

Horasreich, Mittelreich - Wer braucht ne Pause und wer auf die Mütze ?

Post by "Aristeas" of Jan 18th 2020, 1:22 pm

Äußerlich glänzt das Horasreich. Andererseits ist dieses Reich auch wie kaum ein anderes für Korruption, Ämterkauf, Intrigen und weitere Makel bekannt. Dies wären imho brauchbare Schwächen, das Reich selbst wird sein größter Feind. Äußere Feinde müssen bloß auf einen günstige Augenblick warten und nicht gleich ein zweiter Borbarad sein.

Den neuen Horas sehe ich kritisch. Einerseits gefällt mir die komplette Halbdrachengeschichte grundlegend nicht, erinnert ein wenig zwei Stufen über an Nahema im Kettenhemd, andererseits wäre der perfekte Kaiser auch aus erzählerischer Sicht sehr dröge. Eine finstere Drachenverschörung und dunkle Kenntnisse aus ferner Vergangenheit, am besten mit Blick auf das Karmakorthäon, Kampf gegen den Namenlosen, Drachengottkaiser usw., erschiene mir zu plump, ein aventurischer Imperator, der in Praios' Namen auf dem Weg zum Großreich in Aventurien herumhilt, wäre nicht wesentlich besser.

Vermutlich wird das Ganze eher auf eine Konfrontation mit Al'Anfa hinauslaufen, dass zuvor erst einmal den kompletten Süden aufräumt und unter seiner Krone vereint. Klarer Nachteil wäre der Verlust der südaventurischen Vielfalt, da am Ende alles Al'Anfa wäre. Doch zum einen scheint "Weil einfach einfach einfach ist!" das DSA5-Motto schlechthin zu sein und zum anderen würden die aktuellen Autoren auch mit sprunghaften Erholungen und Wiederherstellung des alten Settings kein Problem mit der Glaubwürdigkeit sehen.

Das Mittelreich sollte hingegen eine Weile verschont bleiben. Weshalb das Ding überhaupt noch existiert, ein vielerorts praktisch verseuchtes und entvölkertes Reich, im Krieg ausgeblutet und gerade auch der Menschen im leistungsfähigen Alter beraubt, bleibt ein Rätsel. Ein, zwei Jahre reichen schlicht nicht, um die Bevölkerung mit Menschen zwischen 18 und 35 Jahren neu aufzufüllen, Missernten auszugleichen, neue politische Ordnung zu schaffen, dämonische Umtriebe auszurotten, vernichtete Städte wieder aufzubauen usw.; das dauert eher 30 oder 40 Jahre, selbst mit Magie und Wunder min. 20 Jahre.