

Magister Fechlix Serr Mayek

Dieses Produkt wurde unter Lizenz erstellt. Das Schwarze Auge und sein Logo sowie Aventuria, Dere, Myranor, Riesland, Tharun und Uthuria und ihre Logos sind eingetragene Marken von Significant GbR in Deutschland, den U.S.A. und anderen Ländern. Ulisses Spiele und sein Logo sind eingetragene Marken der Ulisses Medien und Spiele Distribution GmbH.

Dieses Werk enthält Material, das durch Ulisses Spiele und/oder andere Autoren urheberrechtlich geschützt ist. Solches Material wird mit Erlaubnis im Rahmen der Vereinbarung über Gemeinschaftsinhalte für SCRIPTORIUM AVENTURIS verwendet.

Alle anderen Originalmaterialien in diesem Werk sind CC-BY von [Dnalar the Troll](#) alias Roland Hofmeister und

Dieser Charakter wurde für die Ars Myrana 2018 geschrieben

Magister Fechlix Serr Mayek

Wie hoch kann jemand in einer Magokratie aufsteigen, wenn er selbst kein Magier ist? Wenn alle Ränge, die wirklich Verantwortung, Prestige und auch Macht bedeuten von Optimaten ausgefüllt werden, die im Zweifelsfall nicht einmal zwei und zwei zusammenzählen können, ohne den Totengeist irgendeines Ahnen um Rat fragen zu müssen oder die völlig sinnlose Chimären wie den Muskelkater erschaffen, weil sie sich über diesen Wortwitz tagelang in dei Toga machen vor lauter lachen?

Magister. Magister bedeutet nicht mehr als oberster Sachbearbeiter der Kurie oder eines Prätoriums. Magister dürfen sich mit der Verwaltung herumschlagen, Rechnungen verbuchen, Schreibsklaven beaufsichtigen, vor ihrem optimatischen Vorgesetzten katzbuckeln und die Verantwortung für dessen Inkompetenz übernehmen. Eigene Entscheidungen Treffen oder eigene Pläne für die Zukunft schmieden, all das steht einem Magister nicht zu. Gut, man darf sich dafür Honoration nennen, aber in Balan Mayek nennen sich auch Verbrecher, Zirkelvorsteher und anderes Gesindel Honoration. Kein Wunder also, dass nach Magister an seiner Stellung verzweifelt, im Laufe der Jahre zynisch, bössartig oder korrupt wird.

Fechlix Serr Mayek stammte aus einer alten Honorationenfamilie, die dem Horasiat Mayenios und der Stadt Balan Mayek bereits viele Magister geschenkt hat. Bereits von Kindesbeinen an wurde Fechlix auf die Aufgaben der Verwaltung vorbereitet. Die Führung von Büchern, das Erstellen einer Abrechnung, das rhetorisch einwandfreie Formulieren von Briefen und Predigten, Anklageschriften und juristisch hieb- und stichfesten Verteidigungsreden... all dies konnte Fechlix bereits mit Anfang 20 auf einem Niveau, das viele seiner späteren Vorgesetzten nicht einmal nach Jahren als Prätor erreichten. Mit 25 Jahren war Fechlix innerlich bereits so gelangweilt, dass er sich zunächst auf seine Berufung zum Magister des Simina-Kultes durch Horas Siminomia VIII. te Rhidaman und der damit verbundenen Versetzung nach Sidor Dregomyria freute.

Die Freude währte aber nur kurz. Sidor Dregomyria ist eine von Geistern und Dämonen heimgesuchte Ruinenstadt, der Hafen kann nur unter größten magischen Anstrengungen vor den Schrecken der Stadt geschützt werden. Der Dregomyr-Kanal, der die Stadt mit Sidor Corabis verbindet, ist längst nicht so bedeutend, wie die Horas in der Hauptstadt glaubt, Schmugglerinnen aus Era'Sumu schmälern den Gewinn fürs Staatsäckel und Piraten überfallen die Schiffe, die die Güter aus Sidor Corabis nach Balan Mayek bringen soll. Zudem wechselt jedes Jahr der Prätor, da viele junge Optimaten den Posten als Karrierespungbrett nutzen.

Die Wende im Leben Fechlix kam dann vor fünf Jahren. Damals überraschte er eine Gruppe Kanalpiraten dabei, wie sie ihre Beute an einen Schmuggler weiterverkaufen wollten. Die Piraten und der Schmuggler bettelten um ihr Leben und ihre Freiheit, es drohte die Verbannung auf Arathax. Fechlix gewährte ihnen diesen Wusch unter der Bedingung, dass diese ihn als ihr Oberhaupt anerkennen. Diese Zusammenarbeit erwies sich als äußerst fruchtbar. Fechlix hat als Magistrat Überblick über alle Schiffe, die den Kanal hinauf- oder herunterfahren, kennt jedes einlaufende Schiff und weiß, wo Beute zu holen ist. Zudem befehligt er auch die Simina-Garden, die nach Piraten den Schmugglern suchen sollen, jetzt aber dazu dienen, unliebsame Konkurrenz aus dem Weg zu räumen.

Hauptquartier der Kanalpiraten von Sidor Dregomyria ist eine alte, längst verfallene mehrstöckiges Haus an einem Abwasserkanal im inneren der Stadt. Dort lagert das Diebesgut der Piraten, bevor es

an Schmuggler übergeben wird, vor dem Haus ankert die Flussgaleere "Böses Omen". Das schlimmste Versteck ist aber der Turm der Einsamkeit. Der nur über eine Leiter zu erreichende Erker dient als Gefängnis für Entführungsoffer. Magische Schutzkreise sollen die Gefangenen vor den Geistern schützen. Der Kerker ist eine psychische Folter. In der verfluchten Stadt hört dich niemand schreien, zufällig kommt hier niemand vorbei.

Fechlix Serr Mayek als Auftraggeber

Fechlix nutzt gerne Fremde, um gegen Konkurrenz vorzugehen. Trotz seiner Bemühungen gibt es immer noch ein Dutzend freie Schmuggler, die nicht unter Fechlixs Kontrolle stehen und eigene Geschäftchen machen.

Gegen Piraten geht Fechlix ebenfalls vor. Großzügig verteilt er Kaperbriefe und wirbt Spione an, die sich in Piratenbanden einschleichen sollen. Einen besonderen Hass hat er auf Serover.

Fechlix Serr Mayek als Gegner

Sollten Fremde gegen seine Piratenbande ermitteln oder einen seiner Schmuggler hochnehmen, dann haben sie mit Fechlix einen Feind, der aus dem Hintergrund angiert, wegen aber seiner politischen und administrativen Macht sehr gefährlich ist. Nach Außen wird er die Fassade des korrekten Beamten aufrecht erhalten, hinter den Rücken der Fremden aber die Simina-Garde, die Kanalpiraten und Leonir-Söldner auf sie Ansetzen.