Reise sorgt. Sie dienen vor allem als Verbindung zwischen den vielen kleineren Dörfern auf dem Land und als Zubringer für Land- und Dorfstraßen.

Wege sind durch die häufige Benutzung oftmals ausgetreten und haben sich im Laufe der Zeit abgesenkt. Es kann daher je nach Jahreszeit und Klimabedingungen passieren, dass sie nicht nutzbar sind, weil sie entweder völlig aufgeweicht, mit einer glatten Eiskecke bedeckt oder überschwemmt sind. Sie werden von der Landbevölkerung instandgehalten und dienen ihnen vor allem dazu, ihre Felder und die Dorfstraßen zu erreichen.

Diese Strecken sind normalerweise dazu geeignet, um auf ihnen zu reiten oder langsam mit einem Wagen zu reisen. Sie sind jedoch kaum breiter als ein Fuhrwerk. Sollte es zu einem Aufeinandertreffen von zwei Wagen kommen, müssen sie auf den unbefestigten Seitenstreifen ausweichen. Reisegasthäuser gibt es an diesen Strecken nicht. In der Regel sind die Dörfer, die durch *Wege* verbunden

werden, sehr klein und werden nur selten von Reisenden besucht, so dass es sich nicht lohnt, dort eine Gaststätte zu eröffnen. In zahlreichen Dörfern gibt es jedoch eine kleine Taverne, in denen ein Besucher zumindest etwas trinken und essen kann.

Auf *Wege* kommt es nur selten zu Begegnungen zwischen Reisenden. Vor allem bei schlechtem Wetter sind die Strecken oftmals tagelang verwaist. Bei gutem Wetter kann es jedoch zu Begegnungen mit anderen Fußgängern, Reitern oder mit Fuhrwerken kommen.

Wege bieten für die Überquerung eines Wasserlaufes in der Regel nur behelfsmäßige Brücken, die in sehr unterschiedlichen Zuständen sind. Hat ein Fluss eine Breite, die mit einer einfachen Brücke nicht überspannt werden kann, gibt es häufig eine Furt. Es ist jedoch stark vom Wetter abhängig, ob Furten gefahrlos durchquert können. Insbesondere bei starken Niederschlägen oder während Tauwetter steigen die Flüsse oftmals so stark an, dass selbst an den seichten Stellen eine starke Strömung herrscht und eine Überquerung lebensgefährlich ist.

Pfade

Der schlechteste Straßentyp ist der *Pfad*. Hierbei handelt es sich um recht selten genutzte *Wege*, die keine wichtigen Orte verbinden und oftmals nur dafür gedacht sind, dass bestimmte Berufsgruppen an ihren Arbeitsplatz gelangen (beispielsweise Holzfäller, Jäger etc.). Diese Trampelpfade werden nicht gepflegt, und es ist nicht selten, dass sie komplett verschwinden, weil sie überwuchert oder verschüttet werden. Häufig werden diese *Wege* durch einen kräftigen Regenguss oder starken Schneefall nahezu verschlungen und sind anschließend kaum noch aufzufinden.

Landreisen

Wenn sich der einfache Bürger auf den Weg macht, wird er in der Regel zu Fuß gehen und nur das Nötigste mitnehmen.

Zum Reiten ausgebildete Pferde oder andere Reittiere können sich die einfachen Bürger zumeist nicht leisten. Auf dem Rücken eines Reittieres zu reisen, ist daher den wohlhabenderen Personen vorbehalten.

Waren werden in der Regel auf einem einfachen offenen Karren transportiert. Je nach Menge wird ein Handkarren oder ein Fuhrwerk, das üblicherweise von einem oder mehreren Ochsen oder Eseln gezogen wird, genutzt.

Müssen Waren in größerem Umfang transportiert werden, werden sie auf Planwagen geladen, um sie vor Witterung und neugierigen Blicken zu schützen. Je nach Gewicht der geladenen Waren werden diese Planwagen von zwei oder vier Pferden oder Ponys gezogen.

Sehr reiche Bürger besitzen oftmals mehrere Pferde, die entweder zum Reiten oder als Zugtiere für Kutschen eingesetzt werden. Einfache Gespanne werden von zwei Pferden gezogen, es gibt jedoch auch Kutschen, die vier Zugtiere benötigen. Das Reisen in einer Kutsche ist jedoch bei weitem nicht so komfortabel, wie es die oftmals neidischen einfachen Bürger glauben. Die Gefährte sind häufig schlecht gefedert, so dass die Insassen selbst auf den gut gepflegten Landstraßen jeden Stein des Pflasters spüren und nach einem Tag in einer Kutsche genauso erschöpft sind, wie nach einem Tag Fußmarsch. Kutschen sind daher mehr Statussymbol als Reiseerleichterung.

Sie bieten dennoch zwei wesentliche Vorteile. Zum einen haben sie einen recht großen Stauraum, in dem die Reisenden zahlreiche Gepäckstücke transportieren können. Zum anderen bieten Kutschen durch ihre geschlossenen Kabinen guten Schutz gegen Wind und Niederschläge. Gegen Temperaturen schützen sie jedoch nicht. Bei Kälte müssen sich die Passagiere genauso schützen als wären sie draußen unterwegs, und bei warmen Temperaturen wird es im Innenraum oftmals unerträglich heiß.

Die meisten Reisenden folgen den bestehenden Straßen und Wegen. Sie versuchen zumeist schnellstmöglich zu einer der Landstraßen zu gelangen, da diese durch die patrouillierenden Landwachen eine hohe Sicherheit bieten. Die meisten Wanderer vermeiden die kleineren Straßen soweit es irgendwie möglich ist, selbst wenn das eine längere Strecke bedeutet.

Grenzen zu Nachbarländern können ohne Hindernisse überschritten werden, solange sich die Länder nicht offiziell im Krieg gegeneinander befinden. Es gibt bis auf wenige Ausnahmen keine Grenzposten zwischen den Ländern.

Für Reisen über weitere Strecken gibt es ein Netz aus Teleportern, mit denen Personen schnell und sicher von einem Ort zum anderen befördert werden können. Diese auf Arentechnik basierenden Transporter sind in Ländern mit Magiergilden in nahezu jeder größeren Stadt zu finden. Gibt es diese Organisation in einem Land, werden die Teleporter von kooperierenden Institutionen, zum Beispiel Tempeln, betreut.¹⁶

Die Nutzung der Teleporter ist denkbar einfach. Die Personen betreten einzeln die Transportplattform, und sagen laut, in welche Stadt sie möchten. Sie werden daraufhin mitsamt allen Gegenständen, die sie am Körper tragen, innerhalb weniger Augenblicke zur entsprechenden Ankunftsplattform transportiert.

Es können nur Gegenstände mitgenommen werden, die sich dicht am Körper des Passagiers befinden und problemlos von ihm getragen werden können. Das schließt Kleidung, Rüstung, Waffen oder kleinere Gepäckstücke wie Rucksäcke oder Taschen ein.¹⁷ Der Transport von größeren Gegenständen ist über diese magischen Wege nicht möglich. Waren müssen daher auch weiterhin auf herkömmliche Art und Weise über Land oder Wasser transportiert werden.

In zahlreichen Städten wird sowohl bei der Abreise als auch bei der Ankunft durch Wachpersonal festgehalten, wer wann den Teleporter benutzt hat. Die meisten Bürger halten diese Aufzeichnungen für die einzige Sicherheitsmaßnahme. Die wenigsten wissen, dass die Teleporter ein Abbild der Arkanmatrix von jeder transportierten Person speichern. Selbst den meisten Magiern ist dieses nicht bekannt. In sehr seltenen Ausnahmefällen können die Daten von speziell geschulten Zauberern und Arentechnikern ausgelesen werden. Anhand der gespeicherten Arkanmatrix kann dieses Fachpersonal eine Person wiedererkennen, wenn sie diese sehen. Aus den Daten kann außerdem ermittelt werden, von welchem Teleporter eine Person gekommen ist beziehungsweise wohin sie transportiert wurde, wann der Transport durchgeführt wurde und welche Gegenstände die Person bei sich hatte. Üblicherweise speichern Teleporter die Daten von acht Tagen, also einer Woche.

Die Nutzung eines Teleporters kostet eine Gebühr, die automatisch beim Transport vom Vermögen des Passagiers abgezogen wird. Hat sie nicht mehr ausreichend Kapital zur Verfügung, wird der Teleport nicht durchgeführt. Durch die völlige Automatisierung der Zahlung ist der Betrag nicht verhandelbar. Die Höhe der Gebühr wird von den Magiergilden beziehungsweise anderen betreibenden Institutionen festgesetzt und variiert von Land zu Land.¹⁸

Normalerweise kann von jedem Teleporter jeder andere erreicht werden. Es gibt jedoch einige Ausnahmesituationen, in denen einzelne Ziele gesperrt werden können oder müssen. Es ist beispielsweise nicht möglich, zwischen Ländern zu reisen, die sich im Krieg gegeneinander befinden. In vielen Fällen werden die Teleporter des gesamten Landes im Kriegsfall vollständig deaktiviert, bis sich die Lage wieder beruhigt hat. Es ist außerdem möglich, Teleporter für bestimmte Personen zu sperren. Üblicherweise wird dieses bei Straftätern oder anderen Personen gemacht, bei denen Fluchtgefahr besteht. So ist es beispielsweise Sklaven in der Regel nicht gestattet, die Teleporter zu benutzen.

¹⁶ Es kann davon ausgegangen werden, dass jede Stadt mit mehr als 20.000 Einwohnern einen Teleporter hat. Genauere Angaben befinden sich in den Länderbeschreibungen.

¹⁷ In Regeln gesprochen darf ein Passagier maximal so viel Gewicht mitführen wie seine Traglast beträgt. Sobald er überladen ist, funktioniert der Transport nicht mehr.

¹⁸ Die genaue Höhe der Gebühren wird in den Länderbeschreibungen genannt.

Die Teleporter werden heutzutage sehr viel genutzt, weil es selbst dem einfachen Bürger dadurch möglich ist, auch weit entfernte Länder mit relativ wenig Kosten zu erreichen. Durch die Einrichtung dieser Reisemöglichkeit hat sich ein regelrechter Tourismus entwickelt und von den Besuchern der Länder profitieren vor allem Händler und Gastwirte. Als Nebeneffekt der neuen Reiselust in allen Bevölkerungsschichten haben sich teilweise neue Geschäftszweige wie der Handel mit landestypischen Gegenständen als Souvenirs und Stadtführungen entwickelt.

Schiffahrt

Auch auf dem Wasser gibt es regen Verkehr, wobei der Anteil an Passagiertransporten seit der Installation der Teleporter auf nahezu Null gesunken ist. Zivile Schiffe werden heutzutage fast ausschließlich für Warentransporte genutzt. Die meisten Schiffe sind vor allem auf Flüssen und in Küstennähe unterwegs. Lediglich etwa zwanzig Prozent der Schiffe sind vollständig hochseetauglich und können auch weite Strecken über das offene Wasser zurücklegen.

Die Bauweise und Größe von Schiffen ist von Land zu Land sehr unterschiedlich. Üblicherweise werden sie jedoch aus Holz oder einem vergleichbaren Material (zum Beispiel Bambus) gebaut und durch Segel angetrieben. Fluss- und Küstenschiffe haben selten mehr als zwei Masten. Große Überseeschiffe, die mit großen Lagerräumen für umfangreiche Warentransporte ausgestattet sind, verfügen normalerweise über drei oder vier Masten. Die größten bisher gebauten Schiffe haben fünf Masten. Die Art der Segel und der Takelage ist vom Land anhängig, wobei sich bei Überseeschiffen größtenteils Rahsegel und bei Fluss- und Küstenschiffen überwiegend Schratsegel durchgesetzt haben. Viele Schiffe können auch auf Ruder zurückgreifen, um es bei ungünstigen Winden zu bewegen.¹⁹

Einige Forscher arbeiten momentan an Schiffsantrieben, die *Aren* als Energiequelle nutzen. Diese Forschungen kommen jedoch kaum vorwärts, weil es bisher keine Möglichkeiten gibt, die Gebundenheit von Arenteknik an Orte oder

Personen aufzuheben. Es wird daher wohl noch einige Jahrzehnte oder sogar noch länger dauern, bis es Alternativen zu Segeln oder Rudern gibt.

Damit ein Segelschiff voll einsatzbereit ist, benötigt es, nach einer Faustregel aus Seemannskreisen, für jeden Mast mindestens zehn Seeleute. Damit eventuelle Ruder besetzt werden können und das Schiff damit manövrierfähig bleibt, muss diese Anzahl mit der Anzahl Masten multipliziert, aber mindestens verdoppelt werden. Die Besatzung eines Hochseeschiffes variiert somit in der Regel zwischen etwa 60 und bis zu 250 Seeleuten, während Fluss- und Küstenschiffe auch mit deutlich kleineren Besatzungen von 20 bis 40 Matrosen auskommen. Zusätzlich zu diesen Seeleuten gibt es auf jedem Schiff einen Kapitän, einen oder mehrere Bootsmänner, Navigatoren und Steuermänner und natürlich einen Smutje.

Die Navigation auf hoher See erfolgt anhand der zwei Sonnen. Durch ihren Stand am Himmel und ihre Relation zueinander kann die Fahrtrichtung mit Hilfe eines speziellen Navigationsgerätes, dem sogenannten *Ausrichter*, eindeutig festgelegt werden. Wenn die Sonnen in der Nacht nicht zu sehen sind, steht ein Schiff in der Regel still oder macht mit arretiertem Ruder langsame Fahrt.

Es gibt mittlerweile auch tragbare Arengeräte, die immer genau anzeigen, wo Westen ist. Mit ihnen wird die Navigation auf See nicht nur einfacher, sondern auch während der Nacht möglich. Navigatoren, die solch ein Gerät besitzen, werden besonders gerne angeheuert, weil sie dem Schiff ermöglichen, auch während der Nacht volle Fahrt zu machen und die Reisedauer dadurch erheblich verkürzen. In der Regel werden diese Navigatoren besser bezahlt als Seeleute, die auf die althergebrachte Weise den Standort ermitteln. Obwohl sich die Anschaffung eines sogenannten *Arenausrichters* durch die bessere Bezahlung sehr schnell rentiert, können sich die meisten Seeleute die Anschaffung von ihrer geringen Heuer jedoch nicht leisten. Somit werden auch heute noch die meisten Schiffe auf herkömmliche Art navigiert.

Üblicherweise legen auch Überseeschiffe so viel Strecke wie möglich an den Küsten von Ländern zurück und versuchen möglichst kurze Zeit auf offener See zu sein. Die Überfahrt zwischen den westlichen und östlichen Kontinenten erfolgt daher in der Regel über Daktia, selbst wenn das die Strecke verlängert. Da es jedoch zahlreiche Piraten in den Gewässern um Daktia gibt, wird die Route nur gewählt, wenn keine besonders wertvolle Ware geladen wurde. Kostbare Ware wird normalerweise über die südliche *Sedasee* zwischen den westlichen und östlichen Kontinenten transportiert. Für die lange Strecke über offene See sind jedoch nicht alle

¹⁹ Da der Autor nur rudimentäre Kenntnisse über verschiedene Schiffstypen hat und noch weniger Wissen über die zahlreichen Fachbegriffe aus diesem Bereich, wird bewusst darauf verzichtet, weiter ins Detail zu gehen und einzelne Schiffstypen zu beschreiben. Anhand der in den Länderbeschreibungen genannten irdischen Vorbilder können Spielleiter mit umfangreicherem Schiffswissen problemlos spezielle Typen von Segelschiffen für die unterschiedlichen Länder entwerfen. Spielleitern, die sich nicht umfassend mit Segelschiffen auseinandergesetzt haben, werden die gemachten Angaben zusammen mit dem prototypischen Bild eines Segelschiffes ausreichen, um die erfahrungsgemäß sehr seltenen Situationen, in denen Schiffe eine relevante Rolle spielen, zu bewältigen.

Schiffe geeignet, dafür wird die Gefahr eines Piratenangriffs immer unwahrscheinlicher je weiter südlich der Ozean überquert wird.

Lässt sich der Weg über Daktia mit wertvoller Fracht nicht umgehen, werden die Transportschiffe in der Regel von angeheuerten *Beschützern* (s. *Flotten und Seekrieg*) begleitet. Durch diese Kriegsschiffe wird die Gefahr eines Piratenangriffs erheblich minimiert, denn es gibt genügend andere Schiffe ohne zusätzlichen Schutz, die aufgebracht werden können.

Kommt es zu einem Angriff von Piraten, verläuft dieser etwas anders als der Angriff durch oder auf Kriegsschiffe. Da Piraten vor allem Interesse an der Ladung eines Schiffes haben und es deswegen nicht versenken wollen, versuchen sie möglichst längsseits zu gehen und zu entern. Sollte sich das angegriffene Schiff der Enterung mehrfach entziehen, setzen viele Piraten Bordgeschütze ein, um Segel und Ruder des Gegners zu zerstören. Ist ein Schiff erst einmal manövrierunfähig, wird es schließlich geentert.

Lizenzierte Kaperer (s. Kapitel *Menschliche Völker: Daktia*) sehen sich als normale Seeleute und es liegt ihnen fern, andere Seeleute grundlos zu töten oder auf einem manövrierunfähigen Schiff zurückzulassen und sie damit dem sicheren Tod auszuliefern. Die Zerstörung des Schiffes und auch das Töten der Mannschaft ist daher die letzte Alternative für die Angreifer. Sollte sich die Mannschaft des aufgebrachten Schiffes allerdings zur Wehr setzen und von sich aus angreifen, werden sich die Piraten mit allen Mitteln verteidigen und zur Not die Besatzung des aufgebrachten Schiffes töten. Ist die Mannschaft jedoch kooperativ und greift nicht von sich aus zu den Waffen, werden die Matrosen verschont und lediglich so lange in Schach gehalten bis die Ladung in den Stauräumen des Kaperers gebracht wurde. Bei den Besatzungen von Handelsschiffen hat es sich mittlerweile herumgesprochen, dass es von Vorteil ist, sich bei einem Überfall durch diese zugelassenen Piraten, die unter einer gemeinsamen Flagge fahren, nicht zur Wehr zu setzen.

Anders sieht es jedoch bei Angriffen durch *Seeräuber* aus. Von ihnen geht ein gewaltiger Schrecken aus und nahezu alle Seeleute haben erhebliche Angst davor, ein Schiff mit schwarzer Flagge zu entdecken. Man sagt Seeräubern nach, dass sie mit ihren leichten und wendigen aber schwer bewaffneten Schiffen und der entschlossenen und kampferfahrenen Besatzung sogar Kriegsschiffe angreifen und erfolgreich aufbringen. Seeräuber schrecken nicht davor zurück, selbst wehrlose und unbewaffnete Matrosen zu quälen und zu töten. Von diesen aggressiven und grausamen Piraten überfallen zu werden, bedeutet normalerweise auch den Tod oder ein Leben in Sklaverei. Die brutalen Seeräuber plündern ohne Rücksicht auf Verluste und lassen normalerweise nur Tod und Zerstörung zurück. Sobald ein Schiff

geplündert wurde, wird es versenkt und eventuelle Überlebende ihrem Schicksal überlassen. Um viele dieser zwielichtigen Gestalten ranken sich zahlreiche Geschichten, die oftmals so stark ausgeschmückt wurden, dass sie ihren Teil zur Mystifizierung der Seeräuber und zur Steigerung der Angst beigetragen haben. Glücklicherweise gibt es jedoch nur sehr wenige (und dafür umso gefürchtete) Seeräuber.

Botendienste

Um über weite Entfernungen zu kommunizieren gibt es schon seit vielen Jahrzehnten unterschiedliche Botendienste, die Schriftstücke in alle Winkel der Welt bringen.

Auf Divarra wurden in Midland im Jahr 1578 die *Goldenen Boten* gegründet, primär um eine schnelle Kommunikation mit Galtir zu gewährleisten und den Angriff der beiden Länder auf Sirana im Rahmen der Glaubenskriege abzusprechen. Nach der Inquisition wurde der Botendienst jedoch weiter betrieben und breitete sich immer weiter über den Kontinent aus. Ihren Namen verdanken die Boten, die kurz nur als „*Die Goldenen*“ bezeichnet werden, ihren goldfarbenen Westen, anhand derer sie schon aus großer Entfernung erkannt werden können. Mittlerweile sind sie nicht nur auf Divarra sondern auch in Daktia für die Postzustellung verantwortlich.

Im Jahre 1742 wurden in *Hult Ha Yak* nach dem Vorbild der *Goldenen Boten* die *Fliegenden Reiter* gegründet, um Nachrichten vom König schnell zu den zahlreichen Reichsverwaltern zu befördern. Genauso wie auf Divarra verbreitete sich der Dienst jedoch schnell auch über die Landesgrenzen hinaus und ist heutzutage auf dem gesamten Kontinent im Einsatz.

Der letzte länderübergreifende Botendienst wurde 1802 in Skae Bara unter dem Namen *Die göttlichen Sendboten* gegründet. Er diente ursprünglich dazu, die Anweisungen der als gottgleich geltenden Pharaonin zu den Reichsverwaltern zu bringen. Er hat sich jedoch genauso wie die Botendienste auf den anderen Kontinenten schnell über die Ländergrenzen hinweg ausgebreitet. Da die Reiter wegen der Anstrengungen der langen und entbehrungsreichen Ritte durch die warme und trockene Umgebung bei ihrer Ankunft vor der Zustellung der Briefe zunächst immer erst nach Wasser für sich und die Reittiere verlangten, wurden die Botenreiter in der Bevölkerung schnell nur als *Die Durstigen* bezeichnet. Im Jahr 1877 wurde der Botendienst schließlich umbenannt und trägt seitdem offiziell diesen Namen.

Heute sind die drei Botendienste sehr ähnlich aufgebaut. Sie haben Niederlassungen in allen größeren Städten und transportieren die dort abgegebenen Schriftstücke über den gesamten Kontinent. Sie stellen vorwiegend Briefe und andere

Papiere zu. Warenlieferungen werden nur angenommen, wenn sie ein handliches Format und wenig Gewicht haben und problemlos vom Boten auf seinem Reittier transportiert werden können.

Damit ein Brief erfolgreich zugestellt werden kann, muss der Absender auf der Außenseite des Schriftstückes den Namen des Empfängers schreiben. Zusätzlich muss angegeben werden, in welcher Stadt oder welchem Dorf er wohnt und in welchem Land sich diese Siedlung befindet. In vielen Fällen ist es außerdem sinnvoll, noch weitere Angaben zu machen, damit der Bote den richtigen Empfänger findet. Häufig wird der Beruf des Adressaten angegeben, teilweise werden auch kurze Wegbeschreibungen hinzugefügt. Insbesondere bei den zahlreichen kleinen Siedlungen auf dem Land, die teilweise keinen Namen besitzen, ist die Angabe von benannten Orten oder Landmarken sinnvoll. Je mehr Informationen der Bote hat, desto wahrscheinlicher ist es, dass er den richtigen Empfänger findet.

Es kommt jedoch immer wieder vor, dass Briefe ihren Empfänger nicht erreichen, wenn Adressdaten nicht eindeutig oder lückenhaft sind.

Um dieses weitestgehend zu vermeiden, wurden bereits in vielen Städten auf Wunsch der Botendienste Straßennamen festgelegt, damit die Empfänger der Briefe einfacher aufzufinden sind. Insbesondere in großen Städten werden die Häuser jeder Straße zusätzlich mit Hausnummern durchnummeriert. In Dörfern, die oftmals keine klar definierten Straßen haben, werden lediglich die Häuser beziehungsweise Gehöfte mit Nummern versehen.

Um die Briefe zu ihren Empfängern zu bringen, werden sie zunächst in den Abgabestellen nach Bestimmungsort vorsortiert. Die Briefe werden gebündelt und per Teleport von einem Mitarbeiter in die dem Bestimmungsort nächste größere Stadt transportiert. Hier werden sie einem Boten übergeben, der für den Weitertransport verantwortlich ist. Dieser nimmt sich eines der vom Botendienst bereitgestellten Reittiere, in der Regel ein Pferd, und reitet in vollem Galopp in Richtung der Empfänger.

Auf Nillavo werden häufig Kamele eingesetzt, da sie eine mit Pferden vergleichbare Geschwindigkeit erreichen aber deutlich weniger Wasser benötigen. Auf Valkar kommen streckenweise kleine Reitechsen, die *Shu Geis*, zum Einsatz. Diese erreichen zwar höhere Geschwindigkeiten als Pferde, erschöpfen aber schneller und können weniger Gewicht tragen. Sie sind daher nur für leichte Reiter geeignet und werden vor allem für sehr dringende Lieferungen genutzt.

Die Boten sind nahezu ohne Pausen unterwegs und reiten bis zur völligen Erschöpfung. Sie sind soweit es irgendwie möglich ist auf den Landstraßen unterwegs

und tauschen ihre Reittiere bei jedem Reisegasthaus, an dem sie vorbeikommen. In diesen Raststätten stehen immer mehrere Tiere bereit, und die ausgeruhten sind bereits gesattelt und gezäumt. Ist ein Bote noch nicht erschöpft, bläst er in ein lautes Horn, sobald er eine Raststätte sieht, und kündigt damit sein Kommen an. Erschallt das Signal, wird umgehend ein ausgeruhtes Reittier an die Straße gestellt, so dass der Reiter lediglich umsteigen muss und seinen Weg ohne nennenswerte Pause fortsetzen kann. Ist der Bote jedoch erschöpft, bläst er zwei Mal in sein Horn. Befinden sich in der Raststätte ausgeruhte Boten, werden sie die Briefe des Ankommenden übernehmen und mit einem frischen Reittier weitertransportieren. Sind keine weiteren Boten anwesend, muss der Reiter entweder eine Pause machen oder bis zum nächsten Außenposten durchhalten.

Durch dieses System bleibt ein Schriftstück nahezu dauerhaft in Bewegung bis es seinen Empfänger erreicht. Wenn der Wechsel überall reibungslos funktioniert und alle Reiter ohne Pause und ohne Rücksicht auf ihre Gesundheit oder die der Tiere Tag und Nacht unterwegs sind, kann ein Brief theoretisch bis zu 500 Kilometer am Tag transportiert werden. Normalerweise wird jedoch pfleglicher mit Reiter und Tier umgegangen. Außerdem wird die Reisegeschwindigkeit abseits der Landstraßen nicht nur durch die Beschaffenheit der Strecken deutlich verringert, sondern auch aufgrund der fehlenden Außenposten der Botendienste. Somit gibt es hier keine Wechselmöglichkeiten für Reiter und Tiere und es müssen Pausen eingeplant werden.

Ein *einfacher Brief* wird daher durchschnittlich nur etwa 200 Kilometer pro Tag transportiert. *Eilbriefe* werden mit etwa 350 Kilometern pro Tag befördert. Die noch schnelleren *Sprintlieferungen* mit bis zu 500 Kilometern pro Tag sind zwar theoretisch möglich, werden aber nur in ernsten Notfällen und nur für besondere Personen, zum Beispiel Könige oder hohe Angehörige des Klerus, durchgeführt.

Anhand der Entfernung bis zum Zielort kann ungefähr abgeschätzt werden, wie lange ein Schriftstück braucht, um anzukommen. Dennoch kann es insbesondere bei Lieferungen in kleine Dörfer oftmals einige Tage länger dauern, insbesondere bei widrigen Witterungsbedingungen.

Briefe für Stadtbewohner werden nicht direkt vom Reiter ausgeliefert, sondern in der Niederlassung des Botendienstes abgegeben. Hier werden sie in der Regel nach Stadtvierteln sortiert und *Stadtboten* übergeben, die sie zu Fuß zu den Empfängern bringen.

Alle Boten, sowohl Reiter als auch Stadtboten, können mindestens alle Sprachen des Kontinents sprechen sowie lesen und schreiben. Die meisten beherrschen darüber hinaus auch noch verschiedene Sprachen aus weiter entfernten Ländern. Wenn sie Briefe an Personen ausliefern, die selber nicht lesen

können, lesen die Boten die Post auf Wunsch und gegen eine kleine Gebühr auch vor.

Müssen des Schreibens unkundige Personen Schriftstücke verfassen, können sie sich dazu ebenfalls an die Reiter wenden, oder sie gehen direkt in eine der Niederlassungen eines Botendienstes in einer Stadt. Hier können sie gegen Bezahlung den gewünschten Wortlaut diktieren, aufschreiben lassen und direkt verschicken. Wenn notwendig helfen die Mitarbeiter auch bei der Formulierung eines Briefes. Die Botendienste sind jedoch keine Schreiber und werden daher nur Schriftstücke verfassen, die anschließend verschickt werden.

Reiter von Botendiensten genießen eine gewisse Sonderposition unter den Reisenden. Sie werden bei der Überfahrt mit einer Fähre bevorzugt, und sie können Brücken nutzen, ohne dafür Brückenzoll zahlen oder anhalten zu müssen. Boten gelten außerdem weitestgehend als unantastbar. Sie können daher ungehindert Landesgrenzen überqueren, sowohl in Friedens- wie auch in Kriegszeiten und sind vor Angriffen sicher. Da bekannt ist, dass die Reiter lediglich Korrespondenz transportieren, werden sie normalerweise auch nicht zum Ziel von Überfällen durch Räuber.

Müssen Schriftstücke über die Grenzen eines Kontinents ausgeliefert werden, werden sie von den Reitern in der nächsten Stadt bei der Niederlassung des Botendienstes abgegeben. Während die Briefe früher langwierig mit dem Schiff transportiert werden mussten, können die Schriftstücke heute mühelos über das Teleportationsnetz in ferne Länder gebracht werden. Sie werden dort vom Überbringer beim ansässigen Botendienst abgegeben, der sich anschließend um den weiteren Transport kümmert.

Zusätzlich zu den drei genannten Botendiensten gibt es in Ystrien auf dem Kontinent Tiron schon seit der Gründung des Landes die *Schwingen des Adlers*, die ursprünglich für die Überbringung von Nachrichten zwischen den Erzdruiden der Stämme verantwortlich waren. Mittlerweile hat sich die Zustellung durch die *Adler* auch hier länderübergreifend ausgeweitet. Die Belieferung ist auf diesem Kontinent jedoch erheblich schwerer als im Rest der Welt. Es gibt nahezu keine befestigten Straßen und dementsprechend auch keine Gasthäuser, in denen sich die Reiter erholen oder ihre Tiere wechseln können. Der Transport dauert daher deutlich länger. Selbst Eilbriefe können kaum mehr als 100 Kilometer pro Tag transportiert werden. Diese Geschwindigkeit kann jedoch nur über kurze Strecken erreicht werden. Bei einfachen Briefen sinkt die Entfernung pro Tag oftmals auf 50 oder sogar weniger Kilometer. Sprintlieferungen sind in diesem Teil der Welt aufgrund der fehlenden Möglichkeit, regelmäßig Pferd und Reiter zu wechseln, nicht möglich.

Neben dem schlechten Ausbau der Straßen kommt erschwerend hinzu, dass Boten im Gebiet der barbarischen Stämme der *Dschinfasi* in Ivana (vgl. Kapitel *Menschliche Völker: Ivana*) keine Immunität genießen und oftmals mit Angriffen rechnen müssen. Die südliche Insel des Landes ist ebenfalls nur unter Gefahren zu erreichen. Sendungen nach Chulufur werden oftmals entweder von den Anhängern der Priester oder von den Widerstandskämpfern (vgl. Kapitel *Menschliche Völker: Chulufur*) abgefangen und erreichen dadurch niemals ihren Empfänger.

Boten auf Nillavo haben es nur geringfügig leichter als die *Adler* auf Tiron. Auch hier gibt es nur wenige gut ausgebauten Straßen, an denen sie regelmäßig ihre Tiere wechseln oder Pausen machen können. Hinzu kommen die teilweise unerträglichen Temperaturen, die sowohl dem Reiter als auch den Tieren viel abverlangen. Dennoch sind die Zusteller hier deutlich schneller als auf Tiron, wobei sie jedoch nicht die Geschwindigkeiten der *Goldenen* oder der *Fliegenden Reiter* erreichen. Einfache Briefe werden üblicherweise mit etwa 150 Kilometern pro Tag transportiert, Eilbriefe erreichen Geschwindigkeiten von bis zu 250 Kilometern. Sprintlieferungen sind jedoch auch auf Nillavo nicht möglich.

Alle Botendienste arbeiten natürlich nicht kostenlos. Wird ein Schriftstück bei ihnen abgegeben, wird die zu überbrückende Entfernung ausgehend von der nächsten großen Stadt mit Teleporter und Niederlassung des Dienstes berechnet und anhand dieser Strecke der Preis festgelegt. Für jeweils angefangene 50 Kilometer Strecke ist je nach gewünschter Schnelligkeit der Lieferung ein vorgeschriebener Betrag fällig. Für die Lieferung von Waren werden die berechneten Kosten verdoppelt. Die Höhe der Kosten kann der Übersicht auf der nächsten Seite entnommen werden.

Durch die beschwerlichen Witterungsbedingungen auf Nillavo verlangen die *Durstigen* für ihre Streckenabschnitte den doppelten Preis.

Sendungen nach Tiron sind nochmal deutlich teurer als in die Länder anderer Kontinente. Für die Streckenabschnitte, die von den *Adlern* zurückgelegt werden, werden die vierfachen Kosten berechnet.

Der Gesamtbetrag ist bei Abgabe des Briefes zu zahlen und ist nicht verhandelbar. Werden Lieferungen in andere Kontinente in Auftrag gegeben, werden die Gesamtkosten inklusive aller eventuellen Multiplikatoren durch Streckenanteile anderen Botendienste bei der Abgabe des Briefes berechnet. Der Kunde muss den gesamten Betrag dort bezahlen, wo er sein Schriftstück abgibt. Der Botendienst kümmert sich anschließend bei der Übergabe der Briefe darum, dass die Dienste anderer Kontinente ihren Anteil erhalten.

Preise für Botendienste

Pro angefangene 50 Kilometer Strecke:	
Normale Lieferung	5 A/
Eillieferung	15 A/
Sprintlieferung	45 A/
<i>Die Durstigen</i>	x2
<i>Schwingen des Adlers</i>	x4
Warenlieferung	Gesamtpreis x2
Einmaliger Aufpreis für die Lieferung in andere Kontinente	10 A/
Vorlesen eines Briefes pro Seite	2 A/
Schreiben eines Briefes pro Seite	5 A/

Recht und Gesetz

Obwohl jedes Land seine eigenen Gesetze festlegen darf und selbst entscheiden kann, welche Handlungen strafbar sind, hat sich über die Jahrhunderte eine Einteilung in leichte, ernste und schwere Straftaten durchgesetzt, die unterschiedlich stark verfolgt und geahndet werden.

Es kann jedoch nicht darauf gebaut werden, dass alle Gesetze schriftlich festgehalten sind. Zwar sind mittlerweile in den meisten Ländern viele Bestimmungen aufgezeichnet, aber auch heute werden noch zahlreiche Urteile auf Basis des sogenannten *Gewohnheitsrechts* gefällt. Am einfachsten lässt sich dieses Recht mit dem Satz „*Das haben wir schon immer so gemacht.*“ ausdrücken. Das Gewohnheitsrecht basiert auf Überlieferungen der Vorfahren und so wie es damals gemacht wurde, wird es auch heute noch gemacht.

Arten von Straftaten

Leichte Straftaten sind kleinere Delikte, die normalerweise nicht automatisch verfolgt werden, sondern nur, wenn ein Geschädigter Klage einreicht. Zu diesen Verstößen zählen beispielsweise Ruhestörungen oder unbewaffnete Kämpfe, bei denen keiner der Beteiligten ernsthaften Schaden davongetragen hat. Kleinere Diebstähle bis zu einem Wert von 50 A/ zählen ebenfalls in diesen Bereich, solange sie ohne eine Bedrohung oder Verletzung des Geschädigten begangen wurden und nichts dabei beschädigt wurde.

Ernstere Straftaten hingegen werden von den meisten staatlichen Einrichtungen verfolgt, sobald sie ihrer gewahr werden, sei es durch eigene Beobachtung und Ermittlung oder durch eine Anzeige. Zu diesen Verbrechen zählen beispielsweise größere Diebstähle,

der öffentliche bewaffnete oder magische Kampf, auch wenn dadurch niemand ernsthaften Schaden davongetragen hat, leichte Körperverletzung, Verleumdung, Nötigung, Hehlerei und eine Vielzahl weiterer Vergehen.

Schwere Straftaten werden in nahezu allen Ländern rigoros verfolgt und hart bestraft. In diese Kategorie fallen alle Gewaltverbrechen wie schwere Körperverletzung, Mord und Totschlag. Ebenso werden Verbrechen am Staat hart bestraft. Wilderei, Hoch- und Landesverrat, Verschwörung und Desertion sind nur ein kurzer Ausschnitt der strafbaren Handlungen. Hinzu kommen Straftaten, die sich gegen die Weltordnung richten, wie das Anwenden dunkler und verbotener Magie, Paktieren mit Dämonen und Gotteslästerung. In den meisten Ländern gelten auch anormale Vorlieben als schweres Verbrechen. Nekrophilie, Kannibalismus und Sodomie werden beispielsweise hart bestraft.

Legislative, Judikative, Exekutive

Die *Legislative*, also die gesetzgebende Gewalt, liegt in nahezu allen Ländern bei den Machtbürgern. Sie legen die Gesetze und insbesondere das Strafmaß fest und bestimmen, welche Rechte der einzelne Bürger hat. Üblicherweise bestimmen der König und seine Berater die landesweiten Gesetze, wobei der Regent die letzte Entscheidung hat. Wird das Land von unterschiedlichen Machtbürgern verwaltet, können diese jedoch in der Regel für ihren Abschnitt des Landes Sonderregeln festlegen. Das gleiche gilt für die Oberhäupter von Tempeln oder Magierrgilden, die oftmals die alleinige Entscheidungsgewalt für die Gesetzgebung in magischen und klerikalen Fragen haben. Im Normalfall haben die einfachen Bürger keinerlei Mitspracherecht bei gesetzlichen Festlegungen, sondern müssen sich diesen beugen. Im Rahmen der Länderbeschreibungen wird genauer darauf eingegangen, wer an der Gesetzgebung eines Landes beteiligt ist.

Die *Judikative*, also die richterliche Gewalt, ist abhängig davon, welcher Fall verhandelt werden muss.

Bei leichten Straftaten wird normalerweise kein Gericht und kein Richter bemüht, sondern der Vorfall direkt vor Ort geklärt. In Städten fällt dieses in den Aufgabenbereich der ansässigen Garde. Sie ist in diesem Fall sowohl Judikative als auch Exekutive. In Dörfern auf dem Land obliegt es üblicherweise dem Dorfvorsteher, die Funktion des Richters zu übernehmen und das Urteil zu vollstrecken.

Ernstere Straftaten müssen vor die *niedrige Gerichtshierarchie* gebracht werden, damit sie rechtskräftig zu einer Verurteilung führen. Das Hinwegsetzen über diese Regel oder sogar die Selbstjustiz gelten in den meisten Ländern als schwere Straftat. Neben der Verurteilung von

Verbrechen ist die niedrige Gerichtsbarkeit auch für die Schlichtung kleinerer Eigentums- und Erbstreitigkeiten zuständig.

Über das Strafmaß von schweren Straftaten richtet die *hohe Gerichtsbarkeit*, die sich aus einflussreichen weltlichen und religiösen Persönlichkeiten zusammensetzt. Nicht selten führen Machtbürger, insbesondere Fürsten oder Könige, den Vorsitz solcher Verhandlungen. Die hohe Gerichtsbarkeit ist außerdem für die Klärung von Streitigkeiten über Grund und Boden sowie für die Schlichtung von weitreichenden Eigentums- und Erbstreitigkeiten zuständig. Sie wird zudem zur urkundlichen Bestätigung größerer Güterübertragungen eingesetzt. In den Länderbeschreibungen wird näher darauf eingegangen, wer in den unterschiedlichen Ländern die Judikative bildet.

Urteile der niedrigen und hohen Gerichtsbarkeit werden von der *Exekutiven* vollstreckt. Da diese Gerichte nur in Städten zu finden sind, fällt die Vollstreckung in den Zuständigkeitsbereich der Stadtwache oder in seltenen Fällen einer speziellen Garde. Körperliche Züchtigungen und Todesstrafen werden vom Henker vollstreckt.

Ablauf der Rechtsprechung

Damit eine Straftat rechtliche Konsequenzen nach sich zieht, muss sie zur Anzeige gebracht werden. Die Meldung eines Verbrechens kann im Grunde jeder Bürger machen, wenn er der Geschädigte oder ein Augenzeuge der Straftat ist. Natürlich kann auch der Täter sein eigenes Vergehen anzeigen und sich damit selbst stellen. Aus naheliegenden Gründen wird diese Art der Anzeige jedoch nur sehr selten gemacht.

In größeren Siedlungen ist normalerweise die Stadtwache für die Erfassung von Straftaten zuständig. In den Dörfern auf dem Land müssen Straftaten beim jeweiligen Dorfvorsteher gemeldet werden. Bei ernsten oder schweren Tatbeständen wird dieser üblicherweise eine Abteilung der Stadtwache der nächsten großen Stadt zum Dorf rufen, damit sie sich um die weiteren Schritte kümmert.

Sowohl in den Städten als auch auf dem Land kümmern sich die Gardisten darum, dass das gemeldete Verbrechen nicht nur aufgezeichnet, sondern auch näher untersucht wird. Sie begutachten den Tatort, sammeln Beweise und Anhaltspunkte und sprechen mit Augenzeugen. Sollte der Täter flüchtig sein, werden sie ihn verfolgen, möglichst lebend festsetzen und anschließend verhören. Das Ziel der Untersuchungen ist die möglichst genaue Rekonstruktion des Tatvorgangs, der schließlich in einem detaillierten Bericht wiedergegeben wird.

Sobald ein Straftäter gefasst werden konnte, erfolgt die Anklage gegen ihn, indem die Stadtwache ihre gesammelten Erkenntnisse zusammen mit dem Hinweis, dass der Täter gefasst ist, an die Judikative

weiterleitet. Bis das Gericht über das Strafmaß entschieden hat, werden mutmaßliche Täter in einem Gefängnis festgehalten. Üblicherweise wird das Urteil in Abwesenheit des Täters lediglich auf Grundlage der Berichte gefällt. Rechtfertigen oder verteidigen kann sich der Angeklagte normalerweise nicht.

Ist das Urteil gefällt, ist es rechtskräftig und kann nicht angefochten werden. Einspruch gegen eine Verurteilung zu erheben, gilt in den meisten Ländern als Verleumdung des Richters. Das Anfechten eines Urteils ist damit eine ernste Straftat und kann zu einer weiteren Verurteilung führen.

Nach Verkündung des Urteils wird dieses vollstreckt. Geldstrafen werden umgehend vom Vermögen des Straftäters abgezogen (vgl. *Arkanes Vermögen und Zahlungsmittel*). Sollte er nicht genügend Vermögen besitzen, um die volle Strafzahlung zu tätigen, wird der Restbetrag in eine Haftstrafe umgerechnet.

Körperliche Züchtigungen wie Auspeitschen oder das Stellen an den Pranger benötigen üblicherweise einige Tage, bis sie vollstreckt werden können. In dieser Zeit verbleibt der Verurteilte in Haft in einem Zuchthaus. Das gleiche gilt für Todesstrafen. Insbesondere bei diesen harten Strafen dauert es häufig relativ lange, bis sie durchgeführt werden können. Da Hinrichtungen normalerweise öffentlich vollstreckt werden, muss zunächst ein guter Termin gefunden werden, an dem sowohl der König als auch ein Großteil der Bürger anwesend sein können, um dem (zugegeben recht makabren) Schauspiel beizuwohnen. Bis es zur Vollstreckung kommt, vergehen oftmals mehrere Wochen oder Monate.

Strafmaß

Das Strafmaß ist von zahlreichen Faktoren abhängig. Neben der Art und der Schwere der Straftat ist auch die Stellung des Geschädigten und des Täters entscheidend. Die Beweggründe der Tat können ebenfalls mit in die Urteilsfindung einfließen.

Leichte Straftaten werden oft nur mit einer Verwarnung oder einer Geldbuße bestraft. Kann eine Geldstrafe nicht bezahlt werden, wird der Betrag in eine Gefängnisstrafe umgerechnet.

Bei Wiederholungstätern kann es auch zu einem kurzen Aufenthalt in einem Zuchthaus kommen.

Bei ernsten Straftaten reichen die Strafen von einer hohen Geldbuße bis hin zu lebenslangen Zuchthausaufenthalten. Sehr verbreitet sind auch öffentliche Zurschaustellungen eines Verurteilten. In nahezu jeder größeren Stadt gibt es einen Pranger, an den der Straftäter für mehrere Tage gefesselt werden kann. In dieser Zeit muss er sämtliche Schmähungen der anderen Bürger über sich ergehen lassen. Er darf angespuckt, mit faulem Obst beworfen oder beschimpft werden. Er darf jedoch nicht verletzt oder berührt werden.

Zusätzlich werden Straftäter am Pranger auch öffentlich ausgepeitscht. Normalerweise wird dafür eine Peitsche benutzt, die dem Verurteilten zwar Schmerzen bereitet, ihn aber bis auf oftmals blutende Striemen auf Brust und Rücken nicht ernsthaft verletzt. Dennoch kann sich der Schaden erheblich summieren, wenn zahlreiche Peitschenhiebe angeordnet wurden. Die Vollstrecker sind jedoch darauf bedacht, dass Straftäter, die höchstens eine ernste Straftat begangen haben, selbst bei vielen Hieben nicht sterben. Bei Schwerverbrechern wird diese Milde nicht gezeigt. Zum einen wird eine deutlich härtere Peitsche verwendet und zum anderen mit voller Kraft zugeschlagen. Es kann davon ausgegangen werden, dass eine Strafe von mehr als 20 in Folge ausgeführten Hieben bei einem Schwerverbrecher immer zum Tod führt, wenn er keine übermenschliche Zähigkeit besitzt. In einigen Fällen werden daher die Peitschenhiebe über mehrere Tage verteilt.

Schwere Straftaten werden normalerweise mit unbezahlbaren Geldstrafen oder langjähriger, wenn nicht sogar lebenslanger Zwangsarbeit in einem Arbeitslager (s. *Gefängnisse, Zuchthäuser, Arbeitslager*) geahndet.

Auf besonders schwere Straftaten steht in vielen Ländern die Todesstrafe. Je nach Art des Verbrechens gibt es zahlreiche Methoden, um solche Urteile zu vollstrecken. Die mildesten Todesstrafen sind das Enthaupten mit dem Schwert oder der Axt sowie das Erhängen. In schweren Fällen wird dem Verurteilten jedoch kein schneller oder schmerzloser Tod gewährt. Diese Straftäter werden gevierteilt, ertränkt, lebendig begraben, verbrannt, gerädert oder bei lebendigem Leibe aufgespießt. Die härteste und langsamste Art der Todesstrafe ist das Einsperren des Verbrechers in einem Käfig, der nur so groß ist, dass er entweder dauerhaft darin stehen muss oder sich gar nicht aufrichten kann. Diese Käfige werden üblicherweise vor dem Stadttor aufgehängt. Der Gefangene erhält weder Essen noch Trinken und wird langfristig im Käfig sterben. Seine Überreste bleiben so lange als Mahnmal im Käfig, bis sie von Aasvögeln bis auf die Knochen abgenagt wurden.

In vielen Ländern ist es Gang und Gäbe, dass getötete Schwerverbrecher in der Stadt oder vor den Stadttoren präsentiert werden, um Bewohnern und Besuchern deutlich zu zeigen, dass in dieser Siedlung keine Rechtsverstöße geduldet werden.

Das Strafmaß ist nicht zuletzt auch davon abhängig, wer der Geschädigte ist. Je höher die Stellung des Opfers, desto härter fällt das Urteil aus. Das Strafmaß für Verbrechen gegen Machtbürger wird in der Regel mit aller Härte gefällt. Ist ein Besitzbürger das Ziel gewesen, wird hingegen lediglich das unterste Maß angesetzt. Straftaten gegen Besitzlose werden normalerweise weder angezeigt noch

verhandelt. Sollte es dennoch zu einer Verurteilung kommen, wird das Strafmaß sehr gering ausfallen.

Personen, die sich einer schweren Straftat schuldig gemacht haben, gelten in nahezu allen Ländern als *vogelfrei*. Jegliche Vergehen gegen diese Verbrecher werden weder verfolgt noch verurteilt, sie sind somit straffrei. Häufig bekommen Personen, die diese Straftäter dingfest machen oder aus dem Verkehr ziehen, sogar eine Belohnung, ungeachtet der Mittel, die dafür eingesetzt wurden.

Wurde eine Straftat von einem Vermögens- oder sogar Machtbürger verübt, wird das Urteil in der Regel deutlich milder ausfallen als bei einem Besitzbürger. Wird ein Besitzloser eines Verbrechens überführt, kann davon ausgegangen werden, dass er mit der vollen Härte des Gesetzes dafür bestraft wird. In vielen Fällen wird an solchen Straftätern auch ein Exempel statuiert und mit besonderer Strenge vorgegangen.

Verbrechen setzen sich oftmals aus mehreren Straftaten zusammen. In diesen Fällen werden die Bestrafungen der einzelnen Vergehen separat festgesetzt und zu einer Gesamtstrafe addiert. Normalerweise fällt das Urteil aufgrund der Schwere der Tat jedoch härter aus und die Geldstrafe oder die Länge der Inhaftierung wird noch zusätzlich erhöht.

Handelt es sich beim Angeklagten um einen Wiederholungstäter, wird üblicherweise zu einer deutlich härteren Strafe gegriffen.

In vielen Ländern werden diese Kriminellen oftmals als Straftäter gekennzeichnet, indem sie ein Brandzeichen erhalten oder ihnen eine Verstümmelung zugefügt wird, die ein erneutes Ausüben des Verbrechens verhindert. Dieben wird beispielsweise ein Finger oder sogar die gesamte Hand abgeschlagen, oder dem Verurteilten wird im Falle einer Verleumdung die Zunge herausgeschnitten. Derartige Stigmatisierungen sind in zahlreichen Ländern für unterschiedliche Verbrechen bekannt und üblich.

Wurde eine Straftat aus Notwendigkeit und mit guten Absichten begangen, zum Beispiel um ein Leben zu retten, werden viele Richter Milde walten lassen und ein geringes Strafmaß festlegen. Wurde durch die Tat ein Macht- oder Vermögensbürger vor dem Tod bewahrt, kommt es sogar oftmals zu einem Freispruch.

Wurde die Tat jedoch aus niedrigen oder nicht nachvollziehbaren Beweggründen begangen, kann das Strafmaß deutlich härter ausfallen.

Sollten Bewahrer gegen Gesetze verstoßen, werden diese Verstöße genauso verfolgt wie bei jedem anderen Bürger. Die meisten Richter werden bei einer Verurteilung jedoch das geringste Strafmaß wählen,

solange es sich nicht um eine persönlich motivierte Tat aus niedrigen Beweggründen oder um eine Wiederholungstat handelt.

Gefängnisse, Zuchthäuser, Arbeitslager

Während eine gefangene Person auf das Urteil des Gerichts wartet, wird sie in einem *Gefängnis* verwahrt. Hierbei handelt es sich üblicherweise um gesonderte Bereiche innerhalb der Stützpunkte der Stadtwache. Diese oftmals im Keller entsprechender Gebäude eingerichteten Räumlichkeiten bestehen aus vergitterten Zellen, die von den Gardisten bewacht werden. Obwohl die Ausstattung der Zellen lediglich aus einer einfachen Pritsche besteht, ist der Aufenthalt für Gefangene recht angenehm. Sie bekommen regelmäßig zu essen, zu trinken und frisches Stroh, mit dem sie den Boden bedecken können. Da das endgültige Urteil noch nicht gefällt wurde, und daher nicht endgültig feststeht, ob ein Gefangener schuldig ist, gehen die Wachen relativ pfleglich mit ihm um. Großen Komfort dürfen Inhaftierte jedoch trotzdem nicht erwarten.

Wenn ein Straftäter rechtmäßig verurteilt wurde, wird er bei einem entsprechenden Richtspruch in ein *Zuchthaus* überführt. Diese Einrichtungen dienen dazu, den Verbrecher zu bessern und ihn letztlich wieder in die Gesellschaft zurückzuführen. In diesen oftmals außerhalb der Städte liegenden und stark befestigten und bewachten Komplexen ist der Umgang mit den Verbrechern sehr viel rauer. Strenger Gehorsam und harte Bestrafungen gelten als legitimes Mittel, um einen Straftäter zu „therapieren“. Die Häftlinge müssen sich voll und ganz dem Willen der Wärter unterwerfen und werden oftmals beim kleinsten Verstoß gnadenlos gezüchtigt. Die Strafen für das Nichtbefolgen von Anweisungen reichen von Auspeitschen über Verweigerung von Essen bis hin zu wochenlanger Haft in einer fensterlosen Zelle. Da verurteilte Verbrecher in den meisten Ländern keinerlei Rechte hat, solange sie sich in einem Zuchthaus aufhalten, sind die Zustände in diesen Einrichtungen oftmals dramatisch. Viele Wächter nutzen ihre Stellung aus, um die Insassen willkürlich zu bestrafen. Insbesondere in großen Haftanstalten sterben Häftlinge häufig an den Folgen der Züchtigungen.

Wurde ein Täter aufgrund einer leichten Straftat zu einer Geldstrafe verurteilt und kann er diese nicht bezahlen, wird er stattdessen für einen aus der Geldstrafe errechneten Zeitraum inhaftiert. Er muss jedoch nicht in ein Zuchthaus, sondern wird lediglich in einem Gefängnis festgehalten.

Zuchthäuser kosten den Staat vor allem Geld und führen nur in den seltensten Fällen zur langfristigen Besserung der Insassen. Insbesondere bei schweren Straftaten werden Verurteilte daher in *Arbeitslager* geschickt. Hier werden sie in Bergwerken, in

Steinbrüchen, zur Forstarbeit oder für andere schwere körperliche Arbeit eingesetzt. Arbeitsverweigerung oder das Nichterreichen einer vorgeschriebenen Quote führt nahezu umgehend zur Züchtigung durch die Wachen. Durch die körperlichen Misshandlungen, die schlechten hygienischen Bedingungen und die schwere Arbeit ist ein Urteil zu mehreren Jahren Arbeitslager in vielen Fällen mit einem Todesurteil gleichzusetzen. Die durchschnittliche Lebenserwartung nach der Überführung in ein Arbeitslager beträgt etwa 10 Jahre. Längere Aufenthalte überstehen in der Regel nur Gefangene mit übermenschlicher Zähigkeit.

Häufig wird auch explizit der *Tod durch Arbeit* angeordnet, was nichts anderes als eine lebenslange Haft im Arbeitslager bedeutet. Üblicherweise wird der Verurteilte selbst bei besonders guter Konstitution weit vor seinem natürlichen Tod an den Strapazen der Arbeit und an den Bedingungen in den Lagern sterben.

Straftaten und übliches Strafmaß

Die folgende Auflistung von Straftaten und deren üblicher Bestrafung wurde von *Pentralus Terum* im Jahr 2074 in Galtir veröffentlicht. Für die Erstellung dieser Liste hat er zahllose Akten und Protokolle verschiedener Gerichte aus unterschiedlichen Ländern der Welt durchgearbeitet und alle Urteilsprüche gesammelt. Aus diesen Daten hat er schließlich die üblichen Bestrafungen ermittelt und diese als Spanne angegeben. Er hat außerdem erfasst, ob es für *Ersttäter* erhebliche Abweichungen zum durchschnittlichen Strafmaß gibt, und um wie viel höher es bei *Wiederholungstätern* ausfällt. Wurden zum üblichen Strafmaß zusätzliche Strafen angeordnet, hat er diese ebenfalls in ihrem Umfang und unter der Bezeichnung *Mögliche zusätzliche Strafen* erfasst. Wenn in irgendeiner Form Geldstrafen bei den Urteilen zu finden waren, hat er solange geforscht, bis er auf Grundlage der Daten eine Umrechnung in eine Haftstrafe angeben konnte.

Urteile, die deutlich von den meisten anderen Strafen für die gleiche Tat abwichen, hat er als *Besondere Härte* bezeichnet. Diese harten Strafen haben dabei nur selten mit der Schwere der Tat zu tun, sondern wurden oftmals aus Willkür heraus oder um ein Exempel zu statuieren gefällt. Im begleitenden Text zu seiner Zusammenfassung rät er jedoch davon ab, diese Strafen zu wählen.

Pentralus' Aufzeichnungen entstanden zunächst nur aus eigenem Interesse, verbreiteten sich jedoch nach der Veröffentlichung relativ schnell über die Welt. Seine Zusammenstellung ist in

ihrem Umfang die erste und einzige ihrer Art. Da nahezu jede Straftat erfasst wurde, wird sie heute von vielen Richtern in unterschiedlichen Ländern als Grundlage bei der Urteilsfindung genutzt.

Anmerkung: Es kann davon ausgegangen werden, dass die genannten Straftaten in allen Ländern der Welt in der genannten Weise bestraft werden. Abweichungen hiervon werden in den Länderbeschreibungen genannt. Dort werden außerdem spezielle, nur für ein Land geltende Gesetze und das übliche Strafmaß bei einem Verstoß gegen diese beschrieben.

Leichte Straftaten

Beleidigung

eines Vermögens- oder Besitzbürgers.

<i>Ersttäter:</i>	Verwarnung
<i>Übliches Strafmaß:</i>	5-20 A/
<i>Mögliche zusätzliche Strafen:</i>	1-3 Tage Pranger
<i>Wiederholungstäter:</i>	+30-100 A/
<i>Gefängnis:</i>	1 Tag pro 10 A/
<i>Besondere Härte:</i>	2-8 Tage Zuchthaus

Diebstahl, leicht

bis zu einem Wert von 50 A/ und ohne, dass der Geschädigte bedroht oder verletzt wurde.

<i>Übliches Strafmaß:</i>	Rückgabe oder Ersetzen des Wertes 5-20 A/ + Wert des Diebesgutes
<i>Mögliche zusätzliche Strafen:</i>	2-5 Tage Pranger
<i>Wiederholungstäter:</i>	+30-100 A/
<i>Gefängnis:</i>	1 Tag pro 5 A/
<i>Besondere Härte:</i>	5-15 Tage Zuchthaus

Hausfriedensbruch

Unrechtmäßiger Aufenthalt in einem Besitztum einer anderen Person.

<i>Ersttäter:</i>	Verwarnung
<i>Übliches Strafmaß:</i>	5-20 A/
<i>Mögliche zusätzliche Strafen:</i>	1 Tag Pranger
<i>Wiederholungstäter:</i>	+20-60 A/
<i>Gefängnis:</i>	1 Tag pro 10 A/
<i>Besondere Härte:</i>	1-6 Tage Zuchthaus

Ruhestörung

Belästigung anderer Personen durch übermäßige Lautstärke ohne notwendigen und ersichtlichen Grund.

<i>Ersttäter:</i>	Verwarnung
<i>Übliches Strafmaß:</i>	5-10 A/
<i>Wiederholungstäter:</i>	+10-25 A/
<i>Gefängnis:</i>	1 Tag pro 20 A/
<i>Besondere Härte:</i>	1-3 Tage Zuchthaus

Sachbeschädigung, leicht

Vorsätzliche Zerstörung mit einer Schadenshöhe von maximal 100 A/.

Übliches Strafmaß:

Ersetzen des Gegenstandswertes
10-40 A/ + Gegenstandswert

Wiederholungstäter: +20-80 A/

Gefängnis: 1 Tag pro 15 A/

Besondere Härte: 2-6 Tage Zuchthaus

Unbewaffneter Angriff

ohne Verletzungsfolge. Verletzungsfolge bewirkt eine Tateinheit mit Körperverletzung.

Ersttäter: Verwarnung

Übliches Strafmaß: 10-50 A/

Wiederholungstäter: +50-150 A/

Gefängnis: 1 Tag pro 5 A/

Besondere Härte: 5-12 Tage Zuchthaus

Unsittlichkeit

Moralisch anstößiges Verhalten, zum Beispiel Entblößen von Geschlechtsteilen in der Öffentlichkeit, öffentliches Urinieren oder sexuell anzügliche Belästigung, ohne, dass dadurch ein Schaden entstanden ist.

Ersttäter: Verwarnung

Übliches Strafmaß: 5-10 A/

Mögliche zusätzliche Strafen: 1-2 Tage Pranger

Wiederholungstäter: +10-25 A/

Gefängnis: 1 Tag pro 5 A/

Besondere Härte: 1-3 Tage Zuchthaus

Ernste Straftaten

Amtsmissbrauch

Missbrauch eines öffentlichen Amtes, um damit einer Person körperlichen, psychischen oder materiellen Schaden zuzufügen. Häufig in Tateinheit mit anderen Delikten.

Übliches Strafmaß: 4-12 Jahre Zuchthaus
Enthebung aus dem Amt

Mögliche zusätzliche Strafen: 15-20 öffentliche Peitschenhiebe
1-3 Wochen Pranger

Wiederholungstäter: lebenslang Zuchthaus

Besondere Härte: Arbeitslager statt Zuchthaus

Anfechten eines Urteils

Strafmaß ist abhängig von der Straftat, deren Urteil angefochten wird.

Ersttäter: 100-250 A/

Übliches Strafmaß:

Leichte Straftat: 2-5 Wochen Zuchthaus

Ernste Straftat: 2-5 Monate Zuchthaus

Schwere Straftat: 2-5 Jahre Zuchthaus

Mögliche zusätzliche Strafen:

10-25 öffentliche Peitschenhiebe

Wiederholungstäter:

Leichte Straftat: +2-20 Wochen Zuchthaus

Ernste Straftat: +2-10 Monate Zuchthaus

Schwere Straftat: +2-5 Jahre Zuchthaus

Zuchthaus: 1 Woche pro 100 A/

Besondere Härte: Arbeitslager statt Zuchthaus

Anstacheln oder Anleiten zu Straftaten

Unabhängig von der Schwere der Straftat und davon, ob die Straftat vom Angeleiteten anschließend begangen wurde.

Übliches Strafmaß: 2-6 Jahre Zuchthaus

Mögliche zusätzliche Strafen:

5-10 öffentliche Peitschenhiebe

Wiederholungstäter: +2-10 Jahre Zuchthaus

Besondere Härte: Arbeitslager statt Zuchthaus

Herausschneiden der Zunge

Beleidigung eines Machtbürgers

Übliches Strafmaß: 500-2.500 A/

Mögliche zusätzliche Strafen: 2-5 Tage Pranger

15-25 öffentliche Peitschenhiebe

Wiederholungstäter: +1-3 Jahre Zuchthaus

Zuchthaus: 1 Tag pro 50 A/

Besondere Härte: 5.000-10.000 A/

Herausschneiden der Zunge

Betrug

Bewusste Täuschung oder Irreführung mit der Absicht der körperlichen, psychischen oder materiellen Schädigung einer Person oder der eigenen Bereicherung.

Übliches Strafmaß: 500-2.500 A/

Mögliche zusätzliche Strafen:

15-25 öffentliche Peitschenhiebe

Wiederholungstäter: +1-3 Jahre Zuchthaus

Zuchthaus: 1 Woche pro 25 A/

Besondere Härte: 5.000-10.000 A/

Herausschneiden der Zunge

Bewaffneter Angriff

ohne Verletzungsfolge. Verletzungsfolge bewirkt eine Tateinheit mit Körperverletzung.

Übliches Strafmaß: 50-1.000 A/

Mögliche zusätzliche Strafen:

5-10 öffentliche Peitschenhiebe

Wiederholungstäter: +5-20 Wochen Zuchthaus

Zuchthaus: 1 Tag pro 50 A/

Besondere Härte: 2.000-5.000 A/

Bezaubern einer Person

ohne Notwendigkeit oder direkte Aufforderung und ohne Verletzungsfolge. Verletzungsfolge bewirkt eine Tateinheit mit Körperverletzung.

Übliches Strafmaß: 100-1.500 A/

Mögliche zusätzliche Strafen:

10-15 öffentliche Peitschenhiebe

Wiederholungstäter: +1-3 Jahre Zuchthaus

Zuchthaus: 1 Monat pro 50 A/

Besondere Härte: 2.500-6.000 A/

Diebstahl, schwer

ab einem Wert von mehr als 50 A/ und ohne, dass der Geschädigte bedroht oder verletzt wurde.

Übliches Strafmaß:

Rückgabe oder Ersetzen des Wertes

8 Monate – 5 Jahre Zuchthaus

Wiederholungstäter: +2-5 Jahre Zuchthaus

Abschlagen einer Hand

Besondere Härte: Arbeitslager statt Zuchthaus

Abschlagen beider Hände

Einbruch

Unrechtmäßiges Eindringen in fremden Besitz ohne zwingende Notwendigkeit und mit dem Ziel der Schädigung oder Entwendung von Gegenständen oder Personen.

Übliches Strafmaß:

4 Monate – 3 Jahre Zuchthaus

Mögliche zusätzliche Strafen: 3-6 Tage Pranger

5-10 öffentliche Peitschenhiebe

Wiederholungstäter: +1-2 Jahre Zuchthaus

Besondere Härte: Arbeitslager statt Zuchthaus

Folter

Sowohl körperliche als auch seelische Quälereien, insbesondere zum eigenen Vergnügen und nicht im Rahmen eines offiziellen Verhörs eines Schwerverbrechers.

Übliches Strafmaß:

10 Monate – 5 Jahre Zuchthaus

Mögliche zusätzliche Strafen:

5-10 Tage Pranger mit

10-20 Peitschenhieben pro Tag

Wiederholungstäter: +1-5 Jahre Zuchthaus

Besondere Härte: Tod durch das Rad

Abschlagen beider Arme

Gewalt gegen Nutz- und Haustiere

Insbesondere gegen Tiere, die Eigentum anderer Personen sind. Gewalt gegen eigene Tiere wird im Regelfalle nur gering bestraft.

Ersttäter: 50-500 A/

Übliches Strafmaß: 250-1.500 A/

Mögliche zusätzliche Strafen: 1-5 Tage Pranger

Wiederholungstäter: +500-2.500 A/

Zuchthaus: 1 Tag pro 50 A/

Besondere Härte: Übertragung aller Tiere des

Täters an den Geschädigten

Grabschändung

sowie Grabräuberei.

<i>Übliches Strafmaß:</i>	100-500 A/
<i>Mögliche zusätzliche Strafen:</i>	2-5 Tage Pranger
<i>Wiederholungstäter:</i>	1-5 Monate Zuchthaus
<i>Zuchthaus:</i>	1 Tag pro 10 A/
<i>Besondere Härte:</i>	Verweigerung der Bestattung des Täters

Hehlerei

Handel mit illegalen oder gestohlenen Gütern.

<i>Ersttäter:</i>	250-500 A/
<i>Übliches Strafmaß:</i>	6-25 Monate Zuchthaus
<i>Wiederholungstäter:</i>	+2-5 Jahre Zuchthaus
<i>Zuchthaus:</i>	1 Monat pro 50 A/
<i>Besondere Härte:</i>	Beschlagnahme des gesamten Besitzes

Inzest

Sexuelle Beziehung zwischen engsten Blutverwandten.

<i>Übliches Strafmaß:</i>	3-12 Jahre Zuchthaus
<i>Mögliche zusätzliche Strafen:</i>	5-12 Tage Pranger
<i>Wiederholungstäter:</i>	+5-8 Jahre Zuchthaus
<i>Besondere Härte:</i>	Abtrennung des Geschlechtsteils

Körperverletzung, leicht

Verletzung einer anderen Person ohne bleibende Schäden (z.B. Verstümmelungen oder Narben) und ohne Bedrohung des Lebens.

<i>Ersttäter:</i>	100-500 A/
<i>Übliches Strafmaß:</i>	1 Monat – 3 Jahre Zuchthaus
<i>Mögliche zusätzliche Strafen:</i>	2-5 Tage Pranger
	5-20 öffentliche Peitschenhiebe
<i>Wiederholungstäter:</i>	+6 Monate – 4 Jahre Zuchthaus
<i>Zuchthaus:</i>	1 Woche pro 25 A/
<i>Besondere Härte:</i>	Arbeitslager statt Zuchthaus

Kuppelei

Erzwungene Heirat unter Verwendung unlauterer Mittel. Üblicherweise in Tateinheit mit anderen Delikten.

<i>Ersttäter:</i>	250-1.000 A/
<i>Übliches Strafmaß:</i>	1.000-5.000 A/
<i>Mögliche zusätzliche Strafen:</i>	5-16 Tage Pranger
	10-25 öffentliche Peitschenhiebe
<i>Wiederholungstäter:</i>	+1 -3 Jahre Zuchthaus
<i>Zuchthaus:</i>	1 Tag pro 10 A/
<i>Besondere Härte:</i>	Tod durch Erhängen

Magischer Angriff

ohne Verletzungsfolge. Verletzungsfolge bewirkt eine Tateinheit mit Körperverletzung.

<i>Ersttäter:</i>	250-2.500 A/
<i>Übliches Strafmaß:</i>	1-3 Jahre Zuchthaus
<i>Mögliche zusätzliche Strafen:</i>	1-3 Tage Pranger

<i>Zuchthaus:</i>	1 Tag pro 10 A/
<i>Besondere Härte:</i>	Ausstechen der Augen

Meineid

Wissentliches und vorsätzliches Lügen unter Eid.

<i>Übliches Strafmaß:</i>	1-3 Jahre Zuchthaus
<i>Mögliche zusätzliche Strafen:</i>	5-10 öffentliche Peitschenhiebe
<i>Wiederholungstäter:</i>	+2-5 Jahre Zuchthaus
<i>Besondere Härte:</i>	Herausschneiden der Zunge

Nötigung

Anwenden von rechtswidrigen Mitteln, um eine Person zu einer Handlung zu zwingen. Üblicherweise in Tateinheit mit anderen Delikten.

<i>Ersttäter:</i>	500-2.000 A/
<i>Übliches Strafmaß:</i>	4-16 Monate Zuchthaus
<i>Mögliche zusätzliche Strafen:</i>	5-10 Tage Pranger
<i>Wiederholungstäter:</i>	+1-4 Jahre Zuchthaus
<i>Zuchthaus:</i>	1 Woche pro 50 A/
<i>Besondere Härte:</i>	5.000-10.000

Propaganda

Systematisches Verbreiten von Unwahrheiten, um einem Macht- oder Vermögensbürger zu schaden. Häufig in Tateinheit mit Volksverhetzung.

<i>Übliches Strafmaß:</i>	3-10 Jahre Zuchthaus
<i>Wiederholungstäter:</i>	+4-12 Jahre Zuchthaus
<i>Besondere Härte:</i>	Lebenslang Zuchthaus

Sachbeschädigung, schwer

Vorsätzliche Zerstörung mit einer Schadenshöhe von über 100 A/.

<i>Übliches Strafmaß:</i>	Ersetzen des Gegenstandswertes, 100-400 A/ + Gegenstandswert
<i>Wiederholungstäter:</i>	+200-800 A/
<i>Zuchthaus:</i>	1 Woche pro 50 A/
<i>Besondere Härte:</i>	1-4 Jahre Zuchthaus

Unberechtigtes Betreten der Kanalisation

Unrechtmäßiges Öffnen von Kanalisationseingängen und illegales Aufhalten in der Kanalisation.

<i>Übliches Strafmaß:</i>	250-1.500 A/
<i>Mögliche zusätzliche Strafen:</i>	5-15 öffentliche Peitschenhiebe
<i>Wiederholungstäter:</i>	6 Monate – 4 Jahre Zuchthaus
<i>Zuchthaus:</i>	1 Monat pro 100 A/
<i>Besondere Härte:</i>	2.500-5.000 A/

Urkundenfälschung

Anfertigung oder Verbreitung von gefälschten offiziellen Dokumenten für die eigene oder andere Personen sowie die Anwendung gefälschter Schriftstücke zur Erschleichung von zusätzlichen Rechten, zur Vorspiegelung falscher Tatsachen oder zur eigenen Bereicherung.

<i>Übliches Strafmaß:</i>	1-5 Jahre Zuchthaus
---------------------------	---------------------

Mögliche zusätzliche Strafen: 1.000-3.000 A/
2-8 Tage Pranger
10-15 öffentliche Peitschenhiebe
Wiederholungstäter: +2-10 Jahre Zuchthaus
Zuchthaus: 1 Monat pro 100 A/
Besondere Härte: Abschlagen beider Hände

Verleumdung

und Rufmord eines Macht- oder Vermögensbürgers durch böswillige Schädigung des Ansehens.

Übliches Strafmaß:
5 Monate – 3 Jahre Zuchthaus
Mögliche zusätzliche Strafen: 8-16 Tage Pranger
15-25 öffentliche Peitschenhiebe
Wiederholungstäter: +3-9 Jahre Zuchthaus
Besondere Härte: Herausschneiden der Zunge

Verstoß gegen die Stadtordnung

je nach bestehender Stadtordnung zum Beispiel das unrechtmäßige Anwenden von Zauberei innerhalb der Stadtmauern, das Tragen von verbotenen Waffen, das Betreten von Stadtvierteln ohne Zugangsberechtigung und ähnliche Straftaten.

Ersttäter: 100-500 A/
Übliches Strafmaß: 250-1.500 A/
Wiederholungstäter: +200-1.000 A/
Zuchthaus: 1 Tag pro 10 A/
Besondere Härte: 2.500-7.500 A/
Stadtverbot

Verteidigung mit Todesfolge

Töten einer anderen Person ohne Vorsatz während der Verteidigung gegen Angriffe.

Ersttäter: 500-3.000 A/
Übliches Strafmaß:
5 Monate – 4 Jahre Zuchthaus
Mögliche zusätzliche Strafen: 4-9 Tage Pranger
10-25 öffentliche Peitschenhiebe
Wiederholungstäter:
+15 Monate – 8 Jahre Zuchthaus
Zuchthaus: 1 Woche pro 20 A/
Besondere Härte: Arbeitslager statt Zuchthaus

Vorbereiten einer schweren Straftat

Unabhängig davon, ob die Straftat anschließend ausgeübt wird.

Übliches Strafmaß: 2-5 Jahre Zuchthaus
Mögliche zusätzliche Strafen: 3-7 Tage Pranger
Wiederholungstäter: +3-10 Jahre Zuchthaus
Besondere Härte: Arbeitslager statt Zuchthaus

Wilderei

Unberechtigte Jagd und Tötung von Hochwild (seltene oder große Tiere), die sich auf fremden Grundbesitz befinden, insbesondere, wenn der Grund und Boden dem Land gehört. Die Jagd auf Niederwild (kleine und häufige Tiere wie Hasen) ist üblicherweise nicht strafbar. Verteidigung gegen ein aggressives und

angreifendes Tier mit Tötungsfolge gilt nicht als Wilderei.

Ersttäter: 200-500 A/
Übliches Strafmaß: 1.500-4.000 A/
Mögliche zusätzliche Strafen: 1-4 Tage Pranger
5-10 öffentliche Peitschenhiebe
Wiederholungstäter: +1.000-4.500 A/
Zuchthaus: 1 Monat pro 100 A/
Besondere Härte: 8-10 Jahre Zuchthaus

Zaubern ohne gültiges Zauberersiegel

Ersttäter: 500-2.000 A/
Übliches Strafmaß: 1.000-6.000 A/
Mögliche zusätzliche Strafen: 4-8 Tage Pranger
Wiederholungstäter: +1.000-8.000 A/
Zuchthaus: 1 Woche pro 100 A/
Besondere Härte: Ausstechen der Augen

Schwere Straftaten

Amtsanmaßung

Unbefugtes Ausüben eines öffentlichen Amtes oder unbefugtes Durchführen einer amtlichen Handlung.

Übliches Strafmaß:
5 Monate – 3 Jahre Arbeitslager
Mögliche zusätzliche Strafen:
25-50 öffentliche Peitschenhiebe
verteilt über 5-10 Tage Pranger
Wiederholungstäter: Tod durch Arbeit
Besondere Härte: Tod durch Käfig

Anwenden von verbotener Magie

zum Beispiel dämonische Zauberei, Verderbniszauberei oder dunkle Rituale wie das Erwecken von Untoten, das Beschwören von Dämonen oder andere verbotene Praktiken der Magie. In vielen Fällen wird die Strafe bereits präventiv bei Kenntnis entsprechender Magie angeordnet.

Übliches Strafmaß: Tod durch Käfig
Mögliche zusätzliche Strafen:
50-100 öffentliche Peitschenhiebe
Ausstechen der Augen

Beleidigung

von weltlichen oder religiösen Würdenträgern.

Ersttäter: 1-3 Jahre Zuchthaus
Übliches Strafmaß: 3-8 Jahre Arbeitslager
Mögliche zusätzliche Strafen:
1-3 Wochen Pranger
10-15 öffentliche Peitschenhiebe
Wiederholungstäter: +3-6 Jahre Arbeitslager
Herausschneiden der Zunge
Besondere Härte: Tod durch Enthauptung
Tod durch Erhängen
Tod durch Arbeit

Brandstiftung

Vorsätzliches oder fahrlässiges Verursachen eines Brandes. Oftmals in Tateinheit mit Körperverletzung oder Sachbeschädigung. Insbesondere bei Brandstiftung innerhalb von Städten fällt das Strafmaß sehr hoch aus.

Übliches Strafmaß: 3-10 Jahre Arbeitslager

Mögliche zusätzliche Strafen:

5-10 öffentliche Schläge
mit einem glühenden Schürhaken

Wiederholungstäter: +5-10 Jahre Arbeitslager
Brandzeichen

Besondere Härte: Tod durch Verbrennen

Desertion

unerlaubtes Fernbleiben von verpflichtenden militärischen Diensten sowohl in Friedens- wie auch in Kriegszeiten.

Übliches Strafmaß: 2-7 Jahre Arbeitslager

Mögliche zusätzliche Strafen:

1-2 Wochen Pranger

5-15 öffentliche Peitschenhiebe

Wiederholungstäter: +3-8 Jahre Arbeitslager
Brandzeichen

Besondere Härte: Tod durch Arbeit

Entführung

sowie Geiselnahme und Menschenraub.

Übliches Strafmaß: 2-5 Jahre Arbeitslager

Mögliche zusätzliche Strafen:

5-10 öffentliche Peitschenhiebe

Wiederholungstäter: +7-10 Jahre Arbeitslager
Brandzeichen

Besondere Härte: Tod durch Arbeit

Gefangenenerbefreiung

Befreiung eines Inhaftierten aus einem Gefängnis, einem Zuchthaus oder einem Arbeitslager durch Dritte sowie selbstständiger oder mit Hilfe durchgeführter Ausbruch aus der Haft.

Übliches Strafmaß: 6-10 Jahre Arbeitslager

Mögliche zusätzliche Strafen:

15-25 öffentliche Peitschenhiebe

Wiederholungstäter: Tod durch Erhängen

Besondere Härte: Tod durch Aufspießen
Tod durch Vierteilen

Gefangenenerneuterei

Aufwiegeln der Inhaftierten eines Gefängnisses, eines Zuchthauses oder eines Arbeitslagers gegen die Wächter, tätlicher Angriff auf Wachpersonal oder Teilnahme an einer Gefängniserneuterei.

Übliches Strafmaß: Tod durch Erhängen

Mögliche zusätzliche Strafen:

25-50 öffentliche Peitschenhiebe

Besondere Härte: Tod durch Ertränken
Tod durch das Rad

Gotteslästerung

sowie Ketzerei, Blasphemie, Sakrileg.

Übliches Strafmaß: 2-5 Jahre Arbeitslager

Mögliche zusätzliche Strafen:

2-5 Wochen Pranger

5-10 öffentliche Peitschenhiebe

Wiederholungstäter: +5-10 Jahre Arbeitslager
Hausschneiden der Zunge

Brandzeichen

Besondere Härte: Tod durch Ertränken
Tod durch Verbrennen

Hochverrat

Handlungen, die sich gegen den inneren Bestand eines Landes richten, gewaltsame Umsturzversuche im Land, Angriffe auf den Regenten eines Landes

Übliches Strafmaß: Tod durch Enthaupten

Mögliche zusätzliche Strafen:

25-50 öffentliche Peitschenhiebe

Besondere Härte: Tod durch Vierteilen
Tod durch das Rad

Kannibalismus

Verspeisen von intelligenten humanoiden Wesen. Häufig in Tateinheit mit Mord.

Übliches Strafmaß: 2-5 Jahre Arbeitslager

Mögliche zusätzliche Strafen: 5-12 Tage Pranger
5-10 öffentliche Peitschenhiebe

Wiederholungstäter: +3-6 Jahre Arbeitslager
Brandzeichen

Besondere Härte: Tod durch Arbeit

Körperverletzung, schwer

Verletzung einer anderen Person mit bleibenden Schäden (z.B. Verstümmelungen oder Narben) oder Gefährdung des Lebens.

Übliches Strafmaß: 2-4 Jahre Arbeitslager

Mögliche zusätzliche Strafen:

5-10 öffentliche Peitschenhiebe

Wiederholungstäter: +3-6 Jahre Arbeitslager
Brandzeichen

Besondere Härte: Tod durch Arbeit

Korruption

Bestechlichkeit, Vorteilannahme oder Vorteilsgewährung in einem öffentlichen Amt insbesondere zur eigenen materiellen Bereicherung sowie Veruntreuung von öffentlichen Geldern (dazu zählen auch die Gelder von unterschiedlichen Organisationen).

Ersttäter: 1.000-4.000 A/

Übliches Strafmaß: 2-4 Jahre Arbeitslager
Enthebung aus dem Amt

Mögliche zusätzliche Strafen: 2-5 Tage Pranger

Wiederholungstäter: +3-6 Jahre Arbeitslager
Brandzeichen

Arbeitslager: 1 Woche pro 50 A/
Besondere Härte: Tod durch Arbeit

Landesverrat

Handlungen zur Schwächung des Landes gegenüber anderen Ländern.

Übliches Strafmaß: Tod durch Arbeit

Mögliche zusätzliche Strafen:
15-25 öffentliche Peitschenhiebe

Besondere Härte: Tod durch Käfig

Leichenschändung

Unrechtmäßiges Exhumieren eines Toten sowie vorsätzliches Beschädigung eines toten Körpers, unabhängig von den Gründen.

Ersttäter: 100-500 A/

Übliches Strafmaß: 750-3.500 A/

Mögliche zusätzliche Strafen:
6 Tage – 2 Wochen Pranger

Wiederholungstäter: +2.500-7.500 A/

Arbeitslager: 1 Tag pro 10 A/

Besondere Härte: Begraben bei lebendigem Leibe

Meuterei

Durchführen oder Anstacheln zu Gehorsamsverweigerung oder Revolte von Soldaten gegen Befehlshabende.

Übliches Strafmaß: Tod durch Arbeit

Mögliche zusätzliche Strafen:
20-50 öffentliche Peitschenhiebe

Besondere Härte: Tod durch Käfig

Mord

Vorsätzliche Tötung einer anderen Person aus niedrigen, nicht nachvollziehbaren oder moralisch verwerflichen Beweggründen.

Ersttäter: 4-8 Jahre Arbeitslager

Übliches Strafmaß: Tod durch Arbeit

Mögliche zusätzliche Strafen:
20-50 öffentliche Peitschenhiebe

Wiederholungstäter: Tod durch Arbeit

Besondere Härte: Tod durch das Rad
Tod durch Vierteilen

Nekrophilie

Auf Leichen fixierter Sexualtrieb. Strafbar ist nicht nur die Durchführung sexueller Handlungen mit toten Körpern, sondern auch der Wunsch, dieses zu tun. Oftmals in Tateinheit mit Leichenschändung.

Ersttäter: 1-2 Jahre Arbeitslager

Übliches Strafmaß: 5-8 Jahre Arbeitslager

Mögliche zusätzliche Strafen:
1-4 Wochen Pranger

Wiederholungstäter: +6-10 Jahre Arbeitslager
Brandzeichen

Besondere Härte: Begraben bei lebendigem Leibe

Notzucht

Vergewaltigung und Zwang zu abnormen sexuellen Praktiken.

Ersttäter: 1-3 Jahre Arbeitslager

Übliches Strafmaß: 4-10 Jahre Arbeitslager

Mögliche zusätzliche Strafen: 7-18 Tage Pranger
5-10 öffentliche Peitschenhiebe

Brandzeichen

Besondere Härte: Tod durch Vierteilen

Tod durch das Rad

Paktieren mit Dämonen

sowie das Anbeten von dämonischen Götzen, das Gründen eines Kultes, Zugehörigkeit zu einem Kult.

Übliches Strafmaß: Tod durch Käfig

Mögliche zusätzliche Strafen:
50-100 öffentliche Peitschenhiebe

Piraterie

In der Regel gewaltsamer Überfall auf ein Schiff mit dem Ziel, dieses zu plündern. Üblicherweise in Tateinheit mit Körperverletzung, Mord und oftmals weiteren Delikten.

Übliches Strafmaß: 4-8 Jahre Arbeitslager

Mögliche zusätzliche Strafen:
4 Tage – 2 Wochen Pranger
10-25 öffentliche Peitschenhiebe

Wiederholungstäter: Tod durch Arbeit

Besondere Härte: Tod durch Käfig

Räuberei

Überfall auf Reisende unter Bedrohung ihres Lebens mit dem Ziel der materiellen Bereicherung.

Übliches Strafmaß: 3-9 Jahre Arbeitslager

Mögliche zusätzliche Strafen:
6 Tage – 1 Woche Pranger
5-15 öffentliche Peitschenhiebe

Wiederholungstäter: Tod durch Arbeit

Besondere Härte: Tod durch Käfig

Schmuggel

Unerlaubte Einfuhr oder Ausfuhr von zumeist illegalen oder gestohlenen Waren über die Landesgrenzen. Oftmals erfolgt die Verurteilung sowohl im Ausfuhr- als auch im Einfuhrland.

Ersttäter: 1.000-4.000 A/

Übliches Strafmaß: 1-3 Jahre Arbeitslager

Mögliche zusätzliche Strafen: 3-12 Tage Pranger
5-10 öffentliche Peitschenhiebe

Wiederholungstäter: +2-4 Jahre Arbeitslager
Brandzeichen

Arbeitslager: 1 Woche pro 20 A/

Besondere Härte: Tod durch Arbeit

Selbstjustiz

Unrechtmäßige Vergeltung für erlittenes Unrecht. Oftmals in Tateinheit mit anderen Delikten.

Übliches Strafmaß:

8 Monate – 2 Jahre Arbeitslager

Mögliche zusätzliche Strafen: 2-8 Tage Pranger

5-10 öffentliche Peitschenhiebe

Wiederholungstäter: +4-9 Jahre Arbeitslager
Brandzeichen

Besondere Härte: Tod durch Arbeit

Sklavenhandel

Strafbar ist sowohl der Kauf als auch der Verkauf von intelligenten humanoiden Wesen. Oftmals in Tateinheit mit Entführung und anderen Delikten.

Übliches Strafmaß: 3-6 Jahre Arbeitslager

Mögliche zusätzliche Strafen:

10-20 öffentliche Peitschenhiebe

Wiederholungstäter: Tod durch Arbeit

Besondere Härte: Tod durch Aufspießen
Tod durch das Rad

Sodomie

Auf Tiere fixierter Sexualtrieb. Strafbar ist nicht nur die Durchführung sexueller Handlungen mit Tieren, sondern auch der Wunsch, dieses zu tun.

Ersttäter: 1-2 Jahre Arbeitslager

Übliches Strafmaß: 3-5 Jahre Arbeitslager

Mögliche zusätzliche Strafen: 4-12 Tage Pranger

Wiederholungstäter: +2-5 Jahre Arbeitslager
Brandzeichen

Besondere Härte: Tod durch Vierteilen

Spionage

Unberechtigtes Erlangen und Weitergeben von politischen, klerikalen, militärischen oder wirtschaftlichen Informationen an unberechtigte Personen insbesondere in anderen Ländern.

Übliches Strafmaß: Tod durch Erhängen

Mögliche zusätzliche Strafen:

20-50 öffentliche Peitschenhiebe

Besondere Härte: Tod durch Käfig

Totschlag

Vorsätzliche Tötung einer anderen Person.

Ersttäter: 3-6 Jahre Arbeitslager

Übliches Strafmaß: 6-12 Jahre Arbeitslager

Mögliche zusätzliche Strafen:

10-25 öffentliche Peitschenhiebe

Wiederholungstäter: Tod durch Arbeit

Besondere Härte: Tod durch Ertränken
Tod durch Vierteilen

Verschwörung

Gemeinsame Planung einer Straftat gegen die weltliche oder klerikale Ordnung.

Übliches Strafmaß: 4-7 Jahre Arbeitslager

Mögliche zusätzliche Strafen:

5-10 öffentliche Peitschenhiebe

Wiederholungstäter: Tod durch Arbeit

Tod durch Aufspießen

Verunglimpfung

Beschimpfung und Beleidigung von und Rufmord an weltlichen oder religiösen Würdenträgern.

Übliches Strafmaß: Tod durch Arbeit

Mögliche zusätzliche Strafen:

50-75 öffentliche Peitschenhiebe

Besondere Härte: Tod durch Käfig

Volksverhetzung

Aufwiegeln der Bevölkerung durch hetzerische Reden insbesondere gegen die staatliche und klerikale Ordnung.

Übliches Strafmaß: 8-12 Jahre Arbeitslager

Mögliche zusätzliche Strafen:

15-30 öffentliche Peitschenhiebe

Wiederholungstäter: Tod durch Arbeit

Besondere Härte: Tod durch das Rad
Tod durch Aufspießen

Wasserverschmutzung

Verunreinigung eines Brunnens, der zur Frischwasserversorgung genutzt wird, Verschmutzung eines Flusses in einem Bereich angefangen bei der Entnahmestelle für Frischwasser bis zu einem vorgeschriebenen flussaufwärts liegenden Punktes. Strafmaß ist unabhängig von der Art der Verschmutzung.

Ersttäter: 2.500-15.000 A/

Übliches Strafmaß: 10-15 Jahre Arbeitslager

Mögliche zusätzliche Strafen:

4-6 Wochen Pranger

20-50 öffentliche Peitschenhiebe

Wiederholungstäter: Tod durch Arbeit

Arbeitslager: 1 Monat pro 100 A/

Besondere Härte: Tod durch Ertränken

Organisationen und Vereinigungen

In allen Ländern gibt es unterschiedliche Organisationen und Vereinigungen, die im staatlichen Gefüge eine bestimmte Funktion und festgelegte Aufgaben erfüllen. Diese Institutionen lassen sich in drei Gruppen aufteilen.

Organisationen wie die Armee und die Stadtverwaltung gehören zu den offiziellen *Staatsorganen*. Sie werden vom Staat finanziert, betrieben und verwaltet. Sie sind für den Bestand und die Ordnung innerhalb eines Landes notwendig. Die in diesen Organisationen tätigen Personen sind *Staatsbeamte*. Sie haben dem jeweiligen Landesherrn Treue geschworen und unter Eid versprochen, seine Gesetze einzuhalten, die ihnen zugedachte Aufgabe gewissenhaft zu erledigen und im weitesten Sinne als seine Stellvertreter zu agieren. Im Gegenzug dazu hat sich der Landesherr verpflichtet, für seine Beamten

mit einem angemessenen Lebensunterhalt zu sorgen, sowohl im aktiven Dienst wie auch in Krankheits- oder Invaliditätsfalle sowie im Ruhestand.

Halb-staatliche Organisationen wie die Magieryilden, Händlergilden und Tempel sind ursprünglich aus einer Interessensgemeinschaft heraus entstanden. In den meisten Ländern, in denen es diese Institutionen gibt, haben sie jedoch mittlerweile weitreichenden Einfluss und tragen zur Stabilität und Sicherheit des staatlichen Gefüges bei. Sie werden daher zur Gewährleistung ihrer Aufgaben insbesondere finanziell von den Ländern unterstützt. Sie haben aber auch eigene Möglichkeiten, Einnahmen zu generieren und besitzen zudem einen eigenen Verwaltungsapparat. Sie dürfen eigene Verordnungen und Erlasse festlegen, an die sich die Mitglieder der Organisation halten müssen, solange diese nicht zu einem Konflikt mit dem geltenden Landesrecht führen. Durch ihre wichtige Stellung und ihren Einfluss haben sie zudem in vielen Ländern ein Mitspracherecht bei der allgemeinen Gesetzgebung.

Nicht-staatliche Organisationen wie die Söldner- oder Kriegergilden finanzieren und verwalten sich selbstständig. Sie sind damit zwar unabhängig von dem Land, in dem sie ansässig sind, haben aber auch keine besonderen Privilegien oder übermäßigen Einfluss. Sie haben jedoch das Recht, eigene Verordnungen zu erlassen, die nur für die Mitglieder der Vereinigung gelten. Diese Festlegungen dürfen jedoch nicht mit dem Landesrecht kollidieren.

Die Institutionen sind in allen Ländern nahezu gleich aufgebaut und haben eine ähnliche gesellschaftliche Stellung, eine vergleichbare hierarchische Struktur und sich gleichende Aufgaben.

Weit verbreitete staatliche und private Organisationen werden im Folgenden kurz mit ihren Aufgaben, ihrer Struktur und ihrer Hierarchie vorgestellt. Gravierende Abweichungen von diesen allgemeinen Angaben werden im Rahmen der Länderbeschreibungen näher beschrieben.²⁰

Armee

In fast jedem Land gibt es eine Armee, die aus Berufssoldaten besteht (vgl. *Militär und Kriegsführung*). Die Hauptaufgabe der Streitmacht ist die äußere Sicherheit. Sie wird jedoch nicht nur zur Verteidigung, sondern vielfach auch zum Angriff auf andere Länder eingesetzt. Im Bedarfsfalle kann sie auch zur inneren Sicherheit eingesetzt werden.

Alle Armeen sind *staatliche* Organisationen und unterstehen direkt dem Befehl der Landesregierungen. Üblicherweise befinden sich in allen größeren Städten eines Landes Stützpunkte der Armee. Neben Trainingseinrichtungen befinden sich hier auch die

Quartiere der Soldaten. Die Aufgabe der in Städten stationierten Soldaten ist vor allem der Schutz der Siedlung. Sie sind dafür verantwortlich, dass die Wehrgänge und Türme der Stadtmauer besetzt sind und halten von dort Ausschau nach verdächtigen Aktivitäten außerhalb der Stadt. Sie sind jedoch weder für die Torwache noch für die Sicherheit innerhalb der Stadt verantwortlich. Diese Aufgaben übernimmt die Stadtwache.

Die Rangfolge von Soldaten ist streng hierarchisch geregelt und umfasst viele kleine Abstufungen abhängig vom Dienstalder und besonderen Leistungen. Im Grunde lässt sich die Hierarchie jedoch recht stark vereinfachen und verallgemeinern. Ein Soldat beginnt seine Karriere als *Rekrut*. Sobald er die Grundausbildung abgeschlossen hat, wird er zum *Soldaten* beziehungsweise bei der Flotte zum *Matrosen*. Durch entsprechende Beförderungen kann er anschließend zum *Unteroffizier* werden und den Befehl über eine kleine Gruppe Soldaten übernehmen. Mit weiteren Beförderungen wird er zum *Offizier*, dem mehrere Unteroffiziere mit ihren Einheiten untergeordnet sind.

Die oberen Ränge in der Hierarchie werden von *Kommandanten* bekleidet. Diese Befehlshaber führen die Streitmacht in der Schlacht und haben das Kommando über alle unteren Soldatenränge.

An der Spitze einer Streitmacht steht in der Regel ein *General*, der der oberste Befehlshaber der Streitmacht ist. Oftmals wird dieser Posten direkt vom Regenten übernommen. Es gibt jedoch auch Länder, in denen der Titel des Generals an besonders verdiente Kommandanten übertragen wird.

Händlergilden

Händlergilden gibt es vor allem in großen Städten und insbesondere in Hafenstädten. Sie wurden ehemals als Zusammenschluss von Händlern gegründet, um große Warentransporte zu organisieren. Mittlerweile sind die Händlergilden jedoch so stark gewachsen und haben so viel Einfluss auf den Kauf und Verkauf von Waren, dass sie in vielen Ländern vom Staat unterstützt und damit *halb-staatlich* sind. Sie organisieren heutzutage nicht nur den Handel, sondern können ihn teilweise fast vollständig kontrollieren.

Jeder Kaufmann kann Mitglied in einer Händlergilde werden. Die Vereinigung kümmert sich vor allem um die Logistik und organisiert den Transport von Waren sowohl mit Schiffen wie auch über Land. Sie legen Lieferungen zusammen, um die Kapazität von Schiffen ideal zu nutzen, kümmern sich im Namen der Mitglieder um den Weiterverkauf von Waren im Ausland und kontrollieren die Einfuhr und die Preise im Inland. Für diese Dienstleistungen erhalten sie von den Kaufleuten einen Teil des Gewinns, wodurch sich die Gilde zusätzlich zu den staatlichen Zuschüssen finanziert.

²⁰ Weiterführende und detailliertere Darstellungen der meisten Organisationen werden im separat erhältlichen Erweiterungsband *Die Klassen* zu finden sein (Erscheinungstermin steht noch nicht fest).

Innerhalb einer Händlergilde gibt es für all die Aufgaben einen recht umfangreichen Verwaltungsapparat, der durch Verteilung von Kompetenzen und Fachbereichen in geringem Maß auch eine Hierarchie hat. Üblicherweise ist die Verwaltung in Abteilungen gegliedert, die für bestimmte Vorgänge zuständig sind. Es gibt für jeden dieser Bereiche einen *Bereichsleiter*, der die Aufgaben verteilt und koordiniert. An der Spitze einer Händlergilde steht der *Gesamtleiter* der Organisation, der die Aufsicht über alle Vorgänge hat und vor allem für die Finanzen der Organisation zuständig ist. Im Gegensatz zu vielen anderen Institutionen werden Gesamt- und Bereichsleiter jedoch nicht ernannt, sondern von allen Mitgliedern der Gilde gewählt.

Um ihre Aufgaben durchführen zu können, unterhalten die Gilden nicht nur die Verwaltungssitze, sondern oftmals auch Lagerhäuser, in denen Waren zwischengelagert werden können. In einigen Ländern besitzen die Gilden eigene Schiffe, eigene Fuhrwerke und Zugtiere. Viele Händlergilden bieten ihren Mitgliedern an, ihre Waren gegen eine kleine Gebühr in großen Markthallen auszustellen und zu verkaufen. Diese Verkaufsplätze gibt es häufig nicht nur im eigenen Land, sondern auch im Ausland. In diesen Niederlassungen werden die über See oder Land angelieferten Waren an ansässige Händler weiterverkauft. Ein direkter Verkauf an den Endverbraucher, also den einfachen Bürger, ist in diesen auswärtigen Markthallen nicht üblich und in vielen Fällen auch untersagt. Händlergilden beraten ihre Mitglieder außerdem bei der richtigen Preisgestaltung und in Finanzfragen und vergeben Kredite an Händler. Vielerorts übernimmt die Händlergilde außerdem auch die Ausbildung von Kaufleuten mit unterschiedlichen Schwerpunkten, allen voran jedoch im Bereich des Großhandels und damit einhergehend in der Logistik.

Handwerkergilden

Handwerkergilden, die sogenannten *Zünfte*, sind Zusammenschlüsse von Handwerkern. Jede dieser Institutionen vertritt dabei in der Regel die Interessen einer Berufsgruppe. Die Zünfte sind eigenständige Vereinigungen, die normalerweise keine Zuschüsse vom Staat bekommen und folglich *nicht-staatliche* Organisationen sind. Sie bilden ein eigenes soziales und ökonomisches System zur Regelung von Rohstofflieferungen, Beschäftigungszahlen, Löhnen, Preisen und Absatzmengen. Üblicherweise hat jede Gilde ihre eigene Zunftordnung sowie eine vorgeschriebene Zunftkleidung und ein Zunftzeichen, an dem Mitglieder zu erkennen sind. In vielen Fällen schreiben die Handwerkergilden ihren Mitgliedern bestimmte Produktionstechniken vor, um die Qualität von hergestellten Waren sicherzustellen. Im Gegenzug garantieren sie den Handwerkern ein standesgemäßes und damit gerechtes Einkommen. Durch das nahezu völlige

Ausschalten eines Preiswettbewerbs zwischen den Handwerkern wird den Bürgern ein stabiles Preis-Leistungs-Verhältnis garantiert. Die Arbeiten von Zunfthandwerkern sind zwar qualitativ einwandfrei, jedoch in der Regel auch teurer als von unabhängigen Arbeitern, damit die Gilde die anfallenden Kosten für die Verwaltung und Organisation decken kann.

Handwerkergilden finanzieren sich durch die Einkünfte ihrer Mitglieder. Die angeschlossenen Betriebe sind verpflichtet jegliche Einnahmen an die Zunft abzugeben, die diese Gelder verwaltet und daraus die vereinbarten festen Löhne an die Mitglieder auszahlt. Damit immer ausreichend Arkana vorhanden ist, werden Produktions- und Absatzmengen genauestens überprüft. Jedes Mitglied mit eigenem Betrieb ist verpflichtet, einmal im Jahr Bücher vorzulegen, aus denen die Ein- und Ausgaben eines Betriebes hervorgehen. Betriebliche Käufe und Verkäufe, die nicht in den Büchern festgehalten werden, sind strengstens untersagt und werden ähnlich geahndet wie ein schwerer Diebstahl.

Um die Qualitäten und Fähigkeiten der Mitglieder kontrollieren zu können, wird in der Zunftordnung genauestens festgehalten, wie die Ausbildung in dem entsprechenden Handwerk auszusehen hat. Hat ein *Lehrling* das nötige Wissen erlangt, muss er vor der Zunft eine Prüfung ablegen, damit er zum *Gesellen* ernannt wird. Als Geselle kann er schließlich selbst Mitglied in der Vereinigung werden und von den Vorteilen, insbesondere von den regelmäßigen Lohnzahlungen, profitieren. Kann er ausreichend Kenntnisse, Fähigkeiten und vor allem Berufserfahrung nachweisen, kann er nach einer entsprechenden weiteren Prüfung zum *Meister* werden, einen eigenen Zunftbetrieb gründen, in dem er Gesellen einstellen kann, und selber Lehrlinge ausbilden. Meister erhalten außerdem einen deutlich höheren Lohn als Gesellen. Er kann sich zudem als *Zunftberater* für die Niederlassung in seiner Stadt wählen lassen. Sammelt ein Meister noch mehr Erfahrung, auch im Umgang mit untergebenen Gesellen, bei der Ausbildung von Lehrlingen und innerhalb seines Handwerks, kann er eine weitere, letzte Prüfung ablegen. Besteht er diese, wird er zu einem *Meister der Zunft* und kann auf Wunsch eine Niederlassung der Organisation in einer Stadt leiten. An der Seite des *Meisters der Zunft* stehen mehrere *Zunftberater*, deren genaue Anzahl von der Größe der Niederlassung abhängig ist.

Alle *Meister der Zunft* bilden zusammen ein Gremium, das die Organisation verwaltet, die Zunftordnung festlegt, Prüfungen abnimmt und andere übergreifende administrative Aufgaben übernimmt.

Kriegergilden

Krieger sind Kämpfer, die sich freiwillig einem sehr strengen Ehrenkodex unterwerfen, der starke Ähnlichkeiten mit den Grundsätzen des Krieg/Sturm-Aspektes hat. Im Gegensatz zur Armee oder der

Stadtwache sind Kriegergilden *nicht-staatliche* Vereinigungen. Sie können ihre Kämpfer daher sowohl in Friedens- wie auch in Kriegszeiten unabhängig einsetzen. Da Krieger ihre Hauptaufgabe in der Verteidigung von Schutzbefohlenen sehen, werden sie vor allem dort eingesetzt, wo eine Bedrohung für insbesondere einfache Bürger besteht. Die Kriegergilden werden vor allem von privaten Geldgebern, die ihre Mittel für wohltätige Zwecke ausgeben möchten, und von Spenden finanziert. Außerdem trägt jeder Krieger mit seinen eigenen Mitteln zur Deckung der Kosten bei.

Niederlassungen dieser Vereinigung gibt es in zahlreichen Ländern, üblicherweise in den größeren Städten. Alle Sitze sind miteinander vernetzt und agieren länderübergreifend. Sie kontrollieren die Einhaltung des Ehrenkodex, schicken die Krieger auf Missionen, richten über Mitglieder, die gegen den Kodex verstoßen haben und bilden in den sogenannten *Kriegerakademien* neue Kämpfer aus.

Üblicherweise werden bereits Kinder in den Schulen ausgebildet, wo sie von Anfang an die Befolgung des Ehrenkodex sowie den Umgang mit der Waffe lernen. Es ist jedoch auch möglich, sich erst später der Vereinigung anzuschließen.

Innerhalb der Krieger gibt es eine strenge Hierarchie. Nachdem ein Rekrut seine Grundausbildung abgeschlossen hat, erhält er seinen Rang als Krieger. Er beginnt als sogenannter *Verteidiger*. Mit wachsender Erfahrung wird er *Beschützer* und schließlich *Hüter*.

Die Ausbildung und das Training der Krieger werden normalerweise von altgedienten Mitgliedern übernommen. Das gleiche gilt für die Verwaltung der Niederlassungen. Der *Akademieleiter*, ein hochrangiger Krieger, verwaltet die Zweigstelle. Alle Leiter bilden zusammen ein Gremium, den sogenannten *Kriegerrat*, das Krieger für besondere Leistungen auszeichnen kann oder über sie richtet, wenn sie gegen den Ehrenkodex verstoßen haben.

Magiergilden

Die Magiergilden gehören zu den wichtigsten *halb-staatlichen* Organisationen der Welt. Sie sind maßgeblich für die Kontrolle von Magieanwendung zuständig und haben in den letzten Jahrhunderten oftmals weitreichende Kompetenzen innerhalb des staatlichen Gefüges bekommen. Sie sind für die Ausbildung neuer Zauberer verantwortlich und führen die Magieinitiation von Kindern durch.

Die Mitglieder widmen sich jedoch nicht ausschließlich der Magie, sondern sind auch in zahlreichen anderen Wissenschaften in Forschung und Lehre tätig. Neben den üblichen *Magierakademien* betreiben sie auch Bibliotheken und *Universitäten* überall auf der Welt, die sich neben der Zauberei auch anderen Wissenschaften widmen.

Magiergilden finanzieren sich neben den staatlichen Zuschüssen, die sie vor allem für die Durchführung

der Magieinitiation erhalten, von Gebühren, die von Studierenden und Schülern gezahlt werden müssen. Zudem gibt es zahlreiche Geldgeber, die Forschungsprojekte finanziell unterstützen.

Magiergilden und -akademien sind streng hierarchisch aufgebaut. Nach seiner Aufnahme in der Magiergilde ist ein Schüler zunächst ein *Novize*. Erst wenn er ausreichend Erfahrung gesammelt und zahlreiche Prüfungen bestanden hat, wird er zum *Magier*. Magier sind größtenteils in der Lehre und nur selten in der Forschung tätig. Sie unterrichten die Grundlagen der Zauberei an neue Schüler.

Mit weiterem Fortschritt und wiederum einigen Prüfungen kann ein Magier schließlich zum *Hochmagier* werden. Hochmagier sind für die Lehre in weiterführenden Kursen zuständig. Sie sind jedoch auch oftmals in der Forschung zu finden.

Gewinnt ein Hochmagier weiter an Erfahrung, kann er schließlich zum *Großmagier* werden. Großmagier sind größtenteils forschend tätig und nur noch selten in der Lehre. Sie unterrichten nur noch auf Anfrage und lehren Zaubersprüche mit hoher Komplexität an geeignete Schüler. Viele Großmagier sind zudem in der Verwaltung und Organisation der Gilde, der Akademien oder der Universitäten tätig. Jede Niederlassung einer Magiergilde, jede Akademie und jede Universität hat zudem einen Großmagier, der für die Leitung der Institution verantwortlich ist und den Titel *Erzmagier* trägt.

Lernt ein Magier, unabhängig von seinem Rang einen Zauber mit hoher Komplexität, kann er zusätzlich zu seinem normalen Rang den Titel einer sogenannten *Koryphäe* in seinem Fachgebiet erhalten.

Alle Erzmagier entscheiden zusammen im *Rat der Magier* über die Geschicke der Magiergilde. Sie legen Lehrpläne und Prüfungsordnungen fest, entscheiden über Forschungsprojekte, über die Einstellung neuer Lehrer, die Aufnahme von Schülern und viele andere administrative Fragen der Institute.

Obwohl Magiergilden und die angegliederten Institute nach wie vor halb-staatliche Organisationen sind, haben sie erheblichen und sehr weit reichenden Einfluss, nicht zuletzt aufgrund ihrer Tätigkeit als Kontrollorgan für die Magieanwendung und durch die Durchführung der Magieinitiation. Sie haben dadurch erhebliche Macht und können oftmals maßgeblich die Gesetze eines Landes beeinflussen. In den meisten Ländern sind die Magier ein fester Bestandteil des staatlichen Gefüges und werden deswegen oftmals zu den Staatsorganen gezählt.

Niederlassungen von Magiergilden befinden sich vor allem in größeren Städten. Das gleiche gilt für die Akademien. Universitäten sind bisher noch nicht besonders stark verbreitet. Es gibt nur wenige Länder, in denen es mehr als eine davon gibt. Normalerweise befinden sich diese Lehranstalten in der gleichen Stadt wie der Hauptsitz der Magiergilde.

Paladine

Paladine sind streng gläubige Kämpfer, die sich strikt an die Glaubensgrundsätze einer Gottheit halten. Ihre Vereinigungen, die *Orden*, unterstehen offiziell den Tempeln des Landes und werden von diesen finanziert. Sie sind somit *nicht-staatliche* Organisationen.

Die Kämpfer werden von den Tempeln für unterschiedliche Aufgaben eingesetzt. Sie fungieren häufig als Tempelwachen oder als Wachschatz für hohe religiöse Würdenträger. Sie sind jedoch auch oft aus eigenem Antrieb aktiv und machen Pilgerfahrten oder widmen sich der Suche nach heiligen Reliquien. Es ist daher keine Seltenheit, einen Paladin oder eine Gruppe heiliger Krieger weit entfernt von ihrem Zuhause anzutreffen.

Paladine sind in der Regel Kämpfer, die im Laufe ihres Lebens zum Glauben gefunden haben oder sich erst spät für eine religiöse Laufbahn entschieden haben. Hätten sie sich früher in ihrem Leben für den Gottesdienst entschieden, wären sie vermutlich Priester geworden. Vor ihrer Ausbildung zum Paladin haben sie in der Regel eine andere kämpferische Laufbahn bestritten und beherrschen den Umgang mit der Waffe. Mit Eintritt in den Orden erhalten sie neben weiterem Waffentraining daher vor allem Unterricht in religiösen Thematiken und in der priesterlichen Zauberei. Ist die Ausbildung des *Postulanten* abgeschlossen, erhält er genauso wie ein Priester eine Weihe und wird zum *Bruder* beziehungsweise Frauen zur *Schwester*. Sie dürfen durch ihre Weihe einfache Priestertätigkeiten durchführen, sollte kein anderer Geweihter anwesend sein. Mit wachsender Erfahrung steigt ein Paladin zum *Waffenbruder* beziehungsweise Frauen zur *Waffenschwester* auf. Mit weiterem Fortschritt können Paladine in den Rang eines *Vaters* beziehungsweise einer *Mutter* aufsteigen und damit die Befehlsgewalt über eine Gruppe *Waffenkinder* bekommen. Mit steigendem Rang dürfen Paladine auch weitere priesterliche Tätigkeiten durchführen.

Ist die Zeit und das Alter gekommen, die Waffen ruhen zu lassen, kann ein altgedienter Paladin zum *Prior* ernannt werden und damit verwaltende Tätigkeiten und die Ausbildung innerhalb des Ordens übernehmen.

An der Spitze jedes Ordens steht ein *Patriarch* beziehungsweise eine *Matriarchin*. Dieser Posten wird je nach Orden alle drei bis fünf Jahre von allen Ordensangehörigen durch Wahl an einen Prior vergeben. Die Wahl zum Oberhaupt eines Ordens ist eine große Ehre, auch wenn er mit viel Arbeit verbunden ist.

Paladine gibt es in der Regel nur in Ländern, in denen der Glaube ein zentrales Element der Gesellschaft ist. Orden sind immer nur einer Gottheit gewidmet, selbst wenn die Staatsreligion aus einem Pantheon besteht. Üblicherweise sind Paladine Anhänger einer Gemeinschaft/Wasser-, Herrschaft/Feuer-,

Handwerk/Handel- oder Krieg/Sturm-Gottheit. Ihre Orden sind normalerweise an den Haupttempel der entsprechenden Gottheit angegliedert. Es gibt somit in der Regel nur jeweils einen Sitz von Paladinen und keine weiteren Niederlassungen in einem Land.

Söldnergilden

Seit Mitte des 18. Jahrhunderts haben sich zahlreiche Söldnergilden auf der ganzen Welt gebildet. Sie vertreten die Interessen von unabhängigen Kämpfern, die sich gegen Geld für Kampfeinsätze jeglicher Art anheuern lassen.

Auftraggeber können sich an die Vereinigungen wenden, wenn sie erfahrene Kämpfer benötigen. Es ist dabei unerheblich, worum es geht. Kriegseinsätze, Spionage, Sabotage und Wachschatz sind nur eine kleine Auswahl der üblichen Tätigkeiten der Söldner. Die Söldnergilde führt ein Register über ihre Mitglieder und deren Fähigkeiten und wird dem Auftraggeber die richtigen Kämpfer vermitteln. Die Gilde vereinbart im Rahmen eines Vertrages die Höhe des Solds für jeden Kämpfer sowie eventuelle Gefahrenzulagen. Die ermittelte Summe muss vom Kunden vor Beginn des Auftrags gezahlt werden, dafür garantiert die Gilde im Gegenzug für die Eignung und die Qualität der Kämpfer und deren Loyalität. Sie sichert zudem zu, dass keine Fragen gestellt werden und nichts von dem Besprochenen nach außen dringt. Der Kunde kann somit sogar illegale Aktivitäten in Auftrag geben, ohne Befürchtungen haben zu müssen, dass seine Beweggründe hinterfragt werden oder er angezeigt wird.

Nach Abschluss der Arbeit kümmert sich die Gilde darum, allen überlebenden Söldnern ihren abgesprochenen Sold zukommen zu lassen. Sollten Kämpfer auf der Mission gestorben sein, wird das Geld an einen Angehörigen weitergegeben, wenn dieses vom Söldner so festgesetzt wurde. Sollten Kämpfer in Gefangenschaft geraten, wird sich die Gilde entweder mit Diplomatie oder Waffengewalt um ihre Freilassung kümmern.

Söldnergilden finanzieren sich selbst mit den aus den Aufträgen generierten Geldern. Sie sind also *nicht-staatliche* Organisationen. Die hauptsächliche Einnahmequelle sind die Gebühren, die ein Auftraggeber für die Dienstleistungen der Gilde an die Institution zahlen muss. Die Gilde behält zudem Sold, der nicht ausgezahlt werden kann. Außerdem ist jeder Söldner verpflichtet, einen Zehnt von jeder gemachten Beute an die Gilde abzutreten.

Im Grunde kann jeder Kämpfer Mitglied in diesen Vereinigungen werden, wenn er ausreichend Training mit der Waffe hat. Um die Qualität der vermittelten Söldner sicher zu stellen, muss jedoch eine Aufnahmeprüfung abgelegt werden. Die Gilde erwartet außerdem von jedem Mitglied, dass es seine Fähigkeiten regelmäßig auffrischt und möglichst erweitert. Obwohl die Kampferfahrung für Söldner

im Mittelpunkt steht, wird auch die Weiterbildung in anderen Bereichen von der Gilde sehr gern gesehen. Je mehr Fähigkeiten ein Söldner hat, desto flexibler kann er eingesetzt werden und desto mehr Aufträge werden an ihn herangetragen. Nicht zuletzt zählt sich die Erweiterung des Wissens also auch in barer Münze aus.

Söldnergilden haben üblicherweise in größeren Städten ihre Niederlassungen. Diese werden von altgedienten Kämpfern geführt, die sich aus dem aktiven Kampf zurückgezogen haben, aber weiterhin für die Söldnergemeinschaft tätig sein möchten. Eine Hierarchie im herkömmlichen Sinne gibt es unter Söldnern nicht. Es gibt jedoch ein Punktesystem, mit dem jeder Kämpfer bewertet wird. Für die Erfüllung eines Auftrags bekommt jeder Söldner Punkte abhängig vom Umfang der Aufgabe und seiner Gefährlichkeit. Sein Punktestand wächst außerdem durch besondere Verdienste oder zusätzliche Fähigkeiten und Kenntnisse. Somit entsteht indirekt eine Rangfolge innerhalb der Mitglieder, jedoch ohne das Zugeständnis von zusätzlichen Rechten oder Privilegien für einen höheren Punktestand.

Um neue Mitglieder anzulocken, gibt es vor vielen Niederlassungen von Söldnergilden eine Tafel, an der Aufträge angeschlagen werden. Da keine Söldnergilde Aufträge an Außenstehende vergeben wird (selbst dann nicht, wenn es sich dabei um Bewahrer handeln sollte), müssen Neugierige zunächst Mitglied in der Vereinigung werden, damit sie Ruhm und Reichtum erlangen können.

Stadt-, Dorf- und Landesverwaltung

Einen Staat mit all seinen Ländereien, Städten, Dörfern und Einwohnern zu verwalten, ist ein enormer Arbeitsaufwand, der nicht von einer einzelnen Person bewerkstelligt werden kann. Daher wird diese Aufgabe von *Staatsbeamten* übernommen.

Die Verwaltung und Verteilung von Ländereien wird in den meisten Ländern sehr unterschiedlich gehandhabt. Bei der Strukturierung und Verwaltung von Städten und Dörfern bestehen jedoch viele Gemeinsamkeiten. Die Unterschiede liegen hier vor allem in Details und in den Titeln der Beamten.

In Dörfern mit wenigen Einwohnern ist der Verwaltungsaufwand nicht besonders hoch. Hier werden üblicherweise Dorfvorsteher, die *Bürgermeister*, eingesetzt, die sich um alle Belange der Einwohner kümmern und daher ein breit gefächertes Aufgabenspektrum haben.

Werden die Siedlungen jedoch größer und umfassen wie in den Städten mehrere tausend oder sogar zehntausende von Bürgern, kann die Verwaltung nicht mehr nur von einer einzelnen Person übernommen werden.

In diesen großen Siedlungen gibt es daher einen eigenen Verwaltungsapparat mit unterschiedlichen

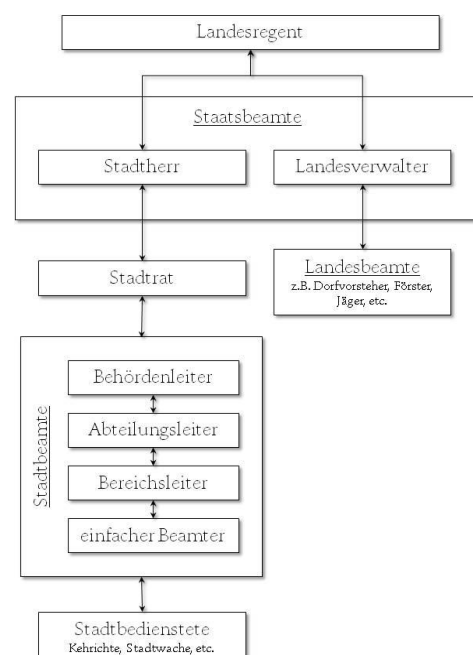
städtischen Behörden und Gerichten in denen zahlreiche *Stadtbeamte* arbeiten. Diese Beamten werden nicht direkt vom Regenten bestimmt, sondern durch den Stadtrat.

Je größer eine Stadt, desto mehr unterschiedliche Einrichtungen gibt es und desto spezialisierter sind die Aufgaben, die innerhalb einer Behörde bearbeitet werden.

Die Bereiche, die städtische Beamte verwalten und organisieren, sind vielfältig. Das Einstellen von städtischen Bediensteten wie den Kehrrieten oder der Stadtwache gehört genauso zu ihren Aufgaben wie die Aufnahme neuer Bürger in die Gemeinde, der Erlass von Verordnungen oder die Ergänzung und Weiterentwicklung des Stadtrechts. Außerdem zählt auch die Verwaltung des städtischen Vermögens, das Eintreiben von Steuergeldern, Gebühren und Zöllen und der Kauf und Verkauf von Grundbesitz innerhalb der Stadt zu ihren Tätigkeiten. Die Gerichte sind außerdem für die Verurteilung von Straftätern und die Klärung von rechtlichen Streitigkeiten zuständig.

In der Regel sind alle Behörden in kleinere Bereiche gegliedert, die sich jeweils mit einem bestimmten Tätigkeitsbereich beschäftigen. Für jeden Bereich gibt es einen höheren Beamten, den *Bereichsleiter*, der Arbeiten koordiniert und verteilt. Mehrere Bereiche sind zu Abteilungen zusammengefasst, die von einem *Abteilungsleiter* geführt werden. An der Spitze jeder Behörde steht ein *Behördenleiter*, dem die Leiter der Abteilungen Rechenschaft schuldig sind. Alle Behördenleiter müssen sich dem *Stadtrat* gegenüber verantworten.

Der Stadtrat trifft insbesondere finanzielle und rechtliche Entscheidungen. Im Rahmen dieses



Typische Verwaltungshierarchie

Gremiums wird beispielsweise das Stadtrecht und die Stadtentwicklung entschieden und festgelegt, wie die finanziellen Mittel der Stadt eingesetzt werden. Der Stadtrat entscheidet außerdem über die Einstellung neuer Stadtbeamter oder die Beförderung von Beamten in eine höhere Position.

Generell sind die Behörden für *Bürgersachen* zuständig. Sie kümmern sich also um alle Dinge, die den einzelnen Bürger betreffen. Der Stadtrat hingegen ist für die sogenannten *Stadtsachen* verantwortlich. Er entscheidet über alle Dinge, die die Stadt als Ganzes betreffen.

An der Spitze einer Stadt steht ein Staatsbeamter, der *Stadtherr*. Er kann die Mitglieder des Stadtrates bestimmen und ist vor allem dafür zuständig, die Entscheidungen des Gremiums gegenüber dem Landesregenten zu rechtfertigen.

Während sich die Stadtverwaltung um alle Angelegenheiten kümmert, die mit einer Stadt zu tun haben, ist die Landverwaltung mit allen administrativen Aufgaben betraut, die außerhalb der Städte anfallen. Dazu gehören insbesondere die Aufteilung von Ländereien und die Forstwirtschaft. Die Landesverwalter haben außerdem die Aufsicht über das Jagdwesen und den Wildbestand sowie den Abbau von Ressourcen. In einigen Ländern sind sie auch für die Festlegung der Bewirtschaftung von Ländereien zuständig.

Wie eingangs erwähnt, gibt es bei der Verwaltung des Landes teilweise erhebliche Unterschiede zwischen den Ländern, die im Rahmen der Länderbeschreibungen genauer beschrieben werden. In vielen Fällen werden die *Landesverwalter* jedoch direkt vom Regenten eingesetzt und ihnen ein bestimmter Landstrich zugeteilt, um den sie sich kümmern müssen. Sie sind zwar dem Regenten Rechenschaft schuldig, haben ansonsten aber recht freie Hand innerhalb ihres Landesteils. Sie sind insbesondere dazu berechtigt, ihrerseits *Landesbeamte* einzustellen, die sie bei der Verwaltung des Landes unterstützen und anfallende Arbeiten erledigen. Der Landesverwalter kann außerdem die Dorfvorsteher der Siedlungen in seinem Bereich benennen. Bürgermeister sind daher in den meisten Fällen Landesbeamte und unterstehen dem Landesverwalter.

Stadtwache

Die Wache einer Stadt ist vor allem für die Sicherheit innerhalb der Siedlung zuständig. Die Gardisten kontrollieren ankommende und teilweise auch abreisende Personen, patrouillieren durch die Stadt und schreiten bei Streitigkeiten oder Rechtsverstößen ein. Die Stadtwache nimmt außerdem eine wichtige Stellung innerhalb des Rechtssystems ein (vgl. *Recht und Gesetz*), indem sie unter anderem Straftäter verfolgen, Tatorte untersuchen und Urteile vollstrecken.

Alle Stadtwachen sind städtische Bedienstete und keine Beamte. Sie werden also nicht direkt vom Land bezahlt, sondern erhalten ihren Sold aus den Geldern der Stadt. Da die finanziellen Mittel einer Stadt jedoch direkt zum Staatsvermögen gezählt werden, ist auch die Stadtwache eine *staatliche* Organisation.

Um die Einsätze der Stadtwache koordinieren zu können, sind Städte in der Regel in *Wachbezirke* eingeteilt. In den Stadtteilen gibt es kleinere *Wachstationen*, in denen die Stadtwachen ihre Arbeit antreten und von ihrem Hauptmann für Arbeiten eingeteilt werden. Von diesem Stützpunkt aus patrouillieren sie in der Regel in Zweier- bis Vierergruppen, den sogenannten *Wachgruppen*, durch ihren Bezirk oder halten Wache an Stadt- oder Stadtvierteltoren oder an Brücken.

Die Stadtwache ist streng hierarchisch gegliedert. Nachdem die Zeit als *Rekrut* abgelaufen ist und der Anwärter ausreichend gelernt hat, wird er zum *Gardisten*. Mit wachsender Erfahrung kann er zum *Leutnant* befördert werden und damit die Befehlsgewalt über eine Wachgruppe erhalten. Wachgruppen mit mehr als zwei Wachen werden immer von einem Leutnant geführt.

Mit einer weiteren Beförderung kann ein Leutnant zum *Hauptmann* beziehungsweise einer *Hauptfrau* werden und die Leitung einer Wachstation übernehmen. Ein Hauptmann geht nicht auf Patrouille, sondern ist vor allem für die Koordination seiner untergebenen Wachen verantwortlich.

An der Spitze der Hierarchie steht der *Kommandeur* der Stadtwache, der seinen Sitz in der Hauptwache hat und der Oberbefehlshaber alle Stadtwachen einer Siedlung ist.

Neben den Tätigkeiten als Wache und exekutive Gewalt, ist auch die Bekämpfung von Feuer ein wichtiger Bestandteil der Stadtwache. Insbesondere in größeren Städten gibt es mittlerweile an die Wachstationen angegliederte *Feuerstationen*. Die hier stationierten Stadtwachen, die *Feuerwachen*, haben eine besondere Ausbildung zur Bekämpfung von Bränden und sind vor allem darauf geschult, eine Ausbreitung des Feuers innerhalb der eng bebauten Städte zu verhindern. Sie verfügen über spezielle Wagen, die mit einem großen Wassertank ausgestattet sind, die sogenannten *Wasserwagen*. In vielen Städten gibt es vor allem in Reichenvierteln mit Arentchnik betriebene Pumpen, die dazu dienen, dort Wasser für den Löscheinsatz zu zapfen, Schläuche anzuschließen oder den Wasserwagen zu füllen. Bricht in einer Stadt ein Feuer aus, wird bei Sichtung von den patrouillierenden Stadtwachen mit einem lauten Horn, das sie immer bei sich haben, ein Signal gegeben, woraufhin sich die Feuerwachen bereitmachen und schließlich ausrücken.

Tempel

Tempel sind wohl die älteste Institution, die nahezu gleichzeitig mit den ersten Hierarchien und damit den ersten Regierungen der Welt in Ländern mit einem Götterglauben entstanden sind.²¹

Zunächst lediglich als Versammlungsort für religiöse Gemeinschaften entstanden, haben die Tempel beziehungsweise die Priester heute weitreichend Macht und Befugnisse. In nahezu allen Ländern spielt die Religion eine so große Rolle, so dass auch der Klerus eine entsprechend hohe Stellung hat. Die Priester haben dadurch weitreichenden Einfluss auf die Bevölkerung, auf die Entwicklung des Landes und auf die Gesetzgebung.

Tempel waren in früher Zeit selbst für ihre Finanzierung und Verwaltung zuständig. Mittlerweile werden jedoch alle Tempel von Staatsreligionen auch vom Land finanziell unterstützt. Die Verwaltung liegt jedoch auch weiterhin beim Klerus. Tempel sind entsprechend *halb-staatliche* Einrichtungen.

Tempel gibt es in nahezu allen Städten und oftmals auch in größeren Dörfern. Je nach Land und Religiosität werden außerdem auch Tempel in kleineren Dörfern betrieben.

Wird ein Pantheon verehrt, gibt es üblicherweise keine Trennung der Götter, sondern immer gemeinsame Tempel für alle Gottheiten. In größeren Städten haben zwar alle Götter ihren eigenen Tempel, in der Regel befinden sich diese jedoch alle innerhalb des gleichen Areals, so dass je nach Größe sogar eigene Stadtteile entstehen, die nur aus Tempeln bestehen.

Die Aufgaben der Priester unterschieden sich je nach Gottheit (vgl. *Religionen*) und die Tätigkeiten und Befugnisse des Klerus sind stark vom jeweiligen Land abhängig. Die Stellung und die über den reinen Gottesdienst hinausgehenden Aufgaben der Priester werden in den Länderbeschreibungen näher beschrieben.

Alle Tempel sind streng hierarchisch aufgebaut. Ein Priester beginnt seine Laufbahn als *Messdiener*. Erhält dieser nach seiner Ausbildung die Weihe, wird er zum *Diakon*. Im Laufe seines Lebens steigt er mit zunehmender Erfahrung über die Ränge des *Vikars* und des *Kaplans* schließlich zum *Priester* auf. Die meisten Geistlichen behalten diesen Rang ihr Leben lang und gehen den alltäglichen Aufgaben ihres Amtes nach. Wenn er ehrgeizig genug ist, kann er *Dekan* werden und einen Teilbereich eines Tempels leiten und verwalten. Dekane werden außerdem oftmals als Leiter von kleinen Tempeln in den Dörfern eingesetzt, wenn dort mehrere Priester arbeiten. Für die Leitung der großen Tempel in Städten werden normalerweise *Kardinäle* eingesetzt. Diesen Titel und diese Stellung kann sich ein Priester

nicht durch Prüfungen erarbeiten, sondern er wird vom Oberhaupt des Klerus, dem *Hohepriester*, an Dekane verliehen.

Opportunistische Vereinigungen

In den meisten Ländern gibt es neben den offiziellen Organisationen auch noch Vereinigungen, deren Existenz von den meisten Regierungen gelehnt würden und oftmals gegen bestehende Strukturen agieren. Diese opportunistischen Vereinigungen sind sehr vielfältig und unterscheiden sich von Land zu Land.

Weit verbreitete sind *Diebesgilden*, von denen sich die meisten vor allem auf den Handel mit illegalen oder gestohlenen Gütern oder Informationen konzentrieren. Die Mitglieder organisieren vor allem gemeinsame Einbrüche und Diebstähle. Sie sehen ihre Tätigkeit vor allem als Handwerk und Handel abseits der geltenden Gesetze. Sie verabscheuen es, wenn dabei jemand bedroht oder verletzt wird und versuchen dieses mit allen Mitteln zu vermeiden. Sie sind daher keine skrupellosen Räuber, die mit vorgehaltener Waffe ihre Beute erzwingen, sondern gehen deutlich vorsichtiger, umsichtiger und subtiler vor, um ihre Ziele zu erreichen.

Etwas anders sieht dieses bei *Assassinen* aus. Diese Gemeinschaften sind entgegen der allgemeinen Annahme keine Auftragsmörder oder Attentäter, sondern verfolgen ein bestimmtes Ziel. Ihre Interessen sind dabei von der Vereinigung abhängig und können sowohl politischen als auch religiösen Hintergrund haben. In der Regel agieren sie, um ihre eigene Weltanschauung durchzusetzen und schrecken dabei auch vor illegalen Mitteln nicht zurück. Sie spionieren und sabotieren vor allem, haben allerdings auch keine Hemmungen, Personen kaltblütig zu töten, wenn diese den Zielen der Assassinen im Weg stehen. Da ihre Motive von Außenstehenden nicht nachvollzogen werden können, haben Assassinen den Ruf von skrupellosen Mördern.

In totalitär oder diktatorisch regierten Ländern gibt es oftmals *Widerstandsbewegungen*, die im Untergrund tätig sind. Würden sie ihre Tätigkeit öffentlich ausüben oder ihre Ideen und Ansichten äußern, würden sie in der Regel hingerichtet oder zumindest verhaftet werden. Widerstandsbewegungen sind sehr unterschiedlich aufgebaut und unterschiedlich radikal. Sie bilden daher eine Mischung zwischen Diebesgilden und Assassinen, jedoch immer mit dem Ziel, das Regime und die gesellschaftliche Struktur in ihrem Sinne zum Besten zu verändern.

Neben diesen Opportunisten gibt es in vielen Ländern auch heute noch zahlreiche im Untergrund agierende *Kulte*. Im Prinzip gelten alle Glauben, die von den offiziellen Staatsreligionen abweichen als Kulte. Sehr wenige Kulte sind harmlos und folgen lediglich einer

²¹ Tempel wie hier beschrieben gibt es in schamanischen oder druidischen Kulturen nicht.

anderen Religion. Die meisten jedoch bergen ein gewisses Gefahrenpotential, denn sie haben sich dunklen Praktiken verschrieben und verehren dunkle und böse Gottheiten. Sie haben zumeist das Ziel, Samyra in das größtmögliche Chaos zu stürzen, durch Gifte und Seuchen möglichst viele Bewohner zu töten oder sogar Dämonen den Weg in den letzten fruchtbaren Teil der Weg zu ebnen.