

# Tal der Klagen: Koordinierungsthread der Fokusspielhilfe

Post by "Thorus84" of Sep 12th 2017, 1:33 am

## Thorus:

Nochmal ganz kurz der Hinweis: Vögel gibt es im Riesland nicht. Ausnahme ist die Küste (Götterberge, Schwefelklippen) wo die sogenannten Riesland-Raubmöwen vorkommen. Das ist übrigens auch offizielle DSA-Setzung. Also die Möwen bitte nur in Meeresnähe.

<http://rakshazar.de/forum/Smileys/default/wink.gif>

Ansonsten gibt es keine Vögel in Rakshazar.

## Arantan:

Wie gesagt, es geht ja nur um die aventuriennahen Regionen im Tal der Klagen.

## Maeglin:

Trotzdem, da ist das Eherne Schwert dazwischen mit seinen 12.000 Meter hohen Gipfeln.

Irdisch tuen sich selbst unsere Zugvögel schon beim Überfliegen des Himalaya mit seinen 8000ern schwer...

Singvögel fliegen erst recht nicht so hoch...

Ich zitiere mal...

### Quote

Mauersegler ziehen in etwa 3000 Meter Höhe, Gänse erreichen bis zu 9000 Meter. Der bislang ermittelte Höhenrekord eines Vogels liegt bei 11 300 Metern. Gehalten wird er vom Sperbergeier ( Gyps rueppellii ), der in Afrika beheimatet und kein Zugvogel ist.

Das da irgendwie Vögel rüberkommen könnten halte ich für sehr fraglich....

[quote author=Arantan link=topic=5459.msg84703#msg84703 date=1504783510]

### Quote

t9: Was sollen das für Viecher sein? Wir wollten explizit keine „Wissenschaftlichen

Dinosuriernamen“ haben....mal ganz davon abgesehen, dass das Tal der Klagen für die meisten Dinos wohl zu kalt ist...

Jetzt hätte ich beinahe "Guck ins Bestiarium" gesagt, nur dass das noch nicht fertig ist... Hab aber irgendwo schon einen Satz dazu verloren, wahrscheinlich bei der Beschreibung des Sumpflands. Ca. 50 cm hoher, scheuer Jäger, den die Hominiden meist gar nicht zu Gesicht bekommen, es sei denn, sie verirren sich mal allein in die Tiefen der Sümpfe... Ein wissenschaftlicher Name ist das schon mal sowieso nicht. Raptoren mag es gegeben haben, Parvoraptoren ganz sicher nicht. Aber wegen meiner können wir den auch noch anders nennen. (Edit: Kam gerade auf "Federbeißer" ;D)

Aber wieso "zu kalt"... Ja klar, auf der Erde war es zu Dinos Zeiten deutlich wärmer als heute. Aber Verhältnisse wie damals haben wir im ganzen Riesland nicht. Ergo sollte doch klar sein, dass die Viecher womöglich wie damalige Dinos aussehen, sich aber an die Verhältnisse im Riesland angepasst haben?

Die Mehrzahl der Dinos waren ohnehin Warmblüter, und wenn das für unsere auch gilt, haben die da ohnehin keine so riesigen Anpassungsschwierigkeiten...

<https://www.welt.de/wissenscha...ohl-doch-Warmblueter.html>

Und last but not least: Ich hab im Text über einen der NPCs (belesener Entenschnabelsaurier) mal behauptet, dass Dinos womöglich Abkömmlinge der Drachen sind. Und letztere sind ja ohnehin recht anpassungsfähig....

[/quote]

Wie du selber bereits gesagt hast...das Bestiarium ist noch nicht fertig und die Texte der Wikipedia sind teilweise arg fehlerhaft...

Da wurden oftmals etliche ursprünglich angedachte Konzepte mehrfach unter verschiedene Namen reingestopft....und aus anderen ursprünglich getrennten Ideen wurde dann kurzerhand ein Eintrag....

Hat mich ewig gebraucht all das auseinander zu dividieren....

Laut momentanne Stand gibt es meines Wissens nach nur zwei Raptorenähnliche....die, die tief im Süden leben und ihre befiederten Verwandten bei den Cromor.....

Ich habe halt auch beim Zusammentragen fürs Bestiarium heftig aussortiert, weil ich der Meinung bin, dass wir nicht 10 verschiedene Raptorensorten brauchen....und schon garnicht Raptoren in allen Regionen....das stinkt mir dann zu sehr nach Einheitsbrei a la "Raptoren sind cool" wir brauchen überall Raptoren....

Gerade weil das Tal der Klagen ja noch halbwegs Vertraut von seiner Flora und Fauna wirken soll (zumindest auf den ersten Blick) würde ich gerne von Raptoren im Tal absehen....

[quote author=Arantan link=topic=5459.msg84703#msg84703 date=1504783510]

Quote

t15: Alles Andere als physisch macht wohl kaum einen Sinn...

Ach, macht es nicht? Ich dachte, dass ich direkt im Anschluss "mit Hilfe von Reiseartefakten" geschrieben habe. In der Beschreibung der Fernhändlerin im NPC-Teil ist zudem ausgeführt, dass die Fernhändler mit der Tiefenbahn ins Gebiet der Faulzwerge reisen und die Reiseartefakte erst da aktivieren, damit eine eventuelle Explosion, wenn wegen der Kritischen Essenz etwas schief geht, die Städte der verhassten Zwerge beschädigt und nicht das eigene Territorium.

[/quote]

Aber auch mit den Reiseartefakten reist man doch physisch und nicht psychisch....

Macht doch keine Sinn zum Handeln nur als immaterieller Geist in die Sanskitarenlande zu reisen....

[quote author=Arantan link=topic=5459.msg84703#msg84703 date=1504783510]

Quote

t17: Legiten sind nicht nur Menschen...

Ergibt das, was du an der Stelle gemacht hast, jetzt irgendeinen Sinn? Dass Legiten nicht nur

Menschen sind, habe ich an gefühlten tausend Stellen des Textes deutlich gemacht, weil das immer wieder durcheinanderging. Und eben deshalb an dieser Stelle das "der Menschen" eingefügt, weil an dieser Stelle wirklich nur Legiten gemeint sind, die der menschlichen Spezies entstammen.

[/quote]

Und wieso sollen andere Legiten da ausgenommen sein?

[quote author=Arantan link=topic=5459.msg84703#msg84703 date=1504783510]

Quote

t22: Wieso sollte man die Gesellschaft der Tharai bevorzugen, wenn sie einen doch töten wollen???

Weil das, verglichen mit all den anderen Gefahren, das kleinstmögliche Übel ist... Weniger gefährlich als eine Spezies, die dich zu töten trachtet, gibt es im Tal der Klage nicht, und verglichen mit den religiösen Spinnern im Prophetenlager ist sie zudem die angenehmere Gesellschaft.

[/quote]

Naja, sofern du ein Mensch bist werden dich - im Gegensatz zu nahezu allen anderen Fraktionen des Tals - die "religiösen Spinner" nicht töten wollen, sondern dich freundlich aufnehmen, dir Essen, Kleidung und Unterkunft geben....

[quote author=Arantan link=topic=5459.msg84703#msg84703 date=1504783510]

Quote

t29: Marschland ist kein Sumpfland.... Marschen sind generell flache Landstriche ohne natürliche Erhebungen. Sie bestehen aus angeschwemmten Sedimenten und liegen in etwa auf Höhe des Meeresspiegels landeinwärts des Watts und der Salzwiesen....  
<https://de.wikipedia.org/wiki/Marschland>

Und was willst du mir jetzt damit sagen? Ich habe nicht geschrieben, dass das Marschland

Sumpfland ist, sondern dass das Marschland in südwestlicher Richtung an das Sumpfland angrenzt, was du aus mir unerfindlichen Gründen rausgestrichen hast.

[/quote]

Sollte ich mich so verlesen haben? <https://www.orkenspalter.de/wcf/images/smilies/huh.gif>  
class="smiley

Ich war mir sicher, dass du da etwas von "sumpfigen Marschland" geschrieben hast...

### **Arantan:**

Ahrg, wie soll ich das denn jetzt zitieren? >;D

Quote

Aber auch mit den Reiseartefakten reist man doch physisch und nicht psychisch....

Physisch ist für mich alles, was sich mit Hilfe der gängigen physikalischen Gesetze erklären lässt (der Begriff bedeutet ja nicht nur "das Körperliche betreffend", sondern auch "durch die Natur begründet"). Der Gegenbegriff dazu wäre nicht psychisch, sondern magisch.

Quote

Und wieso sollen andere Legiten da ausgenommen sein?

Habe geschildert, dass die Grolme den Weißpelzorks aus dem Weg gehen, weil ihre Stadt auf Warkashii-Gebiet liegt und sie alles daran setzen, dort nicht entdeckt zu werden, und weil die Weißpelze zu gern alles tothauen, was ihnen vor die Schaufel kommt.

Bei den Tharai-Legiten gehe ich davon aus, dass sie sich in aller Regel nicht ins Grolmengebiet verirren und umgekehrt. Ergo treiben die Grolme nur mit menschlichen Legiten Handel.

Quote

Naja, sofern du ein Mensch bist werden dich - im Gegensatz zu nahezu allen anderen

Fraktionen des Tals - die "religiösen Spinner" nicht töten wollen, sondern dich freundlich aufnehmen, dir Essen, Kleidung und Unterkunft geben....

Ja, wie das mit Religion eben so funktioniert. Sie tun freundlich, versorgen dich mit Gütern, am nächsten Tag arbeitest du auf ihren Feldern oder gestaltest ihre Gottesdienste mit, weil sie für ihre Hilfe eine Gegenleistung erwarten, dann bringen sie dir nach und nach ihre Regeln bei, ihren Arbeitsplan, ihren Tagesrhythmus, der dir kaum noch Freizeit lässt, ihre Ge- und Verbote inklusive ihrer verklemmten Sexualmoral, und erwarten, dass du zu ihren Göttern konvertierst, ein gottesfürchtiges Lagermitglied ehelichst und deine Nachkommen im Namen der Götter erziehst... Und wenn du einmal mit drinhängst, machen sie dich einen Kopf kürzer, wenn du gegen ihre Regeln verstößt oder gar aussteigen möchtest. Oder sie erwarten, dass du die Reihen ihrer Kämpfer verstärkst und für ihre Ideologie im Kampfe fällst. Dann doch lieber gleich im Sumpf versinken oder sich im Gebiet der Feinde niederlassen. Ein Feind ist etwas Handfestes und zutiefst Ehrliches. Kommt er dir krumm, haust du ihm den Schädel ein (oder er dir) und überlegst nicht wochenlang, wie du seinen Manipulationen entkommst.

### **Maeglin:**

[quote author=Arantan link=topic=5459.msg84715#msg84715 date=1504806962]

Physisch ist für mich alles, was sich mit Hilfe der gängigen physikalischen Gesetze erklären lässt (der Begriff bedeutet ja nicht nur "das Körperliche betreffend", sondern auch "durch die Natur begründet"). Der Gegenbegriff dazu wäre nicht psychisch, sondern magisch.

[/quote]

Sorry, aber es gibt ne Menge möglicher Antonyme für physisch....je nach Fall bieten sich da an: virtuell, unwirklich, unecht, abstrakt, psychisch, mental, immateriell, geistig, seelisch...aber magisch passt nicht wirklich...

Was du meinst ist eher das Gegenteilpaar magisch - unmagisch, bzw. magisch - weltlich....

[quote author=Arantan link=topic=5459.msg84715#msg84715 date=1504806962]

Habe geschildert, dass die Grolme den Weißpelzorks aus dem Weg gehen, weil ihre Stadt auf Warkashii-Gebiet liegt und sie alles daran setzen, dort nicht entdeckt zu werden, und weil die Weißpelze zu gern alles tothauen, was ihnen vor die Schaufel kommt.

Bei den Tharai-Legiten gehe ich davon aus, dass sie sich in aller Regel nicht ins Grolmengebiet verirren und umgekehrt. Ergo treiben die Grolme nur mit menschlichen Legiten Handel.

[/quote]

Ja, aber die einzelnen Legiten kommen ja nicht getrennt voneinander vor....

Tharai-Legiten leben nicht für sich und menschliche Legiten auch nicht....

Legiten bezeichnet Gemeinschaften, die aus den unterschiedlichsten Spezies und Völkern bestehen...

In einer Legitensiedlung leben also Menschen, Brokthar, Tharai, Nedermannen, Orks und andere in einem Dorf gemeinsam!

**Arantan:**

[quote author=Mæglin link=topic=5459.msg84717#msg84717 date=1504813066]

Sorry, aber es gibt ne Menge möglicher Antonyme für physisch....je nach Fall bieten sich da an: virtuell, unwirklich, unecht, abstrakt, psychisch, mental, immateriell, geistig, seelisch...aber magisch passt nicht wirklich...

Was du meinst ist eher das Gegenteilpaar magisch - unmagisch, bzw. magisch - weltlich....

[/quote]

Oh Mann, können wir das bitte beenden, bevor es endgültig in Haarspalterei abgleitet? Ich glaube zwar nicht, dass die von mir verwendete Begrifflichkeit unrichtig oder unverständlich ist, aber es ist mir auch schnurz, wenn dort ein anderes Wort steht, das dir genehmer ist. Welches darf es denn sein? "Ihre Händler reisen unmagisch" klingt bescheuert, "Ihre Händler reisen weltlich" scheint mir etwas anderes zum Ausdruck zu bringen, als gesagt sein soll.

Himmel, und das an einer solch unwichtigen Textstelle...

[quote author=Mæglin link=topic=5459.msg84717#msg84717 date=1504813066]

Ja, aber die einzelnen Legiten kommen ja nicht getrennt voneinander vor....

Tharai-Legiten leben nicht für sich und menschliche Legiten auch nicht....

Legiten bezeichnet Gemeinschaften, die aus den unterschiedlichsten Spezies und Völkern bestehen...

In einer Legitensiedlung leben also Menschen, Brokthar, Tharai, Nedermannen, Orks und andere in einem Dorf gemeinsam!

[/quote]

Warum hab ich denn wohl "flüchtige Legiten der Menschen" geschrieben. Die Legitendörfer sind nicht Ziel des grolmischen Handels. Erstens liegen sie im Einflussbereich von Völkern, die die Grolme meiden, Trolle oder Agrim. Zweitens liegen sie weit weg vom grolmischen Territorium - am Rand des Ödlandtwalls, wo die Grolme nicht hinkommen, weil sie das Gebiet der Weißpelze queren müssten, oder am Rande der Schwefelklippen auf der anderen Seite des Tals. Drittens sind die Legitendörfler Sklaven. Entweder haben sie nichts anzubieten, was ihre Herren oder ihre Vorgesetzten im eigenen Lager nicht schmerzlich vermissen würden, oder ihre Herren würden ihnen auf die Finger hauen, wenn sie bei den Grolmen Metall oder Waffen kaufen würden. Die Grolme handeln ausschließlich mit flüchtigen Legiten, die bei ihrer Flucht etwas Wertvolles aus den Lagern haben mitgehen lassen oder die auf anderem Weg in den Besitz von etwas Wertvollem gelangt sind (Diebstahl, Überfall etc.). Wobei ich davon ausgehe, dass es flüchtige Tharai tendenziell zu ihren Angehörigen im Grasland zieht und flüchtige Weißpelze zu ihren Angehörigen im Gras- oder Sumpfland. Nur die menschlichen Legiten zieht es bisweilen nach Westen, gibt es doch mitunter Gerüchte von einer freien Siedlung im Westen, die menschliche Legiten gerne aufnimmt, während sie sich mit der Aufnahme von Orks oder Tharai schwer tut - Stichwort Konflikt Altvodere/Junge Wilde. Damit sind die menschlichen Legiten die einzigen, die sich bisweilen im Einzugsgebiet der Grolme herumtreiben. Steht auch alles im Text, nur weiter hinten.

### **Maeglin:**

[quote author=Arantan link=topic=5459.msg84721#msg84721 date=1504815685]

Oh Mann, können wir das bitte beenden, bevor es endgültig in Haarspalterei abgleitet? Ich glaube zwar nicht, dass die von mir verwendete Begrifflichkeit unrichtig oder unverständlich ist, aber es ist mir auch schnurz, wenn dort ein anderes Wort steht, das dir genehmer ist. Welches darf es denn sein? "Ihre Händler reisen unmagisch" klingt bescheuert, "Ihre Händler reisen weltlich" scheint mir etwas anderes zum Ausdruck zu bringen, als gesagt sein soll.

[/quote]

Ich hab die Textstelle (unkommentiert wohlgemerkt) zumindest zwei anderen Personen



vorgelesen und beide hatten unabhängig voneinander genau das selbe Verständnisproblem gehabt, das auch ich an dieser Stelle hatte und hier angemerkt habe....einfach weil wohl für die meisten Leute das gebräuchlichste Gegenteil für physisch nun mal psychisch ist...

Ich würde einfach vorschlagen das Wort physisch komplett zu streichen....dann spart man sich die Suche nach einer alternative...der Text ist auch ohne dieses Wort normal verständlich....

[quote author=Arantan link=topic=5459.msg84721#msg84721 date=1504815685]

Himmel, und das an einer solch unwichtigen Textstelle...

[/quote]

Es gibt keine wichtigen und unwichtigen Textstellen....beim Lektorat geht es immer um den gesamten Text und jede einzelne Zeile ist gleich wichtig....  
<https://www.orkenspalter.de/wc...milies/emojione/1f609.png>" class="smiley

[quote author=Arantan link=topic=5459.msg84721#msg84721 date=1504815685]

Warum hab ich denn wohl "flüchtige Legiten der Menschen" geschrieben. Die Legitendörfer sind nicht Ziel des grolmischen Handels. Erstens liegen sie im Einflussbereich von Völkern, die die Grolme meiden, Trolle oder Agrim. Zweitens liegen sie weit weg vom grolmischen Territorium - am Rand des Ödlandtwalls, wo die Grolme nicht hinkommen, weil sie das Gebiet der Weißpelze queren müssten, oder am Rande der Schwefelklippen auf der anderen Seite des Tals. Drittens sind die Legitendörfer Sklaven. Entweder haben sie nichts anzubieten, was ihre Herren oder ihre Vorgesetzten im eigenen Lager nicht schmerzlich vermissen würden, oder ihre Herren würden ihnen auf die Finger hauen, wenn sie bei den Grolmen Metall oder Waffen kaufen würden. Die Grolme handeln ausschließlich mit flüchtigen Legiten, die bei ihrer Flucht etwas Wertvolles aus den Lagern haben mitgehen lassen oder die auf anderem Weg in den Besitz von etwas Wertvollem gelangt sind (Diebstahl, Überfall etc.). Wobei ich davon ausgehe, dass es flüchtige Tharai tendenziell zu ihren Angehörigen im Grasland zieht und flüchtige Weißpelze zu ihren Angehörigen im Gras- oder Sumpfland. Nur die menschlichen Legiten zieht es bisweilen nach Westen, gibt es doch mitunter Gerüchte von einer freien Siedlung im Westen, die menschliche Legiten gerne aufnimmt, während sie sich mit der Aufnahme von Orks oder Tharai schwer tut - Stichwort Konflikt Altvodere/Junge Wilde. Damit sind die menschlichen Legiten die einzigen, die sich bisweilen im Einzugsgebiet der Grolme herumtreiben. Steht auch alles im Text, nur weiter hinten.

[/quote]

Vorschlag zur Güte...lass doch den Begriff Legiten an dieser Stelle einfach komplett weg und schreib einfach von Menschen....dann sparen wir uns den ganzen Kladeradatsch.....  
<https://www.orkenspalter.de/wcf/images/smilies/grin.gif>" class="smiley"

### **Thorus:**

Mal eine kurze Erläuterung, um den Begriff "Legiten" zu klären:

Legiten sind eine Gruppierung, die aus mehreren Spezies bestehen (können) und als einzige Gemeinsamkeit haben, dass sie keiner größeren kulturellen Identität zugehörig sind. Ihr individueller Glaube und ihre persönliche kulturelle Identität muss nicht mit dem unmittelbaren Nachbarn konform gehen.

Legiten sind also kulturell flexible (nicht kulturlose!) Humanoide, die entweder kosmopolitisch (multikulti, wie in Kurotan) sind, als kulturfremde Minderheit innerhalb einer Großkultur leben (Legiten innerhalb der sanskitarischen Kultur) oder sogar innerhalb der gemeinsamen Spezies keine Kultur ausprägen konnten. (Wie die menschlichen Legiten in den Sklavenlagern)

Zwei Beispiele:

Ein menschlicher Legit könnte quasi eine sanskitarische Mode auftragen, den amhasischen Atheismus nachfolgen und allein unter Orks leben.

Eine orkische Legitin könnte sich als Xhul-Wüstenkriegerin kleiden, der kalabeth'schen Glaubenslehre der Ishma-Peraine folgen und als Kopfgeldjägerin Parnhai jagen und versklaven.

Der Mensch und die Orkin hätten nichts gemein. Nur, dass sie - wie zwei Millionen andere Individuen in Rakshazar - einfach nirgends dazugehören. Beide sind Legiten.

### **Legiten im Tal der Klagen und den angrenzenden Schwefelklippen**

Die Menschen, die in den Sklavenlagern der Trolle leben, zählen deshalb als Legiten, da ihr Sklavendasein eine eigene kulturelle Ausprägung verhindert. Dass die Sklavenerfahrung jedoch durchaus identitätsstiftend und damit kulturerzeugend sein kann, zeigt sich am Beispiel der ehemaligen Sklaven, die sich Myrokar angeschlossen haben: Diese bildeten die Kultur "Prophetenlager" heraus.

Sowohl die Sklaven (Legiten) als auch die Jünger (Prophetenlager) sind zu 100% Menschen. Wenn also jemand aus den Schwefelklippen flieht, ist das immer ein Mensch.

Im Tal selbst gibt es noch Tharai-Legiten. Das aber eher zwangsläufig, da wir für die Tharai im Tal der Klagen keine Kultur definiert haben. Damit sind sie quasi sofort als Legiten qualifiziert.

<https://www.orkenspalter.de/wc...milies/emojione/1f609.png> class="smiley"

Die Weißpelzorks haben eine eigene Kultur (genau genommen sogar zwei konkurrierende) und die Gunnarmannen haben ebenfalls eine eigene. Die Grolme kann man durchaus ebenfalls als eigene Kultur bezeichnen. Und die beiden Riesen, die den Fjord bewachen, dürfen durchaus ebenfalls als Legiten bezeichnet werden. Echte Unikate, eben.

<https://www.orkenspalter.de/wc...milies/emojione/1f609.png> class="smiley"

PS: Arantan, du machst gerade Bekanntschaft mit Maeglins haarspalterischem Lektorat. Das haben wir alle schon durch. <https://www.orkenspalter.de/wcf/images/smilies/grin.gif> class="smiley"

Ich kann nur sagen: Er weiß was er tut, der nervige Teufelslektor. Und er macht es verdammt gut. <https://www.orkenspalter.de/wcf/images/smilies/grin.gif> class="smiley"

Nicht aufregen, nur weiter gegenhalten.

<https://www.orkenspalter.de/wc...milies/emojione/1f609.png> class="smiley"

Ein Text muss im heißen Feuer geschmiedet werden; da müssen Funken sprühen.