MYRANISCHE MEERE

Das Schwarze Auge

JOCHEN WILLMANN, ULI LINDNER (RED.)

SPIELHILFE ZU MEEREN UND SEEFAHRT IN MYRANOR

MYRANOR
DAS GÜLDENLAND

MYRANISCHE MEERE

UHRWERK VERLAG

MYRANOR:
Myranische Meere

Umschlagillustration
Christian Schob

Umschlaggestaltung & Satz
Ralf Berszuck

Innenillustrationen
Eva Dünzinger, Peter Horstmann, Björn Lensig, John McSweeney,
Melanie Philippi, Tomek Schukalla, Stefan Schlösser,
Patrick Soeder, Oliver Specht, Florian Stitz

Karten und Pläne
Markus Holzum, Daniel Jödemann

Lektorat
Moritz Mehlem

Indexerstellung
Uli Lindner

Gesamtredaktion
Jörg Raddatz, Heike Kamaris

Copyright © 2015 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, MYRANOR und DERE
sind eingetragene Marken. Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Das Schwarze Auge

Myranische Meere

Eine myranische Spielhilfe zu Abenteuern auf und unter dem Meer

Redaktion

Jochen Willmann und Uli Lindner

Autoren

Christian Bender, Benjamin Dronek, Kai Frederic Engelmann, Peter Horstmann, Julian Klippert, Uli Lindner, René Littek, Thomas Pichler, Adrian Praetorius, Tobias Radloff, Diana Rahfoth, Martin Schmidt, Kirsten Schwabe, Jan Stawarz, Mháire Stritter, Fabian Talkenberg und Jochen Willmann

Mit herzlichem Dank für Tipps, Kritik und Fehlersuche an

Thomas Finn, Tilman Hakenberg, Josch von Nandurion, Stefan Küppers, Markus Müller, Jörg Raddatz, Michael Rost, Denny v. Roux, Christian Saßenscheidt

UHRWERK VERLAG

Inhalt

Vorwort 5

Die Meere des östlichen Myranor 6
- Das Westliche Gletschermeer 6
- Das Östliche Gletschermeer 8
- Das Thalassion 11
- Die See des Schweigens 19
- Das Meer der Schwimmenden Inseln und seine Randmeere 22
- Weitere Seegebiete 27

Meere und Seefahrt im Spiegel der Zeiten 28

In den Tiefen der Meere 35
- Unter Wasser, der etwas andere Schauplatz 35
- Abenteuer auf Demergatoren 43
- Feen, Elementare und magische Wesen 46
- Lebensräume des Meeres 47
- Der Schelf 48
- Gezeitenküsten – Wattenmeere und Mangrovenwälder 55
- Kelpwälder 57
- Korallenriffe 60
- Unterwasserhöhlen 64
- Unterwasserberge 66
- Der Kontinentalhang 68
- Die offene See 70
- Tiefsee 73
- Städte in Ephars Reich 77

Völker auf, in und an der See 87
- Seefahrende Völker Myranors 87
- Kulturen unter Wasser 87

Völker und Bewohner der Meere 89
- Die Pristiden 89
- Ruritirna 91
- Die Norkosh 94
- Ozeanier – Loualil und Tritonen 96
- Die Risso 99
- Mholuren 101
- Die Ziliten Myranors 103
- Die Hippocampir 105
- Die Nequaner 109
- Andere Völker 111

Myraner und das Meer 115
- Myraner fahren zur See 115
- Myranisches Bordleben 116
- Glaube und Aberglaube an und auf der See 120
- Handel, Fisch- und Walfang 122
- Die Cirkel und Schulen der Seefahrt 124
- Von der Navigation in Myranor 124
- Bordmagie und Schiffsliturgien 126
- Myranischer Landgang: Hafenkolorit zwischen Gletschermeer und Schädelgrund 128
- Die Flotten Myranors 130
- Flaggen und Abzeichen zur See 132

Die Gesetzlosen der Meere 135
- Leuchttürme und Strandpiraten 135
- Piraten und Schmuggler 136
- Die Abishai – Piraten des Meeres der Schwimmenden Inseln 138
- Nyamaunir 139
- Utländer 139

Schiffe des östlichen Myranor 140
- Auswahl myranischer Schiffstypen 140
- Schiffstypen 141
- Schiffskomponenten 158

Seekampfregeln für Myranor 162
- Der Spielablauf im Detail 165

Mysterien der myranischen Meere 186
- Geister, Kreaturen und mysteriöse Mächte 186
- Geheimnisvolle Orte 190
- Weitere Mysterien 197

Regelergänzungen 199
- Generierungswerte weiterer aquatischer Spezies 199
- Traditionsaufsätze 200
- Neue Repräsentationen und Traditionsartefakte 203
- Neue Vor- und Nachteile 203
- Sprachen und Schriften der aquatischen Völker 204
- Myranische Namen 204

Durchschnittliche Kampfwerte kulturschaffender Spezies 206

Glossar 208

Index 213

Vorwort

Von Geisterschiffen, versunkenen Reichen und totbringenden Seeungeheuern, aber auch von unermesslichen Reichtümern wird in vielen Mythen und Legenden über die Meere erzählt. Auch wenn so manch eine Geschichte als Seemannsgarn abgetan werden kann, so gibt es noch genügend wahre Erzählungen, die Seefahrer, Händler und Abenteurer auf die Weiten der Meere locken. Aber auch unter Wasser gibt es genügend alte Geheimnisse zu erforschen oder Schätze zu bergen.

Der vorliegende Band bietet Ihnen einen Einblick in die Mysterien der myranischen Meere, deren Völker und der Seefahrt; führt Sie auf Tauchfahrt mit einem nequanischen Demergator oder einer Unterwasserreise mit einem Reitfisch. Regelergänzungen ermöglichen das Spiel unter Wasser, Seegefechte oder die Erschaffung aquatischer Helden. Zu den zwei bereits in ‚Wege nach Myranor' vorgestellten aquatischen Spezies werden hier weitere Meeresvölker vorgestellt und mit Werten versehen.

Die Lebensräume der Unterwasserwelt werden mit ihren Eigenarten, ihren Bewohnern und ihren Gefahren vorgestellt. Dazu gehören über dreißig Kreaturen und ein gutes Dutzend Nutztiere. Zudem werden wichtige Unterwassersiedlungen vorgestellt, die bereits einen Abenteuerschauplatz für sich darstellen.

Ein anderer Bereich des Buches beschäftigt sich mit der Seefahrt. Wie sieht der Myraner das Meer? Welche Nationen betreiben Seefahrt? Welche Schiffe kann man auf den myranischen Meeren antreffen? Aber auch der Handel, sowie dessen Schattenseite, die Gesetzlosen, wird genauer betrachtet.

Nun aber wünschen wir euch viel Spaß an, auf und unter den Meeren Myranors.

Olching und Köln, im Januar 2014
Jochen Willmann und Uli Lindner

Quellenverweise

Verweise auf andere DSA-Publikationen sind fett gesetzt. Dabei werden folgende Abkürzungen verwendet.

MyMa	Myranor-Regelwerk **Myranische Magie**
MyMo	Myranor-Regelwerk **Myranische Monstren**
UdS	Myranor-Regionalspielhilfe **Unter dem Sternenpfeiler**
WnM	Regelwerk **Wege nach Myranor**

Die Meere des östlichen Myranor

Mehrere unterschiedlich große Wasserflächen beeinflussen die Seefahrt Myranors. Das Thalassion im Osten, der größte Ozean an der östlichen Küste, erstreckt sich von den Eisfeldern im Norden bis zum ewigen Eis im Süden und trennt den Kontinent von seinen Nachbarn Aventurien und Uthuria. Im Süden hingegen dienen die weitaus kleinere See des Schweigens und die Nacennia-Straße als Verbindung zum südlich gelegenen Kontinent Vesayama. Drei andere wichtige Meere sind von den Landmassen Myranors umgeben. So liegt das Meer der Schwimmenden Inseln im Süden des Imperiums, während das westliche und östliche Gletschermeer an der Grenze zum ewigen Eis im Norden des Kontinents zu finden sind.

Das Westliche Gletschermeer

Andere Namen: Haupt des Orismani, Albensee, das westliche Kalte Meer
Allgemeines Bild: am Gletscher und im Zentrum dunkles, in Küstennähe blaues bis klares Wasser bis Grund
Inseln: keine bedeutenden
Fanggründe: Reiche Fischgründe
Bedeutende Häfen (von Nord nach Süd): Arhazharhu, Zhiatakho, Bhyzhaia, Sidor Sevanyr
Seemächte: Lyncil, Imperium
Mysterien: Eisberg Albennadel, Albenstatuen, Geisterschiff Lichtsegel, Nachtalben-Schiffe und Schwarze Mahre (beide selten), Versunkene Stadt Avteni, Donnerhaupt und Tiefe Mowag
Gefahren: Eisberge, Stürme (Ostküste), Qhallupilluil-Loualil, Wendigo, Hornhaie, Donnerschlangen, Tritonen, Ban'shi, aquatische Wächter

Das ‚Ursprungsmeer' des großen Orismani ist eigentlich ein gewaltiger Schmelzwasser-See der Polargletscher und rein süßwasserhaltig. Daher wird es in den allermeisten Jahren von Chrysir bis Zatura von einer mehrere Schritt dicken Eisdecke bedeckt. Nur unter dem Eis und am Süd-Ende bleibt das Meer ungefroren.
Für Menschen und Lyncil ist es sowohl als Fischgrund wie auch als Fundstätte der seltenen, zur Buntstahlherstellung unverzichtbaren Trilopanit-Kristalle interessant.

Meeresteile von Nord nach Süd

Der genaue Verlauf der **Nordküste** kann nicht erforscht werden, da selbst im Sommer das Packeis das sich hier befindliche Land meist verbirgt und möglicherweise gar verändert, weshalb imperiale Karten den Küstenverlauf meist als fast gerade Linie von Ost nach West zeigen. Das Eis der hoch aufragenden Polargletscher verschwindet hier zumeist lotrecht in den dunklen Fluten des Meeres, ein beunruhigender Anblick, insbesondere wenn man die Legenden über finstere Schrecken in den lichtlosen Tiefen unter dem Eis bedenkt. Doch auch aus dem Eis selbst droht Gefahr, und dabei denkt man nicht einmal zuerst an den Wendigo oder die Nachtalben, sondern schlicht an das Kalben der Gletscher, deren Bruchstücke als Eisberge weit den Orismani hinabtreiben. In der Gletschermauer verschwinden hier und dort die ‚Dunklen Fjorde' im Eis, um über Meilen in die Tiefen der Gletschers vorzudringen.
Am Grund des Meeres findet sich eine unwirkliche Landschaft aus von Gletschern zerklüfteten und glatt geschliffenen Felsformationen, die nicht selten wirken, als wären sie von wahnsinnigen Baumeistern erdacht und geformt. Gespenstisch erleuchtet wird die Szenerie durch bläulich leuchtende Algenkolonien auf den Felsen, die auch gleichzeitig den Großteil der lokalen Flora stellen. Viele glauben, dass sich hier die Städte der unheimlichen Qhallupilluil-Loualil und der Schwarzen Mahre verbergen.
Einen fast malerischen Eindruck machen dagegen die Buchten und Wälder der westlichen **Nyralischen Küste**. Das für die Seefahrt bedeutendste Gebiet liegt dabei an der Mündung des *Gläsernen Orismani*, an dessen Lauf zahlreiche Lyncil-Städte bis zum Gläsernen See zu finden sind. Seit langem zur Wasserstraße ausgebaut, strömt der Gläserne Orismani heute so schnell zum Gletschermeer, dass er nur in besonders kalten Wintern zufriert. Der südliche Teil der Küste grenzt an den von Ban'shi besiedelten Wolfswald, weshalb die Lyncil hier einige befestigte Anlegestellen errichtet haben, um die Schiffsfahrt den Orisma-

ni hinab sicherer zu machen. Der Meeresgrund ist in der Nähe der Nyralischen Küste sandig und mit kleinen Felsen besetzt. An vielen Orten der Küste findet man die Lager jener, die im Sand nach Trilopanit-Kristallen schürfen.

Nach den Ban'shi nennt man die östliche, dicht bewaldete Küste des Meeres bisweilen auch **Albenküste**, doch ist, aufgrund der zahlreichen Stürme und Gewitter, die hier das Seewasser in Wellen gegen die Klippen schlagen lassen, der Name **Donnerklippen** ebenso gebräuchlich. Niemand weiß jedoch zu sagen, ob die Unwetter die hiesigen Donnerschlangen anziehen oder von ihnen gerufen werden. Ein für das Imperium bedeutender Seitenarm des Gletschermeeres ist der Ibarya-See. Der Seegrund zeichnet sich durch wild aussehende Felsformationen und seine großen Kelpwälder aus, in denen auch die Tritonenstadt Rowara durch die Magie ihrer Einwohner verborgen liegt.

Oriscaput oder **Orismund** wird der südliche Teil des Gletschermeeres genannt, der niemals zufriert und hier zum südwärts strebenden Orismani wird. Wasserpflanzen bilden hier unter Wasser wahre Wiesen auf sanften von Gletschern geformten Hügeln. Vereinzelte Felsen und Findlinge ragen aus dieser Landschaft hervor und haben unter den Fischern bisweilen Erzählungen von versunkenen Dörfern hervorgebracht. Tatsächlich finden sich in der Nähe dieser Felsen oft kleine Dörfer der Tritonen und friedlicher Loualil. Das einzige, was dieses Idyll bisweilen stört, sind die Mholuren, die in Räuberbanden umherziehen sowie Streitigkeiten mit den zahlreichen Fischern. Im Norden wird diese ‚Hügellandschaft' durch ein kleines Unterwassergebirge begrenzt, das die Gletscher wohl einst auftürmten und das von der Albenküste bis zur Nyralischen Küste verläuft. Wie das gesamte Gletschermeer gilt der Oriscaput als besonders fischreich. Fischer aus Kentorikan, Karonius und sogar Harpalis und Tholdaron fahren den Orismani hinauf, um hier reiche Beute zu machen, oft sehr zum Unwillen der Lyncil und Ban'shi.

Neben den Fischen leben im Gletschermeer eigentlich nur einige große Amphibien wie die augenlosen weißen Gletschersalamander, die unter dem Eis Winterschlaf halten. Größere Säugetiere wie Robben und Wale gibt es jedoch nicht. Auch in anderen Meeren verbreitete Ungeheuer wie beispielsweise den Gischtwurm sucht man hier vergebens, jedoch ist die Donnerschlange bisweilen an den Küsten zu finden und auch andere seltsame Wesen lauern den hiesigen Legenden zufolge in den Tiefen unter dem Eis des Gletschermeeres.

Kulturschaffende Rassen und einzigartige Meeresbewohner

Nachdem *Cathavia* von Baramunen zerstört worden war und *Valdur Chiotakos* an die Lyncil fiel, blieb dem **Imperium** nur noch das heute weitgehend entvölkerte *Sidor Sevanyr*, die frühere Metropole von Sevantinius, als Hafen am Westlichen Gletschermeer. Der Hafen liegt am Ibarya-See, einem See mit Anbindung an das Gletschermeer. Von der Hafenstadt aus führt ein steiler Pfad den Horasberg hinauf zur Hochstadt. Beide Stadtteile beherbergen zusammen etwa 10.000 Einwohner, das Hauptkastell der *Sevantinische Legion,* sowie die Zentrale des *Gletschermeer-Consortiums*, das zahlreiche Handelsposten in Sevantinius betreibt.

Die wohl bedeutendsten Seefahrer auf dem Westlichen Gletschermeer sind aber wohl die **Lyncil**, deren Schiffe in den eisfreien Monden beständig zwischen den Häfen *Bhyzhaia* und *Zhiatakho* pendeln. Letzterer wird auch das „Tor nach Stakala" genannt und ist für die meisten Imperialen der einzige Teil des Lyncil-Reiches, den sie zu sehen bekommen. Die mächtige und geschäftige Hafenstadt an der Mündung des Gläsernen Orismani entstand aus dem einstigen Myriadenstützpunkt Valdur Chiotakos und bezieht ihren Reichtum aus dem Seehandel, dem Fischfang und der Suche nach Trilopanit. Die Schiffe aus Zhiatakho legen fast ausschließlich im an der östlichen Küste des Gletschermeers gelegenen Bhyzhaia an, das als Ausgangspunkt für die Handelskarawanen der Lyncil dient. Von hier aus ziehen die Handelszüge im Frühling nach Osten und Süden, um im Herbst mit Waren zurück zu kehren, die über Zhiatakho nach Stakala geschifft werden. Eine weitere Hafenstadt der Lyncil ist das nördlich gelegene *Arhazharhu*, das in den Albenkriegen als Wehrhafen gegen die Nachtalben errichtet wurde und selbst den Lyncil heute als düster und verrufen gilt.

In den Altarmen des gläsernen Orismani und an der Westküste des Meeres leben zahlreiche **Lutraa**, die immer wieder mit lyncilischen Fischern aneinander geraten, aber für die Seefahrt der Region eher unbedeutend sind, auch wenn sie sich bisweilen als Piraten versuchen.
Ähnlich verhält es sich mit den **Ban'shi** der östlichen Küste und des Wolfswaldes, jedoch sind diese ein größeres Problem für die Seefahrt, da sie regelmäßig außerhalb der Handelsposten ankernde Handelsschiffe angreifen. Insbesondere die wenigen, im Norden des Meeres heimischen, Sippen der Sqiraalingi greifen auch auf hoher See an. Erschwerend kommt jedoch hinzu, dass die *Merrow* genannten **Tritonen** des Westlichen Gletschermeeres sich oft mit den Ban'shi verbünden, um gemeinsame Feinde zu bekämpfen.
Mehr als die Merrow gelten jedoch die *Qhallupilluil*, ein Zweig der **Loualil**, als Räuber und Plünderer. Angeblich rauben sie gar Kleinkinder von Menschen und Wolfalben. Wozu sie die Kinder rauben ist ebenso unbekannt wie die Lage ihrer Siedlungen – und manche munkeln, dass sie gar selbst Sklaven einer finsteren Macht in dunkler Tiefe unter dem Eis, wie etwa der legendären **Schwarzen Mahre,** sind.
Die sonst überall gefürchteten **Mholuren**, wie auch ihre Vetter und Sklaven, die **Ziliten**, sind im Westlichen Gletschermeer nur wenig vertreten, seit sie in den Albenkriegen die Beutezüge der Nachtalben angriffen und in der folgenden Vergeltung der Alben nahezu vernichtet wurden. Die Mholuren der *Nysh'Chanori* findet man daher eher im Weindunklen See und die wenigen Sippen im Lica- und Pholosee, sowie dem Gletschermeer selbst, scheinen fast ängstlich zu wachen.
Einige Erzählungen sprechen von „schwarzgepanzerten Schrecken aus der Tiefe", die bei ihren Raubzügen ganze Küstensiedlungen auslöschen und nur durch „die Kraft der Sonne" vertrieben werden. Viele glauben, dass es sich dabei um eine Süßwasser-Art der Homarier des Thalassion handelt, doch in Wahrheit ist es ein Erbe der Albenkriege: **aquatische Wächter** der Nachtalben, welche diese zur Sicherung ihrer Schiffsrouten stationierten. Da die Wächter keine uniforme Erscheinung haben, werden sie nicht als Art erkannt. Einige wirken wie albische Versionen der Tritionen mit Haifischschwänzen und -zähnen, andere wie eine daimonide Verbindung mit Flusskrebsen oder Kraken. Andere düstere Legenden wollen auch wissen, dass die **Nachtalben** selbst den Weg über das Gletschermeer nicht gänzlich aufgegeben haben.
Den Legenden der Ban'shi zufolge sind zwei drachenhafte Wesen Herren des Gletschermeeres: zum einem der Herr der hiesigen Donnerschlangen, der uralte **‚Donnerhaupt'** und die Seeschlange **‚Tiefe Mowag'**, deren Schuppen der Ursprung der zahlreichen Trilopanit-Kristalle sein sollen.

Mysterien und Gefahren

Unheimliche Berühmtheit unter den Eisbergen der Nordküste hat die sogenannte *‚Albennadel'* erlangt, ein schmaler, hoch aufragender Eisberg, der von zahlreichen Höhlen durchzogen, unheimlich heulend das nördliche Gletschermeer entlang der Gletschermauer zu patrouillieren scheint. Fast scheint es, als würde der nicht schmelzende Eisberg von einem Willen gelenkt werden. Wie sein Name es andeutet, wird er oft mit den Nachtalben in Verbindung gebracht, denen man auch geheimnisvolle schwarze Schiffen zuschreibt, die nur in der Nacht fahren, ja sogar von einem verborgenen Hafen der Nachtalben wird geflüstert.
Ein anderes mysteriöses Schiff ist die *‚Lichtsegel'*, ein Geisterschiff, das sowohl bei Tag wie bei Nacht vor der nyralischen Küste auftaucht und in Not geratenen Seefahrern zur Hilfe eilt. Die Segel leuchten wie pures Sonnenlicht und an Bord wird stets nur ein menschlicher Optimat des Hauses Caelius gesehen, doch wird von einem seltsamen Flimmern überall an Bord berichtet, wo sich Dinge bewegen oder ein Feind niedergestreckt wird.
Im Nebel der Geschichte verliert sich der Ursprung der großen Statuen, die man entlang der Albenküste nach Westen schauend findet und die im Antlitz den Ban'shi ähnlich sind. Die Wolfsalben selbst sagen, dass es Abbilder der Lichtalbin *Siimiah Nordlichthaar* sind, die im Licht der Sterne Wacht gegen die Nachtalben hält. Die meisten Völker nutzen sie jedoch als Navigationshilfe, da sie im Sternenlicht silbrig schimmern und von See aus gut zu sehen sind.
Unter die Märchen von Versunkenen Dörfern im Oriscaput mischt sich oft die Legende um *Avteni*, einen reichen Handelshafen, der den Zorn der Tritonen erweckte und in einer Sturmflut im Meer versank. Bisher konnte niemand die Ruinen finden, doch der Legende zufolge taucht Avteni jedes Jahr in der Nacht ihres Untergangs aus den Fluten empor.

Das Östliche Gletschermeer

Das Östliche Gletschermeer wird im Süden von den Küsten Ochobenius und Lorthalions, im Westen von Sevantinius und im Osten von den Küsten Haeldingards und Harduns eingefasst. Im Norden wird es vom Nordlandeis, dem Aiwaglitiz, begrenzt. Das Gletschermeer wird aus dem Schmelzwasser des Nordlandeises gespeist, doch im Osten ist es über das Othalvik mit dem Thalassion verbunden und weist deshalb einen geringen Salzgehalt auf. Doch auch dieser verhindert nicht, dass es in kalten Wintern im Nereton zufriert.
Wie sein westliches Gegenstück ist auch das Östliche Gletschermeer ein reicher Fischgrund, in dem neben imperialen und nichtimperialen Hjaldingern vor allem Serover und Ban'shi auf Fisch- und Beutefang gehen.

Andere Namen: Das Kalte Meer
Allgemeines Bild: am Gletscher und im Zentrum dunkles, in Küstennähe blaues bis klares Wasser bis zum Grund, bisweilen von Flussschlamm getrübt
Inseln: keine bedeutenden
Fanggründe: Reiche Fischgründe
Bedeutende Häfen: Duncalagor
Seemächte: Hjaldinger, Serover, Imperiale, Ban'shi (Sqiraalingi)
Mysterien: Leuchtturm Totenlicht, Stadt der Golems, Meerwald, Schattenkerker, Refugien der Schwarzen Mahre, Hornbucht
Gefahren: Eisberge, Stürme, Wendigo, Ban'shi, Hornhaie, Seeschlangen, Piraten, Homarier, Sirenen

Meeresteile von Ost nach West

Das Tor zum Gletschermeer ist der **Hjallsund**, ein eher flaches Gewässer mit sandigem Grund, der in Küstennähe in Form von Sandbänken an die Meeresoberfläche tritt. Insbesondere bei Ebbe ist es für Schiffe nicht ungefährlich hier zu navigieren. Zudem lauern hier zahlreiche hjaldingsche Piraten den zurückkehrenden Wal- und Haifängern auf. Doch die Piraten sind nicht die einzigen, die hier auf Beute hoffen, denn unter den Wellen wühlen sich Homarier durch den Sand und Sirenen bemühen sich, Schiffe auf die Sandbänke und Riffe der Küste zu locken. Dort, wo der sandige Untergrund in das tiefere Gletschermeer übergeht, finden sich mehrere kleine Siedlungen von Risso, die wohl aus dem Thalassion zugewandert sind.
Die waldreiche **Lorthalische Küste** bietet Seefahrern kaum sichere Ankerplätze, denn die Lorthaler Barbaren lauern auf Schiffsbesatzungen, die an Land gehen, oder zumindest in Küstennähe ankern. Unter Wasser findet man eine unwirtliche Felsenlandschaft, in der sich zahlreiche Lager der nomadischen Meralfar-Tritonen finden lassen, die oft im Kampf mit den Homariern aus den Tiefen des zentralen Meeres liegen, fast als wären sie die aquatischen Spiegel von Menschen und Nyr-Tighrir an Land.
Landschaftlich ähnelt die **Ochobische Küste** der Lorthalions, doch ist sie insgesamt sumpfiger durch den Übergang in die Ochobische Seenplatte. Zwar nimmt die Gefahr durch Lorthaler hier ab, doch finden sich vereinzelt erste Sippen der Spiraalingi, die nicht darauf warten müssen, dass ein Schiff in Reichweite ankert, sondern mit ihren großen Kriegskanus auf Beutejagd gehen können. Einzig Duncalagor verspricht den Handelsfahrern, Wal- und Haifängern als sicherer Hafen Schutz im westlichen Teil des Meeres. Der Meeresgrund ist hier zwar immer noch steinig, doch hat sich dank der Zuflüsse aus der Seenplatte eine dicke Schlick- und Sandschicht darüber ausgebreitet. Das Wasser ist trübe, doch scheint es recht nährstoffreich zu sein, sodass sich hier mehr Tier- und Pflanzenarten finden als im restlichen Gletschermeer.
Die Küste im westlichsten Teil des Meeres wird **Sqiraata** genannt. Wälder, Fjorde und flache Buchten beherrschen das Bild. Das Wasser ist hier so schwach salzhaltig, dass es bisweilen ohne Probleme getrunken werden kann, oder zumindest nur wenig getan werden muss, um es zu Trinkwasser aufzubereiten. Sqiraata gehört zu Sevantinius und ist die angestammte Heimat der meisten Sqiraalingi-Sippen im Östlichen Gletschermeer. Die Ban'shi beherrschen diesen Teil des Meeres und nur wenige tollkühne Seefahrer fahren freiwillig hierher.
Die Nordküste des Gletschermeeres wird nahezu vollständig aus dem Eis des Nordens, dem **Aiwaglitiz**, gebildet, doch finden sich bisweilen sandige Inseln und Landzungen, die aus dem Eis hervorragen. Im Sommer kalben die Gletscher und gefährden so durch zahlreiche Eisberge die Seefahrt, während die Region in kälteren Monaten unpassierbar für Schiffe ist. Das Eis und das Land sind Heimat der Skiramo-Ban'shi, die als Fischer, Jäger und Sammler leben. An den nördlichen Küsten von **Hardun** finden sich wieder Sippen der Sqiraalingi, die mit den Utländern Harduns im Streit liegen. Die Küste ist zudem Heimat zahlreicher Tivii-Robben-Kolonien und bisweilen verirren sich vereinzelt Harpien über das Meer und werden zur Gefahr für Schiffsbesatzungen. Das Wasser ist zunächst durch Algen und Kleinstlebewesen getrübt, doch darunter wird es nahezu erschreckend klar und kalt. Der von den Gletschern abgeschliffene Grund bricht immer wieder in tiefen Klüften auf, die in unbekannter Tiefe verschwinden. Hier und unter dem Eis in ewiger Nacht sollen bis heute die schwarzen Mahre überdauert haben. Und aus dem Eis fallen in den düsteren Wintermonden der Wendigo, Nachtalben und Andramaunir über ihre Opfer her. Sowohl die ansässigen Skiramo als auch Seeleute erzählen Schauergeschichten über die Schrecken, die in der Nacht aus den ‚Tiefen von Meer und Eis' kommen.

Der Fischfang auf dem Gletschermeer selbst ist nicht ohne Gefahren, denn neben zahlreichen gewöhnlichen Meerestieren, die hier die Netze füllen, machen Hjaldinger und Serover auch Jagd auf die großen Haie, Wale und Seeschlangen des Meeres, wobei insbesondere der Fang des Hornhais als Heldentat angesehen wird. Horn und Zähne der Tiere, wie auch ihr fettreiches Fleisch, das ‚Haakjöringsköd', bringen zudem gute Preise, sodass sich die Jagd auch finanziell lohnt. An den Küsten wird bisweilen auch Jagd auf die Todesrobben, die Tiivi, gemacht, doch kann man sich dabei leicht den Zorn der Sqiraalingi einhandeln. Nicht etwa, weil diese selbst die Tiere beanspruchen, sondern weil sie die Robben als Verbündete sehen, die sie in alten Legenden bereits vor den Nachtalben in Sicherheit brachten und da bis heute vereinzelte Tiivi Kanus der Ban'shi ziehen.

Kulturschaffende Rassen und einzigartige Meeresbewohner

Obwohl die ochobische Küste und damit auch der einzige bedeutende Hafen des Gletschermeeres, *Duncalagor*, zum *Imperium* gehören, erinnert hier am Ende der Imperialen Welt nur wenig an diese Tatsache. Die kleine Hafenstadt wird vor allem von Schiffbauern und Flussfischern bewohnt, die ursprünglich aus *Hældingard* hierher kamen. So finden Seefahrer aus ‚der alten Heimat' bis heute einen Ankerplatz mit vertrauten Sitten vor. Die unabhängigen Einheimischen geben dabei, ob der abgelegenen Lage ihrer Stadt, nur wenig darauf, ob ein Schiff aus imperialen Gebieten kommt oder nicht. Bemerkenswert ist auch der bedeutende Kult des Chrysir, dessen Blitze nach lokalem Glauben vor allem den Ungeheuern der Region gelten. Die Chrysir-Anhänger bringen deshalb zahlreiche fähige Monsterjäger hervor, die bisweilen auch auf Schiffen anheuern, um einem bestimmten Seeungeheuer nachzustellen.

Nach dem Imperium sind es vor allem Schiffe der *Serover* und freien *Hjaldinger,* die das Gletschermeer befahren. Während beide Gruppen zum Fischfang und Handel hierher kommen, erweitern die Hjaldinger ihre Aktivitäten bisweilen um Piraterie und Sklavenfang.

Als die wahren Herren des Gletschermeeres müssen aber wohl die zahlreichen Ban'shi-Sippen der *Sqiraalingi* gelten, die als maritime Fischer und Seeräuber auf gewaltigen Leder-Kanus und Einbäumen das Meer befahren. Diese Boote teilen sie mit ihren Wölfen und lassen sie bisweilen von Todesrobben ziehen. Vor den großen Segelschiffen und den Drachenbooten haben die Wolfsalben nur wenig Respekt und die meisten Schiffsbesatzungen versuchen möglichst schnell das Weite zu suchen, wenn ein Kriegskanu mit 50 wild heulenden Ban'shi auf sie zufährt.

Ebenfalls am nördlichen Gletschermeer finden sich oft die *Skiramo*-Ban'shi, die eher für ihre großen Eissegler, mit denen sie das ewige Eis befahren, bekannt sind, als dafür, große Seefahrer zu sein. Doch auch ihre Sippen findet man häufig an der Küste, wo sie in kleinen ledernen Kajaks mit Harpunen aus Walbein und Netzen Fischfang betreiben. Aus alter Tradition machen auch heute noch einige Hjaldinger-Sippen von Hardun Jagd auf die Skiramo, um sie als Sklaven zu fangen. Doch mussten sie schon vor langem feststellen, dass die magisch begabten Skiramo bei weitem nicht mehr so passiv sind wie ihre menschlichen Vorfahren, die Tkschoden.

Auch unter Wasser kann man das Gletschermeer nicht wirklich ‚bewohnt' nennen. Den Menschen am ehesten freundlich gesonnen sind die nomadischen *Meralfar-Tritonen*, die frei durch das Gletschermeer ziehen und bisweilen auch mit Landbewohnern Tauschhandel treiben oder sich gegen gemeinsame Bedrohungen verbünden.

Eher einsiedlerisch sind dagegen die *Risso* des Meeres zu nennen. So zurückgezogen leben die Fischmenschen, dass die Existenz ihrer kleinen Siedlungen von zahlreichen Landbewohnern in Frage gestellt wird. Aus dem Thalassion zugewandert, leben die Risso vor allem am Zugang des Gletschermeeres und finden sich mittlerweile auch entlang der Südküsten, doch halten sie geradezu ängstlich oder aber respektvoll von den Gebieten der Tiefe und unterhalb des Eises Abstand.

Diese Regionen gelten selbst an Land in Legenden immer noch als Heimat der *Homarier* und *Schwarzen Mahre*. Die Völker des Meeres dagegen wissen, dass die meisten Homarier nur Knechte der Mahre sind und die Beute ihrer Raubzüge unter das Eis zu den Refugien ihrer finsteren Herren verschleppen. Insbesondere die Meralfar-Tritonen verstehen sich als einsame Wächter gegen diese Gefahr.

Ebenso legendär wie die Mahre und oft mit ihnen in Verbindung gebracht, ist der *Geisterkraken*. Seefahrer führen zahlreiche unerklärliche Schiffsunglücke und plötzlich auftretende Stürme auf den gigantischen Kraken zurück, dem sie nicht nur unbändige Kraft, sondern auch mächtige Magie zuschreiben. Bisweilen dichtet man dem Kraken einen Kampf mit dem zweiten Giganten des Gletschermeeres an, dem weißen Hornhai *Weißhorn*. Landbewohner halten beide Kreaturen meist für Aberglaube der Seeleute.

Mysterien und Gefahren

Am Hjallsund findet sich ein wuchtiger Leuchtturm imperialer Bauart, der *Totenlicht* genannt wird. Schon oft hat dieses Licht in finsteren Nächten Schiffe auf Klippen gelenkt. Bei Tage ist jedoch keine Spur eines Feuers zu erkennen. Jeder Versuch, den Turm zu zerstören, oder wieder regulär in Betrieb zu nehmen, führte dazu, dass man jene, die zum Leuchtturm gezogen waren, nach Tagen blutleer oder gar nicht auffand. Dass die zahlreiche Sirenen der Gegend den Turm zu schützen scheinen, erleichtert die Aufgabe nicht.

Vor der ochobischen Küste dagegen liegt in Küstennähe eine versunkene Ziggurat, umgeben von den Ruinen einer Hafenstadt, die *Stadt der Golems* genannt wird. Denn unter Wasser arbeiten zahlreiche archaisch wirkende Golems daran, die Stadt wieder zu errichten, selbst die unter Wasser völlig nutzlosen Hafenanlagen wollen sie restaurieren. Längst haben Meralfar, Risso und andere ein begehrliches Auge auf die Stadt geworfen, unwissend, ob die Golems es überhaupt einer Gruppe gestatten würden, dort zu siedeln. Durch dieselben elementaren Umwälzungen, die auch die Stadt der Golems versinken ließ, wurde einst ein Stück lorthalischen Eichenwaldes unter die Meeresoberfläche gerissen, doch statt zugrunde zu gehen wurden der *Meerwald* und seine Bewohner an die aquatische Lebensweise angepasst, sodass heute ein stattlicher Eichenwald unter Wasser wächst. In seinen Ästen nisten Fische, deren Schuppen an die Gefieder von Vögeln erinnern, graue und rote Haie streifen wie Wölfe und Füchse umher, rostrote Hummer sammeln die Eicheln der Bäume und dicke braune Schollen vergraben sich im Untergrund. Nur die Baumnymphen tanzen wie eh und je zwischen den Bäumen und wachen über den Wald.

An der tiefsten Stelle des zentralen Meeres, so berichten die maritimen Völker, liegt der *Schattenkerker*, ein kolossaler Tempelbau, dessen Eingang versiegelt ist und dessen Oberfläche immer noch deutlich mit Zeichen des Schreckens und des Todes versehen ist. Die Meralfar-Tritonen glauben aus den Glyphen entschlüsselt zu haben, dass ein vorzeitliches Volk im Tempel einen finsteren Halbgott einkerkerte und anschließend eine Landbrücke zerstörte, um das heutige Gletschermeer über dem Kerker zu bilden.

Eine Legende unter menschlichen Haifängern ist die *Hornbucht*, ein Friedhof der Hornhaie, an dessen Strand sich Unmengen der begehrten Zähne und Hörner finden lassen würden. Vermutet wird die Bucht in Sqiraata und sie soll ein heiliger Ort der Sqiraalingi sein.

Das Thalassion

Vom nördlichen bis zum südlichen Gletschereis erstreckt sich der wohl größte Ozean Deres. Im Westen von den Kontinenten Myranor und Vesayama und im Nordosten von den nur aus alten Legenden und Berichten fremdländischer Seefahrer bekannten Kontinenten Aventurien sowie im Südosten vom sagenumwobenen Uthuria begrenzt. Mehrere tausend Meilen offene See in Ost-West-Richtung und ein Vielfaches von Eisküste zu Eisküste sind es, die ein Seefahrer zurücklegen müsste, um das gesamte Thalassion zu erkunden.

Wobei dem Myraner dabei viele Hindernisse im Weg stehen. So sind nur wenige Inseln zwischen den Kontinenten bekannt und der mystische Thalassische Wall scheint zudem meist eine Reise gen Osten zu verhindern.

Für die Schifffahrt wichtiger sind die vorherrschenden Winde. Diese sind im Thalassion aber so vielgestaltig und tragen regional unterschiedliche Namen, dass wir hier gar nicht alle aufzählen können. Dennoch sollen einige wichtige genannt werden.

An fast allen Küsten gibt es einen steten Westwind, in Makshapuram *Kamaluks Hauch* genannt, der ein gutes Vorankommen entlang der Küsten ermöglicht, aber ein Ansteuern der westlichen Hafenstädte erschwert. Im hohen Norden des Thalassion, im Meer der Seewölfe, gibt es immer wieder die gefährlichen Eiswinde, die aus dem Ewigen Eis des Nordens kommen und mit ihrem frostigen Griff sogar ganze Schiffe einfrieren und so gänzlich manövrierunfähig machen. Hjaldingschen Legenden nach sollen diese Winde von den Nachtalben als tödliche Vorboten ausgeschickt werden, bevor sie über eine Region herfallen.

In der Othalvik und an der östlichen Hardunlandküste herrschen, außer im Sommer, stürmische Süd- und Ostwinde oder Windstille mit Nebel vor. Ebenso werden die serovischen Seegebiete häufig von Stürmen oder starken Regenfällen heimgesucht. In der Bucht von Cranarenius kommen diese Stürme hingegen nur noch abgeschwächt an, wodurch hier üppige Kelpwälder wachsen können. Auch an der gyldraländischen Küste wird die leichte Landbrise ab und an durch stürmische Winde von See her verdrängt.

Die Galeerenbucht hingegen ist für ihre meist nur schwachen Winde bekannt, sodass hier der namensgebende Schiffstyp bestens geeignet ist. Nur zwischen Brajan und Chrysir wird die Bucht von regelmäßig aufziehenden gefährlichen Regenstürmen aufgepeitscht, die sogar Küstenstädte bedrohen.

Auf der Ostseite der Insel Era'Sumu behindern dagegen starke Fallwinde aus dem Sa'Thior-Gebirge und gelegentlich aufziehende tropische Wirbelstürme die Seefahrt so stark, dass viele Schiffe diesen Seeweg meiden.

Im Archipel von Shindrabar weht meist ein kräftiger Ostwind. Zwischen Shinxir und Gyldara können diese Winde zu tropischen Wirbelstürmen heranwachsen, deren Urgewalten immer wieder ganze Küstenabschnitte Shindrabars oder des nördlichen Makshapuram zerstören und auch die Schifffahrt gefährden. Diese Stürme ziehen gelegentlich auch in Richtung Kobaltgrund und an der Ostküste Era'Sumus entlang und hinterlassen auch hier eine Schneise der Verwüstung. In Makshapuram werden diese Stürme *Radjabor*, ‚Tanz der drei Töchter', genannt, da den dortigen Legenden nach die drei Töchter der RaDja dafür verantwortlich sind. Bei den Mega-

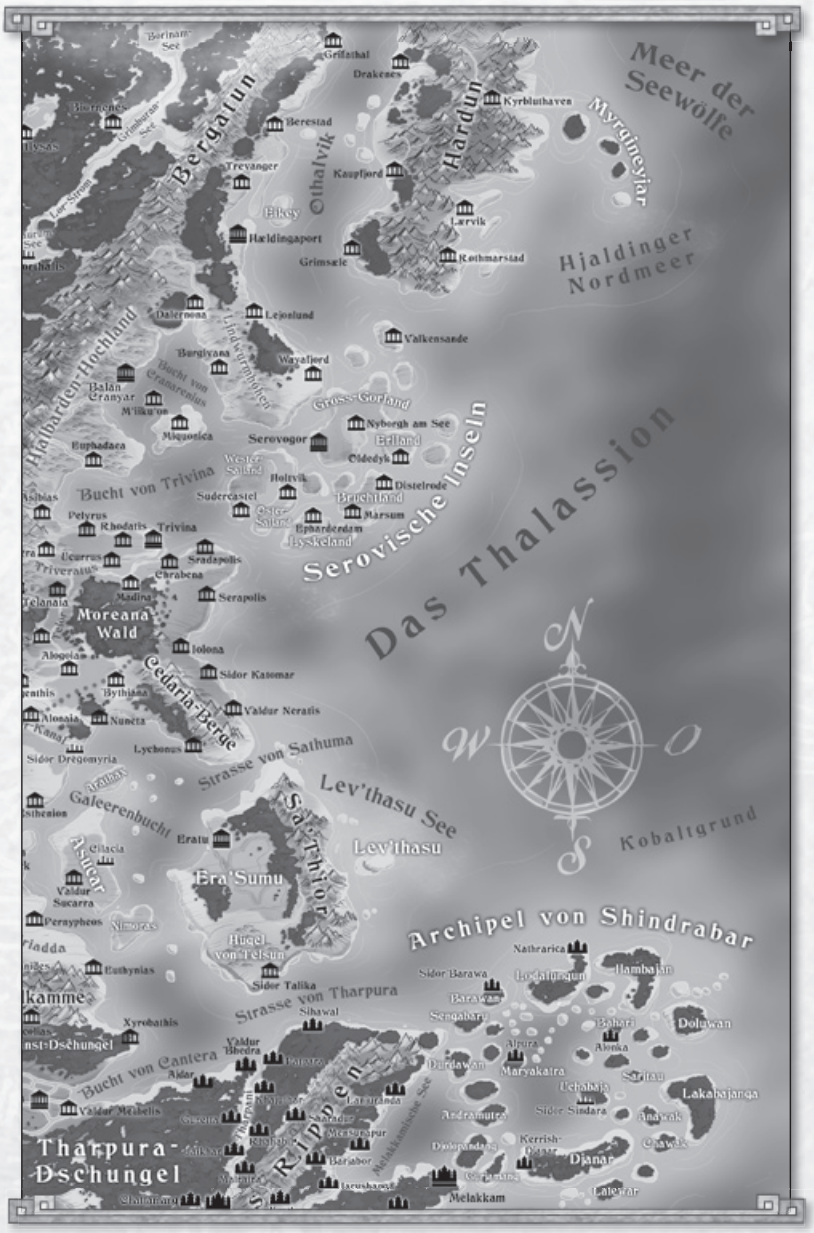
lophiloten in Nesaquatul werden die Wirbelstürme dem Wirken des gefesselten Giganten Harrukan zugewiesen.
Weiter südlich beeinflussen die glutheißen Winde der Narkramar, deren Kraft weiter draußen auf See stark nachlässt und mitunter bis zur Windstille abflaut, die Seefahrt. Manchmal tragen sie Sandwolken aus der Wüste, die die Schifffahrt bei der Navigation stark behindert. Manche dieser Stürme scheinen aber noch anderer Natur zu sein und sollen ganze Schiffe verschlungen haben.
Auf Höhe des Talaminischen Archipels gibt es den sogenannten *Drachenwind*, der von Südosten her über die Dracheninseln auch schwere Stürme in dieses Seegebiet bringt und eine Reise Richtung Süden erschwert.

Andere Namen: Verfluchtes Thalassion, Ostmeer, Großes Thalassion (veraltet), Meer der sieben Winde (aventurisch), Siebenwindiges Meer (aventurisch)
Allgemeines Bild: dunkelblaues Wasser; unregelmäßiger Seegang; ausgeprägte Dünung; Tidenhub 2 bis 3 Schritt
Bedeutende Inseln vor den Küsten Myranors: Eikey, Myrgineyjar (Inseln des Morgens), Inseln von Serovia (früher Eyjattur), Marhyningsland, Era'Sumu, Lev'thasu, Arathax, Asucar, Nimoras, Archipel von Shindrabar, Makalimat, Dracheninseln, verschollene Inseln (verhehlt)
Fanggründe: häufig und fischreich
Bedeutende Häfen (von Nord nach Süd): Haeldingaport, Serovogor, Balan Cranyar, Trivina, Balan Mayek, Eratu, Balan Cantara, Valdur Bhedra, Melakkam, Eshbathmar, Usuzura
Bedeutende Unterwasserstädte: M'iiku'on, Aroualasala, Norkasa, Irumana, Nesaquatul, Coyrupa
Seemächte: Serover, Imperium, Eshbathmar, Kerrishiter
Mysterien: Thalassischer Wall, S(pr)ingende Inseln, Altimperiale Verteidigungsanlagen, Eishöhlen von Umnusch'Rah, Kambradur, Myrgineyjarischer Mahlstrom, Weißsander Platte, Hurangr Platte, Bärnstenlugg, Merlunawald, Geistermine von Galeoaquaria, Blauer Altar, Geistermangroven von Balibanpur, das Schwarze Riff, Baratun, Felsen der Morgenröte, Quallen der Erkenntnis, Mahlstrom der Dracheninseln, See der verschollenen Inseln
Gefahren: Sturm, Flaute, Nebelbänke, Riffe; Geisterschiffe und -demergatoren, Sturmwinddrachen, Piraten, Seeschlangen, Krakenmolche, Hornhaie, Gischtwürmer und andere Meeresungeheuer

Weiter südlich ist nur wenig über das Thalassion bekannt. Während im Norden die großen Stürme meist in den Winteroktalen toben, wird das Meer hier in den Sommeroktalen von starken Winden aufgewühlt.

Meeresteile von Nord nach Süd

Der nördlichste Teil des Thalassion, der ans ewige Eis grenzt, wird als thalassisches **Gletschermeer** oder **Meer der Seewölfe**, bei den Ban'shi auch **östliches Kaltes Meer**, bezeichnet. Hier wagen sich nur in den Sommeroktalen Utländer und Sqiraalingi hin, um Robben, Wale und andere Meerestiere zu jagen, obwohl riesige Eisberge und Kreaturen wie der Hornhai und der Gischtwurm die Seefahrt in diesen Gewässern sehr gefährlich machen. In den anderen Oktalen ist das Gletschermeer hingegen von mehrere Schritt dickem Packeis bedeckt und kann nur mit Eisseglern befahren werden.
Die nördliche Hardun-Küste geht hier unter Wasser gleich in den Kontinentalhang über, sodass es nur einen schmalen Bereich gibt der von Seegras, Felsen und vereinzelten Korallen bedeckt ist. Im Norden reicht das ewige Eis an manchen Stellen bis zum Meeresgrund und scheint hier Schrecken aus längst vergangenen Zeiten zu verhüllen. An anderen Bereichen der Nordküste kann man in die eiskalten, lichtlosen Gewässer unter dem ewigen Eis vordringen.
Auf Höhe von Myrgineyjar geht das Gletschermeer über ins **Hjaldinger Nordmeer**, dessen Klima nicht weniger rau ist als weiter nördlich, auch wenn hier die Winter bereits viel kürzer sind. Jeden Frühling sammeln sich in der Nähe der Inseln immense Herings- und Dorschschwärme, die Fischer und maritime Spezies aus der Gegend anlocken. Die felsigen Küsten der Inseln werden von Robben und Seevögeln bevölkert, die ebenfalls von den reichen Fischbeständen profitieren.
Südlich der Inseln des Morgens, die aus einer Kette von vier größeren und über einem Dutzend kleinerer Inseln und unzähliger Klippen bestehen, geht die fjordreiche Küste von Hardun in ein flaches Schelfgebiet über, das von felsigen Ebenen, zwischen denen Seegräser, Algen und gelegentlich Korallen wachsen, dominiert wird. Die Felsen und Unterwasserberge dieser Region sind häufiger als sonst von Unterwasserhöhlen durchsetzt und beherbergen die verschiedensten Kreaturen. Erst in einer Linie zwischen der äußersten Insel Myrgineyjar und der südlichsten Insel vor der Utländerküste beginnen der langsam abfallende Kontinentalhang und die Tiefsee.
Die **Othalvik** ist ein großer Meeresarm, der das östliche Gletschermeer mit dem eigentlichen Thalassion verbindet. Sie ist aber zugleich auch die Lebensader zwischen hældingschen Festland und der Hardun-Halbinsel, da in Hældingard der meiste Handel über den Wasserweg getätigt wird.
Der felsige Grund der Othalvik geht von der Vestlandküste her flach bis auf 200 Schritt Tiefe, um dann gen Fridland wieder anzusteigen. Nur an wenigen Stellen gibt es meilenlange und scheinbar unendlich tiefe Gräben und Krater, welche die idyllische Landschaft aus Felsen, Algen und Sand unterbrechen. Hier findet man neben vielen Fischarten auch



Gischtwürmer und Drachenschildkröten. An den Hängen der Tiefseeabgründe dagegen finden sich die Siedlungen der Homarier und die Gelege der Seeschlangen.

An der thalassionseitigen Einfahrt zur Othalvik beginnt das flache von gefährlichen Sandbänken und Wattenmeer durchzogene Gebiet der **Serovischen Inseln**, das sich mehrere hundert Meilen gen Süden und über dreizehn Hauptinseln und zahlreiche Eilande erstreckt. Östlich der Inseln geht das Schelf erst nach fast hundert Meilen, Schlick und Seegras durchsetzter Landschaft in einen flach in die Tiefsee führenden Kontinentalhang über.

Im Südwesten wird der Meeresboden nur ein wenig tiefer, um in die **Bucht von Trivina** überzugehen. Die gyldraländische Küste wird durch ständige Stürme aufgewühlt und so können nur wenige Pflanzen und Tiere in der küstennahen Schelfzone auf dem Sandboden Halt und Unterschlupf finden. Im Nordosten der Bucht geht die hügelige Landschaft des Hochlandes auch unter Wasser weiter. Hier können zwischen den Felsen auch Kelpwälder wachsen, die aber durch die stürmische See oft an andere Stellen getrieben werden. Ansonsten wechselt die Landschaft unter Wasser zwischen Seegraswiesen, Sand-, Fels- und Schlickebenen ab. Der nordöstliche Bereich der Bucht ist wie bei den Serovischen Inseln von Sandbänken und einem Wattenmeer auf Höhe der Insel Marhyningsland geprägt. Nördlich der Insel beginnt die **Bucht von Cranarenius,** deren ruhige Gewässer an den klippenreichen oder sumpfigen Küsten von riesigen Kelpwäldern geprägt werden, während in den tieferen Regionen, um die Stadt M'iiku'on herum, teilweise künstlich vergrößerte Korallenriffe wachsen.

Am **Kap Dorusia**, das wie ein Speer ins Thalassion hinausragt und den imperialen Teil von **Abareyjar**, der Meerenge zwischen Gyldraland und Serovia bildet, wurden schon viele Schiffe Opfer der stürmischen See. Daher gibt es hier unter Wasser eine Unzahl an Schiffswracks, die das Interesse verschiedener Parteien erwecken. Aber auch die serovische Seite der Meerenge ist mit ihren Sandbänken nicht minder gefährlich für die Seefahrt.

An der nordiolonischen Küste geht das salzige Marschland gen Meer in weite Seegrassteppen über, deren Artenreichtum der kalten Nordströmung zu verdanken ist, während die südiolonische Küste mit ihrer Steilküste auch unter Wasser ein wenig gastlicher Ort ist. Schwere Brecher toben über der flachen, felsigen Schelfzone, auf der sich nur wenige Muscheln und Algen ausbreiten können.

Die Meerenge zwischen Gyldraland und Era'Sumu stellt eine Besonderheit dar, denn die **Straße von Sathuma** war einst eine Landbrücke, die mittels Priestermacht im ‚Jahr der Trennung' in den Fluten des Thalassion versenkt wurde. Nur mit kundigen Lotsen kann dieses Gebiet befahren werden, da einige Gipfel des die Meerenge durchziehenden Unterwassergebirges bis knapp unter die Wasseroberfläche reichen.

Westlich der Insel Era'Sumu und vor der gesamten mayenischen Küste erstreckt sich die **Galeerenbucht**. Neben den drei großen Inseln Asucar, Arathax und Nimoras weist die Bucht tausend kleinste Inseln und Korallenriffe auf, die zum Teil nur bei Ebbe über dem Wasser liegen und von denen nur wenige, vielleicht zwei oder drei Dutzend, eine Quelle aufweisen.

Die gesamte Meeresfläche ist zu großen Teilen nicht sehr tief, meist nicht mehr als einhundert Schritt, wodurch das Wasser sehr warm wird. Nur nahe der Hafenstadt Balan Mayek befindet sich ein mehrere hundert Schritt breiter und viele Meilen langer Riss im Meeresboden, der scheinbar bis in die tiefsten Abgründe des Meeres führt. Weitere solcher Risse soll es in der gesamten Galeerenbucht geben, aber nur wenige aquatische Wesen wissen wo. An den mayenischen Gestaden hingegen sind viele Riffe nahe der Küste und nur knapp unter der Wasseroberfläche,

wodurch die Seefahrer hier sehr vorsichtig navigieren müssen. Zwischen den einzelnen Korallenriffen der Bucht sind dagegen ausgedehnte, vegetationsarme Sandebenen zu finden.

Im Süden der Galeerenbucht führt die schmale **Bucht von Cantera** den Seefahrer gen Balan Cantara und Louranath. Die Küsten sind hier häufig von Mangrovenwäldern oder Sandstränden gesäumt. Im Brackwassergebiet vor dem **Louranath** finden sich fast ausschließlich Mangrovenwälder, die direkt in das sumpfige Gebiet übergehen, das den Thalassion mit dem Meer der Schwimmenden Inseln verbindet. In den etwas tieferen Bereichen der Bucht finden sich zudem noch ausgedehnte Seegrassteppen, deren Artenreichtum seinen Ursprung in den Mangroven hat.

Südlich Era'Sumus führt die **Straße von Tharpura** aus der Galeerenbucht zurück in das Thalassion. In dieser Meerenge zwischen Tharpura und der Insel der Frauen herrscht eine reiche Vegetation. Korallenbänke im Norden, Mangroven im Süden und dazwischen je nach Wassertiefe Seegräser, Korallen oder Schlick wo sich eine vielfältige Tierwelt tummelt.

Im Osten der Wasserstraße ist der Meeresboden von einigen dutzend Unterwasserbergen bedeckt, die zum Teil vulkanische Aktivitäten aufweisen.

Das Seegebiet auf der Ostseite Era'Sumus wird **Lev'thasu See** genannt. Hier in den windgepeitschten Gewässern herrscht ein raues Klima, das auch unter Wasser spürbar ist. Neben der größten Insel, die der Region ihren Namen gegeben hat, sind hier nur wenige Eilande zu finden. Alle haben felsige und zerklüftete Küstenlinien, die von Muscheln, Algen und Seeigeln bewohnt werden. Erst in etwas tieferen Gebieten gibt es Korallen und Seegraswälder.

Nordöstlich vom shindrabarischen Archipel gelegen erstreckt sich der **Kobaltgrund**, ein Meeresgebiet dessen tiefblaues Wasser weithin bekannt ist. Auf einem mehrere tausend Rechtsmeilen messenden Unterwasserplateau bilden vorwiegend schwarze Fächerkorallen in einer Tiefe von bis zu dreißig Schritt das größte zusammenhängende Korallenriff in den myranischen Gewässern des Thalassion. Größer als manch ein imperiales Horasiat reicht es im Osten bis an den Thalassischen Wall heran. Während an der göttlichen Barriere ein steter Kampf zwischen den Kräften herrscht und dämonische Veränderungen nicht selten sind, wird das Riff weiter westlich auch gelegentlich von kleineren Sand- und Seegrasebenen unterbrochen.

Die Korallenriffe reichen nur an wenigen Stellen bis knapp unter die Wasseroberfläche, während der Rand des Plateaus an allen Seiten steil in die Tiefsee abfällt und so eine harte Grenze zum Umland bildet. An der Ostseite ist dagegen nicht bekannt wie weit das Plateau reicht, da es hier vom Thalassischen Wall begrenzt wird.

Das einzige Archipel im Kobaltgrund sind die S(pr)ingenden Inseln, die aber nur alle dreißig Jahre auftauchen. Dieser Bereich wird von sehr vielen Meeresbewohnern als Tabuzone angesehen und besteht nur aus einem Dutzend felsiger Vertiefungen im Plateau, die sich auf ein Areal von fünfzehn Meilen Durchmesser verteilen.

Die **Schikirischen Tiefen** trennen unter Wasser den Kobaltgrund vom Kontinentalschelf des shindrabarischen Archipels und sind so ein Hindernis für Meeresbewohner, welche die offene See und die Tiefsee meiden. Über Wasser ist dieser einige Dutzend Meilen breite Tiefseegraben für seine an verschiedenen Stellen auftretenden riesigen Gasblasen berüchtigt, die schon manches Schiff in die Tiefe gerissen haben.

Im **Archipel von Shindrabar** sind die unzähligen tropischen Eilande von Sandstränden und Mangrovenwäldern umgeben, während unter Wasser bunte, tropische Korallen mit ihrer Farbenpracht Riffe und Atolle verschiedenster Art bilden. Daher müssen Lotsen mit an Bord genommen werden, um einen Weg durch das Gewirr von Inseln, Klippen und Untiefen zu finden.

Das **Kap Tharpag** am makshapurischen Festland bildet, von der Straße von Tharpura her, den Eingang sowohl zum Archipel von Shindrabar als auch zur **Melakkamischen See**. Dieses Gebiet an der makshapurischen Küste westlich des Schlangenarchipels weist neben felsigen Steilküsten häufig Mangrovenwälder an den zahlreichen Flussmündungen auf. In der See selbst wird der Meeresboden von einer weiten hügeligen Seegrasebene dominiert, die nur gelegentlich von kleineren Korallenriffen unterbrochen wird.

Am **Kap von Kuapurash** verlässt man die Melakkamische See und den shindrabarischen Archipel und gelangt in die **Südmakshapurische See**, was dieses Gebiet zu einem wichtigen Nadelöhr für den Handel zwischen Nord und Süd macht. Südlich der Halbinsel von Melakkam setzt sich die Art des Küstenverlaufes fort, nur werden die vorgelagerten farbenprächtigen Korallenbänke häufiger. Auch in der oft von Nebelschwaden verhangenen **Schwadenbucht** sieht die Nordküste genauso aus, während im Süden der Bucht die Steilküste von flachen Stein- und Sandstränden abgelöst wird.

An die Südküste der Schwadenbucht schließt sich die gut 500 Meilen lange **Steilküste von Makshapuram** an. Nur wenige felsige Eilande, manche davon bis zu 50 Schritt hohe Felsklippen, sind diesem Küstenabschnitt vorgelagert. An der Steilküste selber ist das Wasser nicht sehr tief und bei Ebbe fällt das Felswatt trocken. Nur in wenigen Gezeitentümpeln können daher die Meeresbewohner überleben. Weiter draußen geht der Meeresboden beständig in die Tiefe, sodass der Übergang vom Schelf in den Kontinentalhang fließend ist. Die Vegetation ist der Klimazone entsprechend üppig, auch wenn die zum Teil sehr starken Strömungen diese nicht überall begünstigt.

Südlich der Insel Makalimat wird die Steilküste flacher und an einigen Stellen schieben sich gar die Sanddünen der Narkramar selbst ins Meer hinein. Auch der Bereich der Flachsee ist mir nur einigen Hundert Schritt sehr schmal und wird von den steilen Hängen eines unterseeischen Grabens begrenzt, der anscheinend in unermessliche Tiefen führt. Der Hang selber ist von unzähligen Unterwasserhöhlen durchlöchert und beherbergt das eine oder andere Seeungeheuer. Erst nach einigen Meilen gen offene See sind tafelbergartige Unterwasserberge zu finden, von denen einige von Risso oder seltener von Tritonen bewohnt sind. Da keiner der Berge die Wasseroberfläche erreicht, wird dieser Bereich des Thalassion von den Einheimischen **Nasha Mar, Meer ohne Inseln**, genannt. Erst die Insel Iliparu, südlich von Eshbathmar, ändert dies. Hier und auch bei der südlicher gelegenen Insel Ilishada verläuft der Tiefseegraben zwischen Festland und Inseln.

Der **Maradeni-Sund**, zwischen dem **Brillantkap** und der Insel Yil' Amazija, führt den Seefahrer direkt vom Thalassion in

die See des Schweigens (S. 19). Östlich davon gelangt man hingegen ins **Usuzurische Meer**, das vom Archipel von Talaminas im Westen und von den Stahlzinnen sowie den Dracheninseln im Süden begrenzt wird und bis auf die Küstenregionen von offener See geprägt wird.

Über die Gestade **südlich der Dracheninseln** ist nur wenig bekannt, da die zahlreichen unterseeischen Feuerberge zwischen dem Drachenarchipel und der dort vorkommende Mahlstrom eine Reise gen Süden erschweren. Nur wenige Kapitäne, die **Sil' Atash**, das **Kap der Stahlzinnen**, hinter sich gelassen haben, können von einem rauen Seegebiet berichten, das tief im Süden vom Ewigen Eis bedeckt ist. Hier soll auch, laut einer kerrishitischen Legende, die mysteriöse See der verschollenen Inseln liegen.

Kulturschaffende Rassen und einzigartige Meeresbewohner

Die mehrere tausend Meilen lange Küste und Flachsee des myranischen Thalassion bietet unzähligen Spezies und Kulturen an, auf und unter Wasser eine Heimat. Auch in der Tiefsee und weit draußen auf Unterwasserbergen haben sich kulturschaffende Wesen angesiedelt und manche Spezies davon ist keinem myranischen Küstenbewohner bekannt. Ebenso sind große Meereskreaturen in den Weiten des Thalassion vom den Eismeeren bis in die tropischen Gewässer vertreten, die das Leben im Meer beeinflussen.

Die Seefahrt wird von Hjaldingard bis hinunter nach Tharpura von imperialen Schiffen dominiert, die meist dem Haus Rhidaman unterstehen. Zudem hat die imperiale Marine neben dem größten Hafen in Balan Mayek in unzähligen Küstenstädten Schiffe stationiert, die für Sicherheit auf dem nördlichen Thalassion sorgen sollen. Nur die utländischen Piraten (S. 139) und serovische Handelssegler versuchen sich hierbei einzumischen. Im Gletschermeer sind imperiale Schiffe dagegen nur selten zu finden. Hier jagen meist nur Utländer und Sqiraalingi nach Robben und Walen, was ab und an zu Konflikten zwischen beiden Parteien führt.

Das südliche Thalassion wird stärker durch die Dschunken der Kerrishiter beeinflusst, aber auch die Seefahrer kleinerer Staaten sind zwischen dem Archipel von Shindrabar und der Narkramar anzutreffen. Hierzu zählen die großen Tetramaranflöße der Makshapurim und die Shalassi von Eshbathmar. Aber auch das imperiale Haus Rhidaman hat im Süden neben dem Hauptstützpunkt der Rhidar auf der Insel Ilishada viele Handelskontakte.

Natürlich gibt es in allen Bereichen des Thalassion Piraten und Schmuggler, die der gewerbsmäßigen Seefahrt zu schaffen machen. Neben den bereits erwähnten Utländern sind Freibeuter mit Kaperbriefen unterschiedlichster Länder und eigenständig arbeitende Piratenbanden unterwegs, aber auch die Seedrachen der Nyamaunir (S. 139) überfallen Handelsschiffe. Weit im Süden des Thalassion, im Usuzurischen Meer, ist mit dem Volk der Dagathim (S. 114) eine weitere Gefahr für die Seefahrt vorhanden. Die Lagunen und Buchten des shindrabarischen Archipels sind als Unterschlupf der Seeräuber besonders beliebt, aber auch die Steilküste von Makshapuram und die Insel Makalimat mit der Piratenhochburg Valdur Makala dienen als Stützpunkte für viele Piraten. In der Galeerenbucht gibt es zudem den geheimen Schmugglerhafen Crusea auf der Insel Asucar, auf dessen Entdeckung die Horas von Mayenios 10.000 Goldstücke ausgesetzt hat.

Wie es an den Küsten verschiedene Herrschaftsgebiete gibt, so sind auch unter Wasser die Einflussbereiche und Verbreitungen der aquatischen Völker von Norden nach Süden sehr unterschiedlich. Am häufigsten trifft man im Thalassion die **Risso'Ita** an, die mit ihrer Stadt M'iiku'on (S. 79) auch die größte Unterwassersiedlung an der myranischen Ostküste haben. Daneben finden sich Siedlungen der **Tritonen, Hippocampir, Homarier, Krakonier, Nequaner, Norkosh, Pristiden** und **Loualil**, wobei letztere nur sehr selten an der imperialen Nordwestküste vorkommen.

Im Gletschermeer sind nur wenige Risso anzutreffen, die sehr wenig Kontakt zu anderen Völkern haben und nach Hinter-

lassenschaften der Mahre suchen. Nur die Homarier scheinen die Fischmenschen dabei zu stören. Auch südlich von Myrgineyjar, wo es bereits häufiger Siedlungen der Risso gibt, sind ebenfalls mahrische Vermächtnisse in den dortigen Höhlen zu finden. Diese werden aber auch zum Teil von den weiter südlich lebenden Tritonen begehrt.

Auch wenn ihre Zahl in der heutigen Zeit vergleichsweise gering ist, so sind die Homarier immer noch die Herren der Othalvik und überfallen immer wieder Küstendörfer der Hjaldinger und tritonische Siedlungen an den nördlichen serovischen Inseln. Risso und Tritonen, die zwischen dem Östlichen Gletschermeer und dem Thalassion reisen, sind auch immer wieder in Scharmützel mit den gepanzerten Homariern verwickelt. Das Hældinger Haff ist hierbei eine Ausnahme. Hier lebt seit 2000 Jahren der Gischtwurm Lauthsvelgir, der dieses Gebiet vor den Homariern und anderen Ungeheuern der Othalvik beschützt. Von den Siedlungen der Risso verlangt er hierfür Tribut.

Eine sehr ergiebige Unterwasser-Gwen-Petryl-Mine im Gebiet der serovischen Inseln zur Othalvik, ist Hauptbrennpunkt im Konflikt zwischen Homariern und Tritonen, sodass hier immer wieder der Besitzer wechselt.

Im Seegebiet um die serovischen Inseln haben sich überwiegend Tritonen angesiedelt, die hier einen regen Kontakt mit den Bewohnern der Inseln pflegen. Dieser geht so weit, dass sie mit den Serovern und den Selkjes, robbengestaltigen Meeresnymphen, verschiedene Pakte geschlossen haben, die einen gegenseitigen Schutz beinhalten. So kämpfen sie im Norden gemeinsam gegen die verhassten Homarier und im Süden gegen Krakonier, dem Imperium treue Risso und Piraten. Die Krötenmenschen sollen sich angeblich nicht nur im berüchtigten Krakenmoor auf der Insel Bruchtland verstecken, sondern auch südöstlich der Inseln in der Tiefsee eine Siedlung haben, die Kontakt zum Moor hält. Zwar versuchen die Tritonen dies mittels magischer Barrieren zu unterbinden, aber die Krakonier scheinen immer neue Wege zu finden, diese zu umgehen. Ebenso gibt es Übergriffe der Krakonier aus der Bucht von Trivina.

In der Bucht von Cranarenius gibt es neben den Risso, die mit ihrer größten Stadt M'iiku'on hier auch ihr größtes Machtzentrum im Thalassion haben, viele Siedlungen der Hippocampir. Auch wenn ein Großteil des Meeresbodens dieser Bucht kultiviert wird, sind dazwischen immer wieder Kelpwälder zu finden, die von Selkjes und Haliaden (Wassernymphen) bewohnt werden und angeblich Übergänge in andere Globulen besitzen. Nur auf der Insel Marhyningsland können die Meeresbewohner mit den Landbewohnern Handel treiben, da es hier, anders als auf dem Festland, keine Hjalbarden gibt die den Umgang mit den Meereswesen missbilligen.

Kleine Risso- und Hippocampir- sowie Tritonen- und Krakonier-Siedlungen gibt es in der Bucht von Trivina. Diese sind teilweise verfeindet oder treiben Handel miteinander, da die Allianzen ständig wechseln. Diesen geringen Zusammenhalt der Unterwasserstädte nutzt eine kleine nequanische Kolonie im nördlichen Teil der Bucht aus. Sie ernten den Kelp in der Umgebung ab, wobei sie nicht auf die Belange der Bewohner dieser Wälder achten.

Die Gewässer vor der gyldraländischen Küste werden vorwiegend von Risso bewohnt, die nur sehr wenig Kontakt zu den Festlandbewohnern halten. Das Volk der Loualil hingegen hat seine wenigen Siedlungen häufig im Hafenbereich einer imperialen Stadt angelegt, was Wasser- wie auch Landbewohner zu ihrer gegenseitigen Vorteil zu nutzen wissen, wie es beispielsweise in Sidor Myrunhalis der Fall ist.

In der Straße von Sathuma gibt es neben alten versunkenen dorinthischen Festungsruinen auch neue Verteidigungsanlagen der Risso und Tritonen. Beide Völker wollen aus recht unterschiedlichen Gründen, dass die Krakonier der Galeerenbucht nicht durch diese Meerenge in den nördlichen Thalassion gelangen. Während die Tritonen eine Ausbreitung der krakonischen Dämonenanbeter verhindern wollen, geht es den Risso nur um die Sicherung der regionalen Vorherrschaft an den Küsten von Gyldraland und östlich von Era'Sumu. Die Tritonen werden hierbei von der Stadt Aroualasala im serovischen Seegebiet unterstützt.

Die Galeerenbucht ist das Machtgebiet der Krakonier. Hier findet sich ihre größte Siedlung, die mit einigen tausend Bewohnern aber nicht mehr die Größe von einst besitzt. Berichten zufolge soll sich diese vor der Küste von Mayenios befinden. Andere Quellen behaupten, dass es eine weit größere Stadt in einer Tiefseerinne östlich von Asucar geben soll.

Von Tritonen, Loualil und Hippocampir wird die Galeerenbucht dagegen abergläubisch gemieden und auch Risso sind nicht gerade häufig in diesen Gewässern anzutreffen. Nur Homarier und Pristiden bieten vereinzelt den Krakoniern die Stirn oder sind mit ihnen gar verbündet.

In der südlichen Galeerenbucht betreiben die Nequaner in der Nähe ihrer Siedlung Dasaqu eine Muschelfarm mit den wertvollen Orichalcum-Muscheln. Diese wird gelegentlich von Krakoniern oder Risso überfallen, wobei zweitere meist aus der Straße von Tharpura stammen.

In der Bucht von Cantera gibt es kleinere Risso- und Norkosh-Siedlungen die immer wieder von Krakoniern aus der Galeerenbucht überfallen werden. Aber auch die Nequaner-Siedlung Nogerul, die als Handelszentrum für Waren aus dem Meer der Schwimmenden Inseln dient, ist hiervon nicht verschont.

An der Ostküste Era`Sumus, etwa 150 Meilen südlich der Straße von Sathuma, befindet sich eine sehr große Gwen-Petryl-Mine. Diese uralte Unterwassermine wird von einer Risso-Sippe betrieben, die geringe Mengen der kostbaren Steine auch an Landbewohner verkauft.

Knapp 50 Meilen südlich der Insel Lev´thasu hat sich um die Unterwasserhöhle von Sumari, einer ‚erwachten' Drachenschildkröte, die Pilgerstadt Irisumari gebildet. Hier treffen sich die verschiedensten Meeresvölker, um von ihr Orakelsprüche zu empfangen.

Der Kobaltgrund ist ein Schmelztiegel der aquatischen Spezies im Thalassion. Viele Siedlungen der Risso und Hippocampir finden sich zwischen den Korallen, aber auch einige kleine Dörfer der Tritonen gibt es hier. Es gibt mit Norkasa sogar eine Siedlung der Norkosh, was für die Mangrovenbewohner eine Ausnahme darstellt. Am Rand des Riffes haben sich in den Höhlen der Steilwände wilde Pristiden niedergelassen, die immer wieder plündernd durch den Kobaltgrund ziehen. An der Ostseite, zum Thalassischen Wall hin, haben sich Krakonier und Homarier eingenistet, die neben anderen galkuzulischen Kräften im ständigen Kampf mit den Mächten des Walls liegen.

Um das Gebiet der S(pr)ingenden Inseln haben sich Siedlungen mit verschiedenen Mysterienkulten gebildet, deren Priester und Kultisten über das verhängte Tabu wachen, einem Untergangskult nachhängen oder auf die Erleuchtung bei Erscheinen des Archipels hoffen.

Zwischen den Korallenriffen des shindrabarischen Archipels findet man einige kleine Risso-Siedlungen und an manch einer Mangrovenküste haben sich Norkosh niedergelassen. Während die Risso noch gelegentlich Handel mit den Shindrabarim betreiben, halten sich die Norkosh zurück und versuchen die magischen Geheimnisse vor der shindrabarischen Bevölkerung zu verbergen. Denn einige der mysteriösen Orte sind Hinterlassenschaften der Shindra, deren Rätsel die Schlangenpriester oder die Shindramatha lüften wollen. So geschieht es immer wieder, dass Norkosh-Sippen mit den Inselbewohnern aneinandergeraten.

Südlich der Insel Maryakatra siedelt eine kleine Kolonie der Nequaner, die als Zwischenstation auf dem Weg nach Nesaqatul dient und vom Handel mit den vorbeikommenden Demergatoren lebt.

An der Küste der Melakkamischen See finden sich Siedlungen der Norkosh und kleine Dörfer der Pristiden. Beide Spezies halten nur Kontakt zu ihrem eigenen Volk. Zwischen den Korallen dieses Seegebietes finden sich dagegen Ansiedlungen der Risso, diese beliefern die melakkamischen Küstenstädte mit Korallen, Perlmutt und Perlen.

Auch an der Küste der südmakshapurischen See und in der Schwadenbucht sind Siedlungen dieser drei Spezies zu finden, deren Verhältnis zur Landbevölkerung ähnlich ist. Nur vor Lanagar gibt es eine Stadt der Tritonen. König Depharos von Irumana hat vor einigen Jahren eine geheime Allianz mit der Radjara-Prinzessin Maniba Jar geschlossen. Seither dürfen von der Prinzessin persönlich ausgewählte Händler mit der untermeerischen Stadt Handel treiben und der König schickt jedes Jahr ein gutes Dutzend Kampfschwimmer zur militärischen Unterstützung in die Stadt an der Mahalimündung.

Die Risso und Tritonen der makshapurischen Steilküste haben um ihre Städte herum Wälle erbaut, welche gegen die hier zum Teil sehr starken Strömungen helfen sollen, sodass ihre Siedlungen Festungen gleichen. Bei den wenigen Tritonen dieser Region geht der Schutz gar weiter. Jeder Kontakt mit anderen Spezies, vor allem Risso und Landbewohnern, ist bei Strafe verboten. So ist nur den Risso, von denen auch einige Piraterie betreiben, bekannt, dass es 200 Meilen nördlich von Makalimat in größerer Tiefe eine Stadt der Weisen der Tiefe gibt. Das Volk der Pristiden ist hier ebenfalls mit ein paar kleinen Dörfern vertreten, deren Einwohner ganz oder nur teilweise der Piraterie nachgehen.

Im Nasha Mar, dem Meer ohne Inseln, haben sich auf den Unterwassertafelbergen einige Risso-Sippen niedergelassen, deren Ansiedlungen von den Homarier der Tiefsee bedroht werden. Einige von ihnen treiben Handel mit den Nequanern aus Nesaquatul, der größten Unterwasserstadt dieses Menschenvolkes im Thalassion, andere dulden dagegen keine fremde Spezies in ihren Gewässern. Neben den Kontakten zu den Risso haben die Nequaner auch ein Abkommen mit der Hafenstadt Eshbathmar, das ihnen narkramarische Waren zusichert.

Das Usuzurische Meer wird fast komplett von der Wasserdrachenstadt Coyrupa beherrscht, nur wenige Verstecke der Dagathim und Homarier im Norden des Meeres versuchen dagegen aufzubegehren. Die Risso'Ita und die Ningyo-Tritonen dieser Region haben sich weitgehend mit der Unterwasserstadt arrangiert. Selbst der Handel mit Gwen-Petryl aus einer Unterwassermine auf Höhe der Insel Yil' Khapas wird über Coyrupa abgewickelt.

Die Feuerberge der Dracheninseln machen es auch unter Wasser schwer, Handelsverbindungen nach Süden aufzubauen. Es ist zwar bekannt, dass es auch hier Siedlungen der Risso, Tritonen und Dagathim geben soll, aber die Berichte lassen keine Rückschlüsse auf eine genaue Lage zu. Die Dagathim sollen in diesem Meeresgebiet des Thalassion sogar ihr größtes Reich haben, das sich größtenteils unter Wasser erstreckt und über Wasser nur aus einen Gewirr aus Anlegestegen bestehen soll.

Mysterien und Gefahren

Für die Seefahrt in den myranischen Gewässern des Thalassion sind vorwiegend Stürme und Seeungeheuer wie Seeschlange, Thalassische Hydra und Gischtwurm eine große Gefahr. *Sturmwinddrachen* (**MyMo 167**) können dabei nicht nur kleinere Schiffe bedrohen, auch küstennahe maritime Völker haben an vielen Teilen des Meeres unter den Angriffen dieser Tiere zu leiden. Für die seltenen Hochseefahrten, oder wenn ein Schiff durch einen Sturm zu weit gen Osten getrieben wurde, kann es auch passieren, dass es auf einen Turm der *altimperialen Verteidigungsanlagen* (S. 191) stößt oder den *Thalassischen Wall* (S. 192) erreicht.

Überall im Thalassion wird von *Geisterschiffen* berichtet, aber auch Demergatoren mit einer Geisterbesatzung soll es in den Weiten des Ozeans geben. Bekannteste Beispiele hierfür sind die Kraweel *Wogenstreiter* in der serovischen See, deren Besatzung geschworen hat für immer gegen das feindliche Imperium zu segeln. Die *Dunkle Tiefen*, eine imperiale Oneraria des Hauses Charybalis, die in stürmischen Nächten vor der era'sumischen Ostküste kreuzt und laut dem Seemannsgarn der imperialen Hafenkneipen eine unglaubliche Waffe der Charypta an Bord haben soll. Im Kobaltgrund versucht der Forschungsdemergator *Seestern von Loquasto* jeden Tag, den Thalassischen Wall gen Osten zu überwinden, und immer wieder wird er von den dortigen Kräften versenkt, als ob sich etwas im Inneren befände, das den Wall nicht überqueren darf. Die Dschunke *Feuerbringer* hatte vor 2000 Jahren einen Hämatophagen als Passagier, der alle Besatzungsmitglieder zum Unleben verdammte. Seither segelt das Schiff am Tag in den dunklen Tiefen und nächtens auf den Wellen des Thalassion, sodass keine kulturschaffende Spezies des Meeres vor ihnen sicher ist.

Im Hjaldinger Nordmeer, weit draußen auf dem Meer und im Kobaltgrund, gibt es mysteriöse Eilande, die immer wieder auftauchen und nach kürzerer Zeit verschwinden. Nur wenigen ist bekannt, dass es sich hierbei um die *S(pr)ingenden Inseln* (S. 191) handelt.

Die Eishöhlen von *Umnusch'Rah* im hohen Norden sollen ein gigantisches Monster aus längst vergessenen Zeiten gefangen halten. Auch wenn seit Ewigkeiten angeblich die Schwarzen

Mahre versuchen, es zu befreien, so konnten sie bisher nur einen kleinen Teil der fürchterlichen Bestie freilegen.
Einer der wenigen Meeresriesen ist *Kambradur*, der im Meer der Seewölfe lebt und Fischern das Leben zur Hölle macht. Dieser sieben Schritt große Vertreter seiner Art kann unter Wasser atmen und soll eine dunkelgrüne Haut haben.
Zwischen den Fahrrinnen der größeren Inseln von Myrgineyjar zeigt sich immer wieder ein mörderischer *Mahlstrom* und es gilt allgemein als sehr schwer, in seiner Nähe sicher zu navigieren. Laut den Biagha der Risso'Ita soll es sich hierbei um eine Wesenheit handeln, die elementarer Natur ist.
Im seichten Wasser der *Weißsander Platte* (**UdS 155**), die nördlich der serovischen Insel Groß-Gorland liegt, soll es der Sage nach eine Sandbank geben auf der man die Nymphenkönigin der Selkjes antreffen kann. Zwischen den Inseln Groß-Gorland und Eriland sind hingegen die größten Bernsteinfunde zu verzeichnen. Es scheint so als kämen diese Steine aus einer kreisrunden Vertiefung im Wattenmeer, die bei Ebbe wie ein fünfzig Schritt durchmessender See, der von den Einheimischen *Bärnstenlugg* genannt wird, im Schlick erscheint. In sehr großer Tiefe ist hier seit mehreren Jahrtausenden ein Riesenmalmer in seinem Bernsteingefängnis gefangen, doch scheint der Kerker langsam zu zerfallen.
Nicht nur im düsteren *Krakenmoor* (**UdS 155**) auf der Insel Bruchtland soll es Stätten der Domäne Galkuzul geben, auch in den Gewässer vor der Hafenstadt Epharderdam befindet sich ein Daemonarium. Die *Hurangr Platte* wird aber von Kriegern der Tritonen bewacht, um deren Missbrauch durch Kultisten zu unterbinden, aber immer wieder scheint die dämonische Natur der Sandbank Schiffe anzulocken und auflaufen zulassen.
Der berühmteste Kelpwald, der *Merlunawald* in der nördlichen Bucht von Cranarenius ist der größte unter den Nymphenwäldern in diesen Gewässern. Durch die Magie seiner Bewohner wird er selbst bei schwersten Stürmen nicht losgerissen und soll ein Hort der Ruhe und Zuflucht sein. Wer einmal von der Nymphenkönigin Merluna als Gast begrüßt wurde, der soll der Sage nach dem Wald in Liebe verfallen. Neben den Haliaden soll es hier auch Kelpschrate geben, deren schlanke Körper zwischen den Tangwedeln schwer auszumachen sind.
An der gyldraländischen Küste auf Höhe von Valdur Neratis wird von der *Geistermine von Galeoaquaria* berichtet. Die Risso behaupten, dass dort vor einigen Jahrhunderten Nequaner eine Unterwassermine betrieben haben, bis ein großes Unglück Mine und Siedlung entvölkerte.
In der Straße von Sathuma gibt es mehrere Festungsruinen der Dorinther, die vor der Versenkung der Landbrücke dort standen. Doch eine Festung ist selbst den Unterwasservölkern bekannt. Wenige Meilen von der gyldraländischen Küste entfernt gab es eine Bastion des Imperiums, in der ein Teil der Invasionsarmee stationiert war. Noch bevor der Befehl zum Sturm auf Era'Sumu gegeben werden konnte, versank die Landbrücke und die Fluten verschlangen alle Bewohner. Seither spuken die getöteten Soldaten der *IX. Zenturie* in diesen Gewässern umher und lassen niemanden die Meerenge von Era'Sumu nach Gyldraland überqueren, weder über noch unter Wasser.
Die Hinterlassenschaften des Charypta-Kultes in der Galeerenbucht sind vielfältig. Am bekanntesten ist der *Kristalltempel der Charypta* (**UdS 263**) in Balan Mayek, aber auch unter Wasser hat der Kult mit Hilfe der Krakonier Unheiligtümer erschaffen.
So gibt es zwischen den Inseln Asucar und Nimoras den *Blauen Altar*, ein 50 x 50 Schritt messendes Unterwasserplateau, das von blauen, flammenartigen Erscheinungen umhüllt wird und in dessen Mitte eine altertümliche Pyramide steht.
An der Ostküste Asucars lag einst der Schmugglerhafen *Cilacia*. Vor einigen Jahren haben ihn jedoch imperiale Galeeren angegriffen und niedergebrannt. Obwohl die Gegend auch heute noch von Galeeren bewacht wird, soll es zwischen den Ruinen immer noch versteckte Schätze geben, die damals nicht geborgen werden konnten.
Am Zugang der Bucht von Cantera soll sich auf tharpurischer Seite ein dämonischer Mangrovenwald befinden, der von den Einheimischen abergläubisch gemieden wird. Des Nachts sollen in den *Geistermangroven von Balibanpur* nicht nur Irrlichter ihr Unwesen treiben, sondern auch die Bäume selbst haben es auf das Blut aller Lebewesen abgesehen.
Das *Schwarze Riff* im Osten des Kobaltgrundes scheint ebenfalls von dämonischer Natur zu sein. Über eine Meile erstreckt sich das verderbte Korallenriff von Nord nach Süd und immer wieder versuchen Wesen aus dem Riff den Thalassischen Wall zu zerstören.
In den Gewässern von Makshapuram und Shindrabar kennt man *Baratun*, scheinbar ein leibhaftiger Gigant, der sich als gewaltiger Magnetberg durch die Meere bewegt und alle Metalle an sich zieht. Aber auch die Risso haben von besonderen Wesen in diesen Gewässern zu berichten. Manch ein Korallenriff soll das Revier einer zweibeinigen, 2 bis 4 Schritt großen Kreatur sein, deren Haut wie Korallen wirkt. Diese *Korallenschrate* sind sehr launenhaft, wenn Fremde in ihr Reich eindringen.
Am Kap von Kuapurash ragt eine gewaltige Steinsäule, der *Felsen der Morgenröte*, auf, die auf wundersame Weise gänzlich aus regenbogenfarben schimmerndem Opal zu bestehen scheint, aus dem türkisblauen Wasser. Der Sage nach soll dies EoShar, die Tochter von Urashi, der Göttin der Morgenröte sein.
Aus den Tiefen des Meeres taucht an der Steilküste von Makshapuram immer wieder ein Abyssant auf, der die Unterwassersiedlungen überfällt. Ob es sich bei *Eleuschthii* nur um ein Exemplar handelt, ist nicht sicher, da er angeblich nach kurzer Zeit an einem weiter entfernten Teil der Küste gesichtet wurde.
Die *Quallen der Erkenntnis* sind Segen und Fluch des Nasha Mar gleichermaßen. Wenn man von ihnen gestochen wird, dann übertragen sie neben einem leichten Lähmungsgift auch ihr angesammeltes Wissen. So mag eine Qualle noch Erkenntnis bringen, aber ein ganzer Schwarm bedeutet nur Wahnsinn und Tod.
Zwischen den Dracheninseln wandert ein gewaltiger Mahlstrom, der drei bis fünf Meilen misst. Dieser macht die dortigen Gewässer für die Schifffahrt nicht ungefährlich, aber auch die Unterwasservölker müssen genügend Abstand halten. Von einigen Elementarzauberern wird gar behauptet, dass der *Mahlstrom der Dracheninseln* den Zugang zur *Zitadelle des Wassers* bilden soll.
Vor mehreren Jahrtausenden soll es in der heutigen *See der verschollenen Inseln* ein Inselreich gegeben haben, doch eines Tages verschwand dieses mit einem Mal. Seither wird jeder Seefahrer, der dieses Gebiet befährt, von schrecklichen Alpträumen gequält und möchte es so schnell wie möglich verlassen. Unter den Seefahrern hält sich aber immer noch das Gerücht, dass die Inseln niemals verschwunden seien.

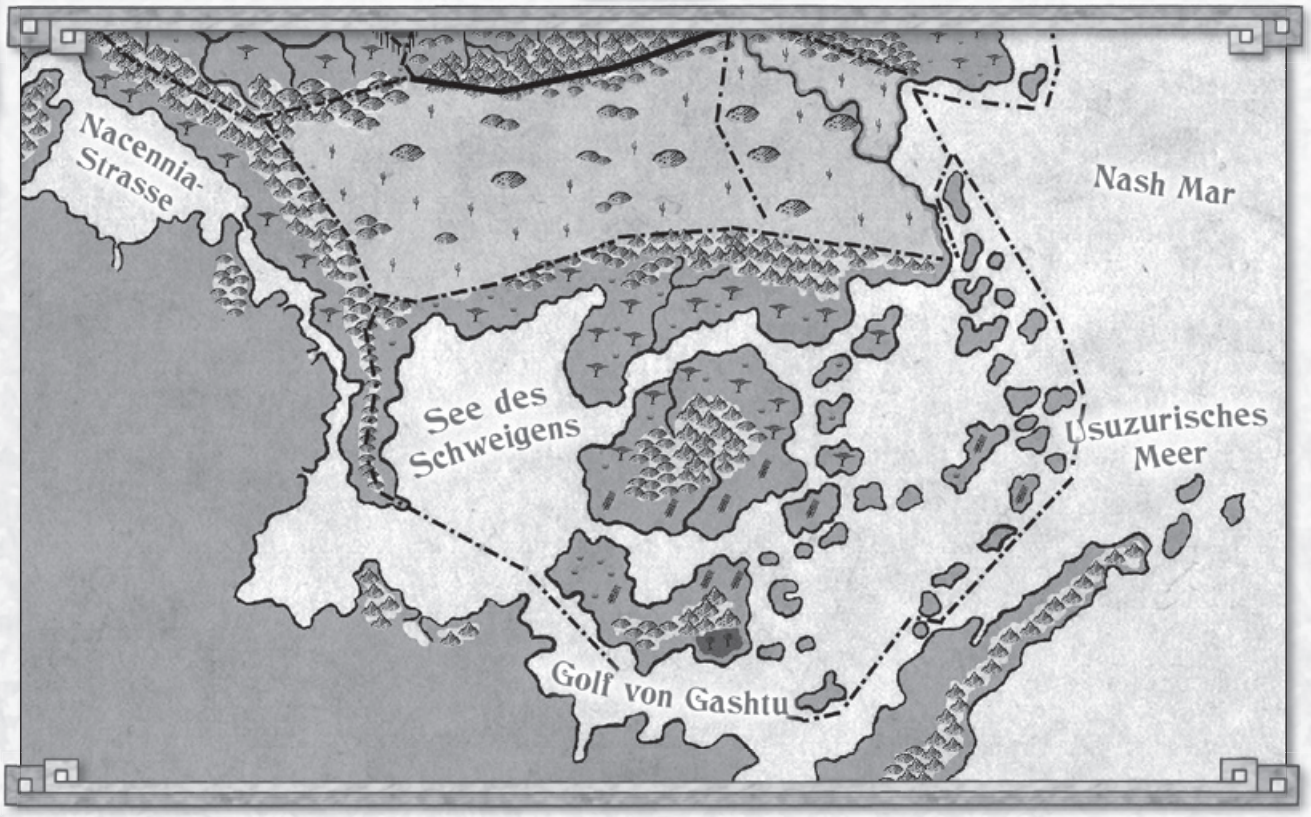
Die See des Schweigens

Andere Namen: Kerrishitisches Meer, Meer der Riesen (Vesaischer Name), Myranische Südsee (veralteter imperialer Name), Westthalassion (altimperiale Bezeichnung als Teil des Thalassion)
Allgemeines Bild: dunkelblaues Wasser; unregelmäßiger Seegang; ausgeprägte Dünung; Tidenhub 2 bis 3 Schritt
Bedeutende Inseln: Yil' Amazija, Yil' Thalamë, Yil' Araphaar, Yil' Shikaar
Fanggründe: häufig und fischreich
Bedeutende Häfen (von Ost nach West): Kerrish-Marad, Kerrish-Thalam, Kerrish-Gasur, Kerrish-Gashtu, Kerrish-Yilaphaar, Kerrish-Yih, Kerrish-Techum
Bedeutende Unterwasserstädte: M'eraii'on, Aqu'Mona'Pat, Cysalana, Yal-Krakon
Seemächte: Seebund von Talaminas, Kerrish-Yih, Ailish-Merkhaba
Mysterien: Orbangur, Das Feuerschiff von Yil' Thalamë, Die steinernen Riesenschiffe, Geisterschiff *Thearchentreu*, Kristallpalast, Der Seeschlangenfriedhof, Spinnenbucht, See des Schweigens, Spalte von Eshkat, Der verfluchte Kelpwald, Das Messerseegras
Gefahren: Sturm, Flaute, Nebel, Riffe, Vulkane; Geisterschiffe, Piraten, Sturmwinddrachen (vorwiegend östliche und südliche Inseln), Talaminas-Echsen, Seeschlangen (sehr häufig in der See des Schweigens), Krakenmolche, Knochentürmer, Gischtwürmer (nur Talaminisches Archipel)

Südlich der Narkramar trennt dieses Meer die Kontinente Myranor im Norden und Vesayama, das Land Meralis der imperialen Legenden, im Süden. Obwohl sich die See des Schweigens vom Thalassion im Osten bis zur Nacennia-Straße im Westen erstreckt, leitet sich der Name von einem kleineren Meeresteil im Westen ab. Zwischen der Insel Yil' Araphaar und dem Kap der Wolkenkämme liegt ein Gebiet, in dem es keinerlei Seevögel gibt, sowohl an den Küsten als auch über dem Meer. Der weit größere Teil des Meeres, in dem Seevögel vorkommen, wird vom talamenischen Archipel mit seinen über 30 größeren Inseln und noch einmal so vielen kleineren Eilanden eingenommen. Diese Inseln sind mal nur wenige Meilen groß, während einige die Größe imperialer Provinzen erreichen. An ihren Küsten liegen Handelsstädte und Kontore, die wichtige Knotenpunkte im weitverzweigten Handelsnetz der Kerrishiter bilden.

Meeresteile von Ost nach West

Die östlichen talamenischen Inseln des Archipels bilden die natürliche Grenze zum Thalassion, wie ein Garmesh ist der Inselbogen von Nord nach Süd gekrümmt. Als größte und bekannteste dieser Inseln ist hierbei Yil' Thalamë, die namengebende Hauptinsel des Archipels zu nennen. Schiffe die vom Norden in den Archipel einfahren wollen, nutzen den **Maradeni-Sund** zwischen dem **Brillantkap** und der Insel Yil' Amazija. Für Fahrten gen Usuzura hingegen ist die **Straße von Taklan**, südlich der Insel Yil' Dabuu, die meist befahrene Verbindung in das Thalassion. Diese zwei Meerengen haben zwar ihre Tücken, können aber trotzdem von ortsfremden Kapitänen befahren werden. Zwischen den anderen Inseln finden sich weit mehr Untiefen und sogar vereinzelt Unterwasservulkane, die für eine Durchfahrt einen kundigen Lotsen nötig machen oder gar nicht befahren werden können.
Unter Wasser werden die östlichen Inseln, nördlich von Yil' Thalamë, durch das **nordardinische Becken**, ein Tiefseebecken, von den zentralen Inseln getrennt. Südlich der Insel trennt ein weiteres Tiefseebecken, das **südardinische Becken**, die östlichen Inseln von den südlichen des Archipels. Westlich von Yil' Thalamë verbindet ein Tiefseegraben auf der kompletten Breite der **Meerenge von Miradaar** die beiden Becken.
An der **Zedernküste** der **yihenischen Halbinsel** finden sich ausgedehnte Strandwälder an Land und üppige Seegraswälder im Wasser. Die hier liegende **Straße von Tussan** trennt das Festland von Yil' Araphaar, der größten Insel des Archipels. Diese und alle anderen Inseln nördlich der **Straße von Lahalkasch** werden als **zentrale talamenische Inseln** bezeichnet. Jene Meerenge führt südlich von Yil' Umesh und Yil' Araphaar in die westliche See des Schweigens.
Die zweitgrößte Insel des Archipels, die Weininsel Yil' Shikaar, und alle anderen Inseln im Süden, bilden die **südlichen talamenischen Inseln**. Südlich dieser Inseln vor der vesayamischen Küste befindet sich der **Golf von Gashtu**, ein nur wenige hundert Schritt tiefer Meeresteil.
Westlich des Archipels von Talaminas erstreckt sich die eigentliche **See des Schweigens**. Nur über drei Meerengen gelangt man von Osten her in diesen Meeresteil. Im Norden führt die Straße von Tussan am festlandseitig gelegenen **Sil' Eparu** (Kap der Brandung) in die See des Schweigens hinein. Im Süden gelangt man nur über den Golf von Gashtu in die See des Schweigens.
Im Westen der See bilden das **Sil' Eripum** (Kap der Wolkenkämme) und das **Sil' Irtika** (Kap der vier Spitzen) auf vesayamischer Seite die Zufahrt zur Nacennia-Straße, die auch gleichzeitig das westliche Ende der See des Schweigens darstellt.
Die Unterwasserlandschaft des gesamten Meeres wird von der vulkanischen Aktivität der jeweiligen Region geprägt. So finden sich häufig schwarze Lavafelsen und schwarzer Vulkansand auf dem Meeresboden. Im nördlichen Teil des Meeres



kommen Seegraswälder und kleine Korallenriffe vor, während im mittleren und südlichen Teil Sandebenen und Seegraswiesen dominieren. In den geschützten Buchten des **Golfs von Gashtu** gibt es auch Kelpwälder.

Das Klima ähnelt größtenteils dem des zentralen Imperiums, wobei die vier Jahreszeiten entgegengesetzt zu denen im Norden sind. Der Sommer ist hier die kalte Saison, während es im Winter mitunter drückend heiß werden kann, auch wenn fast überall ein steter Westwind geht.

Kulturschaffende Rassen und einzigartige Meeresbewohner

Die Einfahrt in den Archipel von Talaminas wird von der Festungsinsel *Yil' Amazija* beherrscht, die dem talamenischen Seebund angehört. Gemäß dem Friedensabkommen, das die Yiheni und die Talameni nach ihrem Krieg (siehe S. 34) geschlossen haben, muss den yihenischen Schiffen hier Durchfahrt gewährt werden. Alle anderen nicht-talamenischen Schiffe werden zu einem Aufenthalt in *Kerrish-Marad* genötigt, wobei jedoch im Zweifelsfall mit klingender Münze eine freie Durchfahrt erwirkt werden kann. Diese Maßnahme und die Lage der östlichen talamenischen Inseln verhindert, dass viele nicht-kerrishitische Schiffe in der See des Schweigens kreuzen. Zu diesen gehören einige Händler, Piraten und die Katamarane der **Dagathim** (S. 114).

Nicht nur die Inseln des Archipels, auch die Festlandküsten im Norden und Süden werden von den **Kerrishitern** kontrolliert. Seit dem Ende des Sezessionskrieges sind das die Stadt *Kerrish-Yih*, deren Tochterstädte und der *talamenische Seebund*. Alleine der mächtige Stadtstaat *Ailish-Merkhaba* an der Nordküste von Meralis liegt mit den Stadtstaaten der Kerrishiter im ständigen Krieg.

Auch unter Wasser haben sich in der See des Schweigens einige Spezies niedergelassen. Die Kerrishiter vermeiden, wegen möglicher Gefahren durch die heimtückische Dagath, den Kontakt zu diesen Völkern. Trotzdem kennen sie die riesenhaften **Monommaten** sowie die gefährlichen **Homarier** und **Krakonier**. Die **Hippocampir**, **Risso** und **Tritonen** im Archipel von Talaminas meiden übermäßigen Kontakt zu den Landbewohnern.

Auch verschiedene Drachenartige gibt es in der See des Schweigens. Auf der Insel *Yil' Kanish* hat die Talaminas-Echse **Gilurtakor** sogar einen Sitz im Rat der Kapitäne, da er sich im Kampf gegen die Kerrish-Yiheni verdient gemacht hat.

Rund um die Inseln der Kerrishiter gibt es immer wieder Siedlungen der Monommaten. Diese Städte liegen in fast völliger Dunkelheit auf dem Meeresgrund und sind aus dem sie umgebenden Gestein erbaut oder dort hineingegraben. Viele davon sind in der Nähe von Unterwasservulkanen errichtet. Die größte dieser Städte ist *Aqu'Mona'Pat*, eine gewaltige Minenstadt zwischen Yil' Araphaar und Yil' Shikaar. Aus den Unterwasserstollen dieser Minen gewinnen die Monommaten Metalle und Kristalle, die sie auf kalten Ambossen ohne Werkzeug und Feuer zu Meisterwerken schmieden. Auch wenn die Kerrishiter sich uneins sind, ob solche Waren göttergefällig sind, so erstehen sie doch wegen des hohen Gewinns immer wieder Handelsgüter (z. B. Schmiedewaren, Trilopanit- und Optrilith-Kristalle).

Die Tritonen unterhalten ebenfalls Handelsbeziehungen zu den Monommaten. Für den Bau ihre Kristallstädte erwerben von diesen sie vorwiegend riesige Kristalle. Die bekannteste

dieser Städte ist *Cysalana*, die im Südosten der See des Schweigens, nahe dem Golf von Gashtu, liegt.
Von den Hippocampir weiß man, dass sie gelegentlich Handel mit den Risso'Ita und den Tritonen betreiben, aber ansonsten kaum Kontakte zu anderen Spezies pflegen.
Da im Meer des Schweigens keine Ruinen der Mahre vorhanden sind, haben die Risso'Ita ihre Siedlungen durch die jahrzehntelange Formung von Korallen erschaffen. Mit etwa 10.000 Einwohnern ist *M'eraii'on* die größte dieser Städte. Im Süden des südardinischen Beckens gelegen, leuchtet sie dem Besucher aus den dunklen Tiefen entgegen.
Nur in der eigentlichen See des Schweigens kommen die Krakonier vor. Sie haben sich um ihre spirituelle Hochburg *Yal-Krakon* angesiedelt, die mehr als 100 Meilen vor der Küste von *Kerrish-Techum* liegen soll. Zwar ist auch diese Siedlung nur noch ein Schatten ihrer selbst, aber die krakonischen Priester haben in den letzten 2.000 Jahren mit Hilfe düsterer Rituale an der *Spalte von Eshkat* wieder an Macht gewonnen. Im Gegensatz zu den Krakoniern in der Galeerenbucht und bei Serovia ist in Yal-Krakon der Kult des Krakon dominierend. Außerdem haben die Priester der Qyarnja und der H'Skatht hier die Aufgabe der Brutpflege übernommen. Andere Priesterschaften und Tempel sind seit den Umwälzungen um 2797 IZ (siehe S. 188) zerstört und die Krakon-Priester haben deren Verehrung und Wiederaufbau verboten. Die Krakonier beherrschen vorwiegend den nördlichen Teil der See des Schweigens und unterdrücken die dort lebenden Risso mit ihren Kriegern oder überfallen Küstensiedlungen der Landbewohner.

Die Kerrishiter kennen Geschichten von Geisterschiffen, deren Erscheinung nicht nur Tod und Verderben bedeuten. Während die *Shattirian*, das Feuerschiff von Yil' Thalamë (S. 33), im Hafen von Kerrish-Thalam den Schiffen den Weg leuchtet, macht die *Thearchentreu*, eine imperiale Galeere, im talamenischen Archipel unerbittlich Jagd auf kerrishitische Dschunken. Die *Thearchentreu* wurde um **4238 IZ** von kerrishtischen Dschunken aufgebracht. An der Besatzung ließen die Kerrishiter ihre Wut über Jahrhunderte der imperialen Unterdrückung aus. Seither taucht das Geisterschiff immer im Morgennebel auf, um an seinen damaligen Peinigern Rache zu üben.
Zwischen den Inseln Yil' Amazida und Yil' Kanish befindet sich eine Seegrassteppe auf der zwei Arten von Seegräsern wachsen. Einerseits das *Anoragras*, dem heilkräftige Wirkungen nachgesagt werden, und andererseits das Messerseegras mit seinen messerscharfen Blättern. Gefährlich an der *Messerseegrassteppe* sind aber die unberechenbaren Strömungen, die durch viele natürliche Tunnel und Höhlen unter der Steppe entstehen. Diese können einen Schwimmer plötzlich an das Seegras heranziehen und verletzen. Daher findet man in diesem Gebiet auch nur gepanzerte Meeresbewohner.
Direkt vor der Ostküste Yil' Araphaars liegt eine geheimnisvolle *Flotte von Riesenschiffen* aus versteinertem Holz am Meeresgrund. Bewacht, vielleicht aber auch bewohnt, von einer Humeridenrasse, von der selbst die Meeresvölker glaubten, dass sie schon vor Urzeiten ausgestorben sei.
In der *Spinnenbucht*, die an der Südküste der Insel Yil' Umesh liegt, sind nicht nur an Land viele Spinnen zu finden. Alle Höhlen in dieser felsigen Unterwasserwelt sind von Wasserspinnen bewohnt. Was diese dazu bringt, in den Höhlen zu nisten, konnte bisher nicht herausgefunden werden, da kein Taucher jemals weit genug in das verzweigte Höhlensystem vordringen konnte. Sie scheinen aber ein uraltes Mysterium

Mysterien und Gefahren

Das kerrishitische Meer wird zwar durch die östlichen talamenischen Inseln vor den schwersten Stürmen des Thalassion geschützt, aber durch die vulkanischen Aktivitäten im Archipel können einfache Passagen schnell gefährlich werden. Auch die wechselnden, starken Strömungen in der Meerenge von Miradaar haben so manche Dschunke gegen die Klippen der Inseln gedrückt. Eine andere Gefahr stellt der Riese *Orbangur* dar, der vom Kap Sil' Eripum Felsbrocken in Richtung vorbeifahrender Schiffe schleudert. Einst wurde sein rechter Arm durch die vergiftete Klinge eines Kämpfers aus Ailish-Merkhaba zerstört und seitdem hasst er alle Menschen. Neben Schiffen attackiert er auch Außenposten der Stadt Kerrish-Techum.

zu bewachen, da in Vollmondnächten ein silbernes Leuchten aus den Höhlen scheint.
Westlich der Insel Illishtu befindet sich in den Tiefen des Golfs von Gashtu der *Kristallpalast*. Dieser tritonische Palast mit seinen unzähligen Türmen aus weißem und durchsichtigem Kristall soll der Legende nach seit Jahrtausenden von Ilaron, einem mächtigen Ma'aril, bewohnt werden. Ob es sich dabei immer um die gleiche Person handelt oder seine Schüler diesen Namen weiter geführt haben, ist nicht bekannt. Es heißt zumindest, dass sich Ilaron mit dämonischen Mächten eingelassen haben soll.
An der vesayamischen Küste kann man leicht in die Fänge des *Maacrocysticos* geraten, einem dämonisch verfluchten Kelpwald. Der Wald ändert nicht nur nach einem Sturm seinen Standort, er scheint auch selbstständig über den Meeresboden zu wandern. Die Wedel greifen nach vorbeifahrenden Schiffen und ziehen sie in die Tiefe. Unvorsichtigen Meeresbewohnern kann der Wald ebenfalls gefährlich werden. So hat der Wald auf seiner Wanderung schon so manche Risso-Siedlung ausgelöscht.
Es gibt viele unterschiedliche Legenden die davon erzählen, warum es auf der *See des Schweigens* (S. 19) und deren angrenzenden Küsten keine Seevögel, wie Möwen, Albatrose oder Sturmvögel, gibt. Bei den meisten Geschichten ist es eine Strafe der Götter, aber es soll auch solche geben, die vom Zwist zweier Gottheiten erzählen.
Seeschlangen kommen im gesamten Meer vor, aber besonders häufig sind sie in der See des Schweigens anzutreffen. Das kann einerseits an der großen Tiefe dieses Meeresbereiches liegen oder am *Seeschlangenfriedhof* am Sil' Eparu. Hier finden sich in wenigen Dutzend Schritt Tiefe die Skelette von unzähligen Seeschlangen. An mancher Stelle sind die Gebeine nur knapp unter der Wasseroberfläche, sodass sie für vorbeifahrende Schiffe zur Gefahr werden.
Denn heiligsten Ort für die Krakonier stellt die *Spalte von Eshkat* dar. Dieser zeitlose Ort liegt in einer gut bewachten Unterwasserhöhle nördlich Yal-Krakons. Hier beschwören die Priester der H'Skatht in regelmäßigen Abständen junge Krakonier, die dann von den Priestern der Qyarnja aufgezogen werden. Da die Lebenserwartung dieser Krakonier mit jeder Beschwörung sinkt, sind die Priester bestrebt, eine Leichmutter aus der Vergangenheit zu beschwören, was ihnen aber bisher nicht gelungen ist.

Das Meer der Schwimmenden Inseln und seine Randmeere

Andere Namen: Nebelmeer, Flautensee, Inneres Meer (Risso)
Andere Namen der Randmeere: Oberer See (Valantisches Meer)
Allgemeines Bild: Nebelverhangenes Meer mit häufigen Flauten; nur schwache Dünung; Tidenhub ca. 0,3 Schritt
Bekannte Inseln: Insel der Ravesaran, Knocheninsel, Türme der Tränen, die schwimmenden Inseln der Abishai, Delaranische Inseln
Fanggründe: häufig
Bedeutende Häfen: Balan Cantara, Vinerata, Sidor Valantis, Ardettos, Daranel, Calacar, Shanali, Alwattanam
Bedeutende Unterwasserstädte: Kataisu, Nequaria, Angatira, Aquarila, Targania, Sagitara, Yor'Crathul, Valantaria (Valantisches Meer)
Seemächte: Imperium, Abishai
Mysterien: Das Orakel von Ti'Airi, Schattenküste, das Tiefe Meer, die Tiefen Klüfte, Krater der Karribd, Friedhof der Drachenschildkröten, Margitara, Krakenhöhlen von Yog-Zoschwir (Valantisches Meer), die Malachit-Tetraeder (Bleichwasser)
Gefahren: Nebel, Flauten, magnetische Felsenriffe, gigantische Strudel, Seeschlangen, Gischtwürmer, Mholuren, Abishai, Blutschwärmer

Direkt nördlich des äquatorialen Dschungelgürtels erstreckt sich das Meer der Schwimmenden Inseln, ein stets vom Nebel verhangenes Flautengewässer, in seiner größten Ausdehnung 1.300 auf 1.100 Meilen groß. Über Wasser Heimat der Abishai, unter Wasser dagegen von vielerlei Kulturen bewohnt, von denen nur die Nequaner menschlich sind. Umringt von den Horasiaten Koromanthia, Cantera, Tharpura, dem Nebelwald und dem Dschungel der Pardir, ist es das größte Binnenmeer des östlichen Myranor. Im Norden befindet sich das kleinere Valantische Meer, jenes Randmeer das vom Großen Orismani gespeist wird und bei der Mholuren-Wehr ins Meer der Schwimmenden Inseln mündet. Zwischen Tharpura und dem Nebelwald liegt ein weiteres Gewässer, mehr Binnenmeer als See: das Bleichwasser, das zweite und größte Randmeer des Meers der Schwimmenden Inseln. Sein Name leitet sich wahrscheinlich von den zahlreichen Feuerbergen ab, deren Kegel hin und wieder die Wasserfläche durchbrechen und graue Asche auf den See werfen.

Meeresteile im Meer der Schwimmenden Inseln

So gleichförmig die stille, von Nebel verhangene Oberfläche ist, so unterschiedlich stellt sich der Meeresgrund dar. Im Süden des Meeres setzen sich die Gipfel und Täler der Apelioten als unterseeische Gebirge fort. Hier tun sich neben Steilhängen, die über und über mit Blutschwamm, Faulmuscheln und Seepocken verkrustet sind, pechschwarze Schlünde auf, die bis in das Innerste Deres hinabzureichen scheinen. Nur selten einmal glimmt schwach ein Leuchtkrebs auf und bisweilen kann man in den Tiefen das ferne Leuchten einer Risso-Sied-

lung erahnen. Hier, in den eisigen Labyrinthen der Tiefsee, werden die ältesten Unheiligtümer der Mholuren vermutet.
Zwischen Vinerata und Balan Cantara ist die Küste von zahlreichen Untiefen durchzogen und die häufigen Küstennebel machen die Fahrt noch gefährlicher, als sie durch Strandpiraten und gelegentliche Abishai-Überfälle ohnehin ist. Ein Teil dieser gefahrvollen Küstenregion nennen die Loualil Ilna'aguon, was man etwas vereinfacht als **Stachelsee** übersetzen kann. Der Name stammt wohl von spitzen Felsnadeln, die dort aus dem Wasser ragen.
Parallel zu dieser Küste verläuft der **Küstenkanal** – zum Teil durch künstliche Fahrrinnen, zum Teil durch küstennahe Lagunen und Haffs. Auch wenn von der Hauptrinne zahlreiche alte, wieder versandete Nebenarme und Stichkanäle fortführen, ist diese Route bei Seefahrern beliebter als das offene Meer. Der Kanal hingegen wird durch regelmäßige Leuchtfeuer markiert und bietet selbst bei Nebel recht hohe Sicherheit – zumindest, wenn man im Verlauf der Fahrt regelmäßige kleine oder größere Spenden in den Tempeln des Chrysir entrichtet.

Die sumpfige **Bucht von Balan Cantara** mündet in eine endlose Seegrassteppe, deren blaugrüne Halme sich in der Strömung wiegen und fetten Seekühen Nahrung bieten. Zwischen den Lichtbündeln, die von der Oberfläche herabfallen, ziehen silbrige Schwarmfische dahin. Reiche Fischgründe nähren die umliegenden Küsten; über Limande, Dotterbutt, Thalasse, Güldenfisch, Aalmutter, Weißrochen und Hornhecht bis hin zum Seekhardan und Delphin sind alle nur denkbaren Arten vertreten.
Zum **Nebelwald** hin und vor der **tharpurischen Küste** finden sich ausgedehnte Korallenriffs. In einer leuchtenden Szenerie aus Seerosen, Juwelenanemonen, Sonnenstern und Becherkorallen ringeln sich Prachtmaden, Pfauenwürmer und hellrosige Seewalzen, dazwischen kann man Porzellankrabben, Meermandeln, Seepferdchen, Flaumquallen, Veilchenschnecken und Raia-Muscheln entdecken. Zwischen all diesen Merkwürdigkeiten huschen nicht minder bunte, absonderlich geformte Fische umher wie der Horasschleier, der Fächerfisch, der Knurrhahn, die Schmetterlingszirre, der Papageiengrundel, der prächtige Sternenkaiser oder der Djamaunentänzer.

Die Regenmassen, die sich an der Großen Klippe stauen, lassen die Flüsse zu reißenden Fluten anschwellen, die sich an der **Schattenküste** ins Meer der Schwimmenden Inseln ergießen. Hier liegen zahlreiche Piratenverstecke, die als Brückenköpfe für (illegale) Raubexpeditionen ins Hinterland dienen.
Das Zentrum des Meers ist unterschiedlich geprägt neben tiefen Gräben und ausgedehnten Ebenen sind hier auch gelegentliche Unterwasserberge mit reicher Tierwelt zu finden.
Über die Zahl, Lage und Natur seiner Eilande, die irgendwo weitab der bekannten Küsten liegen, kann keine Karte Auskunft geben. So viel Widersprüchliches und Unglaubliches wird von den Inseln erzählt, dass man eigentlich nur eines als halbwegs gesichert betrachten kann: Offenbar gelingt es so gut wie keinem Menschen, der je eine solche Insel betreten hat, sie ein zweites Mal anzusteuern. Nur die von Dschungel bewachsenen **Delaranischen Inseln**, eine kleine Inselgruppe im Südwesten des Meeres, sind auf Seekarten verzeichnet und können durch ihre Nähe zum Festland leichter angesteuert werden. Von vielen Seeleuten wurde darum angenommen, dass die anderen Inseln auf dem weiten Meer umher schwimmen. Weit wahrscheinlicher scheint uns die Erklärung, dass der dichte Nebel, der die tropische See bedeckt und meist nur dann aufreißt, wenn ein Sturm aufzieht, eine Navigation unmöglich macht. Unerklärliche Naturphänomene wie die Felsenriffs, die jedes metallene Ausrüstungsteil förmlich an sich saugen, und gigantische Strudel, die bis zum Grund hinabreichen sollen, stehen einer Erkundung zusätzlich im Wege.

Das Valantische Meer von Nord nach Süd

Der Norden des Meeres wird geprägt vom **Delta des Großen Orismani**, der von Westen her ins Valantische Meer fließt. Von vielen schilfbewachsenen Inseln durchzogen gibt es nur wenige Fahrrinnen, die von den Schaufelradgaleeren genutzt werden können, um in dieser Brackwasserzone vom Fluss ins Meer zu gelangen. Unter Wasser ist dieses Gebiet recht flach und Seegräser dominieren die Landschaft. Weiter südlich fällt der Meeresboden langsam ab und die Seegräser werden immer mehr von gefährlichen Schlickfeldern abgelöst.
An der **Valantischen Küste** hingegen finden sich meist Sandstrände, denen ausgedehnte Korallenriffe vorgelagert sind. Während sich im Norden der Sand noch mit dem Schlick des Orismani vermischt, ist am südöstlichen Ufer des Meeres ein feiner heller Sand vorhanden. Dieser hat, neben den zahlreichen Adelspalästen und Villen, der sogenannten **Goldküste** ihren Namen geben, denn am Abend lässt die untergehende Sonne den Strand golden leuchten. Kurz vor der Mholurenwehr durchschneidet das Meer die Apelioten, wodurch die Küste felsiger wird und zum Teil steile Küstenabschnitte aufweist. Auch unter Wasser setzt sich das Gebirge mit seinen steilen Hängen fort, zum Glück der Seefahrt aber reichen deren Gipfel nicht bis zur Wasseroberfläche.
Das Westufer wird südlich der Mündung des Grünen Orismani vom imperialen **Küstenwall** (**UdS 268**), einer großen Festungsanlage, begrenzt, der eine Nutzung dieser Brackwasserzone sehr stark einschränkt.
Dahinter geht das **koromanthische Ufer** in einen sumpfigen Küstenstreifen über, der zwischen Sidor Lacusa und Bladaris immer felsiger wird. Ideal, um sich als koromanthischer Pirat oder Schmuggler vor imperialen Strafexpeditionen zu verstecken oder für loualilsche Siedlungen. Auch hier wird das Meer nur langsam tiefer und wird von Gargantuas und Sumpfdrachen bewohnt. Der südliche Teil der Westküste ist ebenfalls von den Apelioten geprägt.
Das Zentrum des Meeres ist zum größten Teil nicht tiefer als 200 Schritt und wird von einer vielfältigen Tier und Pflanzenwelt bewohnt, die sich in bunten Korallenriffen und Seegraswäldern tummeln. In Richtung Süden, an den Ausläufern der Apelioten, sind die Felshänge von Korallen bedeckt und von unzähligen Höhlen durchlöchert.
Im Süden führt eine etwa 40 Meilen breite Meerenge ins Meer der Schwimmenden Inseln, die über wie unter Wasser durch die **Mholurenwehr** (**UdS 268, 276**) bewacht wird.

Das Bleichwasser

Über die **Meerenge von Shanali** gelangt man ins Bleichwasser. Umgeben von Dschungelwäldern ist der Großteil der Küste von Mangrovenwäldern und Küstensümpfen gesäumt, während Sandstrände eher selten vorkommen. Unter Wasser wird dieses Randmeer sehr stark durch die vorhandene vulkanische Aktivität geprägt, die den Meeresboden beständig verändert. So entstehen neue Inseln oder es werden tiefe Schlünde aufgerissen. Die ständige Veränderung und die hohe magische Aktivität des Bleichwassers haben eine zuweilen merkwürdige, oftmals sogar magische Tier- und Pflanzenwelt hervorgebracht.

Kulturschaffende Rassen und einzigartige Meeresbewohner

Wegen der gewaltigen Ausdehnung des Meeres bietet es genug Siedlungsraum für alle unterseeischen Rassen: **Nequaner, Risso'Ma i Ti, Loualil, Pristiden, Norkosh** und **Ruritirna**, aber auch die gefürchteten **Mholuren**. Doch selbst die Risso, die in große Tiefen hinabtauchen, kennen nicht alle Abgründe, Untiefen und Inseln.
Obwohl das Wasser nur einen schwachen Salzgehalt aufweist, gibt es hier Haie und andere Meeresbewohner, die ansonsten die offene See vorziehen. Viele von ihnen werden in diesem fruchtbaren Lebensraum sogar größer als anderswo. Zu den gewaltigsten Geschöpfen des Meeres zählen Seeschlangen, die ganze Schiffe verschlingen sollen, und Gischtwürmer. Vor der Küste von Cantera brodelt das Wasser unter dem ewigen Zwist zweier Würmer, die hier die Seefahrt stark beeinträchtigen. Weit friedfertiger geben sich die riesigen Drachenschildkröten. Eine Legende besagt, dass sie niemals zu wachsen aufhören und irgendwann ertrinken müssen, weil sie durch die Last ihres Panzers am Auftauchen gehindert werden. In einer anderen Überlieferung heißt es jedoch, dass sie auch auf dem Grund des Meeres weiter wachsen und sich eines Tages als berghohe Giganten unter der Kontrolle der Mholuren erheben werden.
Der Panzer toter Schildkröten wird zuweilen von den Abishai als Boot benutzt – was freilich bei den Nequanern und den noch lebenden Verwandten der Riesenschildkröten nur ungern gesehen wird und so hat man immer wieder davon

gehört, dass ein solches Schildpattboot überraschend kenterte und in die Tiefe gezogen wurde. Sehr viel friedlicher leben die Eryosophoi mit den Tieren zusammen. Diese Nequaner errichten auf dem Rücken uralter Drachenschildkröten ihre Häuser und üben sich in Askese und Meditation, um mit dem Geist ihres Trägers zu verschmelzen und an dessen Weisheit teilzuhaben.

In den Tiefen der See schwelen Konflikte, von denen man an der Oberfläche nur selten etwas wahrnimmt. In einer lichtlosen Kaverne liegt das **Orakel von Ti'Airi**, dessen lenkende Stimme in jüngster Zeit verstummt ist. Seither brodelt es bei den Risso'Ma i Ti: Verschiedene Fraktionen ringen um die Macht und ein Ende des Streits ist nicht abzusehen. Während die Nequaner vorzugsweise unter sich bleiben und die Loualil hauptsächlich an den Ufern anzutreffen sind, sind die Mholuren allgegenwärtig. Sie scheinen mit jedem im Zwist zu liegen, greifen Nequaner-Schiffe an, zerreißen den Grund der abishidischen Tangstädte, schänden die heiligen Stätten Efiirts der Risso'Ma i Ti und verschleppen Loualil, Ruritirna und Norkosh. Die kleinen Gemeinschaften der Ruritirna und Norkosh hingegen verfolgen ihre eigenen Ziele, was bei den eher räuberischen Ruritirna auch zu Konflikten mit den anderen Völkern im und am Meer führen kann.

Das *Valantische Meer* dagegen ist, seit der Errichtung der Mholuren-Wehr zu Beginn der Einigungskriege, sicher vor den Übergriffen der Mholuren. Über den Klippen der östlichen und westlichen Apelioten erheben sich mehrere hundert Schritt hoch die vielfach gestaffelten Türme und Bastionen dieser imperialen Festungsanlage. Zudem sind unter Wasser weitere Beobachtungsposten erbaut, die unliebsame aquatische Besucher wie die Mholuren aus dem Valantischen Meer fernhalten. Daher gibt es hier nur gelegentliche Überfälle von Ruritirna-Banden und den Piraten der koromanthischen Küste. Die imperialen Händler haben aber weit mehr Verluste durch die Schmuggler der koromanthischen Städte zu erleiden, was das Haus Rhidaman nicht immer leichtfertig hinnimmt. In den Flussniederungen und flachen Küstengebieten sind häufig Siedlungen der Loualil anzutreffen, auch wenn diese bei weitem nicht so zahlreich sind wie in Cantera. Ebenso sind kleinere Siedlungen der Risso'Ma i Ti und die nequanische Kolonie Valantaria (S. 86) in den Tiefen des Meeres zu finden, die gelegentlich Kontakt mit den Küstenbewohnern haben.

War das *Bleichwasser* einst Teil eines großen Horasiats, das auch Alamar und den Nebelwald umfasste, ist es heute, um 4770 IZ, offiziell eine imperiale Thearchen-Provinz und dem korrupten Magnaten in der Hafenstadt Shanali unterstellt. Faktisch endet der Einfluss des Imperiums aber schon an der Küste Tharpuras. Einzig die Meerenge zum Meer der Schwimmenden Inseln untersteht noch einer gewissen Kontrolle des Imperiums.

In einigen Sagen heißt es, dass das Bleichwasser vor Urzeiten einen weit niedrigeren Wasserstand als heute besaß und nach einer kontinentalen Katastrophe vom Meer der Schwimmenden Inseln aus überflutet wurde. Dafür spricht, dass im Bleichwasser rätselhafte, schon seit Jahrtausenden überflutete Siedlungsruinen begraben liegen, von denen einige angeblich noch von den mysteriösen Alten selbst errichtet worden sein sollen. Tatsächlich tauchen auf den Märkten Shanalis, Daranels oder Balan Cantaras immer wieder mysteriöse Artefakte und unverständliche Funde auf, die angeblich aus dem Bleichwasser stammen. Verschiedene Parteien, wie z.B. Mholuren oder Risso, versuchen zudem die alten magischen Geheimnisse für ihre Pläne zu nutzen, was ebenfalls zu Konflikten mit den hier ansässigen Norkosh führt. Die zuweilen merkwürdige, oftmals sogar magische Tier- und Pflanzenwelt dieses Gebiets stellt ein ebenso begehrtes Handelsgut dar wie einige mysteriöse Gesteinsarten und alchimistische Mineralien der untermeerischen Vulkanschlote, die die Nequaner hier abbauen sollen. Die Schätze aus diesem Gewässer und seinen angrenzenden Dschungeln sind auch bei Abishai, Pristiden und Ruritirna begehrt, nur die Loualil meiden dieses Meer.

Geheimnisvolle Orte

Irgendwo im westlichen Teil des Meeres liegt der schwimmende *Palast des Peruos* (S. 195). Hier versucht er als selbsternannter ‚Horas des Meer der Schwimmenden Inseln' ein Reich aufzubauen und lässt sich dabei weder von der unermesslichen Größe seines ‚Herrschaftsgebiets' stören noch von der Unbeugsamkeit der Abishai. Und in der Tat scheint es, als ob sich die hart gesottenen Gesellen vor der Macht des ‚Horas' fürchten würden – oder vor seinem Schergen, einem versklavten Gischtwurm. Sobald eine Siedlung der Abishai überfallen wurde, bietet Peruos ihr Schutz an, und tatsächlich hört sogleich die Bedrohung durch Meeresungeheuer auf.

Friedlicher Treffpunkt aller Seevölker ist die unterseeische Stadt *Kataisu* (S. 82), deren Gründer und Erbauer unbekannt sind und die bislang noch nie von eines Landbewohners Fuß betreten wurde. Ein Ort der Geister und dunklen Einflüsse ist dagegen *Margitara* die Perlenstadt (S. **194**), deren Ruinen immer noch Unheil verbreiten.

Vieles ist im Laufe der Jahrtausende in den Tiefen des Meeres verschwunden und wartet bis heute darauf, wiederentdeckt zu werden: ein imperiales Experimentalschiff, angetrieben von einem ‚Perpetuum Magimobile', das seine Kraft aus der Magie der Umgebung ziehen sollte, ein gläsernes Vergnügungsschiff der Magokratin von Xarxaron, die vor 100 Jahren abgestürzte Luftbarke *Horasruhm*, eine haushohe Kristallstatue von Horas Epedoklas von Koromanthia; ein Frachter mit mysteriösen von Runen bedeckten Jadestelen aus dem Nebelwald; die in einem Bleigefäß versenkte Originalrezeptur für das ‚Mholurengift' ... der Phantasie des Spielleiters sind hier keine Grenzen gesetzt.

Tief im Meer der Schwimmenden Inseln gibt es einen Ort an dem sich die Drachenschildkröten zum Sterben zurück ziehen (S. 194).
An der Goldküste soll sich der Hort eines vor Jahrhunderten getöteten Gischtwurmes in einer Unterwasserhöhle befinden. Regelmäßig schicken Adlige der Region daher Expeditionen aus, um diesen Schatz für sich zu gewinnen, aber bisher ohne Erfolg.

Mysterien und Gefahren

Am Rand des Nebelwaldes liegt die *Schattenküste*, von der sich bisweilen ein gespenstischer Nebel löst, der seine krakengleichen Arme wider alle Winde bewegt. Lautlos tanzt er über das Wasser und dringt in Schiffe und Städte ein, schleicht sich in den Verstand und lässt bisweilen leblose Körper zurück. Jene, die gestorben sind, weil ‚der Nebel sie umarmt hat', werden mit schweren Steinen im Meer versenkt oder unter einem Steinhügel an Land begraben, damit sie nicht wiederkehren. Eine weitere Bedrohung der Schattenküste sind die Blutschwärmer, gewaltige Mückenschwärme, die sich zu monströsen Gestalten formieren und von ihren Opfern nur die leer gesaugte Hülle übriglassen. Ob es wirklich stimmt, dass uralte Mholuren-Schamanen auf dem Grund des Meeres den Lebenssaft jener Unglücklichen mit den Seelen, die der Nebel mit sich nahm, zu Myriaden von Fischgolems zusammenfügen, wird man hoffentlich nie erfahren.
Im Zentrum des Meeres soll eine *Insel der Ravesaran* liegen. Gleich einem gelobten Land geistert sie durch Legenden der Nequaner, aber nicht einmal die Abishai kennen den Weg dorthin. Umgeben von unzähligen Strudeln liegt irgendwo im Meer *Gomars Eiland*, eine geheimnisvolle Insel, auf der die Drachenschildkröte Gomar lebt. Nur wenigen ist es bisher gelungen, die dschungelbewachsene Insel, in deren Mitte ein mächtiger Berg aufragt, zu finden und anzusteuern.
Weit vor den Gestaden der Pardir-Dschungel im Südwesten erstreckt sich das *Tiefe Meer*, ein Bereich, der von allen marinen und submarinen Rassen gemieden wird. Jedes Volk hat seine eigenen Legenden, die sich um ein bodenloses Loch im Meeresgrund ranken, oder um ein lichtloses Meer tief im Leib Sumus. Dass selbst die Mholuren sich von diesem Bereich der See fernhalten, sollte dem erfahrenen Reisenden tatsächlich eine Warnung sein.
In der Nähe der Hafenstadt Daranel soll der *Krater der Karribd* den örtlichen Risso-Siedlungen als letzte Ruhestätte dienen. Doch gibt es Stimmen, die meinen, dass die Geister der Verstorbenen nur das Unheil aus dem Krater besänftigen sollen.
Nahe der Mündung des Valantischen Meeres soll irgendwo die *Knocheninsel* liegen, die aus den unzähligen Leibern erwachsen ist, die während der Mholuren-Kriege ins Meer geschwemmt wurden. Hier sollen die Mholuren in gewissen Nächten zusammenkommen, um in blutigen Ritualopfern Menschen, Amaunir und Loualil darzubieten. Im Süden des Valantischen Meers hingegen sind die *Krakenhöhlen von Yog-Zoschwir* nicht nur Treffpunkt der Naholiten, sondern auch Brutplatz unzähliger Krakenarten. Nahe der Stadt Abdera soll ein Teil des Schatzes der Hexatéer, der aus geheimnisvollen Waffen, wundersamen Reliquien und uralten Kunstwerken bestehen soll, auf dem Grund des Valantischen Meeres versenkt worden sein, wo er sich seitdem im Besitz einer uralten Drachenschildkröte namens *Bassga* befindet.
Im westlichen Bereich der See erheben sich, so wird berichtet, die *Türme der Tränen* nahezu lotrecht vom Meeresboden empor. Man müsste schon ein Shingwa sein, um ihre viele hundert Schritt hohen Gipfel zu erklimmen. Hier leben menschenähnliche Vogelwesen, die sich bisweilen auf vorbeifahrende Schiffe stürzen, um Männer und Frauen auf Nimmerwiedersehen zu entführen.
Als eine besonders rätselhafte Erscheinung seien außerdem die *Tiefen Klüfte* erwähnt. Alte Seefahrerlegenden erzählen davon, dass sich das Wasser des Meeres bisweilen aus unerfindlichem Grund teilt, als ob eine riesige Klamm herausgeschnitten worden wäre. Vom Abbruchrand dieser Schluchten, so heißt es, könne man in unermesslicher Tiefe den Meeresgrund erblicken. Andere Quellen berichten, dass umgekehrt die Schiffe urplötzlich auf den trockenen Grund abgesackt seien, während sich ringsumher die See viele Meilen hoch, wie hinter einer Glaswand, aufgetürmt habe, mit allem Getier, das ihr innewohnt. Was von alledem wahr ist, wird man wohl nie erfahren, zumal sich bislang noch niemand gefunden hat, der ein solches Ereignis leibhaftig überlebte.
Verschiedene Legenden berichten von uralten Ruinen im Bleichwasser die Zentren enormer arkaner Macht sein sollen. Dazu sollen die *Malachit-Tetraeder* der Alten und uralte Tempel der Jharra zählen.

Weitere Seegebiete

Jenseits der See des Schweigens beginnen die Seegebiete, die selbst das Imperium nie wirklich durchdrungen hat und die heute mehr denn je außerhalb der Reichweite der großen ostmyranischen Reiche liegen. Von der See des Schweigens aus gelangt man durch die unübersichtliche Nacennia-Straße, eine recht enge und verzweigte Passage, in weiter westlich gelegene Gewässer. Diese führt schließlich in den Schädelgrund, der einst als Weg aus dem Imperium auf den Südkontinent genutzt wurde, seit dem Vormarsch der Draydal jedoch keine imperialen Schiffe mehr gesehen hat. Jenseits der hoch aufragenden Blutgischtmauer schließlich liegt die Bucht von Draydalân, die vollends den fahlen Herren der Ghule Untertan ist und von der nur Gerüchte nach Osten dringen.

Nacennia-Strasse

Die mehrere hundert Meilen lange Nacennia-Straße, die im Osten an der steil vorragenden Landzunge Sil' Eripum beginnt, ist nach der Entdeckerin und Großadmiralin *Nacennia Charybalis* benannt, die zu Zeiten des Ersten Imperiums die Kerrishiter unterwarf und erstmals für ihr Volk die Passage befuhr. Bei den Kerrishitern ist sie hingegen als Knochenpfad bekannt, denn nicht nur die zahlreichen Untiefen fordern ihren Tribut an Seelen, sondern auch die Piraten und Völker der umliegenden Küsten. Das am Ende der Nacennia-Straße der Schädelgrund und daran anschließend die Lande der Draydal liegen, hat den Namen heutzutage noch passender werden lassen. Und dennoch wagen wagemutige Kapitäne immer wieder die Passage, um Schätze aus fernen sagenhaften Landen zu erhandeln.

Die Nacennia-Straße trennt das eigentliche Myranor vom südlich anschließenden Kontinent, auf dem auch die imperiale Kolonie Meralis lag. Dabei ist die Passage teilweise nur wenige Meilen breit, öffnet sich aber immer wieder auch zu kleinen Buchten und regelrechten Meeren, die bis zu 100 Meilen durchmessen können. Daneben gibt es zahlreiche Nebenarme, Inseln und Buchten, die eine Navigation in der sich schlangenhaft windenden Wasserstraße erschweren. Im Norden bilden auf weiter Strecke die Wolkenkämme eine Steilküste, mitunter – gerade zum westlichen Ende der Straße hin – gibt es aber auch breite Uferstreifen, die angeblich von Menschen und anderen Wesen besiedelt sind. Im Süden hingegen herrschen bewaldete Höhenzüge vor, die deutlich kleiner sind als ihre nördlichen Pendants.

Manche Piraten machen die Nacennia-Straße unsicher, wenngleich die Präsenz der Seeräuber auch durch den Rückgang der Handelsschifffahrt abgenommen hat. So sind es meist ausgestoßene Kerrishiter oder vesaiitische Korsaren, die hier auf leichte Beute hoffen. Daneben haben sich auch einige Risso hier niedergelassen, die ihre Buchten erbittert gegen jeden Eindringling verteidigen. Und zu guter Letzt sollte ein jeder wagemutige Kapitän auch die Asharieliten der Wolkenkämme nicht unterschätzen, die manchmal aus unerfindlichen Gründen Jagd auf Reisende auf der Nacennia-Straße machen.

Schädelgrund

Der Schädelgrund war früher ein wichtiger Handelsweg des Imperiums, das von der Hafenstadt Valdur Narthax an der Mündung des Helophani aus Schiffe gen Süden fahren ließ. Seit jedoch Anthalia verloren ging, heißt es, dass die einst so wehrhafte Stadt sicherlich an die Draydal gefallen sei und seitdem hat das Imperium keinerlei Bemühungen mehr unternommen, in den Schädelgrund vorzudringen. Kerrishitische Kauffahrer berichten jedoch auch in letzter Zeit noch von vereinzelten ramponiert aussehenden imperialen Schraubengaleeren auf dem Schädelgrund, sodass die Stadt vielleicht doch nicht gefallen ist.

Der Schädelgrund, der sich über viele hundert Meilen nach Südwesten erstreckt und der gerüchteweise sogar mit weit entfernt liegenden Ozeanen verbunden sein soll, hat erstaunlich klares Wasser, das auch teilweise für seinen Namen verantwortlich ist. Denn in den flachen Küstengewässern des Nordens kann man im Wasser teils riesige Gebeinfelder großer, echsenartiger Wesen entdecken, deren Herkunft den Gelehrten seit jeher Rätsel aufgibt. Da jedoch auch versunkene Ruinen dort zu finden sind, scheint es hier einst kein Wasser, sondern eine Tiefebene gegeben zu haben, die erst später überflutet wurde.

Obwohl im Imperium bereits fest davon ausgegangen wird, dass die Draydal den Schädelgrund beherrschen, ist dies mitnichten so – auch wenn die Priester des Schädelgottes sicherlich gerne Zugriff auf die riesigen untermeerischen Gebeinfelder hätten. Schon vor einigen Jahrzehnten sind jedoch die Shuraner auf der Flucht vor den Draydal aus weiter westlichen Gebieten in den Schädelgrund gekommen und haben sich an der östlichen Küste niedergelassen, wo sie vor den Sklavenjägern sicher sind. Bei ihnen handelt es sich um hervorragende Seefahrer, die bisher jeden Versuch der Draydal, eine größere Flottenpräsenz im Schädelgrund aufzubauen, zunichte gemacht haben.

Bucht von Draydalan

Noch weniger ist von der Bucht von Draydalân bekannt, die sich hinter der Blutgischtmauer befindet. Es ist nicht bekannt, dass hier imperiale oder kerrishitische Schiffe jemals verkehrt wären, aber Reisende berichten von riesigen untoten Seeungeheuern im Dienste der Draydal und von Bereichen des Meeres, die vom Blut der Opferpyramiden selbst eine tiefrote Farbe angenommen haben. Ob diese Gerüchte stimmen mögen oder nicht, die Bucht – die sich angeblich über viele hundert Meilen nach Westen erstreckt und schließlich dort in einen gewaltigen Ozean mündet – ist das unbestrittene Gebiet der Draydal und ihrer Flotte. Selbst die südliche Küste, die sich der Herrschaft der bleichen Priester immer noch durch ihre schiere Unwegsamkeit entzieht, ist inzwischen von niemandem mehr bewohnt, da jeder Vernunftbegabte aus Angst vor den Sklavenjägern Draydalâns geflohen ist.

Meere und Seefahrt im Spiegel der Zeiten

Die Geschichte der Meere und derer, die sie bezwingen und bezwangen, ist auch immer eine Geschichte der Triumphe und Tragödien, des Kommens und Gehens. Vieles ist verschluckt von den Wogen und wird auch nur bewahrt von den Wogen, denn die meisten Fahrten, Schiffe und Mannschaften gerade älterer Zeiten sind seit dem Fall der Charybalis häufig eher Inhalt von Sagen und Legenden oder ‚Giftschränken' geheimer Bibliotheksabteilungen, als Inhalt zugänglicher Bücher und Schriftrollen über die Meere und ihre Geschichte.

Die Geschichte der Meere im Spiel

In der Form, wie Sie die Geschichte der Meere und der Seefahrer hier zusammengefasst finden, ist sie keinem Gelehrten in Myranor (oder Aventurien) auch nur in Ansätzen bekannt. Wenn Sie Abenteuer rund um die Geschichte vom Meer verschluckter Reiche oder verschollene Schiffe gestalten, präsentieren Sie Ihren Helden auf keinen Fall die Informationen, die Sie hier finden können in dieser komprimierten Form. Allein das Beschaffen nur einer einzelnen kurzen Quelle, die nötig ist, um einzelne Zusammenhänge zu konstruieren, mag in Myranor, wo Wissen als ein manchmal nicht mit Gold aufzuwiegendes Gut gelten darf, bereits ein Abenteuer für sich sein. Insbesondere das Wissen über die Geschichte unter dem Meer kann von Landbewohnern vielfach nur erahnt werden – im umgekehrten Fall ist die Geschichte der Seefahrt und der dahinterstehenden Politik für die Völker unter den Wogen ebenso ein Rätsel.

Vom Urwasser der Vorzeit

Gerade über die *Urzeit* ist wenig bekannt. Die Erzählungen und Niederschriften ähneln einander in den Details, zwischen den Völkern aber oft auch innerhalb der Kulturen, kaum. Zumindest für die Schöpfungszeit jedoch werden immer wieder die kosmischen Urkräfte Secarian und Nairaces genannt, die dem Kosmos seine heutige Gestalt verliehen.

„Als Nairacinos auf Secariana traf, da fielen sie in liebeswütiger Tollheit übereinander her. Lange währte ihr Liebesspiel und wechselte über die Zeiten stets zwischen zügelloser Wildheit und unendlicher Einfühlsamkeit. So formten sie das Hier und die jenseitigen Welten. So sperrten sie das Chaos hinaus. So schufen sie die Elemente, von denen das Wasser das erste und oberste war."
—Erzählung aus Balan Cantara, neuzeitlich

Über die folgenden Zeitalter, der *Drachen* und der *Riesen*, sind ebenfalls kaum Erzählungen überliefert, die dem Meer eine besondere Rolle zuschreiben. Die Drachen ließen sich in allen Winkeln der Welt nieder, aber sie überflogen die Meere nur und auch von den Riesen, die in ‚Landen fern der hiesigen' ebenso gelebt haben sollen wie in Myranor, wird nicht (mehr?) berichtet, wie sie reisten.
Selten gibt es Erzählungen von Riesen, die unter Wasser gelebt haben sollen. Nach einhelliger Meinung jedoch handelt es sich dabei um allzu fantasievolle Hirngespinste von Legendenerzählern vergangener Zeiten. Dass diese außerordentlich seltenen Meeresriesen bis heute existieren, ist an Land nur einer Handvoll Individuen bekannt und auch unter Wasser eher seltenes Wissen.

Felide

In den Erzählungen der *Katzenartigen* ist zu hören, wie die Ahnen der heutigen Tighrir, Leonir und Pardir, aber auch der Lyncil und Amaunir in fliegenden Barken und Städten die Ozeane überquerten und vom Südkontinent Uthuria aus die Kontinente Myranor und Aventurien erreichten. Die Geschichtserzählung der Amaunir erzählt davon, dass dieser Exodus heute **150 Jahrtausende zurückliegt** und in die Zeit der Herrschaft der mythischen amaunischen Urkönigin MyrUr fällt.

Spinnen- und Insektenartige

Vor ungefähr 100 Jahrtausenden, zu der Zeit also, als auf Myranor die Spinnen- und Insektenartigen geherrscht haben sollen und die heute gefürchteten Chrattac zu den Dienern jener spinnenartigen Anführer zählten, lebten in den Meeren gewaltige Krebs- und Krabbenwesen wie die Homarier. Von den Meeresbewohnern dieser Zeit, ihren Errungenschaften und Fehlschlägen, ist heute so gut wie nichts mehr bekannt. Dass es sie aber gegeben haben muss, scheinen alte und außerordentlich große Krebspanzer zu beweisen, die immer wieder im Schlick des Meers der Schwimmenden Inseln gefunden werden. Diese sind mit fremdartigen Gravuren und ebenso unbekannten Einlegearbeiten verziert. Aber schon die Frage,

ob diese eine Art des Körperschmucks der Wesen selbst waren oder ob sie von späteren Völkern in die Panzer der bereits ausgestorbenen Krebswesen eingearbeitet wurden, lässt sich nicht mehr beantworten.
In einigen Erzählungen, die so alt sind, dass sich ihre Herkunft nicht mehr ermitteln lässt, finden sich Andeutungen dazu, dass die insektenartigen Völker die Meere befahren haben sollen. Mit wie viel Erfolg dies beschieden gewesen sein könnte, lässt sich hingegen noch nicht einmal mehr erahnen.

Maritime

Vor gut 50.000 Jahren soll die Blütezeit der maritimen Rassen, wie der noch heute bekannten *Loualil* und *Risso* gewesen sein. Ihr Ursprung, wie auch der aller anderen maritimen Völker, soll das versunkene Lamahria gewesen sein. Weit draußen im Thalassion, zwischen Myranor und Aventurien gelegen, habe dieser Kontinent der ‚tausend mal tausend' Seen gelegen. Er soll durchzogen gewesen sein von Flüssen und bedeckt von Seen und Sumpflandschaften. Die warmen und flachen Gewässer Lamahrias boten gemeinsam mit dem sanft ansteigenden Land, das als Rückzugsort der maritimen Völker dienen konnte, ideale Lebensbedingungen für die dominierenden Spezies dieses Zeitalters.
Nach gängiger Meinung waren die Herren Lamahrias und der angrenzenden Meere die *Blauen Mahre*, an deren Spitze Zwillingskönige geherrscht haben sollen. Sie gelten als die Vorfahren der heutigen *Risso* und waren mit Sicherheit das ehrgeizigste Volk Lamahrias. Die blaugeschuppten Mahre, daher auch ihr verkürzter Name, waren zaubermächtig, sehr einfallsreich und befuhren mit Schiffen die angrenzenden Meere. Neben dem Land des versunkenen Kontinents bewohnten sie jene Meeresgegenden, die die Risso als *Ssialt Aan*, ‚Das erste Meer', bezeichnen. Auf seinem Grund errichteten die Blauen Mahre Städte aus Korallen und unterseeischem Gestein. Die heutige Bucht von Cranarenius beispielsweise beheimatete mit dem Stadtstaat M'iiku'on das mahrische Machtzentrum in Nordmyranor. Um den Untergang des Mahrenreichs ranken sich unterschiedliche und teilweise sehr fantasiereiche Legenden. Den meisten gemein sind Bürgerkriege, doch ihre Ursprünge bleiben dabei sehr unterschiedlich. Während es manchmal heißt, dass es Spannungen in der Gesellschaft der Mahre gewesen seien, heißt es ein anderes Mal, die Dienervölker hätten aufbegehrt. Wiederum wird manchmal ein mysteriöses Volk von schwarzen Mahren als Erklärung ins Feld geführt, das die Könige verführt, gegeneinander aufgebracht und gleichsam große Teile der Gesellschaft durch Lügen manipuliert habe. Dass ein einzelner golden geschuppter Mahr als gottgesandter Erlöser aufgetreten sei und Anhänger um sich geschart habe, um die ihm rechtmäßig zustehende Macht zu übernehmen und so die machtversessenen Zwillingskönige die Bürgerkriege auslösten, wird von den wenigen, die um diese Sage wissen, zumeist als Hirngespinst der Chrysothéos, von denen diese Version der Erzählung stammen soll, abgetan.
Ein abschließendes Ende hatte die Hochkultur der Mahre mit dem Untergang Lamahrias, der seine Bewohner mit sich in die Tiefe der Wogen riss. Wie dieser jedoch ausgelöst wurde, hat noch mehr Spekulationen heraufbeschworen als der Niedergang der Mahrenherrschaft selbst. Einmal werden Götter, und, spätestens seit dem Fall der Charybalis, besonders gerne Charypta und Ephar, dafür verantwortlich gemacht. Ein anderes Mal heißt es, dass die Mahre immer mächtigere Dämonen beschworenen haben, die sie schlussendlich nicht mehr zu kontrollieren vermochten. Manchmal werden auch große magische Rituale elementarer und dämonischer Natur dafür verantwortlich gemacht. Es gibt gar Legenden um den Untergang Lamahrias, die davon künden, dass einige der Blauen Mahre daraufhin das Wasser verließen und sich in die Gebirge der verbliebenen Kontinente zurückgezogen haben sollen. Dass diese meist als absurd abgetan werden, mag kaum verwundern.
Was auch immer am Ende den Untergang des Kontinents ausgelöst haben mag, als unstreitig gilt die Ansicht, dass mit ihm das Zeitalter der maritimen Rassen endete. Auch änderten sich durch dieses katastrophale Ereignis die Küstenlinien Myranors und der anderen Kontinente grundlegend.

Echsen

Nach allgemeiner Überzeugung herrschten vor mehr als zehn Jahrtausenden *Echsen* über Myranor. Weniger überzeugt hingegen wird darüber spekuliert, dass auch sie die Meere befuhren und überwanden. Als ‚Beweise' dienen häufig Reliefs an den Wänden von Dschungelruinen, die entfernt an Schiffe erinnern – ohne freilich, dass ausgeschlossen werden könnte, dass es sich nicht um Flussschiffe handelt.

Menschen

Die ersten Menschen von denen angenommen werden muss, dass sie das Meer befuhren, waren die *Sumurrer*, **die vor etwa 10.000 Jahren** aus dem Osten in das Gebiet der heutigen Narkramar kamen. Dieser Umstand ist heute so gut wie keinem Bansumiter, die immerhin Nachfahren dieser Kultur sind, mehr bekannt. Dass die Sumurrer dabei auch noch vom östlichen Kontinent Aventurien stammten, ist heute darüber hinaus völlig unbekannt.
Die Kultur der Sumurrer auf Aventurien erlebte noch einige Jahrtausende der Blüte, während diese Blüte in Myranor hingegen ein sehr plötzliches Ende fand: Vielerorts tat sich die Erde auf und aus dem flachen Land erhoben sich ganze Berge. Andernorts versanken Inseln in den Fluten oder erhoben sich ganze Landstriche aus dem Meer. In den Eshbathi ist diese Katastrophe als *Tag der Finsternis* bekannt und wird von ihren Bewohnern als Strafe der Götter für frevelhaftes Verhalten gedeutet. Zurück blieb die Wüste Narkramar, das *Meer, das in die Nacht gegangen ist*, in der die Nachkommen der Sumurrer täglich um ihr Überleben kämpfen. Dass dabei auch eine Rissokultur ins Verderben gerissen wurde, deren Relikte heute unter dem Sand der Narkramar verborgen liegen, ist beinahe unbekannt und lässt sich allein auf Grund höchst selten gefundener Knochenmesser erahnen.
Als weiteres Volk der Menschen breiteten sich etwa vor neun Jahrtausenden die frühesten Ahnen der *Dorinther* von

Era'Sumu ausgehend über Myranor aus und begannen die Dominanz der verschiedenen Katzenvölker zu brechen. Das Meer diente in den folgenden Jahrtausenden in erster Linie als vereinzelte Transportmöglichkeit in Küstennähe, denn der Fokus des Interesses lag auf dem Land.

Erst das Volk der *Hjaldinger*, das durch ihre erste Königin *Yoldra* in der Heroenzeit vereint wurde, führte rund um das Othalvik ein Leben, das wieder stärker am Meer ausgerichtet war. Etwa **150 vor IZ** begannen Risso mit dem Abbau von Gwen-Petryl-Steinen an der Ostküste Era'Sumus. Zu jener Zeit, als die Erträge der Mine noch üppig waren, gab es dort sogar eine größere Siedlung des Unterwasservolks, die den Namen *M'raku Ii* trug.

Um das Jahr **100 vor IZ** brachen die *Glaubenskriege* aus, in deren Fahrwasser eine vor allem rund um das Meer der Schwimmenden Inseln aber auch an den Ufern der Orismanis als *Mholurenkriege* bekannte Auseinandersetzung geführt wurde. Während dieser Kriege schlossen sich mehrere amphibische Völker unter der Führung der Mholuren zusammen und griffen die Küstenregionen an, die von Menschen, Amaunir und anderen landbewohnenden Völkern besiedelt waren. Unter Ägide der von den *Archäern* um **30 vor IZ** ins Leben gerufenen und geführten Orismani-Allianz konnte die Gefahr zurückgeworfen werden. Dabei erwiesen sich die dreiäugigen Archäer als keineswegs zimperlich in der Wahl ihrer Mittel. Sie beauftragten verschiedene Alchimisten damit, ein Gift zu entwickeln und herzustellen, mit dem man der Gefahr aus dem Wasser Herr werden wollte. Schließlich wurden große Mengen des Mholuren-Gifts hergestellt und in die wichtigsten Arme des Orismani eingeleitet. Bald schon trieben zehntausende toter Mholuren, *Ziliten* und anderer amphibischer Angreifer in den Flüssen. Legenden erzählen, dass die Wassergötter daraufhin so sehr in Rage gerieten, dass sie das Wasser kochen ließen. Im Glauben der Mholuren ist durch diese Tat der ‚Schuppenlosen' der Gigant Orismani selbst getötet worden – und auch einige düstere Kulte an Land vertreten heute noch diese Ansicht. Das Jahr nach dem *Jahr der kochenden Flüsse* wurde zum Gründungsjahr des ersten Imperiums und das **Jahr 1** der bis heute gültigen **Imperialen Zeitrechnung**.

Für ein weiteres Volk war das *Jahr der kochenden Flüsse* prägend: Für die Nequaner. Dem Anführer jener Alchimisten, die für die Herstellung des Mholuren-Gifts verantwortlich gewesen waren, lastete man Fehler in der Rezeptur an. Soweit bekannt, wurden der Großmeister der Alchimisten verbannt und seine engsten Vertrauten in den von Giftschwaden überzogenen Orismani geworfen. Entgegen der Absicht aber überlebten sie und trieben zwischen Algenfetzen und Tierkadavern Richtung Meer der Schwimmenden Inseln, wo sie schließlich im Panzer einer Riesenschildkröte Schutz fanden. In der Folge entschieden diese Geächteten, sich einen neuen Lebensraum zu suchen: Den Meeresgrund. Bis heute gibt es Städte des Volks der Nequaner, dessen Geburtstunde eigentlich der Tod ihrer Ahnen hätte sein sollen, im Meer der Schwimmenden Inseln – und inzwischen auch im Thalassion.

Davon unbeeindruckt errichtete das Imperium bereits zu Beginn des mit seiner Gründung beginnenden Einigungskriegs am Südausgang des *Valantischen Meeres* mit der sogenannten *Mholurenwehr* eine Festungsanlage, die neuerliche Vorstöße der aquatischen Feinde in das Orismani-System bis heute verhindern soll. Sie wurde im Laufe der Zeit in mehreren Stufen immer weiter ausgebaut.

Um das Jahr **150 IZ** wurde die Landverbindung zwischen Era'Sumu und dem Festland durch die Heerführerin Era'Sumus, Sathuma, vernichtet. Die Krakonier der Galeerenbucht bemühten sich in der Folge, weiter nach Norden zu expandieren. Unter erheblichen Verlusten gelang es den Risso diese Versuche zu vereiteln und eine Wacht in der *Straße von Sathuma* zu errichten. Nur vergleichsweise kurze Zeit später, um **250 IZ**, begannen die Tritonen ebenfalls mit der Errichtung von Wach- und Festungsanlagen in der Meerenge, um die Risso in ihrer Abwehr gegen die Krakonier zu entlasten. Nicht selten nutzten bzw. bauten die aquatischen Völker dafür die Reste dorinthischer Verteidigungsanlagen aus der Zeit vor der Versenkung der Landbrücke aus und um.

In den folgenden Jahrhunderten blieb der Fokus des Imperiums auch weiterhin in erster Linie auf das Land gerichtet. Erst im Jahre **799 IZ** kam es bei *Sindaria Magna* zu einer Schlacht, bei der das Imperium eine Flotte zum Einsatz brachte, die diese Bezeichnung auch tatsächlich verdiente. Noch heute erinnert in Balan Cantara ein Gedenkstein an die *Seeschlacht von Sindaria Magna*, wobei niemand weiß, wo Sindaria Magna eigentlich zu verorten ist. Nichtsdestoweniger darf und muss diese Seeschlacht als die erste bedeutende Seeschlacht der Menschen gelten.

Ab **912 IZ** wurden die kerrishitischen Hafenstädte und Kontorsiedlungen unter Großadmiralin Nacennia Charybalis sowie der gesamte Archipel von Talaminas unter die Kontrolle des Imperiums gebracht. Die Großadmiralin befuhr im Anschluss an die Eroberungen auch die Meerenge zwischen Myranor und dem Südkontinenten, woran bis heute der Name Nacennia-Straße erinnert. Unter Thearchin *Myr-Phirenya* setzt sich nach **1044 IZ** die Expansion des Imperiums in den Süden fort und die Kolonie Meralis wurde auf dem Südkontinent Vesayama gegründet.

In diese Zeit fällt auch die Gründung der Stadt Valdur Narthax als imperialer Handelsstützpunkt an der Küste des Schädelgrunds. An der Mündung des Helophani gelegen, gewann Valdur Narthax schnell an Reichtum und Größe. Sie entwickelte sich zu einer trutzigen Hafenstadt, von der aus regelmäßig imperiale Handelsschiffe nach Süden fuhren.

Um **1487 IZ** brach auf dem Kontinent Aventurien eine Auseinandersetzung los, die dort heute als Drachenkrieg bezeichnet wird. In Myranor ist sie als das ‚Große Sterben', die ‚Drachenzeit' oder der ‚Fall' in Sagen und Geschichten verbürgt: Den meisten Archäern brannte sich in dieser Zeit – aus in Myranor völlig unbekannten Gründen – das Dritte Auge ins Gehirn. Andere wurden von Schlagfluss oder Schwindsucht dahingerafft. Innerhalb weniger Jahre starben alle reinblütigen „Alten" und mit ihnen die Magokratie des Ersten Imperiums. Nur die schwächsten Nachkommen mit wenig „Blut der Alten" in ihren Adern überlebten die Zeit, während derer Drachen über den Himmel zogen, Erdbeben ganze Landstriche verwüsteten und unvorstellbare Himmelsgewalten tobten. Chaos und Vernichtung suchten im Kampf der Drachen die halbe

Hemisphäre heim und erschütterten auch die Meere, Küstenstädte und Inseln auf Myranor, Uthuria und Aventurien. In den Meeresböden Deres brachen Spalten auf und verschlangen ganze Meeresvölker oder spuckten heißes Magma aus, das neue Atolle und Inseln bildete.

Wenig nur ist über diese Zeit bekannt. Das Meer muss für die zahlreichen landbewohnenden Völker aller Kontinente, in Angesicht seiner zerstörerischen Wirkungen, vor allem Übel verheißen haben und nur noch wenige Völker wagten sich überhaupt noch auf die See hinaus: Viel Wissen um die Ozeane war verloren, die meisten Flotten vernichtet und der Eindruck höherer Mächte, die das Antlitz Deres wandelten, war wahrscheinlich sehr präsent.

Dass diese Zeit der Wirren und Umwälzungen nicht in allen Bereichen völlig chaotische Verhältnisse bedeuten musste, beweisen eindrucksvoll die altimperialen Verteidigungsanlagen, die im Thalassion errichtet wurden. Ihre – vorwiegend auf elementarem oder dämonischem Eis basierenden – Arcanomechaniken waren nur zu offensichtlich gegen Drachen und weniger mächtige Echsen gerichtet. Dass sie Diener Pyrdacors, und nach Möglichkeit auch den Goldenen Drachen selbst, von Myranor fern halten sollten, ist heute jedoch höchstens in verstaubten und vergessenen Schriftrollen verbürgt.

Auf dem Gebiet des, **1516 IZ** für untergegangen erklärten, Imperiums war ein Machtvakuum entstanden, in das nun verschiedene der hohen Häuser eindringen wollten. Von **1550 IZ** bis **1750 IZ** tobten die so genannten *Chimärenkriege* zwischen den hohen Häusern, die um die vakante Thearchenwürde stritten. Als bis heute sichtbare Spuren dieser Auseinandersetzung haben auch Bewohner der Meere wie der vom Haus *Charybalis* geschaffene Krakenmolch und die vom Haus *Phraisophos* erschaffene thalassische Hydra zu gelten. Ebenfalls in die Zeit dieser Kriege, um das Jahr **1600 IZ**, fiel die Schaffung der Pristiden durch das Haus Illacrion. Sie sollten als intelligente aquatische Truppen dienen und dem Konflikt zur See und an den Küsten des Meers der Schwimmenden Inseln eine Wendung geben.

Ab **1740 IZ** richtete sich das Hauptaugenmerk der hohen Häuser zunehmend auf die Shakagra, die sich als neue Bedrohung für ihre Herrschaft im Norden aufstellten. In die Zeit dieser *Albenkriege* fiel auch die beinahe völlige Auslöschung der Mholuren und Ziliten des westlichen Gletschermeers, die in den Beutezügen der Shakagra lohnende Ziele sahen. Die gründliche Vergeltung der Nachtalben ließ kaum Zweifel daran, dass sie das Problem vollständig beseitigen wollten. Die wenigen Überlebenden der aquatischen Völker zogen sich darauf in die eisigen Tiefen des Gletschermeers zurück und treten kaum noch in Erscheinung. Im Jahr **1798 IZ** schließlich führte diese äußere Bedrohung unter der Führung der Häuser *Aphirdanos* und *Charybalis* mit dem Bündnis der Länder Cantera und Corabenion zur Gründung des Zweiten Imperiums, dem sich die restlichen Horasiate mit mehr oder weniger Nachdruck anschlossen. Zu diesem Zweck schmiedeten die Charybalis zahlreiche Bündnisse mit den Völkern der Meere, wie den Mahren, den Homariern und den Krakoniern. Die meisten dieser Verbindungen überdauerten häufig Jahrhunderte und führten durch die Unterstützung des imperialen Hauses nicht selten zu einer Dominanz der Mahre, Homarier oder Krakonier in den jeweiligen Regionen unter der Wasseroberfläche.

Ab dem Jahr **2150 IZ** wurde die Stadt Eshbathmar, an der Küste der Narkramar zum Thalassion gelegen, wichtiger Kriegshafen gegen die Kerrishiter und nur 20 Jahre später, ab **2170 IZ** wurden die ersten Shalassi gebaut. Diese stellten eine Symbiose der sumurrischen Hochseeschifffahrtstradition einerseits und der Erfahrungen des Imperiums in der Konstruktion wehrhafter und kampfstarker Schiffe andererseits dar. In den kommenden Jahrhunderten verschiebt sich die Bedeutung der Stadt weg vom Kriegshafen hin zu einem zentralen Knotenpunkt des Imperiums für den Seehandel im Archipel von Talaminas.

Aventurien - eine myranische Entdeckung

Die Charypta anbetenden Charybalis waren bereits seit Jahrhunderten traditionell verbunden mit der imperialen Marine und so mag es kaum verwundern, dass sie die Ausdehnung des Imperiums entlang der myranischen Küsten vorantrieben. Nach einem Überfall einiger Krieger von den Eyjattur-Inseln, jenen Eilanden die heute als Serovische Inseln bekannt sind, im Jahre **2082 IZ** auf den imperialen Nordhafen Trivina, sammelte das Imperium unter der Führung der Charybalis in Trivina eine Flotte, um der hjaldingischen Piraterie Herr zu werden. Gegen den Widerstand im Senat opferten die Charybalis im Zuge der Seegefechte rund um die serovischen Inseln in der Stadt Balan Mayek tausende kriegsgefangene Hjaldinger ihrer Göttin Charypta und erschufen auf diesem Weg ein charyptides Unheiligtum. Um **2100 IZ** gelang es dem Imperium schließlich die Serovischen Inseln vollständig zu besetzen.

Die Überfahrt der Hjaldinger

Für das expansionshungrige Imperium jedoch konnte dies nur ein erster Schritt gewesen sein. Zwanzig Jahre später, im Jahre **2120 IZ**, schließlich begann unter Führung des Hauses Charybalis eine großangelegte Offensive zu Land und zur See gegen das Reich der Hjaldinger. Während einige Hjaldinger in die noch nicht vom Imperium eroberten Wälder und Tundren am Lorstrom flohen, nahm das Imperium unter großen eigenen Verlusten das hjaldingische Herrschaftsgebiet ein. Viele der zurückgebliebenen Hjaldinger wurden erschlagen, versklavt oder in Balan Mayek der Charypta geopfert. Als wichtigste Verbündete im neu errichteten Horasiat Haldinganios, wie es zu diesem Zeitpunkt genannt wurde, dienten den Charybalis die Homarier, die dort nach Gutdünken plünderten und mordeten.

Eine andere Gruppe der Hjaldinger fasste einen folgenschweren Entschluss, als die imperialen Truppen schließlich vor Hjaldingsholm, der letzten Bastion dieses Seefahrervolks, aufmarschierten: Sie verbrannten ihre Häuser und Höfe, bemannten alle verfügbaren Schiffe und stachen unter Führung einer Frau namens *Jurga Ijalfsdottir* gen Osten in unbekannte Gewässer in See. Hunger, Durst und Krankheit machten den Flüchtenden zu schaffen und auch das unbarmherzige Thalas-

sion schien sich gegen sie zu erheben: In schweren Stürmen wurden Schiffe von der Flotte getrennt und einige versanken in wütenden Unwettern. In höchster Not aber trafen die Hjaldinger auf mehrere Wale, die sie unter der Führung eines weißen Pottwals zu einer steilen Felseninsel geleitete, wo sie proviantieren konnten. Noch ein zweites Mal auf der Fahrt soll die Walherde mit dem weißen Pottwal erschienen sein und die hjaldingischen Schiffe zu einer weiteren Insel geleitet haben. Anders als die erste Insel aber sei diese von blühenden Wiesen bedeckt und von Obstbäumen bestanden gewesen. Im Jahr **2121 IZ** erreichten die verbliebenen Schiffe nach oktalelanger Irrfahrt die Nordküste des östlichen Kontinents und gründeten eine Siedlung, die sie Olafjord (das heutige Olport) nannten. Es wird angenommen, dass es sich dabei um die erste myranische Besiedlung Aventuriens handelte.

Die Überfahrt der Hexatheisten

Im Jahr **2188 IZ** wurde auf Betreiben der Charybalis mit dem Flottenhafen Usuzurepolis die südlichste Siedlung des Imperium Myranum gegründet. Von hier und von Eshbathmar aus sollten die Fahrten der Kerrishiter, deren Städte zu großen Teilen auf ihre Seehandelsfahrten angewiesen waren, unterbunden werden. Die Kerrishiter selbst befanden sich zu dieser Zeit in einer Phase relativen Niedergangs. Dadurch waren sie vergleichsweise leichte Beute für die imperiale Diplomatie und Drohungen, die schließlich dazu führten, dass der Archipel von Talaminas ab etwa **2200 IZ** wieder dem Imperium eingegliedert werden konnte, das seinerseits versprach die Kerrishiter vor der Unbill der Tiefsee zu bewahren.

Die Expansion des Imperiums führte zu Unzufriedenheit mancher seiner Bewohner. So gründete sich bereits um das Jahr **2060 IZ** die Glaubensgemeinschaft der Hexatéer, die von ihren Gegnern gerne als ‚Sekte' bezeichnet und Hexatheisten genannt wurde. Anders als in Aventurien, wo die Eigenbezeichnung Hexatéer erhalten blieb, setzte sich in Myranor die Bezeichnung der Hexatheisten auf Grund der erheblich größeren Gegnerschaft durch. Die Hexatheisten kannten den Glauben an sechs Gottheiten, darunter Effard und Brajan, den sie als ‚Götterkönig' betrachteten. Um **2260 IZ** hatte ein Priester Brajans die *Vision des Flammenden Falken*, die ihn dazu anhielt, die Hexatheisten, weitere mit der imperialen Politik Unzufriedene und sonstige Widerständler zu sammeln und jenseits des Thalassion, eine neue Heimstatt der Gläubigen zu gründen. Unter diesen fanden sich viele Mitglieder des Hauses Caelius, dessen Name sich in späterer Zeit zu Celiu verkürzte und den Zusatz ‚Brajanos' erhielt, aber auch abtrünnige Satu-Anhängerinnen von Era'Sumu und andere unzufriedene Göttergläubige. Das Imperium setzte dieser Bewegung nach Osten wenig Widerstand entgegen, erschien dies doch als probate Möglichkeit, die Schismatiker auf einfachem Wege los zu werden. Obwohl die Flotte der Auswanderer etwa **2265 IZ** in Aventurien anlandete, wurde sie am Sternenpfeiler zunächst als ‚verschollen' verbucht und vergessen. Die Siedler trafen in ihrer neuen Heimat auf Echsenwesen, die eine Göttin namens Charyptoroth verehrten, die von den Auswanderern als Charypta erkannt wurde. In der Folge kam es bei einigen Siedlern zu einer Wiederbelebung der Charypta-Verehrung, nun auf der anderen Seite des Thalassion, in Aventurien.

Die Errichtung des thalassischen Banns

In Myranor wächst der Einfluss der Charybalis insbesondere entlang der Küsten von Flüssen und Meeren rasant an. Charypta gilt als eine zentrale Schutzgöttin des Imperiums und die meisten der vereinzelten Bedenkenträger und Propheten, die vor ihrer Verehrung warnen und den Zorn der anderen, der „wahren", Gottheiten in Aussicht stellen, werden rasch auf die ein oder andere Art (mund)tot gemacht.

Erst im Jahre **2602 IZ** erfuhren die Charybalis durch maritime Rassen von einer ‚imperialen Kolonie' jenseits des Thalassion. Natürlich entsandte das Haus zeitnah eine Flotte, um diesen Informationen nachzugehen. Tatsächlich gelang es in der Folge, die Siedlung ausfindig zu machen, und als *Horasiat Yaquiro* zu annektieren. In den folgenden 200 Jahren führten insgesamt fünf Horanthes ein strenges Regime und formten Yaquiro zu einer Art imperialer Strafkolonie, die zusätzlich Sträflinge aus dem myranischen Mutterland aufnahm. Ebenfalls in diese Zeit fiel das Entstehen einer Kultstätte der Charypta auf den Inseln von H'Rangor, dem heutigen aventurischen Grangor,

in der Mündung des Phecadi, um die aufblühende Seefahrt zwischen den beiden Kontinenten zu fördern.
Als erste Expeditionen an der Küste des Ostkontinents eine Hjaldinger-Kolonie im Norden des Ostkontinents aufspürten, erreichten die Opferungen in Balan Mayek und H'Rangor einen blutigen Höhepunkt. Aus dieser Zeit stammen auch die wenigen lückenhaften Informationen von der Überfahrt der Hjaldinger zum Ostkontinent. Umgehend rüsteten die Charybalis – zu dieser Zeit am Zenit ihrer Macht und den anderen Häusern weit überlegen – eine Flotte aus, deren einziges Ziel es war, das Exil der Hjaldinger zu unterwerfen. Fast sieben Jahrhunderte nach der Eroberung des hjaldingischen Reichs in Myranor schien es nun so, als könnten die Charybalis ihren Feldzug gegen die Hjaldinger endlich zu einem glorreichen Ende führen.
Doch es sollte völlig anders kommen: Im Jahr **2797 IZ** ereignete sich eine vollkommen unerwartete Umwälzung, als ein regelrechter Krieg ausbrach, zwischen den Meeresgöttern Ephar und Charypta und eine beseelte Barriere inmitten des Thalassion entstand, die jedweden Kontakt zwischen dem Imperium und der Ostkolonie unterband. Bei dem Versuch den Bann zu überwinden gingen seit seiner rätselhaften Entstehung viele Schiffe, Tempelflöße und arcanomechanische Konstruktionen verloren. Es heißt, dass einige von diesen noch immer als Mahnmal in ewigen Strudeln und hinter wirbelnden Wasserwänden gefangen seien.
Gleichzeitig brachen haushohe Zornwellen über die myranischen Küsten herein, verwüsteten den zuvor dominanten Charypta-Tempel von Balan Mayek und zerstörten zahlreiche andere Heiligtümer. Die imperiale Flotte und viele Hafenstädte an der ganzen Thalassionküste wurden schwer getroffen und über mehrere Jahre machten allerlei dem Ephar wohlgefällige Meereskreaturen Küsten und Flüsse unsicher. Im Othalvik machten Gischtwürmer regelrecht Jagd auf Homarier und die Charybalis der Region flohen in den Süden. In dieser Zeit trat auch der Gischtwurm Lauthsvelgir erstmals in Erscheinung, der bis heute in der Othalvik lebt und von den dort lebenden Risso Tribut für seinen Schutz eintreibt.
Zur gleichen Zeit griffen Dienergeschöpfe des Ephar die letzten Schwarzen Mahre in M'iiku'on an und vertrieben diese endgültig aus der uralten Stadt.
Auch die Angriffe der Krakonier auf die im Süden der Galeerenbucht lebenden Norkosh wurden zu dieser Zeit zunehmend heftiger. **2797 IZ** beschloss die Sippe der Norka, ihrer Heimat den Rücken zu kehren. Sie wandte sich gen Osten und fand im Kobaltgrund eine neue Bleibe. Dort gründeten sie die Stadt Norkasa.
Der Handel auf dem Meer kam nahezu vollständig zum Erliegen. Hungernöte und Aufstände in verschiedenen Horasiaten waren die unmittelbare Folge. Das Haus Charybalis indes verlor durch diese Ereignisse schlagartig jeden Einfluss auf die imperiale Politik.
In Serovia verbündeten sich **2798 IZ** die dort lebenden Menschen nach Visionen des Gottes Ephar mit den Tritonen und den Selkje-Wassernymphen. In einer gemeinsamen Kraftanstrengung vertrieben sie die Krakonier von den Inseln. Diese hatten hier seit über 600 Jahren, als Handlanger des Hauses Charybalis, ohne äußere Hinderung Menschenfleisch erjagt und in ihren Bruthöhlen in menschliche Wirtskörper abgelaicht. Hartnäckig hält sich die Legende, an dieser Treue zu Ephar habe es gelegen, dass die Küsten Serovias von den Verwüstungen dieser Zeit weitestgehend verschont geblieben seien.

Vom Thalassischen Bann bis in die Gegenwart

Um **3200 IZ** begannen die Erträge der Mine bei *M'raku Ii* nach und nach zurückzugehen. Die Risso der untermeerischen Stadt kehrten ihrer Heimat den Rücken und bauten sich in anderen Siedlungen ihres Volks eine neue Zukunft auf. Nur eine Sippe blieb bis heute an der Ostküste Era'Sumus und betreibt die Mine weiter.
Etwa seit **3570 IZ** begannen die Risso die Ruinen der Unterwasserstadt M'iiku'on zu erkunden. Bis sie jedoch begannen, diese mit ersten Vorposten zu besiedeln, vergingen noch einige weitere Dekaden.
Oberhalb des Wassers wurde das Imperium in der folgenden Zeit konsolidiert und die Verehrung Charyptas und mit ihr auch das Haus Charybalis geächtet, das in der Folge nahezu ausgelöscht wurde.
In diese Zeit fiel auch der Bau der Kanäle im Louranath, die bis heute das Thalassion und das Meer der schwimmenden Inseln miteinander verbinden und auch Balan Cantara nach 200 Jahren wieder für Seeschiffe vom Thalassion zugänglich machten.
Ab etwa **3700 IZ** begannen andere aquatische Völker den Risso in die Bucht von Cranarenius zu folgen und diese zu kultivieren. Zu diesen zählten insbesondere die Hippocampir, die mit diesen Heimstätten ihren Siedlungsraum weiter in den Norden des Thalassion ausdehnten. Die Versuche der Krakonier und Tritonen hier Fuß zu fassen, blieben eher halbherzig und waren meist nicht von langer Dauer.
Im Jahr **4180 IZ** wurde eine Expedition zum Ostkontinent ausgeschickt. Diese jedoch kehrte nicht zurück und gilt bis heute als verschollen.
Auch in diese Zeit der Konsolidierung fiel das Ende der imperialen Herrschaft über Eshbathmar im Jahr **4050 IZ**. Die Stadt an der Narkramar wird seitdem von einem Priesterrat regiert und blühte in der Folge zu einer Handelsmetropole auf, deren Shalassi das Thalassion von Meralis bis Trivina befahren.
Die mit dem Haus Charybalis untergegangene Seeherrschaft des Imperiums ist bis heute auch im Ansatz nicht wieder hergestellt worden. Die Folgen daraus waren in den kommenden Jahrhunderten nur zu offensichtlich: Im Jahre **4231 IZ** bildeten die Kerrishiter einen unabhängigen Städtebund, den *Seebund von Talaminas*, sagten sich vom Imperium los und gerieten nur wenig später mit dem Stadtstaat *Ailish-Merkhaba* um den östlichen Zugang zur *Nacennia-Straße* aneinander. Das Imperium hatte dieser kerrishitischen Bestrebung zur See nichts entgegenzusetzen und so wurde der in den folgenden Jahrhunderten um Macht und Einfluss an der Ostküste Myranors geführte Krieg auch nur äußerst selten militärisch

sondern in erster Linie mit Bestechung und Attentaten ausgetragen. Eins der bis heute am meisten gefürchteten Geisterschiffe des Archipels von Talaminas jedoch soll aus dieser Zeit stammen: Die imperiale Galeere *Thearchentreu* wurde um **4238 IZ** zunächst von ihrer Flottille getrennt und von kerrishtischen Dschunken aufgebracht. An der Besatzung ließen die Kerrishiter ihre Wut über Jahrhunderte der imperialen Unterdrückung aus.

In den folgenden Jahrzehnten beschränkte sich die imperiale Seeaktivität auf die Einschränkung von Piraterie. So im Jahr **4369 IZ**, als der Dorokrat *Anaxandridas te Partholon* mit einer Luft-See-Strafexpedition gegen die hjaldingschen Seeräuber aus Utland vorging und dadurch zumindest die nördliche Thalassionküste für die nächsten Jahrzehnte in Bezug auf Piratenüberfälle sicherer machte. Auch, dass seit **4417 IZ** Händler aus dem geheimnisvollen Osten in Myranor eintrafen, und dabei als Heimat „Havena in Aventurien" angeben, findet außerhalb Trivinas kaum Beachtung. Dieser Kontakt mit dem östlichen Nachbarkontinent jedoch riss bereits **4449 IZ** aus unbekannten Gründen wieder ab.

Im **4544 IZ** begann der über 100 Jahre währende kerrishtische Sezessionskrieg, der schwerpunktmäßig im kerrishitischen Seegebiet ausgetragen wurde. Mit der *Seeschlacht von Sil' Eripum* **4559 IZ** wurde die Entscheidung in diesem Krieg herbeigeführt: Das yihenische Haus Qishumdanit brachte den Talameni eine verheerende Niederlage bei, die die Sezession von Kerrish Yih besiegelte. Dieses Kriegsende wurde sechs Jahre später **4565 IZ** im Friedensschluss von Kerrish-Tussan auch urkundlich festgeschrieben. Die Grenzziehungen dieses Vertrags zwischen Kerrish-Yih und Kerrish-Talam gelten noch heute. Gleiches gilt für das Durchfahrtsrecht Kerrsih-Yihs durch den Maradeni-Sund zwischen dem Brilliantkap und Yil' Amazija, das durch den Seebund eingeräumt wurde und prinzipiell ebenso bis in die Gegenwart Gültigkeit besitzt.

Ungefähr in diese Zeit fallen unter der Wasseroberfläche die ersten nequanischen Fahrten ins Thalassion. Als gesichert gilt die Fahrt Wogenmeisters Aderun aus Nequaria im Jahr **4524 IZ**. Von ihm stammen sehr ausführliche Berichte über die Auswirkungen des Salzwassers auf Konstruktion und Arcanomechanik seines Demergators, aber auch über aquatische Völker, die im Meer der Schwimmenden Inseln bis dahin unbekannt waren. Besonders drastisch wurde dabei ein wenig friedliches Zusammentreffen mit Homariern geschildert.

Die Abwendung des Imperiums vom Wasser wurde auch in den kommenden Jahrhunderten deutlich. So besetzten die Kerrishiter von Kerrish-Talam in den knapp fünf Jahrzehnten von **4620 IZ** bis **4668 IZ** schleichend die Insel Djanar und kontrollieren seitdem den Nord-Süd-Verkehr durch den shindrabarischen Archipel. Ebenfalls im Jahr **4668 IZ** wurde die nequanische Siedlung Nesaquatul vor Eshbathmar gegründet. Sie ist heute die größte und älteste nequanische Heimstatt außerhalb des Meers der Schwimmenden Inseln.

Der zweite große imperiale Machtverlust fand im Archipel von Serovia statt: Als die Serover **4669 IZ** den Horas der serovischen Inseln vertrieben, lösten sie damit den *Hundertjährigen Seekrieg* aus, der fast die gesamte Thalassionküste auf die ein oder andere Weise in Mitleidenschaft zog: Die Diplomatie und die strategischen Winkelzüge des Hauses Ennandu zogen eine große Zahl wechselnder Bündnisse und Verpflichtungen, sowie einen starken Einfluss der Serover in Shindrabar und eine politische Spaltung der Horasiate nach sich. Hældingard war vor allem uneinig, zahlreiche Cranarenier kooperierten im Geheimen mit den Serovern, Kaperer gegen serovische Schiffe liefen aus den Häfen Mayenios' aus und Warenströme wurden immer wieder gestört und zogen im Fall von Nahrungsmitteln auch Hungersnöte in manchen Landstrichen nach sich. Am stärksten betroffen war das Horasiat Trivinia, das die meisten imperialen Stützpunkte im Kampf gegen die Renegaten stellte und dessen Metropole Trivina zeitweilig gar in serovische Hand fiel. Auch der unbekannte Verbleib der Illuminium-Flotte des *Aegorianes il Rhidaman*, die nie in ihrem Bestimmungshafen Balan Mayek eintraf, wird für gewöhnlich auf die Wirren des Seekriegs zurückgeführt. Nach solchen und weiteren Misserfolgen setzte das Imperium ab etwa **4710 IZ** verstärkt auf die Domäne Thesephai. Diese brachte durch Windknechtung und dämonische Flugschiffe zwar die ersehnten Erfolge; Streitigkeiten zwischen den imperialen Heerführern jedoch verhinderten eine gezielte und effiziente Kriegsführung. Unerwartet intensive Thesephai-Essenzen verursachten zudem Zwietracht unter den trivinianischen Bürgern bis hin zum drohenden Bürgerkrieg. Der **4762 IZ** auf *Salmanessos II. te Partholon* folgende Dorokrat *Aristomenes te Kouramnion* setzte alles daran, den Krieg mit der serovischen Republik zu beenden. Hierzu beauftragte er den hældingardischen *Orden des Gehörnten Drachen Yalsicor* damit, in Trivina, das als Gyldraland neu strukturiert wurde, die Ordnung wieder herzustellen. **4766 IZ** erkannte das Imperium die Unabhängigkeit der Serovischen Inseln an und beendete so den verlustreichen Seekrieg.

Bereits seit ihrer Ansiedlung im Thalassion versuchten die Nequaner das Meer nach Osten hin zu bereisen. Der erste überlieferte Demergator, der diese gefährliche Fahrt auf sich nahm war die *Seestern von Loquasto*, die **4702 IZ** von Nesaquatul aus aufbrach. Sie ist bis heute nicht zurückgekehrt und gilt als verloren.

Nach dem Ende des Seekriegs siedelten sich auch die Nequaner im nördlichen Thalassion an und gründeten im Jahre **4769 IZ** eine Kolonie im nördlichen Teil der Bucht von Trivina.

Das weitere Ausgreifen des Talaminischen Seebunds, ausgehend von Djanar, auf die Inseln des Schlangen-Archipels fand in der *Schlacht von Gurjamang* im Jahr **4741 IZ** vorerst ein Ende. Bei diesen Kämpfen wurde eine massive Invasion der Insel Gurjamang durch das shindrabarische *Inselreich von Djolopandang* zurückgeschlagen und die beteiligten kerrishitischen Land- und Seestreitkräfte vernichtet. Wegen der Gefahr durch die Kerrishiter schmiedet Maniba Jar, die Radjara-Prinzessin von Lanagar, im Jahr **4769 IZ** einen geheimen Bund mit der Unterwasserstadt Irumana.

Im Jahr **4772 IZ** riss der Kontakt zur nequanischen Minensiedlung *Galeoaquaria* aus unbekannten Gründen ab. Auch ein zur Aufklärung dorthin gesandter Demergator kehrte nicht zurück, sodass es keine gesicherten Erkenntnisse zu deren Schicksal gibt.

In den Tiefen der Meere

Unter Wasser, der etwas andere Schauplatz

Die Unterwasserwelt unterscheidet sich stark von den Begebenheiten an Land oder in der Luft. Das Leben findet für einen Großteil seiner Bewohner in drei Dimensionen statt, während der andere Teil am Meeresboden zu finden ist. Schwebend gleiten die Meeresbewohner durchs Wasser und schwimmen um Hindernisse einfach herum.

Wie an Land gibt es hier auch unterschiedliche Vegetationszonen, die aber nicht wie z. B. bei einem Berg in Tharamans Rippen unten vom vielbewohnten Dschungel hinauf zum einsamen Eisgipfel verlaufen, sondern vom lichtdurchfluteten Meeresspiegel hinab in die finstere Tiefsee (siehe ‚Lebensräume des Meeres' S. 47). Ebenso sind Sicht und Schallausbreitung gänzlich anders als außerhalb des Meeres. In diesem Kapitel wollen wir Ihnen daher die wichtigsten Unterschiede und Besonderheiten aufzeigen, damit Sie, werter Spielleiter, ihren Spielern ein besseres Bild dieser exotischen Welt darstellen können.

Abenteuer in der Tiefe

Für ein Abenteuer unter Wasser müssen Sie zuerst einmal alle Gegebenheiten und Unterschiede zu einem Landabenteuer genauer betrachten. Allein die Bewegung der Charaktere in drei Dimensionen kann Abenteuerideen, die an Land möglich sind, hier zur Posse werden lassen. Zum Beispiel werden die Helden eine Stadt der Tritonen nicht durch das Südtor betreten, wenn es ein solches überhaupt gibt, sondern einfach über die dort befindlichen Häuser schwimmen um den zentralen Platz zu erreichen. Daher muss die Stadtwache überall die Augen nach Besuchern offen halten. Die Bewegung in drei Dimensionen kann auch beim Einbruch in eine Kammer im höchsten Turm hilfreich sein, da man nicht auf die Kletterkünste des Einbrechers in der Gruppe angewiesen ist, sondern einfach zum Turmfenster hinaufschwimmt. Auch Löcher in der Decke einer Unterwasserhöhle können spielend von jedem erreicht werden und bedürfen keines flugfähigen Helden. Der Spielleiter kann hier nur mit Sicherungen oder einer starken Strömung gegensteuern, damit die Helden einen anderen Weg nutzen. Für die Helden kann dieser leichte Weg aber auch der erste Schritt in den Kerker bedeuten, wenn sie dabei Verbote ignorieren oder Tabus brechen.

Ein weiterer Punkt ist die Ausrüstung der Helden. Hier haben die maritimen Spezies einen klaren Vorteil, da ihre Ausrüstung bereits für die Nutzung im Wasser geeignet ist. Ein an Land lebender Held muss sich genau überlegen, was er unter die Wellen mitnimmt. Im Salzwasser gehen hierbei viele Gegenstände aus Eisen recht schnell in die Brüche, aber auch ein Holzspeer quillt mit der Zeit auf. Gegenstände und Waffen aus Korallen, Muscheln, Knochen oder Karettan sind dagegen weitaus beständiger. Mancherorts werden auch grob umgeschmiedete Klingen aus Schiffswracks und ähnliche an ihre Bedürfnisse angepasste Fund- und Beutestücke verwendet.

Auch sollten die Helden ihre Ausrüstung gut sichern, damit sie nicht davongetrieben wird. Manche Gegenstände sind sogar so leicht, dass sie zur Oberfläche schwimmen, während Metalle oder Korallen in die Tiefe sinken, was bei einem Verlust während der Überquerung eines Tiefseegrabens oder eines Kampfes nicht sehr lustig für den Betroffenen ist. So können sich hier schnell neue Plotaufhänger bilden, um das Kleinod aus dunklen Tiefen zurückzuholen. Meist sorgt aber ein Riemen am Handgelenk dafür, dass Waffe oder Werkzeug nicht verloren gehen.

Eine Fortbewegung durch die Tiefen des Meeres ist für Landbewohner nur mit Hilfsmitteln möglich, denn sonst ertrinken sie sehr bald. Hilfreiches über magische, arkanomechanische und karmale Mittel finden Sie ab Seite 41.

Sobald die Helden wissen wie sie ihre Atemluft erhalten, können sie sich auf unterschiedliche Weise im Wasser fortbewegen (**WnM 190** ‚Erweiterungen zur strategischen Bewegung'). Hierbei ist Schwimmen am meisten verbreitet. Die kulturschaffenden Völker der Meere haben aber auch verschiedene Meeresbewohner zu Reit- und Zugtieren (siehe S. 52) abgerichtet. So finden sich in den Unterwasserstädten von Fischen gezogene kutschenähnliche Gefährte, Stadtwachen, die auf Riesenseepferden ihre Runde drehen oder Handelskarawanen mit dutzenden Last- und Reitfischen. Das Volk der Nequaner hat daneben noch arkanomechanische Unterseeboote, die sogenannten Demergatoren. Auch soll das Haus Quoran über einige experimentelle Unterseeboote verfügen, die aber bei weitem nicht an die Schiffe der Nequaner heranreichen.

Eine besondere Form der Bewegung ist der Kampf unter Wasser. Da die Kontrahenten ihre Positionen im dreidimensionalen Raum zueinander beziehen und diese schnell wechseln können, sind die üblichen Kampfregeln wenig geeignet, um einen solchen Kampf zu simulieren. In den Bänden **Wege des Schwerts** (S. 86, Kampf unter Wasser) und **Wege nach Myranor** (S. 184, Der Kampf in drei Dimensionen) gibt es hierfür optionale Regeln, welche die veränderten Bedingungen besser darstellen.

Ein paar myranische Waffen sind besonders geeignet für den Kampf unter Wasser. Dazu zählen primitive Dolche und Speere aus Knochen, Stein, Korallen oder Schildpatt. Im Laufe der Geschichte haben die Völker an und im Meer die Waffen für den Gebrauch im Wasser verbessert. So entstanden Waffen wie der shindrabarische Balisong, das Chak der Abishai, der nequanische Sintikon, der Risso-Kriegsdolch und der Haifänger im Bereich der Dolche. Bei den Speeren haben sich Varianten wie der Dreizack, die Fischforke und die Stoßhar-

pune als praktikabel erwiesen. Handgemengewaffen wie der Myrmex können ebenfalls unter Wasser verwendet werden. Im Fernkampf verlassen sich die Meeresbewohner gerne auf die Faust-Harpune oder den Mholuren-Stachel.

Für Landlebewesen entsteht neben der Atemluft noch ein weiteres Problem. Unter Wasser ist eine normale Ernährung nicht möglich. Nur in Flüssen, Seen und dem Westlichen Gletschermeer ist das Wasser trinkbar, das Salzwasser der Meere dagegen nicht. Auch eine Zubereitung der Speisen ist nicht wie an Land möglich, da ohne entsprechende Hilfsmittel alles verwässert wird und kein Feuer brennt. Selbst die Aufnahme der Speisen ist nur in Luftblasen möglich, wenn man nicht bei jedem Bissen eine unangenehme Menge Salzwasser schlucken will. Die Nequaner haben diese Probleme mit wasserdichten Trink- und Essflaschen aus speziellen Fischblasen gelöst. Diese werden in der Stadt oder auf dem Demergator befüllt und können über ein Mundventil entleert werden. So ist eine Versorgung über Tage gesichert.

Die verschiedenen Vegetationszonen (siehe S. 47f.) erzeugen ebenfalls unterschiedliche Handlungselemente. So sind dort Wälder aus Seegras oder Kelp zu finden und selbst große Korallen wirken teilweise wie blattlose, steinerne Bäume im Meer. Hier leben friedliche kulturschaffende Wesen, wilde Monster und üble Räuberbanden. Gras-, Sand und Schlickebenen, aber auch Gebirge, Vulkane und tiefe Gräben bieten ähnliche Schauplätze wie an Land. Wobei der Ritt auf einem Skinta über endlose Seegrassteppen eher dem Flug mit einem Schimmervogel ähnelt als dem Ritt auf dem Pferde durch die Steppe Kentorikans. Auch andere Dinge wie Sicht, Tiefe, Druck, Strömung, Temperatur und dreidimensionale Bewegung verändern die Ähnlichkeit zu den Landschaften an Land.

Die untenstehenden Hinweise und Informationen zu den physikalischen Voraussetzungen beim Tauchen gelten nur für Tauchgänge ohne Hilfsmittel. Berücksichtigen Sie diese bei der Beschreibung der Umgebung, um eine entsprechende Stimmung aufzubauen. Mittels Magie oder karmalen Wirkens können diese Gegebenheiten auf kleinem Raum umgangen werden. So ist es möglich, noch in der finsteren Tiefsee auf leuchtende Siedlungen von kulturschaffenden Völkern zu treffen und bis in diese Tiefen selber vorzudringen. Sie sollten aber trotzdem eventuelle Nachteile der Charaktere berücksichtigen. So könnten beim Hinabtauchen in kristallklares Wasser Höhenangst und Platzangst Schwierigkeiten bereiten, wie auch in der lichtlosen Tiefsee oder in der Enge eines Demergators Raumangst von Nachteil sein.

Tiefe

Während ein Wanderer an Land meist nur auf die Beschaffenheit des Weges achten muss, kann ein Taucher sich nicht beliebig im Wasser fortbewegen. Für die meisten Landbewohner ist ohne Hilfsmittel der Tauchgang bei einer Tiefe von 35 Schritt zu Ende. Geübte Perltaucher schaffen sogar 60 Schritt. Aquatische Spezies wie Loualil, Ziliten, Hippocampir, Norkosh und Pristiden können dagegen bereits einige hundert Schritt in die Tiefe vordringen. Nur Risso, Ruritirna,

Tritonen, Krakonier und Mholuren tauchen weit tiefer und sind zum Teil in der finsteren Tiefsee anzutreffen. Die Tabelle weiter unten gibt eine ungefähre Übersicht über verschiedene Tauchtiefen.

Diese Angaben sollten aber nur der Orientierung dienen, da wir genaue Tauchtiefen für stimmungstötend halten, zumal diese von vielen Faktoren abhängig sind.

Nicht nur die fehlende Atemluft, vor allem der immer größer werdende Druck zwingt den Taucher auf verschiedene Hilfsmittel zurückzugreifen, um größere Tiefen zu erreichen, als es sein Körper normalerweise zulässt. Diese Hilfsmittel können technischer, magischer oder alchimistischer Natur sein und erlauben, je nach Qualität, unterschiedliche Tauchtiefen.

Üblicherweise kann man pro vier Kampfrunden eine Strecke von TaW *Schwimmen* (Tauchen) Schritt nach unten zurücklegen; in die umgekehrte Richtung doppelt so viel.

Zu schnelles Auftauchen aus großen Tiefen birgt für Luft-Atmer nicht zu unterschätzende Gefahren. Um dies zu vermeiden, muss man beim Auftauchen etwa alle 10 Schritt eine Pause von etwa einer Minute einlegen, ansonsten muss man eine KO-Probe ablegen, die wiederum je nach Tiefe erschwert ist und bei deren Misslingen man den auf Seite 40 zu findenden Schaden erleidet.

maximale Tauchtiefe		
Schnorchel	0,30 Schritt	—
Taucherglocke	30 Schritt	15 Minuten lang
geübter Taucher	35 Schritt	3 Minuten lang
Szirri-Szirri	50 Schritt	—
Perlentaucher	60 Schritt	—
Dunkelheit ab	100 Schritt	abhängig von Sonnenstand, Reinheit des Wassers; vorwiegend im Meer der Schwimmenden Inseln (Nebel) und im Bleichwasser (Wasserreinheit) oder den eisbedeckten Seegebieten
Riesenseepferde	100 Schritt	—
Seehund	150 Schritt	—
Blauwal	200 Schritt	bis 20 Minuten
Transport- und Reisedemergator	200 Schritt	—
Forschungs- und Kampfdemergator	200-2000 Schritt	je nach Art
Seeskorpion	200 Schritt	—
Gobo	200 Schritt	—
Dunkelheit ab	300 Schritt	klare, tropische Gewässer, s.o.
Oloruun	300 Schritt	—
Hammerhai	300 Schritt	—
Hai	300–1300 Schritt	je nach Art
Rochen	300–1000 Schritt	je nach Art
Delphin	400 Schritt	—
Seekhardan	500 Schritt	bis 15 Minuten
Patrouillendemergator	600 Schritt	—
Viszirru	600 Schritt	—
Meeresschildkröten	1.500 Schritt	—
Tiefseedemergator	2000 Schritt	—
Tiefseecotto	2000 Schritt	—
Krakenmolch	3000 Schritt	—
Pottwal	3000 Schritt	1 Stunde lang

Temperatur

Die Reise in die Unterwasserwelt ist nicht nur ein Exkurs in dunkle Tiefen je weiter man sich von der Oberfläche entfernt, auch die Temperaturen sinken stark ab. Von dämonischen, karmalen und magischen Veränderungen abgesehen fällt die Temperatur aber auch hier nie unter den Gefrierpunkt.

In tropischen Gewässern ist die Wassertemperatur nahe der Oberfläche am höchsten, hier können sich Landlebewesen am längsten aufhalten, ohne Schaden zu nehmen. Da Wasser die Körperwärme schnell ableitet, wird ein Schwimmer aber auch hier langsam auskühlen. Zudem wird es einige Schritt tiefer bereits kälter. Bei diesen Voraussetzungen ist man gut beraten, sich gegen den Wärmeverlust zu schützen. Dies geschieht bei Landlebewesen in der Regel mittels Delphin- oder Walfett, gelegentlich auch teurer Alchemika. Ein Landlebewesen, das nicht an diese Umweltbedingungen angepasst ist (z.B. durch die Vorteile Aquatisches Lebewesen oder Kälteresistenz) oder sich entsprechend geschützt hat, erleidet Schaden. Dies sind in warmem Wasser 1W6 TP(A) pro Stunde und können in kaltem Wasser bis zu 1W6 TP(A) pro SR sein. Außerdem sind bei allen kraftzehrenden Aktionen die AuP-Verluste verdoppelt.

Sicht

Die Helligkeit in den Tiefen der Gewässer wird nicht nur durch den Sonnenstand und das Wetter über Wasser beeinflusst, auch durch vom Sturm aufgewirbelten Meeresboden, eine Algenblüte oder riesige Planktonschwärme kann die Sicht verschlechtert werden. In zunehmender Tiefe kommt noch hinzu, dass untertauchende Objekte scheinbar die Farbe verlieren. Rot wirkt schon in geringer Tiefe farblos, dem folgend verschwinden Orange, Gelb und Grün. Blau wird hingegen erst später vom Gewässer absorbiert, bis es nur noch ein dunkles Graugrün ist und alle Konturen miteinander verschwimmen. In diesem diffusen Licht tritt man einer Gefahr im wahrsten Sinne des Wortes ‚plötzlich' gegenüber, da man sie nur schwer kommen sieht.

Ab 100 bis 200 Schritt herrscht normalerweise Dunkelheit. Nur im sonnigen Süden kann bei klarem Wetter jedoch auch eine Sicht in 300 Schritt Tiefe möglich sein. Charaktere mit den Nachteil Raumangst (eingeschränkt), Dunkelangst oder Tiefenangst bekommen hier große Probleme.

Auch wenn viele aquatische Spezies die Fähigkeit Dämmerungssicht oder sogar Nachtsicht besitzen, bedienen sie sich trotzdem verschiedener Lichtquellen, um sich besser in der Dunkelheit orientieren zu können. Die meisten Unterwasserstädte werden nachts oder in großer Tiefe von Gwen-Petryl-Steinen oder mittels Leuchtfischen in Korbkorallen beleuchtet. Gelegentlich werden auch Leuchtquallen oder Leuchtplankton verwendet, diese müssen aber wegen ihrer Größe und Form in Laternen aus Blutleim oder ähnlichen durchscheinenden, wasserfesten Stoffen gehalten werden. Die Lichtquellen der Nequaner funktionieren dagegen meist auf alchimistischer Basis. Hierbei reicht die Palette vom Demergatorscheinwerfer über die Blendlaterne bis zur Unterwasserfackel.

In den dunklen Tiefen können aber auch ganze Schwärme der von den kulturschaffenden Spezies genutzten Tiere vorkommen, die unterschiedlich große Areale ausleuchten können. Eine weit gefährlichere Lichtquelle sind dagegen unterseeische Vulkane, deren leuchtende Lava das umgebende Wasser zum Kochen bringt.

Doch das Wasser trübt nicht nur den Blick. Wer durch die Kiemenhaube eines Nequaners, das Bullauge eines Demergators oder ein anderes Hilfsmittel schaut, sieht Objekte näher (etwa um ein Drittel) und größer (ein Viertel), als sie tatsächlich sind.

Je nach Tiefe bedeutet dies, dass Fernkampf-Proben um bis zu 12 Punkte erschwert sind und auch der Nahkampf mit Einbußen (AT –6/PA –6) belastet ist.

Gehör und Kommunikation

Geräusche wie Walgesänge und die Schiffsschraube eines Demertagors sind zwar über weite Entfernungen zu vernehmen, aber deren Quelle und die Richtung, aus der diese Geräusche kommen, sind nicht zu erkennen. Diese Umstände erschweren auch die Verständigung unter Wasser. So ist eine einfache Verständigung auf 2–3 Schritt Entfernung möglich, einige unkomplizierte Worte in einer für die Unterwasser-Verhältnisse angepassten Sprache (siehe Sprachen und Schriften S. 204) noch in einem Dutzend Schritt Entfernung zu vernehmen. Dies trifft auf alle aquatischen Sprachen zu und gilt auch eingeschränkt für Abishant. Orientierungs-Proben, die auf Gehör (oder auf dem Gleichgewichtssinn) basieren, sind für Landbewohner um 7 Punkte erschwert, ebenso wie Sinnenschärfe-Proben, wenn es darum geht, die Richtung eines Geräuschs festzustellen (Proben, um ein leises Geräusch zu bemerken, sind unverändert).

Bei guter Sicht kann man sich auch mittels Zeichensprache (z.B. nequanische oder hippocampische) über weitere Distanzen unterhalten. Diese Zeichensprachen ermöglichen auch eine Kommunikation zwischen verschiedenen Spezies, deren Sprachorgane so unterschiedlich sind, dass die Sprache des jeweils anderen nicht erlernbar ist. Eine Gruppe aus Zilit, Triton und Hippocampir könnte so ohne Magie Sprachprobleme überbrücken.

Natürlich können auch andere Hilfsmittel wie Zauber (**MyMa 64**) oder Wachstafeln genutzt werden. Genauso kann Wasserschall je nach Trübung des Wassers für eine Kommunikation von bis zu 300 Schritt dienen. Hierzu können Trommeln oder bestimmte Schneckenhäuser genutzt werden. Die Schneckenhäuser haben neben dem Eingang der Schnecke noch eine kleinere Öffnung, durch die der Benutzer Luft oder Wasser blasen und so das Gehäuse zum Schwingen bringen kann. Auch die Nequaner haben ein Verfahren entwickelt, um so zwischen zwei Demergatoren, neben Lichtsignalen, eine nichtmagische Kommunikation zu ermöglichen. An der Außenwand wird ein trommelähnlicher Kasten angebracht, der einen Schlägel im inneren hat. Der Schlägel wird mittels eines Gestänges vom Boot aus bedient und erzeugt so die Töne. Der Kasten hat mehrere Schlitze, um einen Druckausgleich in verschiedenen Tiefen zu gewährleisten. Das kleinere Empfangsgerät nimmt alle Geräusche des Meeres auf und leitet sie magisch verstärkt ins Innere des Demergators, wo sie von einem kundigen Nequaner analysiert werden. Bei beiden Verfahren verwenden die Nequaner einen speziellen Code, um sich Nachrichten übermitteln zu können.

Schwimmen-Proben

Üblicherweise werden Schwimmen- oder Tauchen-Proben von Meeresbewohnern oder entsprechend ausgerüsteten Landbewohnern nur benötigt, wenn man unbedingt ein Wettschwimmen veranstalten will, oder um die korrekte Auftauchgeschwindigkeit festzulegen; außerdem bei Positionsproben im Unterwasserkampf. Umfassende Regeln zum Schwimmen und Tauchen finden Sie in **Wege des Schwerts** ab S. 139.

Maritime Magie und Artefakte

Unter Wasser findet Magie ebenso ihre Anwendung. Durch die Fähigkeit unter Wasser zu sprechen, haben auch die maritimen Spezies Formeln mit Spruchkomponente entwickelt. Mit wenigen Ausnahmen können die in **MyMa 64ff.** genannten Formeln auch unter Wasser verwendet werden. Einzig die Quelle Feuer und der Feueraspekt der Quelle Tyakaar finden unter den

Magieanwendern der maritimen Repräsentation keine Anwendung. Magisches Licht wird daher auf Basis der Quelle Kraft oder Iryabaar und der Instruktion Illusion erzeugt.
Zur Wesenbeschwörung werden ebenfalls alle Quellen, bis auf die oben genannten, genutzt. Natürlich gibt es auch welche, wie z.B. Wasser und Galkuzul, die häufiger Anwendung finden. Bei der Art des beschworenen Wesen sollten Sie als Spielleiter darauf achten, ob es unter Wasser überhaupt von Nutzen ist, denn nicht alle in **MyMa 49ff.** genannten Wesen sind unter Wasser einsetzbar.
Artefaktherstellungen sind auch unter den maritimen Spezies bekannt. Hier werden aber nur Komponenten verwendet, die mittels einfacher handwerklicher Tätigkeiten (z.B. Schnitzen) oder Magie geformt werden können. Nur wenige Unterwasservölker, wie die Monommaten, können Metalle kalt schmieden und so zur Artefaktherstellung nutzen. Die seltene Silberkoralle, deren Eigenschaften dem namensgebenden Metall ähneln, lässt sich mit einfachen Mitteln kalt schmieden. Daher formen die maritimen Völker aus diesen Korallen gerne Amulette und magische Waffen.
Die Nequaner hingegen bilden in dieser Disziplin eine besondere Ausnahme, da sie ihre Artefakte und arcanomechanischen Spielereien in den Hallen ihrer Unterwasserstädte herstellen und so Verhältnisse ähnlich wie an Land nutzen können. Auch können sie so leichter Zauberelixiere brauen. Da die Nequaner aber wegen Problemen mit der Luftversorgung kaum Schmiedehandwerk im klassischen Sinn betreiben können, haben sie sich auf die alchimistische Bearbeitung von Metallen und verschiedenen submarinen Werkstoffen verlegt. Den höchsten alchimistischen Meistern scheint gar eine schwache, diffus wirkende Zauberkraft zur Verfügung zu stehen.

Häufigkeit magischer Begabungen bei den maritimen Spezies
immer: Tritonen
sehr häufig: Loualil, Risso
häufig: Mholuren, Norkosh
gelegentlich: Hippocampir, Ruritirna
selten: Pristiden
sehr selten: Ziliten

Häufigkeit von Magiedilettanten in den Kulturen
sehr häufig: Ziliten
häufig: Akaton, alle Rissokulturen
gelegentlich: Airiao, Archikos, alle Tritonenkulturen
selten: alle Mholurenkulturen
sehr selten: alle Hippocampir-, Loualil, Norkosh- und Rurtinakulturen

Für alle Submarinen ist die Herstellung von alchimistischen Stoffen etwas schwieriger. Es können hierbei nur zähe bis klebrige Substanzen verwendet werden, die nicht wasserlöslich sind. Darunter zählen einige Schnecken- und Seegurkensekrete sowie deren Gifte, wie z.B. der Blutleim der Tiefseeschnecke.

Die Verbreitung von Magiebegabung

Bei den unterschiedlichen Spezies kommt die Magiebegabung unterschiedlich häufig vor. Wie viele davon eine Ausbildung erhalten oder zum Magiedilettanten werden, hängt von der jeweiligen Kultur ab, in der sie aufwachsen. Die unten stehende Tabelle zeigt die Häufigkeit der Begabung und die Häufigkeit von Magiedilettanten. Sie ergänzt die Angaben aus **MyMa 232**.

Krankheiten, Parasiten und Gifte der Meere

Unter Wasser sind Krankheiten ebenso eine Gefahr wie an Land. Mancher Biagha behauptet gar, dass die Domäne Mishkarya in tieferen Regionen besonders häufig vorkommt. Auch wenn es keinen klassischen Schnupfen bei den Meeresbewohnern gibt, so sind hier ähnliche, meist nur lästige Erkrankungen verbreitet. Durch mangelnde Hygiene entsteht beispielsweise der **Kiemenpilz** (Stufe 1-3). Schlimmer hingegen ist die **Schuppenfäule** (Stufe 15), bei der nicht nur die Schuppen der Betroffenen verfaulen, sondern in unbehandelten Fällen die Krankheit ganze Gliedmaßen kosten kann.
Die Bewohner der Flachsee kennen die **Meeresasseln**, die sich in verschiedenen Körperöffnungen einnisten können (Werte und Beschreibung S. 51). In der Tiefsee kommt der **Lumori** (Stufe 8) vor, ein leuchtender Pilz, der sich rasend schnell über den Körper des Befallenen ausbreitet. An und für sich ist diese Erkrankung nicht gefährlich, doch muss man bedenken, dass in den finsteren Tiefen jeder Lichtschimmer die Räuber der Tiefsee anlockt. Was dem Pilz als Fortpflanzung dient, kann für den Erkrankten tödlich enden. Hier hilft nur das Gift des Schlangensterns, der sich ebenfalls in der Tiefsee aufhält, um der Plage Herr zu werden.
Bei Landlebewesen gibt es durch den falschen Umgang beim Tauchen immer wieder Unfälle, die dem Körper sein Äußerstes abverlangen.
Wenn Atemluft zu lange Zeit konzentriert eingeatmet werden muss, kommt es zum ‚**schäumenden Blut**' (einer Sauerstoffvergiftung): Die Augen flimmern (TaW: Sinnenschärfe –3), Muskeln und ganze Gliedmaßen zucken unkontrolliert (GE und FF je –2), und es kommt nach einer misslungenen MU-Probe (ggf. um Raumangst erschwert) zu hektischer Atmung, bei der der Taucher aufgeschäumtes Blut hustet. Jede SR, die dieser Zustand anhält, erhält der Taucher W3 SP und muss eine KO-Probe ablegen, bei deren Misslingen er bewusstlos wird. Die Wirkung hält solange an, bis ein Gegenmittel eingenommen wird oder eine magische Heilung stattfindet. Schäumendes Blut wird wie ein Gift der Stufe 7 behandelt.
Zu schnelles Auftauchen aus großen Tiefen birgt nicht zu unterschätzende Gefahren, die sich in *Schüttellähmung* (KK, GE,

FF je –6 für 1W6 Stunden), *Lungenschäden* (je nach Tiefe, aus der man aufgetaucht ist, bis zu 10W6 Schaden, Wunden in den Zonen Brust, Bauch und Kopf möglich) und *Verwirrtheit* (KL, IN je –4) äußern können. Um die **Taucherkrankheit** zu vermeiden, muss man beim Auftauchen etwa alle 10 Schritt eine Pause von circa einer Minute (20 KR) einlegen, ansonsten muss man eine KO-Probe ablegen, die wiederum je nach Tiefe erschwert ist und bei deren Misslingen man den oben genannten Schaden erleidet.

Auf Schiffen ist die **Matrosensieche** (Stufe 10) die wohl bekannteste, wenn auch nicht die gefürchtetste Krankheit. Sie wird durch eine lange Seefahrt von mindestens einem Oktal ausgelöst. Am häufigsten erkranken Seefahrer auf dem Verfluchten Thalassion an dieser Krankheit, sodass viele meinen, hier manifestiere sich der Unwille des Gottes Ephar, myranische Bewohner und ihre Schiffe auf dem Ozean zu dulden. Der Erkrankte fühlt sich matt (KK und KO halbiert), leidet unter leichtem Fieber (1W6–1 SP/Tag), dem Sehstörungen und Halluzinationen folgen (in 25 % der Fälle Sinnenschärfe –1W6 und GE und FF je –1). Nur ein Landgang kann die Symptome mit Sicherheit beseitigen, auch wenn Gebete zu Ephar und Gespräche über die Heimkehr schon zu spontanen Heilungen geführt haben. Einnahme von Epharhilf beugt der Krankheit vor.

Die **Seekrankheit** wird oft ebenfalls fälschlicherweise als Matrosensieche bezeichnet. Diese wird aber durch das Schaukeln des Schiffes ausgelöst und äußert sich in starker Übelkeit. Eine längere Gewöhnung an Seefahrten kann sie heilen, daher ist sie regeltechnisch eher ein Nachteil als eine Krankheit.

Mangelkrankheiten wie den irdischen Skorbut gibt es auf Dere nicht. Die Heilkräfte der Welt scheinen solche Krankheiten zu unterbinden. Sollten Sie eine Erkrankung dieser Art benötigen, lässt sie sich mit einem dämonischen oder göttlichen Fluch erklären.

Neben Krankheiten und Parasiten können **Gifte** dem Schwimmer gefährlich werden, denn unter Wasser haben weit mehr Lebewesen als an Land diese entwickelt. Sie schützen sich damit gegen Fressfeinde oder nutzen sie zur Jagd. Häufig werden die Gifte dabei durch Nesseln oder Stacheln übertragen, aber auch Hautsekrete, wie bei vielen Schnecken, kommen vor. Einige dieser Giftstoffe werden von den aquatischen Kulturen als Waffengifte verwendet oder sind bei den Alchimisten der Nequaner begehrt. Aber auch in einigen Giftküchen der Landbewohner weiß man Rezepte zur Nutzung dieser tödlichen Stoffe.

Mit Flosse und Haifänger - Meereskreaturen als Helden

In Myranor ist es möglich, eine Vielzahl von Nichtmenschen zu spielen. Auch in diesem Band wird dieses Spektrum um einige Spezies erweitert. Da Menschen unter Wasser auf Hilfsmittel angewiesen und diese zum Teil nicht sehr einfach zu bekommen sind, bietet es sich hier an, eine aquatische Spezies als Charakter auszuwählen. Für viele Spieler und Spielleiter ist oft die Unterwasserwelt ein Buch mit sieben Siegeln, da wir Menschen uns dort sehr selten aufhalten. So stellt sich für beide die Frage wie kann ich einen aquatischen Helden spielen und trotzdem als Unterwasserwesen die Begebenheiten unter Wasser nicht so genau kennen?

Einige dieser Völker leben in halbaquatischen Siedlungen der Küstenstädte oder halten Kontakte zu einer Küstenstadt. Auch in der Seefahrt und im Militär sind aquatische Spezies zu finden. Andere hingegen haben das Wasser größtenteils verlassen. So gibt es Kulturen der Ruritirna und Pristiden im Nebelwald, die nur selten ins Meer der Schwimmenden Inseln vordringen. All diese Kulturen und Professionen können als Bindeglied zwischen Land- und Unterwasserabenteuern dienen und so dem Spieler einen leichteren Einstieg in die mysteriöse Unterwasserwelt geben. Denn ein Loualil aus Balan Cantara hat mit Sicherheit noch nie die Kelpwälder in der Bucht von Trivina gesehen und kennt deren Gefahren nicht.

Bei diesen Helden ist aber das Spiel nicht alleine auf das Wasser beschränkt, denn alle besitzen die Fähigkeit auch an Land atmen und sich bewegen zu können. Neben der mannigfaltigen Unterwasserwelt der Meere, Seen und Flüsse können Sie so auch Hafenstädte, Schiffe und vom Regen gesegnete Gebiete wie z. B. den Dschungel vom aqautischen Helden erkundet lassen. Nur extrem trockene Landstriche wie die Narkramar und die Savannen nördlich des Dschungelgürtels sind gänzlich ungeeignet.

Natürlich ist und bleibt das Wasser das Hauptverbreitungsgebiet dieser Spezialisten. Ein Risso wird die angenehm dunklen Tiefen seiner Heimat ungern gegen das grelle Sonnenlicht einer imperialen Stadt eintauschen. Ebenso wird ein Triton, auch wenn sich seine Flosse in Beine verwandelt, ungern das Wasser verlassen. Daher sind diese Spezies für reine Unterwasserabenteuer bzw. –kampagnen oder für Abenteuer, die nur kurz an Land spielen, besonders geeignet. Sie benötigen keine Hilfsmittel und können sich wochenlang unter Wasser aufhalten. Ebenso sind ihre Ausrüstung und Bewaffnung, sowie ihre Kampffertigkeiten, bereits an das Leben unter Wasser angepasst.

Die Denkweise und Einstellung eines aquatischen Charakters wird durch seine Vor- und Nachteile bestimmt. Besonders bei nichtmenschlichen Wesen ist es immens wichtig, sich vorzustellen, wie sie reagieren würden. Bei diesen Wesen ist es auch nicht so leicht mit Klischees zu arbeiten, denn wer weiß schon, wie sich ein Seepferdchen verhält, um so seinen Hippocampir-Helden mehr Spieltiefe zu geben. In den Beschreibungen der einzelnen Spezies (S. 89ff.) gibt es daher Hilfestellungen zur Darstellung.

Wege unter die Wellen

Als nicht-aquatischer Held ist es auf Grund von den oben genannten Umweltbedingungen schwierig, sich längere Zeit unter Wasser aufzuhalten. Für eine Bergung von Schätzen oder der Interaktion mit maritimen Kulturen in deren Heimat sind daher besondere Hilfsmittel nötig.

Zuerst einmal muss sich der Held Gedanken machen wie lange er im Wasser verweilen will. Neben der mitgeführten Luftmenge bzw. Zeit, die ein Artefakt, eine Pflanze oder ein Tier hat, um diese Aufgabe zu übernehmen, ist auch die Wassertemperatur wichtig. Danach ist hilfreich zu wissen wie tief

er vordringen will. Denn auch der immer größer werdende Druck macht Landatmern Schwierigkeiten. Ein weiteres Problem bei Tauchgängen, die mehrere Stunden bis Tage dauern, ist das Wasser selber. Die Haut wird weich und eine normale Nahrungsaufnahme ist nicht möglich.
Die Nequaner haben dafür spezielle Tauchanzüge aus Rochenleder und Trink- bzw. Essflaschen mit Ventil entwickelt, in denen sie spezielle Flüssig- und Pastennahrung für längere Tauchgänge aufbewahren. Für längere Wartungsarbeiten an der Außenhaut ihrer Unterwasserstädte kommen zusätzlich unförmige Panzer aus Langustenhaut, die bewegliche Greifarme tragen, zum Einsatz.
Im imperialen Haus Quoran setzt man eher auf alchimistische Pasten oder magische Artefakte, die den Körper schützen.

Flora und Fauna

In Myranor gibt es Tiere und Pflanzen, die eine Reise in die Tiefen der Meere ermöglichen oder den Aufenthalt dort verbessern. Die hier genannten sind nur die bekanntesten, Regional kann es daher noch andere geben.

Szirri-Szirri
Die Szirri-Szirri ist eine durchsichtige glockenförmige Qualle mit sechs kurzen Tentakelfäden. Sie stülpt sich über die Köpfe unvorsichtiger Taucher und beginnt die verbrauchten Gase zu verzehren und in Atemluft zu verwandeln. In Tiefen über 50 Schritt versagen aber die Quallen und produzieren nur stickige Gase. Diese Eigenschaft macht die Qualle zu idealen Tauchermasken und wird von vielen Küsten- und Meeresvölkern genutzt. Die Nequaner haben die Quallen für die Nutzung im Meer der Schwimmenden Inseln domestizieren können. Diese sind aber weniger effektiv als ihre wildlebenden Verwandten aus dem Thalassion: Ihre gespendete Luft kann nur für jeweils 2W6+3 SR geatmet werden, ansonsten ‚schäumt das Blut'.

Verbreitung: Thalassion, Flachsee und offene See (südlich von Trivina), Meer der Schwimmenden Inseln (domestizierte Exemplare)
Größe: 0,4 Schritt **Gewicht:** 1 Stein
MU 12 **IN** 10 **KO** 5
PA 0 **INI** 1W6+6 **RS** 0 **WS** 3
LE 5 **AU** 20 **GS** 3 **MR** 6 **GW** 0 **LO** 9 (max. 20)
Tragkraft: Stein **Zugkraft:** Stein
Preis: 10 Au
Größenkategorie: sehr klein
Beute: -
Attribute: Unterwasserwesen
Fertigkeiten: Talent Schwimmen (12; 8/5/3), Talent Sinnenschärfe (11; 1/10/10)

Blasentang

Eine große Tangart, deren Luftkörper angezapft werden kann, indem man den vom Luftkörper abgehenden Ast wie einen Atemschlauch verwendet und die Blase selber auf den Rücken schnallt. Die Tangblase produziert so lange sie Sonnenlicht bekommt weiterhin Luft. Daher können mit dieser Tauchhilfe keine Nacht- und Höhlentauchgänge durchgeführt, sowie allzu große Tiefen erreicht werden. Zudem gibt es eine giftige Tangart, mit welcher der Blasentang leicht verwechselt werden kann.
Verbreitung: felsige Küsten in gemäßigten bis kühlen Meeresregionen; eine Abart ist auch im südlichen Teil des Westlichen Gletschermeeres zu finden.
Bestimmung: +6
Ernte: immer möglich
Grundmenge: W3 Tangblasen / Pflanze
Haltbarkeit: Im Wasser bis zur Dämmerung; ohne Wasser nicht lagerfähig
Preis: 5 Ag pro Blase

Carlogblüte

In Küsten- und Brackwassersümpfen findet sich gelegentlich dieses binsenähnliche Gewächs, dessen Blütenstempel einen Wirkstoff enthalten, der die Empfindlichkeit der Augen erhöht und so eine gute Nachtsichtfähigkeit ermöglicht, was auch eine verbesserte Wahrnehmung in lichtlosen Meerestiefen zur Folge hat.
Bestimmung: +5
Ernte: 1. – 3. None im Zatura oder 3. – 5. None im Raia
Grundmenge: W6 Blüten mit je einem Stempel
Dosis und Wirkung: Nach Einnahme von ein oder zwei rohen Blüten kann man nachts für W6+12 SR etwa so gut sehen wie in der frühen Dämmerung.
Haltbarkeit: 2W6+18 Stunden
Preis: 2 Ag pro Blüte

Besondere Kreaturen der Meere

Magische Wesen wie die Drachenschildkröten vermögen ebenso einem Landbewohner Nachtsicht und Wasseratmung (oder sonstige Gnaden nach Meisterentscheidung) zu verleihen. Der Blas eines Silberdelphins kann ähnliche Wirkung wie die Formel WASSERATMUNG verleihen.
Eine etwas gefährlichere Variante sind die Luftglocken der bleichen Wasserspinnen (S. 66). Dieses Luftreservoir in der Tiefe dient der Spinne dazu ihre Beute am Leben zu erhalten und kann im Notfall auch von einem Taucher angezapft werden.

Zauberformeln

Generell ist die Wirkung von Magie unter Wasser nicht beeinträchtig. Die zwei grundlegenden Komponenten aller Beschwörungszauber (Sicht und Konzentration) können aber auf Grund der Begebenheiten eingeschränkt sein. Weitere Komponenten wie Gesten und Sprache sind für Landbewohner im Wasser ebenfalls erschwert.
Formeln mit der Quelle Feuer sind unter Wasser ebenfalls erschwert und ihre Wirkung oftmals eingeschränkt. Reine Feuerzauber wie ENTZÜNDEN funktionieren nicht. Zauberer sollten unter Wasser allgemein vorsichtiger mit der Anwendung dieser Quelle sein, denn es können sich auch gefährliche Nebeneffekte bilden. Bei einem Zauber, der das umgebende Wasser erhitzt, kann auch der Magier Schaden davon tragen.
Besonders hilfreich für eine Expedition in die Unterwasserwelt ist die Formel WASSERATMUNG (**MyMa 76**). Bei die-

sem Zauber wird der Verzauberte für mehrere Stunden mit aquatischen Fähigkeiten ausgestattet.
Bei den Norkosh und einigen küstenbewohnenden Magiern ist zudem eine Formel bekannt, mit deren Hilfe wasserempfindliche Gegenstände geschützt werden können.

Nässeschild

Quelle: Wasser
Probe: MU/KL/CH + 3
Disziplin: Instruktion
Dienst: Bann
Zauberdauer: 1 SR
Wirkungsdauer: ZfP* SR
Ziel: Einzelobjekt
Reichweite: Berührung
Struktur: einfach
Kosten: 7 AsP

Wirkung: Einzelne Gegenstände können vor dem direkten Einfluss aller Variationen des Elements Wasser und vor den resultierenden Folgen prophylaktisch geschützt werden. Bis zum Ablauf der Wirkungsdauer bleibt das mit dem Zauber belegte Objekt auch dann wasserabweisend, wenn es in Kontakt mit einem Platzregen, einem Tauchgang, dem morgendlichen Nebel oder einer beliebigen Flüssigkeit gerät. Besonders Schriftrollen, Nahrungsmittel und andere Dinge, die durch Feuchtigkeit verderben, werden auf diese Weise geschützt.
Die Formel hilft nur gegen Nässe, die zum überwiegenden Teil aus Wasser besteht. Flüssiges Gestein oder beispielsweise Schlamm haben trotz des Schutzes Wirkung auf den Gegenstand. Nicht möglich ist es, mittels der Instruktion nasse Objekte zu trocknen, da der Bann bereits vorhandene Einflüsse des Elements nicht beeinträchtigt.

Neben der Essenzbeschwörung können auch Wesenbeschwörer dienstbare Wesen für den Weg in die Tiefen der Meere beschwören. Ein Genius oder Archon des Wassers kann hierbei einer ganzen Heldengruppe den sicheren Aufenthalt unter Wasser ermöglichen. Solche der Quelle Luft können die verbrauchte Luft in einem Demergator erneuern. Ebenso können Wesen der Quelle Galkuzul den Weg durch das Wasser ermöglichen. Entweder durch eigene Fähigkeiten oder durch eine Paktvermittlung.

Artefakte, Arcanomechaniken und andere Hilfsmittel

Im Laufe der Zeit wurden auch verschiedene Artefakte entwickelt um eine Reise unter Wasser für Landbewohner zu ermöglichen. Die meisten dieser Hilfsmittel finden sich bei den Nequanern. Für die Völker des Festlandes sind sie aber nur schwer zu bekommen. Meist müssen sie auf schlechtere Kopien zurückgreifen. Neben den Nequanern hat sich das entmachtete Haus Charybalis intensiv mit Hilfsmitteln für Tauchgänge beschäftig. Seit ihrem Sturz sind aber viele dieser Artefakte, die vorwiegend über die Quelle Galkuzul funktionieren, verschollen oder im Besitz einer geheimen Zelle des Hauses.

Nequanische Kiemenhaube

Im freien Wasser tragen die Nequaner eine Kiemenhaube, deren fleischig rote Lamellen regelmäßig mit Kajurat, einem Algenextrakt, bestrichen werden. Die Lamellen filtern die Luft aus dem Wasser und ermöglichen es so dem Benutzer unter der Maske normal zu atmen. Über ein Mundstück kann die Kiemenhaube mit den Ess- und Trinkflaschen der Nequaner verbunden werden.

Wassermaske

Dieses magische Artefakt lässt dem Träger unter Schmerzen Kiemenschlitze wachsen. Wird es abgenommen, dann verwandelt sich der Träger zurück. Im Gegensatz zur Atemmaske der Nequaner muss die Wassermaske nicht mit Kajurat bestrichen werden; als Chalketonik erfordert sie jedoch Pflege und ‚Fütterung'.

Anemonenmuschel

Dieses von den Risso erschaffene Artefakt ermöglicht es Landbewohnern ebenfalls sich unter Wasser zu bewegen.
Um eine kreisrunde, türkisblaue Muschel sind in wellenförmiger Anordnung sechs Anemonententakel angeordnet. Gehalten wird das Amulett von einem Band aus blauer Alge.
Sobald es dem ‚Landatmer' um den Hals gebunden wird, aktiviert sich der elementare Zauber, daher muss der Benutzer sich zu dieser Zeit im Wasser aufhalten.
Die Verwandlung bewirkt, dass das Artefakt mit dem Körper des Trägers verschmilzt. Dies kostet ihn 1W6 LeP und 2W6 AuP. Danach kann er über seine Lunge nur noch Wasser atmen. Sobald er sich wieder länger als 10 KR außerhalb des Wassers befindet, aktiviert sich die Rückverwandlung. Diese kostet ebenfalls 1W6 LeP und 2W6 AuP. Am Ende der Rückverwandlung zerfällt das Amulett und kann somit nicht wieder verwendet werden. Während beider Verwandlungsphasen hat der Träger das Gefühl zu ersticken.

Gelbe Augen der Nacht

Wer diese magische Halbmaske mit Augengläsern aus Khorrund, Illuminiumgeflecht und Zirkon aufsetzt, kann für etwa eine Stunde in der Dunkelheit sehen, danach muss der Astrilith sich wieder aufladen. Jedoch zeigt sich die Welt dem Anwender in Stufen von Ocker bis Magenta.

Demergatoren

Diese speziellen Unterseeboote der Nequaner sind auf S. 155ff. genauer beschrieben.
Sie ermöglichen zwar eine Reise in die Tiefen der Meere, aber der Kontakt zu aquatischen Völkern ist ohne eine entsprechende Tauchausrüstung schwierig.

Luftversorgung der Demergatoren

Ein kompliziert ausgeklügeltes Lamellensystem in der Schiffswand filtert Atemluft aus dem Wasser. Dieses System findet auch bei kleinen nequanischen Kolonien und der Stadt Targania Anwendung, um die Luftversorgung zu gewährleisten.

Alchimie

Es gibt auch verschiedene alchimistische Substanzen, die eine Expedition in die blauen Tiefen ermöglichen. Neben den Nequanern, zu deren Spezialgebiet solche Rezepturen gehören, kennen auch einige küstenbewohnende Alchimisten die passenden Mittelchen. Ebenso sollen die Biagha der Risso

und die Ma'aril der Tritonen über entsprechende Kenntnisse verfügen. Diese Alchemika sind jedoch kein allumfassender Schutz gegen alle Widernisse des Wassers. So gibt es Mittel, die einem die Dunkelsicht oder die Wasseratmung ermöglichen, ebenso solche, die vor Kälte und Druck schützen. Es soll auch Mixturen geben, die einen in ein maritimes Lebewesen verwandeln. Die Wirkungen und Nebenwirkungen können je nach Herkunft des Elixiers unterschiedlich sein, genauso wie deren Zutaten.

- Das Mondwasser ist eine blaue Flüssigkeit, deren Rezeptur in Serovia entwickelt wurde und laut den dortigen Alchimisten auf dem Wissen der Tritonen basiert. Diese Substanz ermöglicht es 20 SR im Wasser zu atmen und vor Druck bis in etwa 500 Schritt Tiefe und vor Unterkühlung geschützt zu sein. An der berüchtigten Schüttellähmung beim zu schnellen Auftauchen kann man aber trotzdem erkranken.
- Die Sqiraalingi kennen ein alchimistisches Elixier mit dem Namen Purpurwasser, das den Legenden zufolge noch von den Lichtalben stammt. Neben den Wolfalben sollen auch die Shakagra die Mixtur kennen. Gut gebraut ermöglicht es einen nahezu unbegrenzten Aufenthalt unter Wasser. Die dunkelpurpurne, trübe Flüssigkeit hat einen schwefligsalzigen Geschmack. Sie ist luftdicht verschlossen nahezu unbegrenzt haltbar. Das Purpurwasser gleicht zwar den Wasserdruck auf den Körper aus, aber das kalte Wasser und die völlige Dunkelheit der Tiefsee müssen über andere Hilfsmittel ausgeglichen werden.
- Die Mholuren haben aus dem Körper eines Blasenhüters eine gallertartige Masse gewonnen, mit deren Hilfe sie das Ersticken ihrer Gefangenen verhindern. Die Masse wird dem Opfer dabei über das gesamte Gesicht gezogen. Neben genügend Atemluft sondert sie auch noch ein Betäubungsgift ab, das das Opfer in einen lethargischen Zustand versetzt.

Liturgien und göttliche Anrufungen

Die Liturgien verschiedener Wassergottheiten sind für einen Weg unter die Wellen besonders geeignet. Allen voran die Kulte des Ephar, Efiirt oder Efhardh (siehe **Myranische Götter** S. 194), die aber vorwiegend unter den aquatischen Spezies verbreitet sind. Auch andere Kulte haben Liturgien, die unter Wasser hilfreich sind (für die hier genannten Liturgien siehe **Myranische Götter** ab S.172). Zu diesen universellen Liturgien zählt Tiergestalt, bei der die Karmatikerin sich in das heilige Tier ihrer Gottheit verwandelt. Aber auch für die Verständigung unter Wasser sind die Liturgien Verständnis der Sprachen und Gleichklang des Geistes von Vorteil, während Auge des Mondes und Göttliches Licht die Sicht in den dunklen Tiefen verbessern.

Aber auch mittels göttlicher Anrufungen (siehe **Myranische Götter** S. 202) kann ein Geweihter hilfreiche Aspekte seines Gottes für die Reise unter Wasser rufen. Mit der Anrufung *Göttliche Beseelung rufen* kann der Karmatiker sich beispielsweise in unter Wasser atmende Tiere verwandeln.

Abenteuer auf Demergatoren

Demergatoren in der Hand von Heldengruppen, ob in Ihrem Besitz oder nur geliehen, ermöglichen eine völlig andere Art von Abenteuer. Hier werden sich auch individualistische Helden rasch integrieren (müssen) und es entsteht eine Gruppe mit besonders starkem Zusammenhalt, die besonders für kleinere – oder größere – Kampagnen geeignet ist. Ebenso ist es denkbar, einen Demergator als Teil eines Abenteuers oder einer Kampagne zu nutzen, um daraus Abenteueraufhänger zu generieren.

Der Gruppendemergator

Die Heldengruppe wird dabei zur Besatzung des Demergators. Bei einem Neubau möchte die Gruppe dem Boot bei einer Bootstaufe vielleicht auch einen Namen geben. Natürlich können die Helden einen älteren Demergator übernehmen, der entweder einen traditionsreichen Namen führt oder aber recht heruntergekommen ist und mit den Belohnungen der ersten Abenteuer nach und nach auf Vordermann gebracht werden muss.

In jedem Fall sollte der Demergator, immerhin Dreh- und Angelpunkt der Abenteuer, gut ausgearbeitet sein, um Grenzen aber auch Möglichkeiten des Heldenhandelns abzustecken. Insbesondere vitale Räume sollten lieber das eine Detail mehr als zu wenig erhalten.

Zu diesen Räumen zählt an erster Stelle ganz gewiss die Brücke. Dieser Raum ist der Kopf des Demergators, denn hier werden Entscheidungen getroffen und Befehle gegeben. Neben Platz für den Flutenmeister (Kapitän) sollte auf jeden Fall ausreichend Platz für den Navigator, wenn dieser Posten nicht in Personalunion mit dem Flutenmeister verbunden ist, und für den Steuermann berücksichtigt werden. Die Brücke der Demergatoren liegt zumeist relativ weit oben unterhalb des Turms.

Ein weiterer entscheidender Raum ist mit dem Antriebsraum das Herz des Demergators. In diesen zumeist relativ weit hinten und unweit der Schrauben gelegenen Räumen steht der Antrieb der Unterseeboote und arbeiten die Mechaniker. Unweit dieses Raums findet sich häufig das Ersatzteillager, denn lange Wege kann man sich oft nicht leisten, wenn eine Reparatur schnell erfolgen muss.

Auch die Bootsmesse, auf einem Demergator gleichzeitig der Aufenthaltsraum, in dem die Mannschaft die Speisen aus der – zumeist integrierten – Kombüse zu sich nimmt, sollte genauer beschrieben werden: Vielleicht stehen oder hängen Gegenstände an den Wänden, die von vergangenen Fahrten des Boots zeugen. Möglicherweise hat die Kombüse auch eine eigene Bezeichnung nach ihrer Lage wie „3-Vorne" (drittes Deck, ganz vorne).

Bei den Kajüten der einzelnen Helden sollten diese noch möglichst viel Spielraum erhalten, um diesen etwas Individu-

elles zu verleihen. Je nach Stellung der Helden in der Bootshierarchie könnten sie auch in den Mannschaftsquartieren untergebracht sein.
Gerade in Forschungs- und Bergungsdemergatoren findet sich im untersten Deck häufig ein *Schleusenraum*, der Ausstiege für Tauchgänge ermöglicht. In anderen Demergatoren wird häufig der Turm als Ausstieg für nicht vorgesehene Tauchgänge genutzt. Forschungsdemergatoren verfügen oft auch über ein kleines *Labor* für meist alchimistische Untersuchungen. Hier werden in Aquarien die Szirri-Szirri-Quallen aufbewahrt. Auf jedem Demergator vorhanden, sollte ruhig auch überlegt werden, wo das Stille Örtchen untergebracht ist. Letzten Endes ist es zwar ein wohl nur selten angespieltes Detail, aber eins, das zu einem stimmigen Gesamtbild beiträgt.

Dramaturgie an Bord von Demergatoren

Das Reisen und Leben unter Wasser ist gefährlich. Besonders deutlich wird dies in Situationen, in denen ein Notfall eintritt: Hat die Heldengruppe keine Hierarchie und Aufgabenteilung vereinbart, wird es zu überschneidenden Befehlen kommen, die bei Besatzung und Helden zu Verwirrung führen wird. Anstatt die Situation zu entschärfen, wird sie nur noch weiter eskalieren. Während des Spiels jedoch muss darauf geachtet werden, dass die Helden neben dem Flutenmeister ebenfalls ihren Anteil an der Lösung von Problemen und Abenteuern haben: Mechaniker reparieren im letzten Augenblick den Antrieb, Schiffszimmerleute flicken (notdürftig) ein Leck in der Außenhülle ehe das halbe Schiff unter Wasser steht und Richtschützen erzielen den entscheidenden Treffer, gleichwohl der Flutenmeister jeweils den Befehl gab.
Demergatoren sind Unterseeboote und eine ebensolche Stimmung gilt es zu erzeugen: Die beinahe allgegenwärtige Stille wird allein durchbrochen von Walgesang oder der Eruption von Vulkanen. Oder es gilt, sich völlig still zu verhalten, wenn ein Meerungeheuer nicht auf das Boot aufmerksam gemacht werden soll und in einer solchen Situation macht schon ein herunterfallender Holzbecher schier unerträglichen Lärm. Das Leben unter Wasser ist mannigfaltig. Begonnen bei Korallenriffen in höheren Wasserschichten bis hin zu Fischen mit kleinen Lichtern an tentakelähnlichen Fortsätzen in sehr großen Tiefen. Gewaltige und gemächlich schwimmende Wale mögen keine direkte Gefahr darstellen, doch wenn sie erst kurz bevor es zu spät ist, gesichtet werden, können sie waghalsige Ausweichmanöver notwendig machen.
Neben diesen Momenten, die bei langer Fahrt zwar Gefahr aber doch auch Abwechslung bedeuten, ist ein zentrales Element der Unterwasserfahrt die tägliche Routine. Unter Wasser kann diese Routine schneller noch als auf der Wasseroberfläche in Eintönigkeit und allgemeine Gereiztheit umschlagen: Jeden Tag die gleichen Aufgaben, kaum die Möglichkeit, sich vom Rauschen des Meeres und Windes von der Umwelt abschirmen zu lassen und ständig die gleichen Gesichter, an denen man sich in engen Gängen vorbeidrücken muss. An solchen Tagen freuen sich die Helden vielleicht schon darüber, wenn einer von ihnen mit ausgeprägter Raumangst ‚mal wieder durchdreht'. Ansonsten aber dürfte der Wechsel der Tag- in die Nachtschicht schon die größte Abwechslung darstellen. Nicht, dass dies unter Wasser einen Unterschied machen würde, aber zumindest weiß man, dass sich etwas geändert hat.

Besatzung neben den Helden

Auf großen Demergatoren und bei kleinen Heldengruppen ist anzunehmen, dass es neben den Helden noch weitere Besatzungsmitglieder gibt, die wichtige Funktionen übernehmen. Diese Besatzungsmitglieder sollten ebenso wie das Schiff ausgearbeitet sein, denn mit diesen interagieren die Helden wohl eine große Zeit der Abenteuer und der Tod eines Besatzungsmitglieds nach längerer gemeinsamer Fahrt sollte ruhig eine Lücke hinterlassen. Zu den wichtigsten Funktionen gehört natürlich mit dem *Flutenmeister* der befehlshabende Offizier des Boots. Diese Position wird wohl häufig von einem der Helden eingenommen. Ein Flutenmeister hat stets einen Stellvertreter, der häufig in der Schicht das Kommando inne hat, in der der Flutenmeister schläft. Auf Grund des überschaubaren Platzes auf Demergatoren ist es nicht unüblich, dass diese Stellvertreter eine weitere Funktion an Bord innehaben.

Der *Steuermann* hat eine der verantwortungsvollsten Aufgaben an Bord eines Demergators und hin und wieder mag es der Unterschied zwischen einem fähigen und einem ausgezeichneten Steuermann sein, der zwischen Zerschellen und Weiterfahren entscheidet. Auch diese Position eignet sich gut für Helden. Ebenso die des *Geschützmeisters*. Dieser hat im Kampf den Finger am Auslöser und feuert, nachdem der Steuermann den Demergator in eine geeignete Position gebracht hat auf Befehl des Flutenmeisters. Auch der *Mechaniker* bekleidet eine zentrale Funktion an Bord: Denn nach einem Treffer, sei es im Kampf oder auf der Flucht vor einem Unterwassermonster, muss die Reparatur nicht nur verlässlich sein, sie muss auch schnell gehen. Auf manchen Demergatoren übernimmt der Mechaniker auch die Aufgaben des *Bootszimmermanns*, dessen Fähigkeiten im entscheidenden Moment nicht zu klein sein sollten. In erster Linie auf größeren Demergatoren findet sich auch ein *Koch*, der die Mannschaft mit möglichst abwechslungsreichem Essen bei Laune hält. Auf kleineren Demergatoren hingegen bleibt häufig nichts anderes, als sich den Kochkünsten eines anderen Besatzungsmitglieds (oder Helden) anzuvertrauen.
Neben diesen für das Funktionieren des Boots offensichtlichen Aufgaben gibt es kaum ein Besatzungsmitglied, das nicht hin und wieder ‚Handlangerarbeiten' verrichten muss. Dazu zählen die Reinigung verschiedener Stellen oder Bauteile ebenso wie Rundgänge zur Kontrolle der Schiffshülle oder das Herumräumen und -tragen von Ersatzteilen.

Kampagnen mit und rund um Demergatoren

In welche Richtung letzten Endes die Kampagne läuft, hängt wohl von zwei entscheidenden Faktoren ab. Zum einen der Zusammensetzung der Heldengruppe und zum anderen von der baulichen Art des Demergators, den die Helden befehligen. Dabei sind viele verschiedene Kampagnenarten denkbar, von denen wir Ihnen im Folgenden einige vorstellen wollen. Natürlich ist es auch möglich, und bei besonders heterogenen Gruppen sicher auch sinnvoll, eine Mischung aus diesen verschiedenen Kampagnen zu entwerfen, um alle Helden auf ihre Kosten kommen zu lassen.

Entdeckungsreisen

Bei Gruppen mit vielen Gelehrten oder aber neugierigen Helden, die im besten Fall einen Forschungsdemergator befehligen, bietet sich natürlich eine Kampagne an, deren besonderer Fokus auf die Entdeckung von Neuem gelegt ist. Fehlt eine Eigenmotivation, können die Helden natürlich auch von Auftraggebern auf eine solche Forschungsfahrt geschickt werden. Im Meer der Schwimmenden Inseln harren zahlreiche Relikte der Archäer ebenso ihrer Entdeckung wie Hinterlassenschaften der Mholuren. Mit Letzteren mag es dabei zu Konfrontationen kommen, die für kämpferische Charaktere spannende Unterwasserkämpfe bietet.
Im Thalassion wiederum können Entdeckungsfahrten von Nesaquatul vor Eshbathmar oder einer anderen nequanischen Kolonie aus gestartet werden, um den zahlreichen Relikten aus vergangener Zeit auf dem Grund zu gehen.

Schmuggelfahrten

Schmuggel mag zwar gefährlich sein, verspricht aber fast durchweg ein lohnendes Geschäft. Insbesondere dort wo Handel nur mit den teuren Lizenzen des Hauses Rhidaman möglich ist, gibt es immer zwielichtige Gestalten, die bereit sind, Waren am Zoll und den Lizenzgebern vorbei zu verkaufen und andernorts gibt es ebensolche, die bereit sind die Waren anzukaufen um sie weiterzuverkaufen. Der mittlere Part, das Transportieren von Waren an Zoll und Wachen vorbei, ist jener, der den Helden zukommen kann.
Dabei geht es nicht allein darum, unentdeckt an den Patrouillenbooten vorbei zu gelangen, es ist auch nötig, in schnellen Aktionen bei Mondschein aufzutauchen, die Ware zu kaufen oder zu verkaufen und rasch wieder abzutauchen. Unangenehm wird es dann vor allem, wenn das Wissen um das Kommen des Demergators von unzuverlässigen Handelspartnern an die Garden verkauft wurde. Entweder endet ein solches Szenario in einer Flucht bei absoluter Dunkelheit oder die Helden müssen sich zunächst aus der Gefangenschaft befreien, um dann ihren gut bewachten Demergator aufzuspüren und freizukämpfen.
Demergatoren, die für den Schmuggel geeignet sind, sind eher klein, um eine Entdeckung so unwahrscheinlich wie möglich zu machen.

Patrouillenfahrten und Kampfeinsätze

Kampfeinsätze mit Demergatoren laufen zumeist auf den Kampf gegen andere Unterwasserfahrzeuge oder aber gegen Seeungeheuer hinaus. Je nach Größe und Wendigkeit eines solchen Ungeheuers sollte ein solcher Kampf gänzlich vermieden werden, denn ein einzelner Demergator ist für eine thalassische Hydra oder eine Seeschlange kein allzu ernst zu nehmender Gegner.
Die Möglichkeiten Kämpfe mit Demergatoren zu inszenieren, die auch eine vernünftige Siegeswahrscheinlichkeit für den Heldendemergator beinhalten, sind vielfältig. Denkbar ist ein Szenario wie ‚Jagd auf rote Koralle'. Dabei wird ein Demergator von Verrätern entführt und soll meistbietend verkauft werden. Die geschädigte nequanische Stadt wird diesen Verlust nicht auf sich sitzen lassen wollen und entsendet andere Demergatoren, die dem flüchtenden Schiff folgen und es aufbringen sollen: Es zu vernichten ist besser als es zu verlieren. Auf welcher Seite eine Heldengruppe dabei steht, mag von Fall zu Fall sehr unterschiedlich sein.
Genauso kann die Heldengruppe für einen Überfall auf einen Transportdemergator oder ein Unterwasserboot des Hauses Quoran angeworben werden. Natürlich gibt es auch Monster unter Wasser, mit denen es Demergatoren – bei einem gewissen Restrisiko – aufnehmen können: Und welcher Flutenmeister möchte nicht ehrfurchtsvoll den Namen seines Boots geflüstert hören, wenn einst davon erzählt wird, dass das Untier, das eine Handelsroute nur noch schwer nutzbar machte, zur Strecke gebracht wurde?
Unterwasserkämpfe mit Demergatoren beziehen unweigerlich die dritte Dimension mit ein. Diese finden Sie auf S. 162 ausführlich beschrieben.

Bau von Demergatoren

Demergatoren sind stets Einzelanfertigungen und werden zumeist in den traditionsreichen Werften der alten Städte wie Aquarila oder Nequaria im Meer der Schwimmenden Inseln gefertigt. Auch die Nequaner in den Städten im Thalassion haben, dem Vorbild Nesaquatuls folgend, inzwischen eigene Werften eröffnet. Ein frappierendes Problem aber stellt die fehlende Erfahrung mit dem Salzwasser dar: Viele Teile der klassischen Schiffe reagieren mit dem salzigen Wasser und schon nach kurzer Zeit häufen sich die Fehlfunktionen. Die neuen, thalassischen Modelle hingegen sind zwar auf einen Umgang mit dem Problem des Salzwassers ausgerichtet, doch diese brauchen noch sehr viel Erprobungszeit, ehe sie als ausgereift bezeichnet werden können.

Normalerweise erreichen Demergatoren Tiefen von bis zu 200 Schritt, ehe der hohe Wasserdruck erste Schäden verursacht. Mittels Panzerung und Artefakten aber können auch größere Tiefen erreicht werden. Tauchboote der Quoran wiederum, denen die Erfahrung der Nequaner im Bau von Unterwasserschiffen fehlt, erreichen meist nicht mehr als eine Tiefe von 200 Schritt. Die übliche Reisegeschwindigkeit beträgt 10 Meilen pro Stunde, wobei arcanomechanische Installationen kurzfristige Höchstgeschwindigkeiten von etwa 20 Schritt pro Sekunde erlauben. Dies allerdings auch nur unter hoher Belastung für die Struktur des Schiffs.

Die Größe der Demergatoren hängt stark von der Ausrichtung ihrer primären Aufgabe ab. Kleine Demergatoren haben eine Länge von zehn bis zwölf Schritt und eine Breite von sechs bis zehn Schritt zuzüglich stabilisierende Flügel von noch mal der gleichen Breite. Sie fassen mit 4 bis 7 Besatzungsmitgliedern auch nicht viel mehr Personen als unbedingt notwendig. Bereits diese kleinen Modelle mit einem zusätzlichen um 180° schwenkbaren und von innen nachladbaren Harpunengeschütz kosten bereits gut und gerne 3000 Au. Besonders große Modelle kommen auch einmal auf zwischen 30 und 40 Schritt und 4 bzw. in seltenen Fällen auch 5 Decks und sind entsprechend viel teurer. Ab S. 155 werden beispielhaft verschiedene Demergatoren beschrieben.

Für Heldengruppen ist es meist besonders reizvoll, Ausrüstung in Demergatoren zu integrieren. Auf S. 160 finden Sie eine Liste mit Schiffsbauteilen, die als erste Anregung dienen soll, welcher Art diese Erweiterungen sein können.

Feen, Elementare und magische Wesen

Die Weiten der Ozeane bieten einer Vielzahl magischer Wesen einen geeigneten Lebensraum. Zu den bekanntesten unter ihnen zählen sicherlich die *Drachenschildkröten* und die *Gischtwürmer*. Außerdem sind einige an Land lebende Drachen in den Küstenbereichen zu finden. Dazu zählen der *Sumpfdrache* (**MyMo 169**) und der *Sturmwinddrache* (**MyMo 167**). Nur wenigen Seefahrern sind dagegen die verspielten und launischen *Silberdelphine* begegnet. Diese dreiäugigen Wesen sollen dem Ephar heilige Tiere sein, die schon manch einen Schiffbrüchigen vor dem sicheren Tod gerettet haben. In den Legenden der Seefahrer wird auch von den düsterschönen *Sirenen* (S. 186) berichtet und bei den Meeresvölkern kennt man die magischen *Hirnkorallen* (S. 63). Als fast ausgestorben gelten hingegen die *Meeresfalken* (**MyMo 171**), zaubermächtige drei Schritt lange Meereswesen, deren Form an Vögel erinnert. Nur selten berichtet ein Meeresbewohner von diesen scheuen Lebewesen, die elegant wie ein Vogel durchs Wasser schweben. Denn sobald man ihrer ansichtig wird, verschwinden sie in finstere Tiefen. Auch weniger magisch begabte Wesen wie *Zitter-*, *Magnetrochen* oder *Riesenpferdeschnecken* (S. 51) und andere Tiere, die meist nur eine Zauberwirkung zum Schutz oder Angriff nutzen, sind in den Weiten der Meere vertreten.

Elementarwesen, *Mindergeister* (**MyMa 241**) (z.B. Mangrovenkrausköppe und Gischtböcke), *Geistererscheinungen*, *Untote* und *Meeresirrlichter* (Gischt- und Seeteufel) sowie Feenwesen kann man auf und unter Wasser ebenfalls antreffen.
Obwohl die meisten Feenwelten der Meere unter Wasser liegen, kennen auch die Küstenbewohner Legenden über Reiche der Nymphen und Feen (**UdS 151**). Dort leben *Lichtwichtel*, tiergestaltige *Biestinger* und *Nymphen* in verwunschenen Kelp- oder Seegraswäldern, aber auch zwischen Korallen und Anemonen finden sich Zugänge in ihre Sub-Sphären. In den Sagen über Meeresfeen wird von sprechenden Fischen erzählt, die ihrem Fänger reiche Schätze versprechen, um wieder frei zu kommen. Nordische Legenden erwähnen *Phociaden*, robbengestaltige Nymphen; diese sollen gar bis in die heutige Zeit in Serovia ein Bündnis mit dem Menschen haben. Weitere Nymphen sind die *Haliaden* der salzigen Meere, die *Undinen* der Gischtzonen und die *Limnatiden* der Seen.
Die ersten unsterblichen Wesen ihrer Art, die sagenumwobenen Tierkönige, sind auch unter den Lebewesen der Meere zu finden. So wird von dem *Langustenkönig* im Süden des Archipels von Talaminas berichtet, während in den tropischen Regionen des Thalassion die *Schneckenkönigin*, eine riesige Kegelschnecke, umherwandern soll. Auch andere Tierkönige wie z.B. der *König und die Königin der Rochen* durchziehen die Weiten der Meere.

Lebensräume des Meeres

Die geologische Beschaffenheit des Meeresgrundes ist so mannigfaltig wie an Land. Wüstengleich erstrecken sich weite, sandige Ebenen in der lichtdurchfluteten Flachsee (auch Schelf oder Kontinentalschelf genannt) und ebenso in der Tiefsee, auf denen nur wenig Nahrhaftes zu finden ist. Aber genauso finden sich Oasen des Lebens, wie Seegrassteppen, Kelpwälder und Korallenriffe in der Flachsee oder auf der Spitze eines Seeberges oder eines Plateaus. Legend besagen sogar, dass durch magisches, göttliches oder dämonisches Wirken solche Lebensräume auch in der Tiefsee vorkommen können. Diese Oasen werden dann von einer übernatürlichen Lichtquelle erhellt, die ein Leben in diesen Tiefen ermöglicht.
Riesige Gebirgszüge erheben sich meilenweit aus den Tiefen der Meere, manche davon ragen sogar als Inseln aus dem Wasser heraus und versperren so dem aquatischen Reisenden den Weg. Andere sind die unter Wasser bestehende Verlängerung an Land bekannter Gebirge, wie z. B. die Apelioten im Nordwesten des Meeres der Schwimmenden Inseln.
Neben den verschiedenen Fels- und Gebirgsformationen (siehe Unterwasserberge) findet man in den drei wichtigsten Lichtzonen, der Flachsee, dem Kontinentalhang und der Tiefsee, auch immer wieder Gräben, Risse und bodenlose Schlünde im flachen Meeresboden. Weit in den Kontinentalschelf, in den Hang einer Insel oder in eine Erhebung des Meeresbodens hinein ragt die sogenannte Rinne. Das Becken hingegen ist eine Vertiefung von einigermaßen runder, ovaler oder elliptischer Form, die durch die vorherrschende Strömung, einen Vulkan oder vielleicht sogar ein magisches Ereignis entstanden ist, während sich zwischen den Unterwasserbergen meist ein Talkessel befindet, dessen lange, breite Vertiefung nur flach abfallende Abhänge hat.
An all diesen Erhebungen und Verwerfungen können Strömungen einen Schwimmer bedrohen oder einer Siedlung das Überleben sichern, indem sie das umgebende Gebiet mit Nährstoffen versorgen. In manchen Meeresteilen sind immer dieselben Strömungen vorhanden, während in anderen Gebieten ein Wechsel wie mit den Jahreszeiten stattfindet. Es soll auch solche geben, die wie ein Orkan über eine Siedlung ziehen und mit ihrer Stärke alles auf ihrem Weg zerstören oder auf Sandebenen gefährliche Sandstürme verursachen.
Tiefseegräben finden sich ebenfalls in allen Lichtzonen, deren steile Abhänge in lichtlose Tiefen führen und häufig von schrecklichen Monstern bewohnt werden. Eine besondere Form der Tiefseegräben sind die Tiefseetrichter, in deren nachtblauen Tiefen sich ein Übergang zu einer Globule befinden kann, die Heimstatt oder Gefängnis einer schrecklichen Kreatur ist oder in die tödlichen Tiefen der Domäne Galkuzul führen kann. Daher können diese Trichter auch Ursache für einen zerstörerischen Mahlstrom sein.
Für Meeresbewohner ist aber meist nicht die geologische Beschaffenheit wichtig, sondern in welcher Art von Meereszone sie sich befinden. So wird ein Hippocampir eher eine Höhle im Schelfgebiet als eine in der Tiefsee erkunden. Daher unterscheiden sich die folgenden Lebensräume mehr nach Wassertiefe als nach ihrer geologischen Struktur.
Die Flachsee, mit ihren mannigfaltigen Lebensräumen, ist zwar die Kinderstube vieler bei den Landbewohnern bekannten Meeresbewohner, aber sie reicht nur zwischen ein paar Schritt bis zu einigen hundert Meilen von der Küste ins Meer hinein. Noch weniger Fläche der Ozeane nimmt der Kontinentalhang ein, der nur einen kurzen Übergang von der Flachsee in die Tiefsee darstellt. Die weit größten Gebiete stellen die offene See und die Tiefsee dar, deren Geheimnisse häufig auch den kulturschaffenden Meeresbewohnern verborgen bleiben.

Der Schelf

Atmosphäre: Weit offen, von Licht durchflutet an der Oberfläche, immer dunkler, je tiefer man gelangt. Voller Leben in vielfältiger Landschaft
Typische Elemente: Riesige Schwärme, große Räuber, abwechslungsreiche Landschaften, versteckte Monster, gesunkene Schiffe, Ruinen vergangener Epochen

Der Abschied war sehr herzlich, als ich mich auf den Rückweg zu meiner Sippe machte. Als ich die Grenze der Bucht erreicht hatte, begann das Leben um mich herum zu pulsieren. Der Meeresboden war sehr flach und überzogen von einem dichten Teppich von Seegras. Über dem monotonen Grün schwirrten Schwärme unzähliger Fischarten durch das Wasser, unter meinen Schritten huschten Krebse und Fische zwischen den Graspflanzen. Nach mehreren Stunden Marsch über die Ebene wurde das Gras immer länger und bildete regelrechte Wälder. Nicht wie man es aus den Kelpwäldern kennt, eher mystischer und etwas gefährlicher. Ich beschleunigte meinen Schritt, um den hier lauernden Räubern schnell zu entkommen und wieder in flacheres Wasser zu gelangen. Doch hier erstreckten sich keine weiten Graslandschaften, sondern eine sandige, trostlose Ebene. In der Ferne erhob sich ein Wrack. Ich packte mein Bündel fester und marschierte weiter meinem Ziel entgegen.
Gedankenaufzeichnung eines Rho'Nish

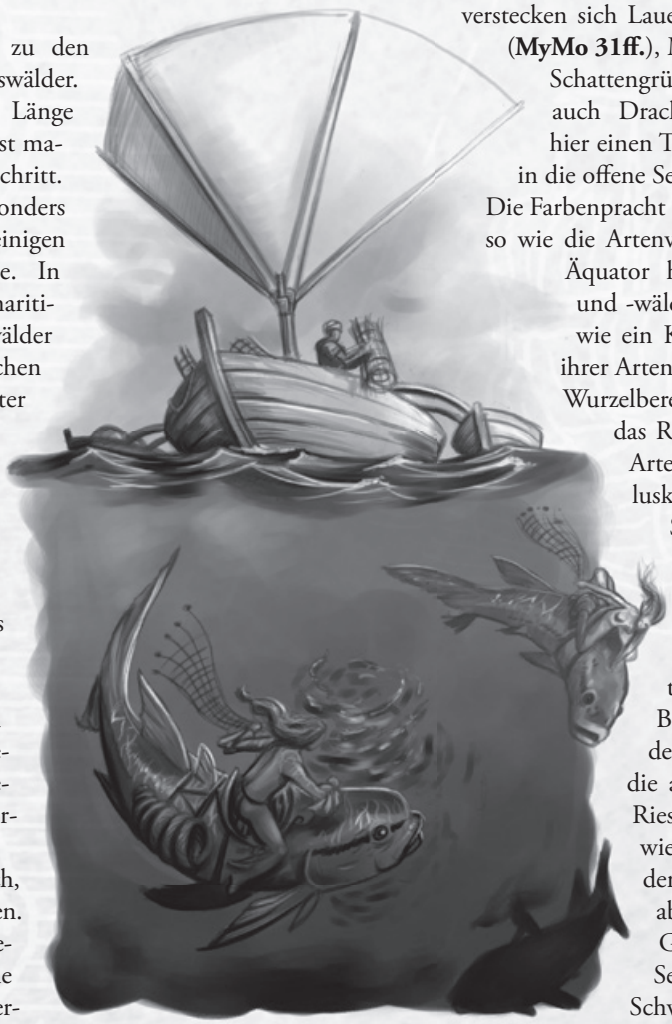
Lebensraum Schelf

Der Schelf, auch Kontinentalschelf, ist die Region des Meeres mit einer Wassertiefe bis 200 Schritt und erstreckt sich an allen Küsten von den eisigen Gewässern der Gletschermeere über das tropische Meer der Schwimmenden Inseln bis zu den Inseln der Kerrishiter und weiter gen Süden. Die Ausdehnung des Schelfs variiert stark, bevor der Meeresboden in den Kontinentalhang absinkt, von einigen wenigen hundert Schritt, wie vor der Küste Eshbathmars, bis viele hundert Meilen in der Bucht von Trivina.
Schelfmeere zeichnen sich durch eine Vielzahl von Landschaftsformen aus, die sich in ihrer Erscheinung massiv voneinander unterscheiden. So finden sich in den kalten und gemäßigten Zonen die Wattenmeere bis zu einer Wassertiefe von 15 Schritt (s. S. 55) und die Kelpwälder bis zu einer Tiefe von 50 Schritt (s. S. 57). Als Äquivalent zu diesen gemäßigten Gebieten erstrecken sich in den Subtropen und Tropen Seegras- (siehe unten) und Mangrovenwälder (s. S. 55). In den Tropen finden sich häufig riesige Korallenriffe (s. S. 60) und weite Sandebenen (siehe unten), welche aber auch gelegentlich in anderen Breiten und Tiefen vorkommen können. Ebenfalls in allen Breiten und Wassertiefen finden sich gewaltige Berge und Canyons, die bis unter die Wasseroberfläche reichen können und so eine Gefahr für unvorsichtige Seefahrer sind. (s. S. 66) Im felsigen Untergrund gibt es auch gelegentlich Höhlen verschiedener Größen, deren Besonderheiten auf S. 64 beschrieben werden. Einige Landschaften, wie Seegraswiesen, Sandebenen und Felsebenen, finden sich in allen Bereichen.
Besonders in den Tropen finden sich weite Sandebenen, welche gelegentlich von kleineren Felsen und Überresten kleinerer Riffe unterbrochen sind. Durch Wellen und Strömungen sind die Ebenen voller kleiner Hügel und Täler, die sich zu großen Dünen auftürmen können. Da im Sand so gut wie keine Nähstoffe vorhanden sind, ist die Vegetation auf ein paar Algen und Seetang beschränkt, die sich an den Boden festklammern. In anderen Gebieten des Schelfmeers überwiegen Felsen auf dem Meeresgrund. Diese felsigen Ebenen bieten nur den widerstandsfähigen Arten von Seetang eine Heimat und sind deswegen eine karge Landschaft. Die Tangbüschel wachsen, ebenso wie Schwämme und Muscheln, an den Sockeln der Felsen und bilden regelrechte Geflechte, die an Büsche erinnern.

Lebensräume und deren Verbreitung
Wattenmeer: kalte und gemäßigte Zonen (bis 15 Schritt Tiefe)
Kelpwälder: kalte und gemäßigte Zonen (bis 50 Schritt Tiefe)
Seegraswälder: subtropische Zonen (bis 50 Schritt Tiefe)
Mangrovenwälder: tropische und subtropische Zonen (bis 15 Schritt Tiefe)
Korallenriffe: tropische Zone (häufig), alle anderen Klimazonen (gelegentlich), alle Wassertiefen des Schelfs
Unterwasserberge: alle Klimazonen und Wassertiefen des Schelfs
Unterwasserhöhlen: alle Klimazonen und Wassertiefen des Schelfs
Seegraswiesen: alle Klimazonen (bis 40 Schritt Tiefe)
Sandebenen: alle Klimazonen (am häufigsten in subtropischen und tropischen Zonen) und Wassertiefen des Schelfs
Felsige Ebenen: alle Klimazonen und Wassertiefen des Schelfs
Algenteppiche und Schlickebenen: alle Klimazonen des Schelfs (50 bis 200 Tiefe)

Abseits der kargen Fels- und Sandgebiete erstrecken sich weite Seegraswiesen. Das Seegras, welches eine Länge von 30 bis 100 Halbfingern erreicht, ist ein wogendes Meer aus Grün und die Kinderstube vieler Tierarten. Da Seegräser sehr selten blühen, sind ihre Blüten begehrt bei Sammlern und Alchimisten. Seegraswiesen findet man bis zu einer Wassertiefe von 50 Schritt.

Als subtropisches Gegenstück zu den Kelpwäldern gelten die Seegraswälder. Das Seegras erreicht hier eine Länge von 10 bis 20 Schritt und wächst maximal bis zu einer Tiefe von 50 Schritt. Einige dieser Wälder bilden besonders mythische Stätten und dienen einigen Meeresvölkern als Ritualplätze. In den Legenden verschiedener maritimer Völker sind diese Seegraswälder Orte, an denen die Grenze zwischen den Sphären dünn ist und Geister durch sie streifen.



Unterhalb von 50 Schritt Tiefe bis zum Kontinentalhang bei 200 Schritt können sich lebensfeindliche Schlickebenen erstrecken, in denen der Meeresboden von einem Teppich aus Algen überzogen ist. Die Algen wachsen als Geflecht oder als Einzelpflanze und sind zum Teil schon bei Berührung giftig. Diese Algenteppiche kommen gelegentlich auch in höheren Wasserschichten vor.

Überall im Schelf ist es möglich, auf gesunkene Schiffe zu treffen. Sie bieten großen Räubern Deckung und können wertvolle Schätze enthalten. Die Schiffe werden schnell von der umliegenden Vegetation eingenommen, sodass sie von der Umgebung verschluckt werden. Nach schweren Stürmen können aber auch längst vergessene Ruinen oder mysteriöse Monolithen ans Licht kommen, deren Geheimnisse vor langer Zeit verloren gingen. Doch so plötzlich, wie sie aufgetaucht sind, verschluckt sie der Untergrund beim nächsten Sturm auch wieder.

Bewohner

Das Schelf gilt als die Kinderstube des Meeres und ist damit voll von Leben. Muschelbänke, Schwämme, Korallen und Anemonen leben auf den Verwerfungen des Meeresbodens. Im freien Wasser schwimmen große Schwärme von Fischen wie Baritze, Ajaraun, Limande und der fette Ollabutt, Quallen wie die Szirri-Szirri und Garnelen, die hier ihre Eier ablegen, gefolgt von eleganten Viszirru und Kopffüßern auf Nahrungssuche. Das üppige Nahrungsangebot lockt auch große Räuber wie Seekhardane an, die im Schutz des Schelfs ihre Jungen zur Welt bringen. Zwischen den Felsen wachsen Korallen und Pflanzen, die Krebstieren und kleineren Fischen Deckung geben. Die nahrhafte Sähmschnecke, die kerrishitische Glanzmuschel, die bunte Rajarakrabbe oder die Sternlanguste sind nur einige Stücke aus den Netzen der Fischer. Im Sand, Schlamm, zwischen Felsen und Seegras verstecken sich Lauerjäger wie der Zitterrochen (**MyMo 31ff.**), Mjalmar (**MyMo 32ff.)** oder Schattengründler (**MyMo 155**). Aber auch Drachenschildkröten verbringen hier einen Teil ihres Lebens, bevor es sie in die offene See zieht.

Die Farbenpracht der Bewohner nimmt, ebenso wie die Artenvielfalt, von den Polen zum Äquator hin zu. Die Seegraswiesen und -wälder sind nicht so farbenfroh wie ein Korallenriff, können aber in ihrer Artenvielfalt leicht mithalten. Die Wurzelbereiche der Pflanzen bieten das Rückzugsgebiet für unzählige Arten von Schalentieren, Mollusken, Muscheln, Seeigeln, Schwämmen und Seesternen aller Größen und Formen. Kleine Meeresasselschwärme treiben mit den Strömungen zu ihrem nächsten Opfer.

Besonders prägnant sind hier der riesige Speckseestern und die als Delikatessen geschätzten Riesenpferdeschnecken, welche, wie Seekühe in Flachwasser, auf den Seegrassteppen das Seegras abweiden. Im und über dem Gras huschen und schweben Seepferdchen umher. Große Schwärme von Wanderkrabben machen sich von hier aus auf den Weg zu Küste. Gleichzeitig dient das Gras den Lebewesen als Nahrungsquelle und Fische, wie der Ephardspfeil, die Goldzunge oder der Horasschleier, laichen an den Grasstengeln und verbringen ihre Jugend hier, bevor sie sich zu großen Schwärmen zusammenschließen. Im Seegras lebt die etwa 30 Finger lange Seidenmuschel, die einen seidenähnlichen Faden, den sogenannten Byssus, absondert, der zu besonders feinen Tüchern gewebt werden kann. Daher sind diese seltenen Muscheln sehr begehrt.

Im Dunkel der Seegraswälder leben die bis zu 5 Schritt großen Spitzkegelhausschnecken, deren Häuser vielen maritimen Völkern als Behausung dienen. Schiffswracks ziehen diese riesigen Schnecken an, da für sie Holz eine wahre Delikatesse zu sein scheint.

Die Kulturschaffenden maritimen Völker finden in den unterschiedlichen Gebieten dieser Zone ihre Nutztiere, wie den plump wirkenden Gobo, den großen Skintarochen oder die anmutigen Riesenseepferdchen.

Ungeheuer des Schelfs

Die Ungeheuer des Schelfs variieren mit der Wassertiefe und dem Breitengrad, auf dem man sich befindet. In den einzelnen Lebensräumen finden sich Beispiele für spezifische Ungeheuer, welche dort vorkommen. Im freien Wasser kreisen Haie, wie Jagdhaie, welche von den Abishai abgerichtet werden können, und andere Räuber auf der Suche nach Beute. Am Grund warten Seeteufel, Malmer und andere Lauerjäger auf unvorsichtige Opfer. Teilweise sind diese mit Seepocken, Algen und Seetang bewachsen, was ein frühzeitiges Entdecken erschwert. Das düstere Zwielicht der Seegraswälder nutzen Kreaturen wie die Raubmuräne (**MyMo 31**) als Deckung. Riesenseesterne leben in verschiedensten Varianten in Höhlen, Seegras- und Tangwäldern, wo sie schon so manchem Schiffs- oder Wracktaucher zum Verhängnis geworden sind (**MyMo 149**). In den Schiffen und Ruinen verstecken sich große Jäger wie Krakenmolche, Riesenmalmer oder auch mal eine thalassische Hydra (**MyMo 177**).

Gefahren

Die speziellen Gefahren der im Schelf vorhandenen Regionen sind in den entsprechenden Kapiteln beschrieben. Folgende Gefahren sind überall im Schelf anzutreffen: Riffe und Untiefen gefährden Schiffe und bieten Versteckmöglichkeiten für marodierende Banden von Piraten und andere Meeresbewohner. Bei heftigem Wellengang und bei starken Strömungen können Sedimente und andere Bodenelemente aufgewühlt werden und schnell zu Sichtverschlechterungen und Orientierungsverlust führen. Durch Strömungsänderungen oder bei Stürmen kann es in seltenen Fällen zur Ausbildung von Strudeln und Mahlströmen kommen. In vereinzelten Fällen sind diese auch auf übernatürliche Begebenheiten zurückzuführen. Strudel gelten bei Seefahrern als Pforten in das Reich finsterer Meeresgötter oder Dämonen. Unter Algenteppichen und Schlammschichten verbergen sich Gefahren wie der Schlickwurm oder giftiger Schlamm. Unvorsichtige Schwimmer können in den Sog eines Riesenvasenschwamms geraten und in seinen Verdauungssäften auf ewig verschwinden. Die dunklen Seegraswälder bieten Rückzugsmöglichkeit für Raubfische und Orte für Überfälle oder verbergen Wesen anderer Globulen oder Sphären, die von unerfahrenen Beschwörern in diese Welt gerufen wurden. Legenden der Hippocampir und Risso berichten von Seegräsern, die sich vom Blut lebender Wesen ernähren. Diese dornenbewerten Gewächse, die auch auf Felsebenen vorkommen können, schlingen sich um ihre Opfer und wickeln sie so ein, dass sie entweder vor Erschöpfung oder Blutverlust sterben.

Tiere der Flachsee

Malmer und Riesenmalmer

Malmer sind riesenhafte und höchst aggressive Hummer, die für ihre wilden und unprovozierten Angriffe bekannt und gefürchtet sind. Mit zunehmendem Alter zieht es Malmer an den Kontinentalhang, wo sie ihre Jungen zur Welt bringen und anschließend den Rest ihres Lebens verbringen, wobei sie immer weiter wachsen.

Werte des Malmers
Verbreitung: Östliches Gletschermeer, See des Schweigens, Meer der Schwimmenden Inseln; Flachsee
Größe: 5 Schritt **Gewicht:** 500 Stein
MU 16 **IN** 12 **KO** 19
Klauen: **AT** 9 **TP** 4W6+4 **DK** HN
PA 6 **INI** 1W6+8 **RS** 4 **WS** 10
LE 70 **AU** 80 **GS** 8 **MR** /8 **GW** 13
Anzahl: 1
Größenkategorie: groß
Jagd: +12, Angriff
Beute: Klauen (4 Au), Nahrung (150 Rationen), Panzer (5 Au)
Attribute: Unterwasserwesen
Fertigkeiten: Niederwerfen (4), Talent Schwimmen (8; 9/19/18), Talent Sinnenschärfe (11; 2/12/12), Umschlingen (3)

Werte des Riesenmalmers
Verbreitung: Östliches Gletschermeer, See des Schweigens, Meer der Schwimmenden Inseln; Kontinentalhang
Größe: 20 Schritt **Gewicht:** 32.000 Stein
MU 16 **IN** 12 **KO** 29
Klauen: **AT** 9 **TP** 12W6+12 **DK** HNSP
PA 6 **INI** 1W6+8 **RS** 8 **WS** 15
LE 200 **AU** 160 **GS** 12 **MR** 6/18 **GW** 19
Anzahl: 1
Größenkategorie: sehr groß
Jagd: +12, Angriff
Beute: Klauen (30 Au), Nahrung (10.000 Rationen), Panzer (40 Au)
Attribute: Unterwasserwesen
Fertigkeiten: Niederwerfen (10), Talent Schwimmen (8; 8/29/27), Talent Sinnenschärfe (11; 2/12/12), Umschlingen (8)

Tyagar

Dieser grauweiße Wurm von etwa einem Spann Länge schwebt in kleinen Schwärmen über neblige Gebiete. Dabei wird er von fast durchscheinenden Libellenflügeln getragen, die Tyagarschwärme unbemerkt durch den Nebel tragen bis sich die Egel festsaugen. Trotz ihrer möglichen Verbindung zu den Mholuren als Bluträuber gelten frischgefütterte Tyagare als Delikatesse.

Verbreitung: Meer der Schwimmenden Insel und angrenzende Sumpfgebiete
Größe: 0,2 Schritt **Gewicht:** 0,1 Stein
MU 12 **IN** 13 **KO** 3
Biss: **AT** 12 **TP** 1W6+1 **DK** H
PA 4 **INI** 1W6+12 **RS** 0 **WS** 2
LE 4 **AU** 30 **GS** 8 **MR** 12 **GW** 2
Anzahl: 1W20
Größenkategorie: sehr klein
Jagd: +6, Flucht
Beute: Nahrung (1 Ration)
Attribute: Fliegendes Wesen, Parasit (2), Rudeltier
Fertigkeiten: Talent Freies Fliegen (14; 12/13/2), Talent Sinnenschärfe (16; 1/13/13), Verbeißen (2)

Wanderkrabbe

Diese beigefarbene Krabbe kommt überall im Schelf vor und hat keinen festen Speiseplan. Aus ungeklärten Gründen zieht jedes Jahre ein großer Schwarm dieser Tiere Richtung Festland, kehrt nach einiger Zeit ins Meer zurück und zerstreut sich, als wäre nichts geschehen. Dabei sind sie völlig wahllos in ihrer Route. Unterschiedliche Gerüchte besagen, dass Algenblüten im Meer Auslöser dieser Wanderung sind.

Verbreitung: Thalassion
Größe: 0,3 Schritt **Gewicht:** 0,2 Stein
MU 14 **IN** 11 **KO** 3
Klaue: **AT** 8 **TP** 1W6 **DK** H
PA 2 **INI** 1W6+7 **RS** 1 **WS** 2
LE 5 **AU** 20 **GS** 4 **MR** 5 **GW** 1
Anzahl: 2W20
Größenkategorie: sehr klein
Jagd: +2, Flucht
Beute: Nahrung (1 Ration)
Attribute: Unterwasserwesen
Fertigkeiten: Talent Schwimmen (14; 7/3/3), Talent Sinnenschärfe (10; 1/11/11)

Riesenpferdeschnecke

Diese schmackhafte Schnecke besitzt ein kompliziert gewelltes kopfgroßes Haus mit feinen Widerhaken und klingenscharfen Kanten. Bei Gefahr können sie ihren Gegner mit einem Illusionszauber verwirren. Sie leben in tiefen Felsenspalten, wo sie sich von Algen und Aas ernähren. Viele Muscheltaucher starben bei der Suche nach der Schnecke, da sich in den Spalten noch weitere Gefahren verbargen.

Verbreitung: Meer
Größe: 0,8 Schritt **Gewicht:** 5 Stein
MU 6 **IN** 14 **KO** 7 **AE** 16
Biss: **AT** 2 **TP** 1W6+1 **DK** H
PA 2 **INI** 1W6+4 **RS** 2 **WS** 4
LE 10 **AU** 20 **GS** 2 **MR** 5 **GW** 1
Anzahl: 1
Größenkategorie: klein
Jagd: +6, Flucht
Beute: Nahrung (8 Rationen), Panzer (2 Au)
Attribute: Unterwasserwesen
Fertigkeiten: Talent Schwimmen (8; 2/7/5), Talent Sinnenschärfe (12; 1/14/14), Zauber: Spontanzauberei I (Zielobjekt), Spontanzauberei II (Reichweite, Struktur, Wirkungsdauer), E: Erkenntnis (19; 1/14/2; Geistillusion)

Seeskorpion

Diese Schwimmkrebse besitzen einen langgezogenen gepanzerten Körper mit einem segmentierten Schwanz, an dessen Ende ein großer Stachel sitzt. Der Seeskorpion hat zwei Scheren, mit denen er seine Beute packt, um sie mit dem Stachel zu töten und anschließend zu verspeisen.

Verbreitung: Meer
Größe: 3 Schritt **Gewicht:** 200 Stein
MU 12 **IN** 13 **KO** 16
Schere: **AT** 12 **TP** 1W6+4 **DK** HN
Stachel: **AT** 12 **TP** 1W6+2 (+Gift) **DK** H
PA 8 **INI** 1W6+10 **RS** 2 **WS** 8
LE 50 **AU** 40 **GS** 11 **MR** 6 **GW** 9
Anzahl: 1
Größenkategorie: groß
Jagd: +6, Angriff
Beute: Gift (3 Au), Nahrung (60 Rationen), Panzer (1 Au)
Attribute: Gift (Lähmung 5, Schaden 4), Zusätzliche Kampfaktion (1)
Fertigkeiten: Talent Schwimmen (9; 11/16/17), Talent Sinnenschärfe (12; 2/13/13), Umschlingen (3)

Pfeilschwanzkrebs

Dieses Krustentier zeichnet sich durch einen kompakten, etwa hufeisenförmigen Körperbau und einen langen Schwanz aus. Pfeilschwänze leben an den flachen Sandküsten tropischer Meere in Tiefen zwischen 10 und 40 Schritt. Ihr Eintreffen an der Küste gilt in vielen Kulturen als Beginn des Sommers.

Verbreitung: alle tropischen Meeresgebiete
Größe: 0,6 Schritt **Gewicht:** 2 Stein
MU 8 **IN** 10 **KO** 7
Schere: **AT** 5 **TP** 1W6 **DK** H
PA 5 **INI** 1W6+9 **RS** 1 **WS** 4
LE 9 **AU** 25 **GS** 5 **MR** 6 **GW** 1
Anzahl: 1W6+5
Größenkategorie: sehr klein
Jagd: +5, Flucht
Beute: Nahrung (3 Rationen)
Attribute: Unterwasserwesen
Fertigkeiten: Talent Schwimmen (12; 10/7/6), Talent Sinnenschärfe (9; 1/10/10)

Meeresassel

Diese daumengroßen Asseln sind wahre Plagegeister. Sie leben in kleinen Schwärmen, die sich in Kiemen und anderen Körperöffnungen festsaugen. Hier vermehren sie sich und rauben dem Wirt immer mehr seiner Lebenskraft. Sie bevorzugen kein bestimmtes Tier als Wirt und schrecken auch nicht vor Humanoiden zurück. Stirbt der Wirt, schwärmen die Meeresasseln aus, um sich ein neues Opfer zu suchen.

Verbreitung: Meer
Größe: 0,01 Schritt **Gewicht:** 0,01 Stein
MU 16 **IN** 11 **KO** 1
Biss: **AT** 10 **TP** 1W3 **DK** H
PA 2 **INI** 1W6+7 **RS** 0 **WS** 1
LE 1 **AU** 15 **GS** 6 **MR** 12 **GW** 5
Anzahl: 2W20
Größenkategorie: winzig
Jagd: +5, Flucht
Beute: -
Attribute: Parasit (1), Unterwasserwesen
Fertigkeiten: Gezielter Angriff (4), Talent Schwimmen (17; 11/1/1), Talent Sinnenschärfe (12; 1/11/11), Verbeißen (1)

Schlingstern

Diese fünfarmige Seesternart mit ihren dünnen 0,5 Schritt langen Armen und dem kleinen Körper streift in riesigen Herden über den Meeresboden. Schlingsterne sind für ihren unersättlichen Appetit bekannt und werden als Heuschrecken der Meere bezeichnet. Durch ihre giftige Stachelhaut haben sie kaum natürliche Feinde.

Verbreitung: Meer (außer Westliches Gletschermeer)
Größe: 1 Schritt **Gewicht:** 4 Stein
MU 15 **IN** 13 **KO** 6
Biss: **AT** 8 **TP** 1W6 (+Gift) **DK** H
PA 8 **INI** 1W6+6 **RS** 0 **WS** 6
LE 12 **AU** 25 **GS** 3 **MR** 8 **GW** 4
Anzahl: 1W20+5
Größenkategorie: klein
Jagd: +5, Angriff
Beute: Nahrung (6 Rationen)
Attribute: Gift (Schaden 5), Unterwasserwesen
Fertigkeiten: Talent Schwimmen (11; 6/6/5), Talent Sinnenschärfe (9; 1/13/13)

Raiaschwamm

Die ortsgebundenen Raiaschwämme zeichnen sich durch ihre große Farbvielfalt aus. Ihre Form ähnelt einer übergroßen Vase mit kugeligem Bauch. Man findet sie auf Felsen, Bauwerken und Ruinen, wo sie das Wasser um sich herum nach Nahrung filtern. Der dabei entstehende Sog ist so stark, dass sogar größere Lebewesen in den Schwamm gesogen werden können. Im Inneren betäubt dann ein Kontaktgift das Opfer und es kann vom Schwamm verdaut werden. Dieses Gift ist bei Alchemisten sehr geschätzt und führt immer wieder zu tödlichen Unfällen bei Schwammtauchern.

Verbreitung: Meer
Größe: 3 Schritt **Gewicht:** 60 Stein
MU 19 **IN** 6 **KO** 12
Sog: **AT** 10 **TP** 1W6 (+Gift) **DK** H
PA 0 **INI** 1W6+10 **RS** 0 **WS** 6
LE 50 **AU** 50 **GS** 0 **MR** 12 **GW** 6
Anzahl: 1
Größenkategorie: groß
Jagd: +6, Angriff
Beute: Gift (3 Au), Schwamm (4 Au)
Attribute: Gift (Lähmung 6), Unterwasserwesen
Fertigkeiten: Talent Sinnenschärfe (12; 1/6/6), Umschlingen

Auswahl einiger Nutztiere der aquatischen Völker

Gobo

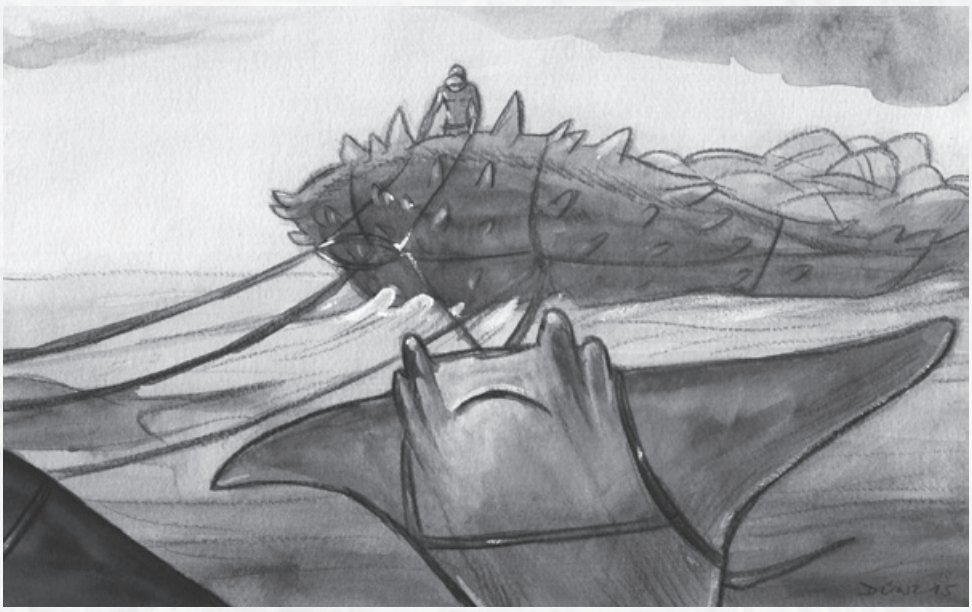
Dieser sandfarbende und plump wirkende Fisch dient den Meeresvölkern als Reit- und Lastentier, das seinem Reiter schnell treu ergeben ist. In freier Wildbahn bläht er sich bei Gefahr auf, um größer zu wirken und schwimmt dem Feind mit aufgerissenem Maul entgegen. Dieses Verhalten wird bei domestizierten Tieren durch eng anliegende Gurte unterdrückt, wodurch sich der Gobo bei der Flucht einzig auf seine Schnelligkeit und Ausdauer verlässt. Zur Nahrungssuche gründelt er kopfüber im Schlamm nach toten Kleintieren und Algen.

Verbreitung: Thalassion, See des Schweigens; Flachsee
Größe: 2 Schritt **Gewicht:** 150 Stein
MU 11 **IN** 13 **KO** 16
Stoß: **AT** 5 **TP** 1W6 **DK** H
PA 2 **INI** 1W6+8 **RS** 0 **WS** 8
LE 40 **AU** 50 **GS** 10 **MR** 7 **GW** 2 **LO** 7 (max. 20)
Tragkraft: 100 Stein **Zugkraft:** 200 Stein
Preis: 15 Au
Ausbildungsformen: Reittier, Tragetier
Größenkategorie: mittel
Beute: Nahrung (50 Rationen)
Attribute: Unterwasserwesen
Fertigkeiten: Talent Schwimmen (9; 13/16/15), Talent Sinnenschärfe (12; 1/13/13)

Skinta

Die acht Schritt großen Männchen dieser Riesenrochenart werden von den Ostküstenvölkern als Lasten- oder Zugtiere eingesetzt. Die kleineren Weibchen sind viel agressiver und verfügen über einen langen Giftstachel. Sie lassen sich als Geleit- und Wachtiere abrichten. Das Transportgut wird den Tieren mit Hilfe maßgeschneiderter Geschirre, an denen zahlreiche Körbe befestigt sind, angehängt. Beim Einsatz als Zugtier ermöglicht es die gleichförmige Schwimmbewegung mehrere Skinta gemeinsam anzuspannen.

Werte für Männchen/Weibchen
Verbreitung: Thalassion; Flachsee, offene See
Größe: 8/3 Schritt **Gewicht:** 900/300 Stein
MU 14 **IN** 12 **KO** 23/17
Biss: **AT** 5/9 **TP** 1W6+2/1W6+4 **DK** H
Stachel: **AT** -/9 **TP** -/1W6+6 (+Gift) **DK** N
PA 8 **INI** 1W6+10 **RS** 1 **WS** 12/9



Oloruun

Der schlanke Oloruun ist ein Brackwasserfisch mit ausgeprägten Vorderflossen. Der blassgrüne Fisch mit dem weißen Bauch wird von allen Völkern des Meeres der Schwimmenden Inseln als Nutz- und Zugtier eingesetzt. Nach seiner Geburt in einer Tiefe von bis zu 300 Schritt steigt er mit zunehmender Größe immer weiter in flacherere Gewässer auf, bis er sich in Brackwassergebiete zurückzieht. Nur zum Laichen kehrt er in die Tiefe zurück.

LE 90/60 **AU** 120 **GS** 8 **MR** 5 **GW** 2/6
LO 8/4 (max. 20/18)
Tragkraft: 300/150 Stein **Zugkraft:** 600/300 Stein
Preis: 50 Au
Ausbildungsformen: Reittier, Tragetier, Zugtier / Reittier, Wachtier
Größenkategorie: sehr groß/groß
Beute: Nahrung (Rationen)
Attribute: Gift (Schaden 4), Unterwasserwesen
Fertigkeiten: Talent Schwimmen (8; 7/23/22)/(14; 13/17/16), Talent Sinnenschärfe (11; 1/12/12)

Viszirru

Diese eleganten Raubfische mit ihren zahnstarrenden Mäulern zeichnen sich durch graue Schuppen mit einem roten oder orangen Längsstreifen aus und sind schwer zu zähmen. Ihre sichelförmige Schwanz- und ihre kammartige Rückenflosse machen sie zu schnellen Schwimmern. Die Völker des Thalassions nutzen sie als Reittiere oder Kampffische. Dabei nutzten sie die empfindlichen Kiemen des Fisches, um ihn unter Kontrolle zu halten.

Verbreitung: Thalassion, Östliches Gletschermeer, See des Schweigens; Flachsee, offene See
Größe: 3 Schritt **Gewicht:** 250 Stein
MU 14 **IN** 12 **KO** 15
Biss: **AT** 12 **TP** 1W6+5 **DK** H
PA 8 **INI** 1W6+11 **RS** 1 **WS** 8
LE 45 **AU** 50 **GS** 11 **MR** 5 **GW** 10 **LO** 5 (max. 18)
Tragkraft: 130 Stein **Zugkraft:** 260 Stein
Preis: 15 Au
Ausbildungsformen: Kampftier, Reittier, Tragetier
Größenkategorie: groß
Beute: Nahrung (100 Rationen), Zähne (1 Au)
Attribute: Schwer zu erziehen, Unterwasserwesen
Fertigkeiten: Talent Schwimmen (11; 14/15/14), Talent Sinnenschärfe (12; 2/12/12)

Verbreitung: Meer der Schwimmenden Inseln; Flachsee, Kontinentalhang
Größe: 3,5 Schritt **Gewicht:** 160 Stein
MU 8 **IN** 12 **KO** 12
Biss: **AT** 8 **TP** 1W6+3 **DK** H
PA 8 **INI** 1W6+10 **RS** 1 **WS** 6
LE 45 **AU** 50 **GS** 10 **MR** 4 **GW** 3 **LO** 8 (max. 20)
Tragkraft: 120 Stein **Zugkraft:** 240 Stein
Preis: 10 Au
Ausbildungsformen: Reittier, Tragetier, Zugtier
Größenkategorie: groß
Beute: Nahrung (60 Rationen)
Attribute: Unterwasserwesen
Fertigkeiten: Talent Schwimmen (8; 7/12/13), Talent Sinnenschärfe (10; 1/12/12)

Jagd- und Streifenhai

Der im Meer der Schwimmenden Inseln lebende Jagdhai verfügt über eine graubraune Haut und eine sichelförmige Rücken- und langgezogene Schwanzflosse. Trotz der ausgeprägten Wildheit dieses Hais ist es den Abishai gelungen, ihn zu züchten, zu zähmen und abzurichten.
Die Mholuren und Krakonier nutzen hingegen Streifenhaie als Kampf- und Reittiere. Diese Tiere zeichnen sich durch ihre der Länge nach schwarz-weiß gestreifte Haut aus.

Werte siehe MyMo 32 (Brack- oder Streifenhai)

Verbreitung Jagdhai: Meer der Schwimmenden Inseln, Flachsee
Jagdhai: LO 1 (max. 14), **Ausbildungsform**: Kampftier, **Preis:** 15 Au

Verbreitung Streifenhaie: Meere außer Westliches Gletschermeer, Flachsee
Streifenhai: LO 2 (max. 16), **Ausbildungsform**: Kampftier, Reittier, **Preis:** 15 Au

Hammerhai

In den tropischen und subtropischen Gewässern werden von Mholuren, Ruritirna und Krakoniern die nicht ganz so aggressiven Hammerhaie abgerichtet. Diese gelten von allen Haiarten als am wenigsten angriffslustig, geraten aber in Kampfrausch sobald sie selbst angegriffen werden. Sie ernähren sich von kleineren Beutestücken, die sie auf offener See erjagen.

Verbreitung: Meer
Größe: 3 Schritt **Gewicht:** 400 Stein
MU 12 **IN** 12 **KO** 16
Biss: **AT** 13 **TP** 1W6+4 **DK** H
PA 6 **INI** 1W6+8 **RS** 1 **WS** 8
LE 55 **AU** 60 **GS** 13 **MR** 5 **GW** 8 **LO** 4 (max. 20)
Tragkraft: 150 Stein **Zugkraft:** 300 Stein
Preis: 15 Au
Ausbildungsformen: Kampftier, Reittier
Größenkategorie: groß
Beute: Cephalofoil (1 Au), Nahrung (90 Rationen), Zähne (1 Au)
Attribute: Nachtsicht, Raserei (3), Schwer zu erziehen, Unterwasserwesen
Fertigkeiten: Talent Schwimmen (11; 11/16/17), Talent Sinnenschärfe (13; 1/12/12)

Riesenseepferd

Als elegante Verwandte der Seepferdchen sind Riesenseepferde als Reittiere bei den Risso sehr beliebt. Sie müssen bereits als Jungtiere eingefangen werden, um sie entsprechend abrichten zu können. Freilebende Riesenseepferde finden sich in kleinen Gruppen in Kelp- und Seegraswäldern.

Verbreitung: Meer (außer Gletschermeere)
Größe: 3 Schritt **Gewicht:** 180 Stein
MU 11 **IN** 12 **KO** 15
Stoß: **AT** 10 **TP** 1W6+1 **DK** H
PA 8 **INI** 1W6+10 **RS** 0 **WS** 8
LE 40 **AU** 50 **GS** 11 **MR** 1 **GW** 3 **LO** 7 (max. 20)
Tragkraft: 110 Stein **Zugkraft:** 220 Stein
Preis: 8 Au
Ausbildungsformen: Reittier
Größenkategorie: groß
Beute: Nahrung (60 Rationen)
Attribute: Unterwasserwesen
Fertigkeiten: Talent Schwimmen (11; 13/15/13), Talent Sinnenschärfe (12; 1/12/12)

Seekhardan

Der Hornwal, auch als Seekhardan bekannt, ist ein delphingroßer Kleinwal mit einem gedrehten Horn über der Schnauze, der einzelnen Schwimmern durchaus gefährlich werden kann. Den Tritonen und Risso ist es gelungen, diese Tiere zu zähmen und als Reit- und Zugtiere abzurichten. Sie werden häufig für einen schnellen Transport über weite Strecken eingesetzt. Das lange Stirnhorn ist als alchimistische Ingredienz begehrt.

Verbreitung: Thalassion, offene See
Größe: 3 Schritt **Gewicht:** 400 Stein
MU 13 **IN** 12 **KO** 17
Horn: **AT** 15 **TP** 1W6+4 **DK** N
PA 6 **INI** 1W6+8 **RS** 1 **WS** 7
LE 45 **AU** 90 **GS** 14 **MR** 3 **GW** 9 **LO** 6 (max. 20)
Tragkraft: 200 Stein **Zugkraft:** 400 Stein
Preis: 18 Au
Ausbildungsformen: Reittier, Tragetier
Größenkategorie: groß
Beute: Horn (2 Au), Nahrung (130 Rationen), Tran (5 Au)
Attribute: Unterwasserwesen
Fertigkeiten: Sturmangriff (3), Talent Schwimmen (10; 12/17/18), Talent Sinnenschärfe (14; 1/12/12)

Tiefseecotto

Der Tiefseecotto hat einen dicken, breiten Kopf mit einem großen Maul und einen sich nach hinten bis zur Schwanzflosse verjüngenden Körper. Für gewöhnlich ist er tarnend bräunlich gefärbt, es soll aber auch Exemplare mit nachtschwarzen und feuerroten Schuppen geben. Die Brustflossen sind groß und an jeder befindet sich ein Flossenstachel. Die Rückenflosse ist zweigeteilt und lässt zu, dass neben dem Reiter eine zweite Person auf dem Fisch reiten kann. Der Reiter sitzt dabei vor der ersten Rückenflosse und lenkt den Fisch durch leichten Druck auf die Kiemen. Diese schnellen, kräftigen Reitfische können sich in Tiefen bis 2000 Schritt fortbewegen und sind leicht auszubilden. Sie ernähren sich von bodenbewohnenden, wirbellosen Tieren und von Fischbrut.

Verbreitung: Westliches Gletschermeer
Größe: 3,5 Schritt **Gewicht:** 200 Stein
MU 12 **IN** 12 **KO** 15
Biss: **AT** 11 **TP** 1W6+3 **DK** H
PA 8 **INI** 1W6+11 **RS** 1 **WS** 8
LE 45 **AU** 50 **GS** 11 **MR** 5 **GW** 6 **LO** 10 (max. 20)
Tragkraft: 180 Stein **Zugkraft:** 220 Stein
Preis: 12 Au
Ausbildungsformen: Reittier, Zugtier
Größenkategorie: groß
Beute: Nahrung (85 Rationen)
Attribute: Unterwasserwesen
Fertigkeiten: Talent Schwimmen (11; 13/15/15), Talent Sinnenschärfe (12; 2/12/12)

Gezeitenküsten – Wattenmeere und Mangrovenwälder

Atmosphäre: hell, artenreich (Mangroven) bis vegetationsarm (Wattenmeer); Eine Mischung zwischen Land- und Wasserabenteuern, da Teile des Meeresbodens zur Ebbe trocken liegen
Typische Elemente: regelmäßig wechselnde Wasserstände, dadurch mögliche Konflikte zwischen Land- und Wasserbewohnern; im Schlick versunkene Hinterlassenschaften vergangener Kulturen, sowohl von Landbewohnern als auch von aquatischen Spezies

„Doch Efhardh konnte seine Geliebten Ma'ada zwar nicht erreichen, aber jedes Mal wenn sie über das Firmament zieht, versucht er ihr so nahe wie möglich zu sein. So steigt in regelmäßigen Abständen die Flut und sobald Ma'ada den Himmel verlassen hat, zieht sich der Gott der Meere zurück. Bei Vollmond und Neumond ist seine Sehnsucht, sie zu erreichen, besonders groß, wodurch die Gezeiten an diesen Tagen am höchsten sind."
—eine Sage loualilschen Ursprungs

„Unsere Reise führte uns in die Mangrovenwälder von Solung Dang. Dort wollten wir Kontakt mit einem Stamm der Norkosh aufnehmen. Sie sollen angeblich wissen, wo im Schlick dieser Küste die Überreste des Shindra-Bauwerkes zu finden sind. Mit dem kleinen Katamaran unseres Führers segelten wir zwischen den dichten Mangrovenwäldern durch und hielten Ausschau nach der Siedlung, als plötzlich ein dumpfer Schlag durch unser Boot ging und uns etwas festhielt. Zuerst vermuteten wir, aufgelaufen zu sein, aber die kleinen Strudel verrieten uns, dass irgendetwas unser Boot angriff."
—Aus den Aufzeichnungen eines unbekannten Shindramatha, neuzeitlich

Lebensraum Gezeitenküste

Die Gezeitenküsten sind flache Küstenregionen, die zweimal täglich während der Hochwasserzeit überflutet werden und bei Ebbe trocken fallen. Neben Uferzonen und Seitenarmen von Flussmündungen gibt es auch größere Küstenbereiche, die den Gezeiten ausgesetzt sind. Der Tidenhub beträgt meist 5 Schritt, in engen Buchten auch mehr. Ephar, der als die gebende, schöpferische Seite des nassen Elements gilt, wurde bereits im Ersten Imperium als Gezeitenbringer verehrt, doch im Zweiten Imperium hat seine Verehrung nachgelassen.

Das Wechselspiel der Gezeiten spiegelt die Launenhaftigkeit des Gottes wieder. Die Deutung des Phänomens der Gezeiten variiert von Volk zu Volk. So gelten zum Beispiel die Gezeiten auf Era'Sumu als Atemzüge der sterbenden Urmutter. Schon früh machten sumurische Gelehrte die Entdeckung, dass es einen Zusammenhang zwischen Mondphase und Gezeitenhöhe gibt. Während des Vollmondes und des Neumondes erreicht der Tidenhub den höchsten Stand. Ein Gezeitenwechsel dauert etwas weniger als sechseinviertel Stunden und zeigt bei jeder Mondphase den gleichen zu erwarteten Gezeitenstand. Der Höchststand der Flut ist in den meisten Häfen der Zeitpunkt zum Auslaufen, um nicht gegen die Strömung ankämpfen zu müssen.
In Kombination mit starkem anlandigem Wind kann es zu gefürchteten Springfluten kommen, bei denen die Tide viel höher ausfällt als erwartet. So kann ein Küstenstreifen schnell überschwemmt werden und ganze Siedlungen ins Meer spülen, wenn die Deiche brechen. Für viele Küstenbewohner sind solche schweren Fluten ein Zeichen für den Unmut der Götter, worauf die Verehrung von Sturm- und Meeresgöttern nach einer schweren Sturmflut meist zunimmt. Diese starken Gezeiten treten häufig in den Sturmzeiten auf.
Bei Niedrigwasser liegt der Meeresboden, der hauptsächlich aus Sand und Schlick besteht, zu großen Teilen trocken, nur einzelne ‚Seen' und Flussläufe, sogenannte Priele, sind noch mit Wasser gefüllt. Diese Gebiete sind in nördlichen Regionen wie Serovia als Wattenmeer und in den tropischen Breiten Myranors als Mangrovenwälder bekannt. Das Wattenmeer ist für die angrenzenden Völker ein wichtiger Lebensraum. Bei Ebbe ziehen Wattläufer los, um Muscheln zu sammeln, ihre Schafe auf die kargen Salzwiesen zu führen oder in Prielen nach Plattfischen und Krebsen fischen. Der größte Teil des Watts aber ist eine Wildnis, wo sich Möwen streiten und sich Robben auf vorgelagerten Sandbänken sonnen.
Durch die klimatischen Unterschiede ist die Vegetation an Gezeitenküsten nördlich und südlich der myranischen Tropenregion geringer. Hier wachsen nur Salzwiesen, die teilweise bei Flut unter Wasser stehen.
In den Tropenregionen überwiegen Mangrovenwälder, bestehend aus salztoleranten Pflanzen und Bäumen, die sich an die Lebensbedingungen der Meeresküsten und brackigen Flussmündungen angepasst haben. In den Wäldern gibt es Pflanzen von Strauchgröße bis hin zu 30 Schritt hohen Bäumen, die sich ans Leben im Salzwasser gewöhnt haben. Die Pflanzen können das schädliche Salz durch ihre Blätter ausscheiden. Ihre Wurzeln sind hohl, um im Schlick nicht zu verfaulen und bilden sowohl unter als auch über Wasser wahre Labyrinthe, die das Durchkommen erschweren. Der Schlick ist sehr nährstoffreich, weswegen viele Pflanzen schwimmende Samen haben, die von der Flut ans Ufer gespült werden und so neu entstandene Inseln besiedeln können.

Bewohner

Das Watt bietet zwar nur wenigen Lebewesen einen passenden Lebensraum, dafür sind diese Arten zahlreich vertreten. Muscheln, Würmer und Krebse vergraben sich im schlickigen Boden, die Priele und Flussmündungen bieten Lebensraum für Sandaale, Schollen und andere Fische. Im Schlamm gedeiht Feuerschlamm, eine Alge, die bei Gelehrten und Magiekundigen sehr beliebt ist. Zu Pulver zermahlen steigert die Alge die Geisteskräfte, macht aber auch schnell abhängig. In Vollmondnächten des Hochsommers leuchten einige Felder von Algen in kaltem orangenem Licht. Bei Flut ziehen Schwärme von Garnelen und kleinen Fischen durch die See, die Räubern als Nahrung dienen und auch bei den Fischern der Küste auf dem Speiseplan stehen. Sowohl im Wattenmeer als auch in den Mangrovenwäldern kommt die Muskatmuschel vor. Diese Muschel ist im getrockneten Zustand sehr schmackhaft und wird als Gewürz verwendet. Außerdem gilt ihre geriebene Schale bei unterschiedlichen Völkern als Aphrodisiakum. Durch die Überfischung in Küstennähe sind die Muskatmuscheln dort sehr selten geworden und so mancher leichtsinnige Wattläufer hat auf der Suche nach ihnen sein Leben in den Fluten verloren. Die manchmal mehrere Schritt hohen Stelzwurzeln der Mangroven bieten vielen Meeresbewohnern eine Kinderstube und Versteckmöglichkeiten. An den hölzernen Wurzeln der Bäume finden sich Schnecken, Algen, Austern, Seepocken und Schwämme. Die Schnecken sind in dieser Region sehr farbenfroh und teilweise sehr giftig. Alchimisten und Giftmischer nutzen ihre Sekrete, um Mixturen herzustellen, die nicht mit Wasser abgewaschen und somit unter Wasser verwendet werden können.
Kleine Fische und Garnelen ziehen im Schutz des Wurzelgeflechtes ihre Jungen groß und Seekühe grasen auf nahen Seegraswiesen. Unter den unzähligen Arten von Schalentieren, die sowohl im freien Wasser als auch am Grund leben, finden sich einige Arten von Donnerkrebsen. Wenige Frösche und Lurche leben in flussnahen Brackwassertümpeln, in denen sie ihre Eier legen. Schlangen suchen sowohl in den Bäumen als auch im Wasser nach Beute. Eisvögel, Reiher, Adler und Kormorane sitzen in den Bäumen und lauern auf Opfer. Dieses Nahrungsangebot lockt sowohl unter Wasser als auch über Wasser Räuber an. So ist es nicht verwunderlich, dass sich hier auch kulturschaffende Spezies niedergelassen haben und die Mangroven als Wohnort und Nahrungsquelle nutzen oder genutzt haben. Über die Jahrtausende sind daher viele Hinterlassenschaften dieser Kulturen im Schlick versunken und manchmal zeigt sich der Zugang zu den Überresten einer Siedlung oder ein Schiffwracks. In diesen Ruinen suchen immer wieder mutige Glücksritter nach Schätzen vergangener Zeiten, immer mit dem Druck der wiederkehrenden Flut im Nacken. Im Rausch des Goldes hat so mancher Unglückliche die Zeit vergessen und ertrank elendig in den Gemäuern.

Ungeheuer der Gezeitenküsten

Im Watt lauern sehr wenige große Ungeheuer. Die größte Gefahr geht von 4 Schritt großen Schlickwürmern aus, die in Prielen auf Beute warten und denen auch Humanoide zum Opfer fallen können. Auch kann sich bei Flut eine Walschule in das Wattenmeer verirren, was, wenn die Ebbe sie überrascht, zu spektakulären Strandungen führen kann.
Im Mangrovensumpf finden sich andere Ungeheuer. Dazu gehören der Mangrovenwurm, ein Verwandter des Sumpfdrachen (**MyMo 169**), oder der Ghurik (**MyMo 89**), der im trüben Wasser auf der Lauer liegt. Auch gegenüber den tückischen Mahalikrokodilen (**MyMo 120**), die die Mangrovensümpfe am Rande vieler tropischer Flüsse bevölkern, ist Vorsicht angebracht. Einige Haie nutzten die Mangroven, um ihre Jungen zur Welt zu bringen oder Jagd auf ungeschickte Kletterer zu machen.

Gefahren

Die Gezeitenmeere haben zu allen ihren Phasen vielseitige Gefahren. Bei Ebbe ziehen Strömungen unvorsichtige Schwimmer und kleine Boote hinaus aufs Meer. Der niedrige Wasserstand kann Schiffe auf Felsen oder auf Sandbänke laufen lassen, auf denen sie bestenfalls bis zur nächsten Flut festsitzen und im schlechtesten Fall zerschellen. Dies nutzen Strandpiraten schon seit langer Zeit aus, um Beute zu machen. In flachen Prielen können Treibsandgruben entstehen und Wanderer können im Schick einsinken, sodass sie sich nicht wieder befreien können und bei Flut unter Wasser geraten. Aus dem Schlick erheben sich gelegentlich giftige Gase und lassen Wattläufer und andere Lebewesen elendig ersticken. Dies geschieht häufig in Mulden am Meeresboden, in denen sich dann die Kadaver regelrecht sammeln. Wenn diese Mulden wieder mit Wasser bedeckt sind, kommen die Aasfresser wie Aale und Schnecken, um die Überreste abzunagen. Bei Flut können sich zudem gefährliche Strudel bilden und Boote oder Schwimmer unter Wasser ziehen.

Tiere der Gezeitenküsten

Schlickwurm

Dieser riesige Röhrenwurm lebt in Prielen, in denen er auf Beute wartet. Er ist vollkommen blind und orientiert sich allein durch Vibrationen im Wasser und Schlamm. Auf Grund seiner Größe kann er auch Humanoiden gefährlich werden.

Verbreitung: Meer
Größe: 4 Schritt **Gewicht:** 500 Stein
MU 12 **IN** 13 **KO** 14
Biss: **AT** 6 **TP** 1W6+4 **DK** H
PA 2 **INI** 1W6+8 **RS** 2 **WS** 7
LE 60 **AU** 50 **GS** 8 **MR** 9 **GW** 8
Anzahl: 1
Größenkategorie: groß
Jagd: +6, Angriff
Beute: Nahrung (150 Rationen)
Attribute: Dunkelsicht, Unterwasserwesen
Fertigkeiten: Hinterhalt (5), Talent Schwimmen (7; 9/14/15), Talent Sinnenschärfe (17; 2/13/13)

Osgura oder Flusspferd

Diese an Flüssen, Sumpfgebieten und Seen lebenden Kolosse werden häufig im Wasser gesichtet, verbringen aber zur Nahrungsaufnahme viel Zeit an Land. Trotz ihrer massigen Erscheinung sind die Pflanzenfresser nicht träge, sondern auch an Land sehr schnell. Ein gereiztes Osgura ist ein tödlicher Gegner, da sie selten allein angreifen und in Herden von einem Dutzend Tieren leben.

Verbreitung: Sümpfe der wärmeren Regionen, Ufer der südlichen Orismanis und des Meeres der Schwimmenden Inseln, Insel Yil' Araphaar

Größe: 4 Schritt **Gewicht:** 1.500 Stein

MU 15 **IN** 11 **KO** 19

Biss: **AT** 9 **TP** 2W6+4 **DK** H

PA 6 **INI** 1W6+8 **RS** 2 **WS** 9

LE 65 **AU** 75 **GS** 8 **MR** 2/10 **GW** 15

Anzahl: 2W6

Größenkategorie: groß

Jagd: +7, Angriff

Beute: Haut (3 Au), Nahrung (500 Rationen)

Attribute: Amphibisches Wesen

Fertigkeiten: Hinterhalt (6), Niederwerfen (5), Talent Schwimmen (8; 10/19/21), Talent Sinnenschärfe (12; 2/11/11), Trampeln (4), Überrennen (5)

Seekühe

Seekühe sind massige Tiere mit einer Länge von bis zu 4 Schritt und einer graubraunen Haut mit borstenartigen Haaren. Zwei Brustflossen und eine runde Schwanzflosse bringen sie in regelmäßigen Abständen zum Atmen an die Wasseroberfläche. Diese Herdentiere leben im küstennahen flachen Wasser der Tropen. Mit ihrer flachen Schnauze äsen sie Seetang, Seegras und teilweise auch Fische vom Meeresboden ab. Den Großteil ihres Tages verbringen sie mit Fressen. Loualil und Norkosh halten diese Tiere in Herden auf Seegraswiesen in der Nähe ihrer Siedlungen, wo sie sie vor größeren Fressfeinden schützen und die Tiere hauptsächlich wegen ihres Fleisches nutzten.

Verbreitung: Seegrassteppen und Mangrovenwälder aller tropischen myranischen Meere

Größe: 4 Schritt Körperlänge Gewicht: 500 Stein

Anzahl: 2W6+2

Jagdwerte Seekuh

Lebensenergie 60

Jagd +11, Flucht

Sinnenschärfe 8 (3/12/12)

Beute Leder (1 Au), Nahrung (150 Rationen), Tran (3 Au)

Kelpwälder

Atmosphäre: freundlich und einladend bei gutem Wetter bis mystisch dämmerig bei bedecktem Himmel und im dichten Kelp, plötzliche Begegnungen, reiche Tierwelt, unbeständig
Typische Elemente: natürliche Gefahren, plötzlich auftauchende Raubtiere, Strebepfeilern ähnliche, riesige Kelppflanzen, kulturschaffende aquatische Spezies

„Als wir an einem sonnigen Tag im Brajan in den Kelpwald eintauchten, die Artefakte, die uns das Atmen hier erlaubten, fest umklammert, war es der Eintritt in eine andere Welt. Wie Speere aus Licht fielen Sonnenstrahlen durch das Blätterdach und gaben uns das Gefühl, dass uns der Gebieter der Götter auch in dieser fremden Region begleitete. Immer neue Wunder entdeckten wir: silbrige Fischschwärme, welche die Kelpstängel wie Quecksilber umflossen, riesige Krabben, die träge über den Boden hüpften und kugelrunde Fische. Nach gut einer Stunde erreichten wir unter Führung von Shiiuusch die Siedlung der Hippocampir. Endlich! Wir wechselten einen Blick. Der Aufwand war groß gewesen, aber wenn wir die Meereswesen dazu brachten dem Geschäft zuzustimmen, würden wir mit dem Handel der berühmten Krabbenpaste ein riesiges Geschäft mit den Amaunir machen können."
—Polyxene und Dracomelius tyr Rhidaman

Wie der Name verrät, handelt es sich bei den Kelpwäldern um wahre Unterwasserwälder großer Riesentangpflanzen, die sich in den hellen und küstennahen Gewässern Myranors ausbreiten. Dabei beschränken sich die Pflanzen auf ruhige und kühle Gewässer mit einem möglichst felsigen Untergrund, auf dem sie guten Halt finden. In subtropischen oder gar tropischen Gebieten kann diese Pflanze nicht gedeihen. Das Kelp wächst in Meerestiefen von 15 bis 40 Schritt und eine einzelne Pflanze erreicht eine durchschnittliche Länge von 40 bis maximal 70 Schritt. Die Kelppflanze an sich besteht aus drei wesentlichen Teilen: Dem Haftorgan mit dem es sich auf dem Boden hält, einem biegsamen Stängel und den dichten kronenartigen Wedeln zwischen denen sich häufig Schwimmkörper befinden, um die Blätter an der Wasseroberfläche und somit am Sonnenlicht zu halten.
Die flächenmäßige Ausdehnung der Kelpwälder kann stark variieren. An den Küsten Myranors gibt es sowohl kleine, lichte Wäldchen mit einer Fläche von wenigen Rechtschritt, als auch mehrere hundert Rechtsmeilen große Urwälder mit verfilzten dunklen Tangwedeln, deren Gebiete an einem Tag nicht durchschwommen werden können.

Im Norden finden sich Kelpwälder vor allem in den Buchten von Trivina und Cranarenius, in den Bereichen zwischen der Küste und den serovischen Inseln, in der Othalvik und teilweise auch noch im östlichen Gletschermeer. Der berühmteste Kelpwald ist der *Merlunawald* in der nördlichen Bucht von Cranarenius. Im Süden sind sie in der südöstlichen Nacennia-Straße und in den Buchten des Golfs von Gashtu ausgebreitet. An den Küsten, die dem freien Meer zugewandt sind, gibt es kein Kelp, da die Strömungen dort zu stark sind, um ein Wachstum zu ermöglichen.

Da die Pflanzen bevorzugt in lichtdurchfluteten Gewässern siedeln, ist die Sicht in den oberen Wasserschichten sehr gut, kann aber am Grund des Kelpwaldes und bei bewölktem Wetter auch erheblich schlechter sein.

Die Kelpwälder sind eine Unterwasserlandschaft in stetem Wandel. Der Tang wächst mit einer rasanten Geschwindigkeit von drei bis fünf Hand am Tag, doch genau so schnell wie sich der Wald ausbreitet, kann er auch wieder vergehen. Durch ihre schwach ausgeprägte Haftung am Grund reicht schon ein kleinerer Sturm, um die Tangwedel vom Boden zu reißen. Die Pflanzen treiben dann weiter durch das Wasser und wachsen oft an anderer Stelle wieder fest. Dieses Phänomen dient wohl auch als Quelle für eine beliebte Sage vieler Unterwasservölker, wie der Hippocampir oder Risso, die besagt, dass Kelpschrate, die ihren Wald wie eine Herde betrachten, diese dann und wann zu neuen Weideplätzen führen.

Die kulturschaffenden aquatischen Spezies, die sich zum Großteil von Kelp ernähren, haben Möglichkeiten gefunden, um die Kultivierung der Tangpflanzen zu verbessern. Dafür wurde die Haftung auf magischem oder alchemistischem Weg erhöht und der Kelpanbau dadurch berechenbarer. Auf Nodices hingegen wachsen die Pflanzen auch ohne weitere Maßnahmen besonders fest, was für erfahrene Magier der Meere ein eindeutiges Anzeichen für solche Kreuzungspunkte der Kraftlinien ist.

Die sättigenden Tangwedel sind eine Hauptnahrungsquelle der Tritonen, die in der Nähe ihrer Städte regelrechte Kelpfarmen errichten und pflegen. Dabei achten die Kelpbauern besonders darauf, dass sich keine tangfressenden Seeigel ausbreiten. Auch andere intelligente Meeresbewohner, besonders Hippocampir, wissen um die Nahrhaftigkeit des Kelps und bringen ihre Nutztiere zum Weiden in die Wälder. Dabei achten sie jedoch auf eine nachhaltige Nutzung, um die Schutzgeister des Kelps nicht zu entzürnen.

Landbewohnende Rassen nutzen die Wälder besonders gerne als ergiebige Fischgründe für Barsche, Hummer und Wale. Der Tang selber wird ebenfalls als Nahrungsmittel genutzt und zumeist auf sogenannte „canteranische Art“ zubereitet, bei der Reisröllchen mit großen Tangwedeln umwickelt, in Scheiben geschnitten und mit Garnelen und Bambussprossen serviert werden. Zumindest als Hilfsmittel wird das Kelp bei den Bernsteinsammlern geschätzt, die nach Stürmen in den ausgerissenen Tangbüscheln ihre besten Funde machen.

Vor einigen Jahren kam in der Bucht von Trivina ein kurioser Sport unter den Optimaten auf, bei dem die schon immer beliebten Jagdgesellschaften der Höhergestellten durch Humusmagie und Artefakte kurzerhand unter Wasser in die Kelpwäldern nahe der Küste verlegt wurden. Anstatt der Beiz- oder Hundejagd wurden speziell durch unterseeische Meereskundige ausgebildete kleinere Haie genutzt, um auf die Jagd nach Fischen und Meeressäugern zu gehen. Bei den Bewohnern unter dem Meer werden diese Ausflüge teils belustigt, teils skeptisch und von dem einen oder anderen auch feindselig beobachtet, was der Freude der Optimaten an dieser exotischen Beschäftigung bisher jedoch keinen Abbruch tut.

Bewohner

Wie ihre Pendants an Land bieten die Unterwasserwälder vielen verschiedenen Tieren einen Lebensraum. Am Boden sind dies besonders Muscheln, Meeresschnecken und Krebse, jedoch auch Schwämme und Anemonen. Zwischen den Tangwedeln kann man die unterschiedlichsten Fischarten entdecken: Die meisten von ihnen sind fleischfressend und ernähren sich von den oben erwähnten kleineren Meerestieren. Typische Bewohner sind Seepferdchen, verschiedene Barscharten, Hummer und Feilenfische. Zu den größeren Räubern gehören Riffhaie, Mondfische und Rochen. In den

nördlichen Regionen des Gletschermeeres kann selten auch mal ein Hornhai (**MyMo 100**) angetroffen werden, auch wenn diese nicht häufig so nah an die Küste kommen. Durch die Lage in ruhigen Gewässern lagert sich eine Menge Plankton zwischen den Tangpflanzen an, welches wiederum planktonfressende Bartenwale anlockt. Für viele Meeresbewohner bieten die Wälder gute Verstecke oder Kinderstuben, so zum Beispiel für Delphine oder Schuppensegler. In den oberen Regionen des Kelps, knapp unter der Wasseroberfläche, jagen Meeres- und Küstenvögel wie der Kormoran.

Auch einige kulturschaffende Rassen bewohnen das Kelp, z.B. Risso, Ozeanier, Pristiden und besonders die Hippocampir, denen die lichten Unterwasserwälder eine ideale Heimat bieten.

Magische Bewohner der Kelpwälder sind die Haliaden, Wassernymphen der Meere, die vage menschlich aussehen. Ihre Haare erinnrn jedoch an wallenden Tang, ihre Ohren an Finnen und an ihren Armen und Hüften befinden sich schleierartige Flossen. Manchmal, besonders Angehörigen von Meeresrassen gegenüber, zeigen sie sich auch mit einem Fischschwanz. Möchte man eine der Nymphen treffen, bieten sich dafür besonders Vollmondnächte an, wenn Madas Licht bis in die Tangwälder unter der Wasseroberfläche dringt und die Pflanzen in silbernes Licht taucht, denn dann versammeln sich die Haliaden auf den Lichtungen zwischen den hohen Tangwedeln, um dort zu tanzen. Selbst die Nymphenkönigin Merluna offenbart sich von Zeit zu Zeit den Sterblichen und empfängt sie in ihrem Wald.

Gefahren

Die größte natürliche Gefahr für das Kelp geht von Seeigeln aus, die sich vom Tang ernähren. Seeigel wiederum sind eine beliebte Beute für Seeotter oder Seesterne. Besonders unberechenbar ist die Kombination von Nodices und Seeigeln, da nequanische Wissenschaftler herausgefunden haben, dass die Tiere in dieser Umgebung nicht aufhören zu wachsen und so – wenn sie nicht rechtzeitig bekämpft werden – zu riesigen Ungeheuern heranwachsen können, die ganze Tangfarmen leer fressen und auf dem Weg auch nicht vor dem Verzehr kleinerer Lebewesen halt machen.

Für schwimmende Landbewohner ist das Kelp oft tückisch, da sie sich leicht in den biegsamen Stängeln verfangen können und ihnen die Orientierung im grünen Dschungel meist schwer fällt. Bei Schiffen können sich die zähen Stängel in Antriebsschrauben oder Rudern verfangen und so zum Beispiel die Flucht eines Schmugglers abrupt beenden.

Doch auch für die natürlichen Bewohner der Meere bietet das Kelp einige Unvorhersehbarkeiten. Die offensichtlichste Gefahr sind sicher die oben erwähnten Raubtiere, die sich oft unerkannt durch die Tangwedel heranpirschen können und von denen der Hornhai sicherlich das gefährlichste ist. Eine weit subtilere Gefahr geht von den unauffälligen Nesselalgen aus, die dem Kelp zum Verwechseln ähnlich sehen, bei Berührung jedoch ein leichtes Nervengift absondern. Dies führt zwar nicht zu einer kompletten Lähmung des Körpers, wie das bei kleineren Fischen der Fall ist, aber es kann durchaus zu Teillähmungen in den Extremitäten kommen. Diese Wirkung machen sich die Heiler der Meeresvölker zunutze, da die Nesselalgen z.B. bei schweren Wunden oder Operationen zur lokalen Betäubung genutzt werden können. Dafür müssen die Algen allerdings erst gesammelt werden, eine Aufgabe, die bestimmte Schutzkleidung und reichlich Erfahrung erfordert.

Ein Bewohner des Kelps, der Eingang in zahlreiche Mythen gefunden hat, ist der Große Einsiedler. Dabei handelt es sich um eine Art minderintelligenter Einsiedlerkrebse, die eine Größe von zweieinhalb Schritt erreichen können. Im Gegensatz zu normalen Einsiedlerkrebsen erzeugen diese ihren eigenen Panzer, der jedoch in regelmäßigen Abständen zu klein wird und dann vom Krebs abgeworfen wird, nachdem sich ein größerer Panzer gebildet hat. Das Besondere an diesem Panzer ist sein Status als Delikatesse, sowohl über als auch unter dem Meer. Kocht man den Panzer in einer leichten Säure, wie Essig, verliert er seine steinharte Konsistenz und entfaltet einen süß-herben Geschmack, der mit kaum etwas zu vergleichen ist. Allerdings ist es von außen schwer zu beurteilen, ob in dem Panzer noch ein Bewohner steckt, oder nicht, was zu lebensgefährlichen Konfrontationen mit dem Krebs führen kann. Eine bekannte Sage berichtet von zwei Tritonen-Geschwistern, die sich nach einem Sturm im Kelp verirrt haben und in ihrem Hunger Stücke aus dem Panzer eines Großen Einsiedlers gerissen haben, der sie daraufhin gefangen nahm und nur im letzten Moment von den Geschwistern mit einem Stoß in eine heiße Quelle besiegt werden konnte.

Schließlich nutzen, wie auch an Land, zwielichtige Gestalten einen dichten Wald gerne als Versteck. Während die meisten dieser Banden eher klein sind, können manche Kelpwälder kaum mehr betreten werden, da sie das unangefochtene Reich einer größeren Bande sind. Einem Rissodorf gegen solche Banditen beizustehen ist eine klassische Aufgabe für Spielercharaktere.

Tiere des Kelpwaldes

Riesenseeigel

Riesenseeigel haben ein hartes, kugelförmiges Kalkskelett mit einer stachelbesetzten Haut, wobei Form, Farbe und Größe der Stacheln je nach Art variieren. Sie ernähren sich vor allem von Algen und Kelp.

Verbreitung: Meer
Größe: 1 Schritt **Gewicht:** 10 Stein
MU 10 **IN** 8 **KO** 9
Biss: **AT** 11 **TP** 1W6+3 (+Gift) **DK** HN
PA 0 **INI** 1W6+2 **RS** 4 **WS** 5
LE 20 **AU** 35 **GS** 3 **MR** 1 **GW** 2
Anzahl: 2W6
Größenkategorie: klein
Jagd: +3, Angriff
Beute: Gift (1 Au), Nahrung (10 Rationen), Stacheln (2 Au)
Attribute: Gift (Lähmung 3), Unterwasserwesen
Fertigkeiten: Talent Schwimmen (9; 3/9/7), Talent Sinnenschärfe (10; 1/8/8)

Riesenseeotter

Riesenseeotter leben in Gruppen von ca. 10 Tieren zusammen. Um die Schale ihrer Nahrung zu knacken, benutzen sie Steine als Werkzeuge. An Land sind Riesenseeotter teilweise behäbig, doch unter Wasser ist ihre Wendigkeit hoch. Besonders gefragt ist das dichte und sehr feine Fell der Otter, weswegen sie im Norden stark gejagt werden.

Verbreitung: Thalassion
Größe: 2,5 Schritt **Gewicht:** 25 Stein
MU 12 **IN** 12 **KO** 11
Biss: **AT** 13 **TP** 1W6+3 **DK** H
PA 9 **INI** 1W6+8 **RS** 1 **WS** 6
LE 25 **AU** 40 **GS** 8/11 **MR** 1 **GW** 5
Anzahl: 2W6
Größenkategorie: groß
Jagd: +10, Angriff
Beute: Fell (5 Au), Nahrung (30 Rationen)
Attribute: Amphibisches Wesen
Fertigkeiten: Talent Schwimmen (8; 13/11/12), Talent Sinnenschärfe (13; 2/12/12)

Pfeilwurm

Pfeilwürmer besitzen zangenartige Greifwerkzeuge, mit denen sie sich in ihrem Opfer festbeißen und Blut absaugen. Gleichzeitig geben sie durch ihre Kiefer eine Dosis lähmenden Giftes ab, das häufig tödlich wirkt.

Verbreitung: Meer
Größe: 0,2 Schritt **Gewicht:** 0,2 Stein
MU 14 **IN** 9 **KO** 5
Biss: **AT** 11 **TP** 1W6 (+Gift) **DK** H
PA 6 **INI** 1W6+9 **RS** 0 **WS** 3
LE 5 **AU** 25 **GS** 12 **MR** 6 **GW** 8
Anzahl: 1W6
Größenkategorie: sehr klein
Jagd: +8, Angriff
Beute: Gift (4 Au), Nahrung (1 Ration)
Attribute: Gift (Lähmung 6, Schaden 4), Unterwasserwesen
Fertigkeiten: Anspringen, Gezielter Angriff (2), Talent Schwimmen (14; 15/5/4), Talent Sinnenschärfe (15; 1/9/9), Verbeißen

Korallenriffe

Korallenriffe zieren die Küsten und für jeden Gläubigen sind sie ein Beweis für die Schöpfungs- und Schaffenskraft der Götter. Was dem unbedarften Schwimmer als schier endloses Feld bunter Farben und Formen erscheint, ist für die Völker der Meere gleichermaßen ein Hort der Nahrung wie auch Lebensraum. Meereskundige wissen, dass es unterschiedliche Korallenriffe gibt, von denen längst nicht alle den Landgängern bekannt sind.

Atmosphäre: offene, vom einfallenden Sonnenlicht durchflutete Ebenen, unzählige bunte Fische zeugen vom immensen Artenreichtum, auf den ersten Blick ein friedvoller Ort ohne Bedrohungen
Typische Elemente: Farbenvielfalt, Myriaden von Fischen, seien es Einzeltiere oder Schwärme oder Schulen, vereinzelte mittelgroße Räuber, gut versteckte Jäger und Monster, vereinzelt überwucherte Hinterlassenschaften von Kulturschaffenden (Städte, Gebäude, Schiffswracks)

Korallen – Tier, Pflanze oder Stein?

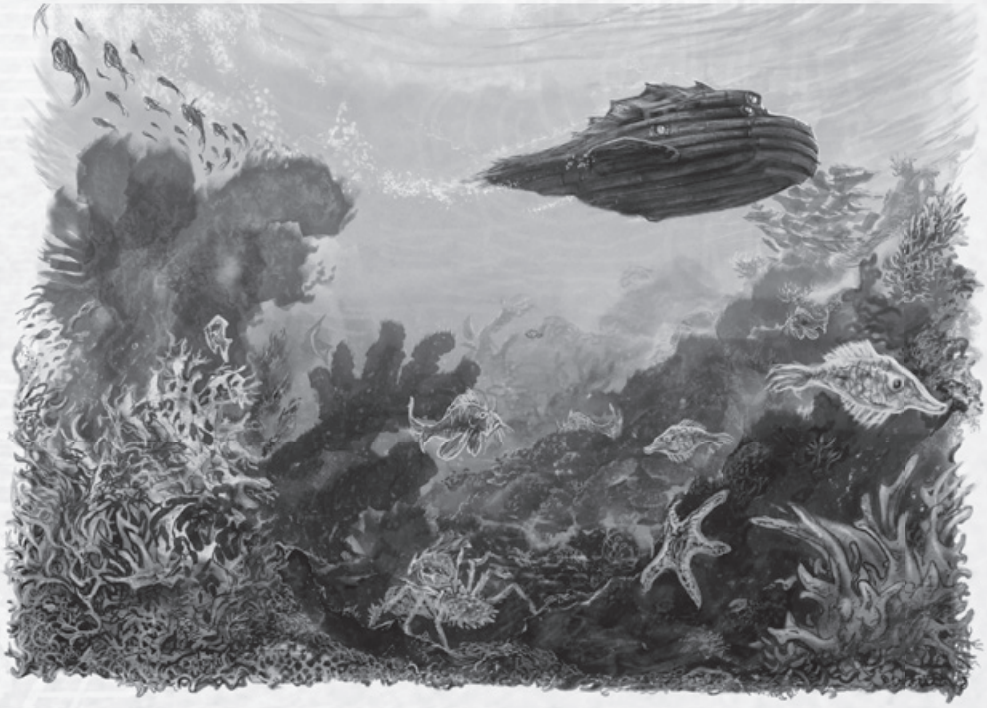
Dass Korallen Tiere sind, ist in Myranor unbekannt. Unter den Völkern und Kulturen, die im und am Meer leben, gibt es unterschiedliche Ansichten darüber, was Korallen eigentlich sind: Für die Anhänger Ephars sind es beispielsweise die Blumenwiesen des Meeres, die ein Zeichen für die lebensspendende Kraft des Meeres sind. Für die Kerrishiter stellt sich die Frage nach einer Einordnung der Korallen nicht, fürchten sie doch den Zorn ihrer Meeresgöttin Dagath und wollen daher nicht in ihre Mysterien eintauchen. Für die Nyamaunir sind Korallen Tiere, da sie in ihrer Glaubenswelt MunOn zugeordnet sind, die als Mutter aller Meerestiere die lebensspendende Seite des Meeres verkörpert. Die Risso haben keine Einteilung unternommen, aber auch für sie gehören Korallenriffe zur gebenden Seite des Meeres und somit zum Gott Efiirt. Die Loualil sehen in den Korallenriffen besondere Orte ihrer Götter, die einst eine besondere Bedeutung besaßen, die aber wie vieles, was ihre Götter betrifft, längst in Vergessenheit geraten ist.

Verbreitung von Korallenriffen

Korallenriffe finden sich in fast allen Meeren. Die bekanntesten von ihnen sind die tropischen Korallenriffe, die jedoch nur in Regionen überleben können, in denen die Wassertemperatur möglichst konstant über 20 Grad liegt. Neben dem *Thalassion* kommen tropische Korallenriffe daher auch im *Meer der Schwimmenden Inseln* vor. Vor allem zum Nebelwald hin und an der tharpurischen Küste existieren ausgedehnte Korallenriffe, die aus der Luft als türkisfarbene Flächen er-

kennbar sind. Mitunter finden sich auch an kühleren Stellen noch tropische Korallenriffe, dies ist dann einer konstanten warmen Meeresströmung zu verdanken, welche die Korallenriffbildung ermöglicht. Bei den tropischen Korallenriffen unterscheidet man zwei Arten: Zunächst jene, die als *küstennahe Riffe* in den Flachwasserzonen der Kontinentalschelfe entstehen. Durch Süßwassereinleitungen der nahen Flüsse leben die Korallenriffe in einer nährstoffreichen Umgebung, weshalb sie von Weichkorallen und Algen dominiert werden. *Küstenferne Riffe* bilden sich fern der Kontinente, wenn Unterwasserberge oder –plateaus nah genug an Wasseroberfläche reichen oder durch Vulkanausbrüche Inseln entstehen.

Korallenriffe existieren aber nicht nur in lichtdurchfluteten Gewässern, sondern auch in jenen Regionen, in denen ewige Dunkelheit herrscht. Man kann sie daher in bis zu 2000 Schritt Tiefe finden. Obwohl das Wasser in dieser Region extrem kalt ist, vermehren und wachsen die Korallen dort. In den dunklen Tiefen der Meere sind so über Jahrtausende hinweg bizarre Strukturen entstanden: Das Kalk-Skelett der häufig vorkommenden Tiefseekoralle kann Äste von mehreren Metern Länge mit zahllosen Verästelungen ausbilden. Tiefseekorallenriffe haben nichts gemein mit den schier endlosen Feldern pastellfarbener Weichkorallen und Seeanemonen, die sich sanft im Takt der Meeresströmungen bewegen. Meereskundige, die etwas über das Leben außerhalb des Wassers wissen, vergleichen Tiefseekorallenriffe gerne mit toten Wäldern, die in ewiger Finsternis stehen und bei denen man Anzeichen von Leben erst suchen muss.



Bewohner

Korallenriffe sind voller Leben. Neben den farbenprächtigen Korallen bevölkern Anemonen und Muscheln das Riff, in dem sich neben Myriaden von kleineren Fischen auch die Schwärme von Jungfischen einfinden, die hier im Schutz des Riffs ihre Kinderstube haben. Die Zahl der verschiedenen Kombinationen aus Größe, Form und Farbe scheint schier endlos zu sein, sodass selbst die Gelehrten der Nequaner regelmäßig neue Arten entdecken. Typische Riffbewohner sind Riffbarsche in allen Größen, farbenprächtige Medicusfische und Papageienfische, die alleine und in Schwärmen die Riffe bevölkern.

Das pulsierende Leben eines Korallenriffs, das mitunter solch bunte Geschöpfe wie den Horasschleier und den Sternenkaiser hervorbringt, lockt auch viele Räuber an, deren Form und Größe sich den Begebenheiten anpassen. Mit bis zu drei Schritt Länge ist der Streifenhai (**MyMo 32**) der größte Räuber, der dauerhaft im Korallenriff lebt. Auch der Brackhai (**MyMo 32**) sucht hier nach Nahrung, wenn das Riff nicht zu weit von der Küste entfernt ist. Am Rande der Riffe kreisen Jagdhaie, die ab und an Raubzüge in das Riff starten.

Durch das Freiwasser wie auch über die oberflächennahen Dächer der Korallenriffe gleiten die verschiedenen Rochenarten (**MyMo 31ff.**). In den Höhlen und Spalten lauern Muränen (**MyMo 31ff.**) auf unvorsichtige Fische. Humanoiden droht in der Regel keine Gefahr, außer sie greifen in eine Höhle, in der sich gerade eine Muräne zurückgezogen hat. Anders verhält es sich mit der deutlich größeren und angriffslustigeren Zackenmuräne (**MyMo 33**), deren Kiemen als Delikatesse gelten. Aber auch sie verblassen neben den fast vier Schritt langen Raubmuränen, die auch vor unvorsichtigen Humanoiden nicht Halt machen.

Für Oberflächenbewohner fremdartig erscheinen die verschiedenen Quallen, die in mannigfachen Formen durch die Meere getragen werden. Zu ihnen gesellen sich Seeigel, Krebse und Schlangensterne, die unterschiedlichste Größen und Farben annehmen können. Dies gilt auch für die winzigen Seepferdchen, deren große Artgenossen zu recht Seepferde heißen, reiten auf ihnen doch die Risso durch die Meere.

Korallenriffe bieten auch einen natürlichen Lebensraum für die seltenen Korallenschrate, die auf den ersten Blick nur schwer zu erkennen sind und sich als die natürlichen Wächter eines Riffs verstehen. Sie hüten ‚ihr' Riff derart eifersüchtig, dass es durchaus zu Konflikten mit anderen intelligenten Unterwasserbewohnern kommen kann, die ebenfalls ein Riff bevölkern. Neben den Hippocampir lassen sich von fast allen Unterwasserrassen Siedlungen in den großen Riffen oder zumindest in ihrer Nähe finden. Besonders häufig sind Tritonen, Homarier, Norkosh und Loualil dort anzutreffen. Auf-

gegebene Siedlungen verschwinden mit der Zeit unter neuen Korallen, die sich auf den Hinterlassenschaften ansiedeln und überwuchern. Dadurch entstehen neue Höhlen, in denen wagemutige Taucher auf Schatzsuche gehen.

Ungeheuer im Korallenriff

Sieht man von den Tiefseekorallenriffen einmal ab, kommen kaum klassische Ungeheuer in den Korallenriffen vor. Dies liegt meist daran, dass große Tiere in den engen Schluchten eines großen Riffs nicht jagen können, das Wasser zu flach ist oder die erhoffte Beute leicht in höhere Regionen flüchten kann, die nur knapp unter der Wasseroberfläche liegen. Die Riffe im offenen Meer locken meist junge Ungeheuer an. So sucht bisweilen ein junger Jaguarhai (**MyMo 33**) ein Riff heim, um dort nach Essbarem zu suchen, solange er noch klein genug ist, um im Gewirr der Schluchten jagen zu können. Ist das Korallenriff groß genug, kann auch ein junger Riesenmalmer seinen Weg hierher finden, um sich von den großen Muscheln zu ernähren. Sobald er zu groß ist, verlässt er das Riff und grast die Muschelbänke vor den Küsten ab oder sucht in Tiefseekorallenriffen weiter nach Nahrung.

Gefahren im Korallenriff

Kaum jemand denkt bei den farbenfrohen Korallenriffen an die Gefahren, die sich in ihnen verbergen. An vorderster Stelle sind natürlich ihre Bewohner zu nennen, die mit Gift und spitzen Zähnen ihr Heim gegen Eindringlinge schützen wollen und natürlich die Jäger, die auf Nahrung aus sind. Auch wenn die Menschen ebenso wenig wie die übrigen Landbewohner zur bevorzugten Nahrung der Meeresräuber zählen, so schlagen manche Räuber die Gelegenheit nicht aus. Wiederum andere sehen in unvorsichtigen Tauchern Fressfeinde, die es zu vertreiben oder als Nahrungskonkurrenten zu verspeisen gilt. Letzteres gilt vor allem für die Tiefseekorallenriffe. Nahrung ist hier bei weitem nicht so üppig vorhanden wie an der Oberflächenregion, sodass Angriffe anderer Räuber hier schneller erfolgen als dort, wo sich das Sonnenlicht im Wasser bricht.

Oberflächenbewohner schenken oftmals nur den sichtbaren Räubern Beachtung, während sie die kleineren Bewohner außer Acht lassen oder gar nicht erst erkennen. Dieser Fehler hat schon so machen Taucher das Leben gekostet, denn die bunten Farben dienen nicht nur der Tarnung, sondern sollen auch Fressfeinde abschrecken. Viele der kleineren Schnecken, Krebse, Fische und Seesterne verfügen über ein hochwirksames Gift oder magische Kräfte. Beide töten einen Menschen nicht unbedingt, doch auf dem Meer oder unter Wasser reichen bereits Krämpfe und Ohnmachtsanfälle aus, um aus dem Leben zu scheiden.

In der Tiefsee sind es neben der Kälte und der Dunkelheit vor allem die Lebewesen, die jede Gelegenheit nutzen, um Beute machen zu können. Künstliche Lichtquellen, wie sie Taucher bei sich tragen, um überhaupt etwas sehen zu können, oder das Helle aus dem Inneren eines Demergators, locken daher unweigerlich die Räuber der Tiefsee an, von denen einige wahrhaft monströse Ausmaße annehmen können.

Besondere Korallenriffe

In den Weiten der Meere gibt es allerlei Kuriositäten, die Landbewohnern fremdartig erscheinen. Nicht anders verhält es sich mit den Korallenriffen. Immer wieder berichten Schwammtaucher vor der Küste Makshapurams von einem *wandernden Korallenriff*, das an einem Tag noch vor der Küste liegt und am nächsten verschwunden ist. Einige wollen beobachtet haben, wie sich die bunten Korallenstöcke einem Seestern ähnlich über den Meeresboden fortbewegt haben. Bislang konnten derartige Berichte jedoch nie bewiesen werden, denn am Meeresboden lassen sich keine Spuren einer möglichen Wanderung ausmachen. Die Unterwasserbewohner – quer durch alle Rassen – hüllen sich diesbezüglich in Schweigen.

Nicht minder seltsam muten die Geschichten der Nequaner an, die tief am Meeresgrund aus ihren Demergatoren von einem *Baum der Tiefe* berichten. Dabei soll es sich um ein über 30 Schritt hohes, baumgleiches Gebilde aus schneeweißen Korallen handeln, das sich – obwohl dort keine Strömungen vorhanden sind – in einem seltsamen Takt hin und her bewegt. Die Nequaner meiden jene Stelle, an welcher der Baum der Tiefe stehen soll, da jedem, der ihn sieht, ein Unglück bevorstehen soll. Jene, die zu lange in seiner Nähe verbleiben und den eigenartigen Bewegungen folgen, sollen gar in eine todesähnliche Starre verfallen, aus der es keine Rettung geben soll.

Dort, wo die Blutgischtmauer in das Meer hineinreicht, wachsen für die Bewohner des Imperiums Korallen mit einer bösartig anmutenden Eigenschaft: Die Korallenstöcke zapfen ihrer Umgebung die Lebensenergie ab, sodass alles rund um sie herum abstirbt, während die Korallen selbst in einem dunklen Rot erstrahlen. Von den Draydal *Danatoren* genannt, speichern diese langsam wachsenden Korallen solange die Lebenskraft, bis ihr Speicher voll ist und wachsen danach weiter. Die Draydal ‚ernten' in regelmäßigen Abständen kleinste Korallenstöcke ab, um die gespeicherte Energie in fremdartigen Ritualen freizusetzen und für ihre Zwecke zu gebrauchen.

Korallen ausserhalb des Wasser

Nicht nur ihr bizarres Äußeres und ihre Farbenpracht machen die Korallen für die Landbewohner so begehrt. Es sind vor allem die besonderen Eigenschaften, die sie besitzen oder die ihnen teils nur zugeschrieben werden. Neben der Alchimie werden Korallen oder Teile ihrer Äste gerne für Amulette verwendet. In vielen Regionen des Imperiums, vor allem in den küstennahen, werden ihnen Schutzeigenschaften gegen Krankheiten und Misswuchs angedichtet. Mancherorts sollen Korallen kleine Kinder vor Unheil schützen und werdenden Müttern zu einer ruhigen Schwangerschaft verhelfen. Findige Händler ‚ernten' daher regelmäßig küstennahe Riffe regelrecht ab, um zahlungswilligen Kunden die begehrte Ware zu verschaffen. So geraten vor Makshapuram die Händler jedes Jahr aufs Neue in Konflikt mit den Meeresbewohnern und den lokalen Herrschern, stellen zerstoßene Erdkorallen doch ein hervorragendes Düngemittel für seltene Orchideen dar. Alchimisten verarbeiten die Erdkorallen zu einer Paste, die die Schönheit und Jugend erhalten soll. Besonders selten ist die Silberkoralle, die nur in der Nähe von Unterwasservulkanen gedeiht. Ihre Äste können kalt

geschmiedet werden und sogar als Waffen und Werkzeuge Verwendung finden. Was sie bei den Unterwasservölkern zu einem begehrten Gut macht.

Tiere des Korallenriffs

Hirnkoralle

Diese Korallen sind wie die Windungen eines Gehirns geformt. Sie besitzen Intelligenz und magische Kräfte, die mit dem Alter zunehmen und der von Drachen ebenbürtig sind. Sie nutzen ihre Magie, um untereinander auch über große Entfernungen zu kommunizieren oder Schaden von sich oder ihrem Standort abzuhalten. Besonders alte Hirnkorallen sind wahre Wissenshorte und gelten bei den meisten aquatischen Völkern als weise Ratgeber und Wächter uralter Geheimnisse aus vergangenen Zeitaltern.

Verbreitung: Korallenriff
Größe: 4 Schritt **Gewicht:** 500 Stein
MU 14 **IN** 15 **KO** 16 **AE** 35
PA 0 **INI** 1W6+8 **RS** 2 **WS** 8
LE 75 **AU** 50 **GS** 0 **MR** 12 **GW** 4
Anzahl: 1
Größenkategorie: groß
Jagd: –
Beute: Nahrung (30 Rationen)
Attribute: Unterwasserwesen
Fertigkeiten: Talent Sinnenschärfe (9; 16/15/15), Zauber: Spontanzauberei I (Struktur, Wirkungsdauer), Spontanzauberei II (Reichweite, Zauberdauer, Zielobjekt), E: Kraft (11; 14/16/15; Kommunikation, Kontrolle über Wesen, Objektbewegung)

Büffelkopf-Papageifisch

Dieser bis zu anderthalb Schritt große Fisch mit bulligem Kopf und scharfem Schnabel frisst alles, was ihm vor den Schnabel kommt, egal ob tot oder lebendig. Selbst vor den Korallen macht er nicht halt. Eigentlich lebt er als Einzelgänger, doch rotten sie sich gelegentlich zu großen Schwärme zusammen. Sie bedrohen dann ganze Riffe, weshalb sie von allen Völkern des Meeres unerbittlich gejagt werden.

Verbreitung: Korallenriff
Größe: 1,5 Schritt **Gewicht:** 5 Stein
MU 13 **IN** 12 **KO** 6
Biss: **AT** 12 **TP** 1W6+3 **DK** H
PA 4 **INI** 1W6+10 **RS** 1 **WS** 3
LE 25 **AU** 20 **GS** 8 **MR** 3 **GW** 8
Anzahl: 3W6
Größenkategorie: mittel
Jagd: +5, Angriff
Beute: Nahrung (10 Rationen)
Attribute: Unterwasserwesen
Fertigkeiten: Talent Schwimmen (15; 9/6/7), Talent Sinnenschärfe (12; 4/12/12)

Riffschlange

Die Riffschlange ist eine schmale, bis zu 2 Schritt lange Schlange in verschiedensten Schuppenkleidern, die bevorzugt in Riffspalten nach Beute sucht. Ihre Schwanzspitze ist wie ein Ruder geformt und ermöglicht ihr sich geschmeidig durchs Meer zu bewegen. Sie ist extrem giftig und daher sehr gefährlich für jegliche Riffbewohner, kann aber auch an der Küste gefunden werden.

Verbreitung: Korallenriff bis 30 Schritt Wassertiefe
Größe: 2 Schritt **Gewicht:** 10 Stein
MU 12 **IN** 13 **KO** 11
Biss: **AT** 15 **TP** 1W6+2 (+Gift) **DK** H
PA 5 **INI** 1W6+11 **RS** 1 **WS** 6
LE 20 **AU** 10 **GS** 11 **MR** 4 **GW** 9
Anzahl: 1
Größenkategorie: mittel
Jagd: +9, Angriff
Beute: Gift (3 Au), Haut (2 Au), Nahrung (6 Rationen)
Attribute: Amphibisches Wesen, Gift (Schaden 5)
Fertigkeiten: Gezielter Angriff (2), Talent Schwimmen (11; 13/11/8), Talent Sinnenschärfe (13; 4/13/13)

Grosse Anemone

Diese bis zu 2,5 Schritt großen Anemonen leben stationär in Riffen und Steinebenen. Ähnlich wie ihre kleineren Verwandten ernähren sich diese Weichtiere von Fischen, Krabben und anderem Meeresgetier, das in die Reichweite ihrer nesselbewehrten Tentakel kommt. Auf Grund ihrer Größe können sie auch kulturschaffenden Wesen gefährlich werden.

Verbreitung: Korallenriff
Größe: 2,4 Schritt **Gewicht:** 50 Stein
MU 5 **IN** 6 **KO** 12
Biss: **AT** 12 **TP** 1W6+2 (+Gift) **DK** H
PA 0 **INI** 1W6+10 **RS** 1 **WS** 6
LE 65 **AU** 50 **GS** 0 **MR** 12 **GW** 4
Anzahl: 1
Größenkategorie: mittel
Jagd: +6, Angriff
Beute: Gift (2 Au)
Attribute: Gift (Lähmung 6), Unterwasserwesen
Fertigkeiten: Talent Schwimmen (8; 1/12/11), Talent Sinnenschärfe (13; 1/6/6)

Unterwasserhöhlen

Atmosphäre: düster und geheimnisvoll oder erhaben und strahlend; eng und verwinkelt oder domartig und feierlich
Typische Elemente: natürliche Gefahren, plötzlich auftauchende Raubtiere, versteckte Schätze

Unterwasserhöhlen gibt es in allen Gewässern, allen Wassertiefen und allen Teilen Myranors. Dabei unterscheiden sie sich in ihrer äußerlichen Erscheinung teils erheblich. Zu den natürlichen Höhlen zählen neben solchen im Gestein auch noch durch Korallen gebildete und im hohen Norden solche, die komplett aus Eis bestehen und nur von den augenlosen Gletschersalamandern bewohnt werden. Doch auch künstliche Höhlen, wie das Innere eines Schiffs- oder Demergatorenwracks, alte Ruinen oder eine verlassene Unterwassermine der Nequaner können als „Höhlen" im weiteren Sinne gelten. Hierbei kann das Erscheinungsbild noch weiter variieren, je nachdem ob die Grotte in der Nähe der Wasseroberfläche und teils über, teils unter Wasser liegt, ob es wenig mehr als kleine Einbuchtungen im Fels sind oder riesige Höhlensysteme, die sich hunderte Meilen weit hinziehen.

Nur teilweise von Wasser gefüllte Grotten werden oft verschiedenen Göttern oder Nymphen als Heiligtümer geweiht. Als besonders bekannter Vertreter eines solchen Grottenheiligtums gilt die *Blaue Grotte* auf Lyskeland, einer der serovischen Inseln. Deren Eingang liegt nur rund anderthalb Schritt über Wasser und so kann sie nur mit sehr flachen Booten oder schwimmend erreicht werden. Im Innern strahlt das Wasser bei Sonnenschein anscheinend von innen heraus in leuchtendem Blau und taucht die Grotte in einen unwirklichen Glanz. Die Höhle ist den Haliden, den Meeresnymphen, geweiht und tatsächlich ist dort die Wahrscheinlichkeit eine der Nymphen zu treffen hoch – wenn man die rechten Geschenke mitbringt oder zur passenden Zeit erscheint.

Auch unter Wasser werden prächtige Höhlen bevorzugt als Tempel für die Götter genutzt. Das berühmteste Beispiel, teilweise sogar bei den landbewohnenden Rassen bekannt, ist der kristallene Efiirt-Tempel der Risso. Der Höhleneingang zu diesem Tempel liegt in gut 150 Schritt Tiefe und ist zu jeder Zeit gut bewacht. Nachdem man in die Höhle eingetaucht ist, muss man noch einer langen Reihe von kunstvoll bearbeiteten und mit Gwen Petryl-Steinen erleuchteten Gängen folgen, bis man das Heiligtum erreicht. Das Innerste des Tempels besteht aus einem gewaltigen Felsendom, dessen Wände über und über mit Kristallen bewachsen sind, die im Licht der Gwen Petryl-Steine funkeln und leuchten. Mehrere Säulenreihen gliedern die Höhle in verschiedene Abschnitte, die nur von bestimmten Personengruppen betreten werden dürfen.

Ein weiteres bekanntes unterseeisches Höhlensystem ist das Sub-Nakramar unter der namensgebenden Wüste, das nequanische Forscher sogar für das größte zusammenhängende Höhlensystem Myranors halten. Optimatische Forscher wissen nur selten von diesen Höhlen, doch einige derer, die davon wissen, haben Vermutungen angestellt, ob das Verschwinden des Wassers in der Nakramar aufgrund der Verbindung des Sub-Nakramar mit dem Thalassion durch dieses Höhlensystem zusammenhängen könnte.

Neben diesen berühmten Unterwasserhöhlen gibt es noch unzählige weitere, kleinere Höhlen. Bei solchen nah der Oberfläche handelt es sich oft um durch Brandung entstandene, oder ehemalige Unterwasserhöhlen. Manch eine Kaverne ist auch an Land entstanden und dann zusammen mit dem umgebenden Festland im Meer versunken. Wenn solche Höhlen über senkrechte Zugangsschächte verfügen, erhellt das Sonnenlicht teilweise noch ein wenig die umliegenden Gänge, die mit zahlreichen Stalagmiten und Stalagtiten bewachsen sein können, welche das Fortkommen erschweren oder auch ganz verhindern.

Ebenso wie Höhlen an Land werden auch Unterwasserhöhlen gerne genutzt, um Schätze und Kostbarkeiten zu verstecken. Nicht von ungefähr kommen die Gerüchte ganzer Schatzhorte der Mholuren, Gischtwürmer oder Piratenvölker. Beliebtes Seemannsgarn berichtet von einem verräterischen Risso-Abishai, der seine Mannschaft hinterging und all ihre Schätze in einer so tiefen Unterseehöhle versteckte, dass die Landbewohner sie niemals erreichen können.

Zu den künstlichen Schätzen der kulturschaffenden Rassen kommen noch einige natürliche Schätze, die denen überirdischer Höhlen gleichen. Dabei kann es sich um Metalladern, Mineralien- oder Edelsteinfundorte handeln. Der Abbau dieser Kostbarkeiten gestaltet sich jedoch häufig als schwierig und aufgrund der Gefahren der Höhlen (s.u.) auch manches Mal als unmöglich. Hinzu kommt, dass nur wenige der unter Wasser lebenden Völker Verwendung für Metalle haben und das Wissen um ihren Abbau daher kaum verbreitet ist.

Bewohner

Während oberflächennahe Unterwasserhöhlen und Höhleneingänge oft von vielen verschiedenen Wesen als Unterschlupf oder Lebensraum genutzt werden, sind die tiefen, verwinkelten Höhlen meist verwaist, da durch das mangelnde Sonnenlicht keine Nahrungsgrundlage für Tiere besteht. Jedoch berichten so mache Unterwasservölker mit Furcht von den untoten Wesen, die sich bevorzugt in solchen Höhlen niederlassen.

In nur teilweise unter Wasser liegende Höhlen können sich Kolonien von Landbewohnern, z.B. von Fledermäusen oder Wasservögeln befinden, die in den geschützten Höhlen brüten. Hinzu kommen die durchscheinenden Wasserspinnen, die bis zu zwei Schritt groß werden können. Diese Spinnen haften an der Wasseroberfläche und bewegen sich kopfüber fort. Atmen

können sie, indem sie große Luftblasen vor sich bilden und so ihre eigene Atemluft mit sich herumtragen. Auch ihre Beute verstauen sie bevorzugt in solchen Luftblasen.
Gischtwürmer (**MyMo 90**) sind dafür bekannt, ihre erbeuteten Schätze gerne in unterseeischen, oft gut versteckten Höhlen zu horten. Die dort zu findenden Kostbarkeiten sind enorm und haben schon so manchen Schatzsucher angelockt. Wen der Bewohner der Höhle jedoch bei einem Raubzug erwischt, dem kann nur noch die Gnade der Götter helfen, da Gischtwürmer ihren Besitz eifersüchtig bewachen.
Neben den Gischtwürmern hausen auch andere große Jäger gerne in Höhlen. Zu ihnen gehört der Dekapus (**MyMo 33**), ein Kraken, der bevorzugt in Höhleneingängen lauert und seine Opfer mit seinen langen Fangarmen zu sich hinein zieht. Dabei kann er sich trotz seines riesigen Körpers erstaunlich schmal machen und sich so tief in die Höhle zurückziehen.
Auch Blindfische siedeln sich gerne in kleineren Höhlen oder Höhleneingängen an. Bei diesen Fischen handelt es sich um Verwandte der Muränen, die dafür bekannt sind, sich in einen Kampfrausch hineinzusteigern, in dem sie nicht einmal vor ihren eigenen Artgenossen oder sich selbst halt machen. Die Fische, die im Rudel jagen, übertragen mit ihrem Biss ein Gift, das bei dem Opfer zu einem wahnartigen Zustand führt. Schließlich siedeln auch Muränen (**MyMo 33**) oder Riesenmuränen bevorzugt in Unterwasserhöhlen oder Schiffwracks, wo sie so manchem Vorbeischwimmenden mit ihrem beeindruckenden Gebiss durchaus gefährlich werden können.
In den tief unter Wasser liegenden Höhlen nimmt das Leben ab, und nur noch kleinere Tierarten finden hier ihre Nahrung. Zu diesen gehören Unterwasserasseln, Schnecken, Muschelarten und Schwämme, wobei letztere von den meisten Landbewohnern nicht einmal als Tiere erkannt werden.

Gefahren

Neben den Gefahren, die von den Bewohnern der Unterwasserhöhlen ausgehen können, haben die Höhlen an sich ganz eigene Gefahren, besonders für tauchende Landbewohner, aber auch für Unterwasserspezies.
Was sich für angehende Höhlenforscher zunächst als sehr praktisch erweist, dass man nämlich selbst für tiefste Schächte keine Seile, Fußeisen oder sonstige Hilfsmittel zum Erkunden braucht, kann sich auch bald als Gefahr herausstellen, wenn der Druck zu hoch wird, oder die Taucher beim Aufsteigen die Taucherkrankheit befällt, da sie die Tiefe der Höhle unterschätzt haben.
Eine weitere Gefahr geht von der geringen bis nicht vorhandenen Sicht in Unterwasserhöhlen aus. Dies liegt nur teilweise an der Abwesenheit von Licht, die man auf magischem Wege ja relativ leicht beheben kann. Schlimmer und schwieriger zu umgehen sind aufgewirbelte Sedimente, die sich am Grund der strömungsarmen Höhlen ansammeln und durch die leichteste Bewegung aufgewirbelt werden können. Ein unbedachter Flossenschlag und die Höhle füllt sich mit dichten Sedimentwolken, die nur sehr langsam wieder zu Boden sinken, die Orientierung erschweren und scharfkantige Vorsprünge verdecken. Diese Gefahr sich an den Höhlenwänden zu verletzen, ist in Korallenhöhlen besonders groß, da diese über ausgesprochen scharfkantige Gänge verfügen.
Besonders allzu neugierige Forscher und Schatzsucher geraten leicht in die Gefahr eines Höhleneinsturzes, wenn sie versuchen, sich durch schmale Spalten zu zwängen. Höhlen, die seit Generationen nicht betreten wurden und in einem empfindlichen Gleichgewicht mit der Umgebung stehen können oft schon durch eine leichte Erschütterung einstürzen.
Eine weitere Gefahr betrifft nur luftatmende Höhlenbesucher. In manch einer Höhle bilden sich unter den Decken Luftblasen, die es Tauchern ermöglichen, auf ihrem Tauchgang Luft zu schnappen. Doch hier ist Vorsicht geboten, da es neben luftgefüllten auch solche Blasen gibt, die mit giftigen Gasen oder Gasgemischen gefüllt sind. Hier kann ein unvorsichtiger Atemzug leicht der letzte sein.
Besonders gefährlich – nicht nur für wechselwarme Lebewesen – ist die Tatsache, dass es in Unterwasserhöhlen oft erheblich kälter als in dem umgebenden Freiwasser ist. So kann es durch den abrupten Temperaturabfall bei manchen Tauchern zu Schockzuständen oder gar Starren, bzw. Verkrampfungen kommen, was tödlich enden kann, wenn man alleine unterwegs ist.
Schließlich geht eine besondere Gefahr von Höhlen aus, in denen eine Strömung herrscht. Während Höhlen mit unterirdischen Flüssen, die zum Meer fließen, oft weniger gefährlich sind, kann einem eine Höhle, bei der die Strömung ins Innere zieht, leicht zum Verhängnis werden. Das liegt daran, dass man auf dem Rückweg gegen die Strömung ankämpfen muss, während man auf dem Hinweg durch die Strömung getragen leicht voran kam.
Nicht zu unterschätzen ist auch die psychische Belastung bei Höhlentauchern, da hier viele Unwägbarkeiten herrschen und eine falsche Entscheidung schnell fatale Folgen haben kann. Hinzu kommen in „Schatzhöhlen“ oder Ruinen natürlich noch von den Besitzern angebrachte Fallen, die neugierige Besucher vertreiben, oder frechen Schatzsuchern eine Lektion erteilen sollen. Hierbei sind besonders kreative Auslösemechanismen gefragt, da die üblichen Auslöser für Fallen, wie sie an Land genutzt werden unter Wasser keine Wirkung haben. Während hierbei magische Hilfsmittel besonders effektiv sind, können auch durchaus profane Mechanismen ihren Dienst tun, da ein hauchfeines Netz aus Byssus, der Muschelseide, im Dunkeln schnell übersehen werden kann und auch ein unachtsam aufgehobenes Kleinod der Auslöser einer Falle sein mag.

Tiere der Unterwasserhöhlen

Blasenhüter

Diese formlosen Schleimkreaturen mit jadegrün leuchtenden Partikeln im Inneren und Härchen am Äußeren wurden von den Archäern geschaffen, um ihre Wohnstätten und Schatzkammern zu schützen. Daher findet man sie in Ruinen, Höhlen oder Wracks und sie verlassen diese auch nur, um im Mondschein auf Jagd zu gehen. Die Blasenhüter töten dabei ihre Opfer nicht, sondern hüllen sie in gallertartige Blasen ein, die sie an die Decke ihres Unterschlupfes hängen. Dort saugen sie über längere Zeit die Lebenssäfte ihrer Opfer aus.

Verbreitung: Meer
Größe: 3 Schritt **Gewicht:** 400 Stein
MU 21 **IN** 5 **KO** 23 **AE** 20
Biss: **AT** 14 **TP** 1W6 **DK** H
PA 0 **INI** 1W6+5 **RS** 1 **WS** 12
LE 35 **AU** 100 **GS** 4 **MR** 15 **GW** 9
Anzahl: 1W20
Größenkategorie: groß
Jagd: +8, Angriff
Beute: -
Attribute: Dunkelsicht, Lebensraub (1), Unterwasserwesen
Fertigkeiten: Talent Schwimmen (7; 4/23/25), Talent Sinnenschärfe (13;1 5/5/), Umschlingen (10), Zauber: Spontanzauberei I (Zielobjekt), Spontanzauberei II (Reichweite, Struktur, Wirkungsdauer), E: Endgültigkeit (27; 1/5/1; Beseelung durch Quelle)

Seegurke

Seegurken erinnern vom Aussehen an das namensgebende Gemüse oder aufgeblähte Würmer. Während sie über den Boden kriechen, nehmen sie Sediment oder Plankton auf, von dem sie sich ernähren. Es gibt viele Arten unterschiedlichsten Aussehens – schwarz, hellgrün, zottig oder glatthäutig- die in fast allen Bereichen der Meere vorkommen und vor allem für ihr zartes Fleisch gejagt werden.

Verbreitung: Meer
Größe: 0,3 Schritt **Gewicht:** 0,5 Stein
MU 9 **IN** 8 **KO** 5
PA 5 **INI** 1W6+1 **RS** 0 **WS** 3
LE 4 **AU** 16 **GS** 4 **MR** 3 **GW** 0
Anzahl: 3W6
Größenkategorie: sehr klein
Jagd: +2, Flucht
Beute: Nahrung (3 Rationen)
Attribute: Unterwasserwesen
Fertigkeiten: Talent Schwimmen (13; 9/5/3), Talent Sinnenschärfe (12; 1/8/8)

Wasserspinne

Wasserspinnen zeichnen sich dadurch aus, dass sie kopfüber unter der Wasseroberfläche laufen können und unter Wasser leben. Dazu sammeln sie Luft in ihrem dichten Fell und transportieren sie zu ihrer netzumspannten Luftglocke am Boden. Dort lauern sie auf Opfer, die ihre Signalfäden berühren. Einmal betäubt, ziehen sie ihre Opfer in ihren Bau.

Verbreitung: Meer (außer Gletschermeere)
Größe: 2 Schritt **Gewicht:** 5 Stein
MU 13 **IN** 14 **KO** 11
Biss: **AT** 12 **TP** 1W6+3 (+Gift) **DK** HN
PA 9 **INI** 1W6+10 **RS** 1 **WS** 6
LE 30 **AU** 40 **GS** 6/10 **MR** 2 **GW** 6
Anzahl: 1
Größenkategorie: mittel
Jagd: +8, Angriff
Beute: Gift (2 Au), Nahrung (8 Rationen), Spinnenseide (2 Au)
Attribute: Amphibisches Wesen, Gift (Schaden 4)
Fertigkeiten: Talent Schwimmen (8; 13/11/11), Talent Sinnenschärfe (17; 2/14/14)

Unterwasserberge

Atmosphäre: schroffe Felsen, die ein Vorankommen unter Wasser erschweren oder als rettende Oase inmitten der offenen See dienen.
Typische Elemente: natürliche Gefahren wie Steinschlag und Vulkanausbruch; Heimstatt verschiedener Unterwasserwesen, aber auch als Präsenz, die sich aus den finsteren Tiefen erhebt.

Die Vielfalt der Unterwasserberge reicht von kleinen Erhebungen aus dem Schelf bis hin zu meilenhohen Giganten. Manche von ihnen bilden ganze Unterwassergebirgsketten oder durchstoßen gar als Insel die Wasseroberfläche. Andere wiederum bilden unweit des Meeresspiegels Plateaus, auf denen das Leben geradezu pulsiert. Allen gemeinsam sind die steilen Abhänge, an denen nur wenig Vegetation Halt findet. Hierzu zählen je nach Tiefe Korallenriffe oder Seegrasfelder.
Neben Vulkanen und anderen natürlichen Unterwasserbergen gibt es auch wahre Giganten, deren Lebensraum das Meer ist oder die wie Baratun durch einen Fluch ins Meer gebannt wurden.

Lebensraum Unterwasserberg

Die myranischen Gebirge am Festland sind riesig und trennen ganze Landstriche voneinander. Sie sind jedoch winzig im Vergleich mit den Unterwasserbergen, die sich aus den Tiefen der Meere erheben. Die Meeresböden sind bedeckt mit Hügeln und Bergen, welche auch vulkanischen Ursprungs sein können. Diese Gebirge beherbergen dicht unter der Wasseroberfläche eine wahre Pracht an Korallenriffen, Seegrassteppen oder Muschelbänken, aber auch Seegras- und Kelpwälder sind möglich. Viele Fischarten und andere Meerestiere finden in diesen Oasen ein Zuhause.

Die Fischer an den Küsten Myranors wissen um den Artenreichtum und nehmen die Gefahren auf sich, an den Gipfeln der Unterwasserberge einen guten Fang zu erzielen. Schon so manches Boot ist von den Wellen der rauen See an die Felsen mancher knapp unter dem Meeresspiegel befindlicher Berge getrieben worden und zerschellte. Und wo es viel Nahrung gibt, da sind die Jäger der Tiefen nicht fern: gefräßige Haie, Kalmare und giftige Quallen streiten sich um das mannigfaltige Mahl.

Die kulturschaffenden Bewohner der Meere berichten von Gischtwürmern und anderen Meeresungeheuern, die ihre Horte und Nester in den Höhlen der untermeerischen Gebirge errichten, und von Schätzen, die dort verborgen liegen. Gischtwürmer fordern dabei häufig Tribut von den Völkern in ihrem Revier, hierbei wird auch kein Halt vor vorbeiziehenden Handelsschiffen und Fischerbooten gemacht. Daher nehmen viele Kapitäne Myranors eine längere Handelsroute in Kauf, um diese Gebiete zu umsegeln.

In den lichtlosen Tiefen gibt es kaum Leben an den Berghängen und nur die übererlebensfähigsten Wesen verstecken sich zwischen schroffen Felsspalten, um auf unvorsichtige Beute zu lauern. Ohne das Licht der Sonne können dort keine Meerespflanzen wachsen und die Felsen wirken häufig trostlos und verlassen. Je nach Tiefe finden sich an den Hängen aber immer noch Verhältnisse wie am Kontinentalhang (S. 68) oder in der Tiefsee (S. 73).

Selbst die Lebensräume der Landbevölkerung werden durch manche Unterwassergebirge beeinflusst. So ist der Archipel von Talaminas erst nach und nach durch Vulkanausbrüche im Meer entstanden und wächst selbst heute noch. Das mineralienreiche Gestein ist ein perfekter Nährboden für allerlei Pflanzen.

Bewohner

Um die Unterwasserberge herum tummeln sich in Tiefen von bis zu zweihundert Schritt allerlei Arten von Fischschwärmen. Diese suchen die von Seegras, Algen oder Korallen umwachsenen Berghänge nach Beute ab, die sich dort eingenistet und versteckt hat. Strömungen, die unter Wasser auf Felsen treffen, lassen weitere Nahrung nach oben treiben. Dieses Phänomen lockt Wale an, die am liebsten Kleinstlebewesen aus der Tiefsee verspeisen.

In engen Felsspalten fühlen sich Muränen wohl. Am Tag ragt meist nur der Kopf dieser schlangenähnlichen Fischart aus ihrem Versteck heraus und erst in der Nacht beginnen sie ihre Jagd auf andere Fische und Krustentiere. Dabei kann es vorkommen, dass sie ihr Revier vor unvorsichtigen menschlichen und maritimen Tauchern verteidigen. Von manchen großen Muränen behaupten die Risso, sie seien entfernte Verwandte der monströsen Seeschlangen. Noch heute suchen Tiefseekundige der Nequaner das fehlende Bindeglied beider Meerestiere.

Verschiedene Arten von Haien haben ihr Jagdrevier an den Unterwassergebirgen. Sie greifen Fischschwärme einzeln oder auch in Gruppen an. Nicht selten kommt es dabei vor, dass sie ihre Beute gegen Kalmare verteidigen müssen, die ebenfalls Jagd auf kleine Fische an den Meeresbergen machen. Davor müssen sich die meisten Quallen-Arten nicht fürchten, da das natürliche Gift ihrer Nesseln schon so manchen Jäger der Meere das Fürchten gelehrt hat. Selbst die harmlosen Szirri-Szirri-Quallen (S. 41), die sich an den fruchtbaren Berghängen wohl fühlen, werden aufgrund der häufigen Verwechslung mit der Feuerqualle von Haien und Kalmaren gemieden. Erfahrene Nequaner ‚ernten' diese Tiere, um mit ihrer Hilfe unter Wasser atmen zu können.

Gefahren

So sehr das Leben auch an den lichtdurchflutenden Stellen der Unterwasserberge gedeiht, so gefährlich ist es zugleich. Das salzhaltige Meerwasser frisst sich immer wieder durch so manches Gestein und kann einen plötzlichen Steinschlag verursachen. Zwar können geübte Taucher einzelnen Gesteinsbrocken leicht ausweichen, doch bei größeren Lawinen besteht nicht nur die Gefahr unter die Felsen zu geraten, sondern auch durch den entstehenden Sog in die Tiefen gezogen zu werden.

Vulkanausbrüche gehören zu den größten Gefahren, denen man unter Wasser begegnen kann. In direkter Umgebung kann das Meer schlagartig zum Kochen gebracht werden und alles Leben, das sich darin befindet, ein schnelles Ende finden. Selbst nachdem das Wasser wieder abgekühlt ist, sind die Auswirkungen weiterhin spürbar: Das Meerwasser um den Ausbruch eines Vulkans wird äußert sauer und kann starke Verätzungen verursachen. Hier kämpfen die Elemente Feuer und Wasser um die Vorherrschaft und hinterlassen nicht selten einen Ort der Verwüstung, der erst Jahre oder gar Jahrzehnte später wieder von Meerestieren bevölkert werden kann – bis der Vulkan erneut erwacht und der Kampf von vorne beginnt.

Die Gefahr auf einen wahren Giganten zu treffen ist zwar sehr gering, aber sie besteht dennoch. So wird unter den Fischern und Seeleuten Myranors immer wieder voller Ehrfurcht die Legende von Baratun erzählt, der durch einen Fluch ins Meer gebannt wurde. Sein gigantischer Leib zieht auf magische Weise jegliches Metall an, ja sogar die Nägel eines Schiffrumpfs werden in seiner Nähe aus dem Holz gerissen. An Baratun sollen Myriaden schwergerüsteter Krieger aus allen Völkern und Epochen Myranors haften, wie Muscheln am Rumpf eines Schiffs.

Es soll auch Unterwasserberge geben, die völlig unbewohnt zu sein scheinen und an denen keine Korallen oder Muscheln wachsen. Diese seltenen Berge erheben sich aus der nachtblauen Tiefe der dunklen Göttin Charypta selbst und werden nur von ihren Kreaturen bevölkert. Wie ein giftiger Zahn im Fleisch der Meere ragen sie bedrohlich in den Fluten auf. An solchen Orten des Meeres herrschen Unwetter und schlechte Sicht und lassen immer wieder Schiffe kentern. In der Nacht hört man die Seelen aller dort ertrunkenen Seefahrer im Nebel um Hilfe rufen, die dadurch andere Boote in ihr Verderben locken.

Der Kontinentalhang

Atmosphäre: Drückend und düster, Kälte, laute Geräusche aus der Ferne, ständige Gefahr durch Lawinen, Gifttiere und Gasaufstiege
Typische Elemente: Schlammiger Untergrund, Dunkelheit, Kälte

Lebensraum Kontinentalhang

Wo das Schelf in die Tiefsee übergeht, liegt der Kontinentalhang. In den meisten Bereichen handelt es sich dabei tatsächlich um einen flachen Hang, der mit sanfter Neigung über viele Meilen von 200 auf 1000 Schritt absinkt. Gerade in felsigen Gebieten oder in Unterwassergebirgen kann der Wechsel von Flach- zu Tiefsee jedoch auch schroff sein und sich als steile Klippen in die Tiefe erstrecken.

Von Schelf zu Tiefsee wird das Wasser deutlich kälter, der Wasserdruck wirkt verstärkt auf den Körper und Dunkelheit umfängt einen. Selten erhellt leuchtendes Plankton den Untergrund. Der Boden ist von Sand, Schlick und verrottenden Überresten aus höheren Wasserschichten bedeckt, welche den Untergrund sehr rutschig machen. Diese Schlammschicht ist nicht immer nur wenige Finger dick, sondern kann sich auch mehrere Schritt weit auftürmen und den Eingang von Höhlen, Schätze oder Gefahren verbergen. Wird der Schlick aufgewirbelt, so nimmt er einem Reisenden die Sicht, wodurch der leicht die Orientierung verlieren kann. Auch in dieser Tiefe finden sich noch Korallenriffe, die aber nur noch wenig von der Artenvielfalt ihrer in flacherem Wasser liegenden Vettern haben. Sie sind farbloser und arm an Leben, aber immer noch ein faszinierender Anblick, da sie meist keine festen Kalkschalen bilden, sondern feingliedrig und weich sind. Sammler und Alchemisten zahlen für lebende Exemplare dieser Korallen viel Geld.

Der Kontinentalhang ist eine Fundgrube an seltenen Gesteinen, Erzen und Edelsteinen, was ihn für Prospektoren und Rohstoffsammler sehr interessant macht. Auch andere alchimistische Materialien wie brennendes Eis oder Steinöl können hier gefunden werden. Daher haben unterschiedliche Unterwasservölker Minen errichtet aus denen sie Rohstoffe fördern. In den felsigen Gebieten finden sich düstere Unterwasserhöhlen.

An Steilhängen, an denen sich kein Schlamm absetzt, kann ein Phänomen beobachtet werden, welches den Völkern des Meeres Rätsel aufgibt. Am Untergrund versammeln sich unzählige Planktonlebewesen in unmittelbarer Bodennähe und bilden leuchtende Muster. Diese Muster können geometrische Figuren sein, aber auch Darstellungen von Tieren und Pflanzen zeigen. Ihr Licht ist so intensiv, dass es in viel höheren Wasserschichten, ja teilweise sogar an der Wasseroberfläche noch sichtbar ist. Da die Muster immer dieselben sind, können sie als Orientierungshilfe genutzt werden. Ob dieses Phänomen, welches seit dem Zeitalter der maritimen Völker auftritt, eine natürlichen Ursache hat, auf göttliches oder dämonisches Wirken zurückgeht oder von einem der alten aquatischen Völkern als Lichtquelle geschaffen wurden, ist unbekannt. Da es sich um ein dauerhaftes Phänomen handelt, welches immer am selben Ort stattfindet, haben sich in ihrer Nähe maritime Völker niedergelassen, die das Licht zum Erhellen ihrer Siedlungen nutzen. Einzig bekannt ist, dass dieses Phänomen in allen Breiten entlang des Hangs auffindbar ist.

Ein weiteres seltsames Phänomen ist das leuchtende Wasser. Dabei glüht das Wasser bei jeder Bewegung, wodurch Fische, Krebse und andere Lebewesen wahre Lichtspuren hinter sich her ziehen und den Kontinentalhang mit einem geisterhaften Schein erfüllen.

Bewohner

Nur wenige Bewohner wählen den Kontinentalhang als Lebensraum. Der Großteil der Lebewesen am Hang sind Muscheln, Schnecken und Krustentiere, die sich von den herabgesunkenen Überresten der höheren Wasserschichten ernähren. Fische sind in diesen lichtarmen Regionen auch nur wenige anzutreffen. Unter ihnen sind die Legionenschwärmer, deren Schwarm aus hunderten einen Finger langen Männchen besteht, die eine Schutzformation um mehrere etwa 5 Finger große Weibchen bilden, welche die Eier der Legion tragen. Der Schwarm ist in der Lage aufgrund verschiedener Lichtsignale miteinander zu kommunizieren und so Fressfeinde zu verwirren. Andere Wesen des Kontinentalhangs sind Feuergarnelen. Diese etwa einen halben Finger großen, feuerroten Schwimmkrebse leben in termitenähnlichen Bauten am Grund. Bei Bedrohung des Baus stürzen sie sich auf den Feind und erhitzen ihren Körper, sodass sie das Wasser um sich herum zum Kochen bringen. Das Opfer und sie selbst werden dabei bei lebendigem Leib gekocht. Ihre Bauten sind wärmer als die Umgebung und ziehen deswegen weiteres Leben an, z.B. Röhrenwürmer, die sich von den Überresten ernähren.

Gelegentlich durchdringt eine Kolonie bizarrer Anemonen die alles erstickende Schlickschicht, und fischt mit ihren bleichen Tentakeln nach etwas Essbarem. Diese Anemonen sind extrem giftig und töten oder lähmen ihre Opfer sehr schnell. Auf kleinen Felsen wachsen feingliedrige Fächerkorallen, die das Wasser nach Plankton filtern. Doch so viele Verwerter es auch auf dem Kontinetalhang gibt, einige Räuber sind auch hier zu finden. Der etwa einen Schritt große Barthai durchpflügt mit seinen Bartfortsätzen den Schlamm nach Muscheln, Fischen und Krebsen, die sich dort verstecken. An der Unterseite ist seine Haut besonders dick und schützt ihn so vor scharfen Steinen und den Berührungen der Anemonen. Im Schlamm verbergen sich ebenfalls Räuber wie der Steinfisch. Besonders ungewöhnlich aus dieser Gruppe ist die an die 2 Schritt lange, standorttreue Schädelperlenmuschel. Sie wartet im Schlamm auf Opfer, die sie dann mit einem starken Sog einsaugt und anschließend ihre Schalen schließt, um das Opfer zu verdauen. Das einzige, was sie nicht verdauen kann ist der Schädel des Opfers, den sie in durchsichtige Perlen einbettet und ausscheidet. Im Schlamm lösen sich die Perlen dann langsam auf und die Schädel verrotten. In den eingeschlossenen Schädeln soll manchmal ein schwaches Leuchten erkennbar sein, welches der Sage nach ein Überrest der Seele sein soll, die in der Perle gefangen ist. Diese Perlen sind sehr selten und bei Sammlern und Optimaten sehr begehrt. Die Schreckschnecke hingegen ist ein seltsamer Schneckenvertreter des Kontinentalhangs. Diese Nacktschnecke fällt durch ihre besonderen Rückenzeichnungen auf und sondert ein Sekret ab, welches dem Opfer seinen schlimmsten Albtraum zeigt und so in die Flucht schlägt.

Ungeheuer des Kontinentalhangs

Da der Kontinentalhang die Grenze zwischen Schelf und Tiefsee ist, finden sich hier immer wieder Wesen und Monstren aus diesen angrenzenden Gebieten. Besonders große, wohl uralte Riesenmalmer jagen in der schwarzen Dunkelheit des Hangs. Es scheint fast so als würde die Größe dieser Monsterhummer mit der Meerestiefe zunehmen. Die jungen Malmer mit einer Größe von 5 Schritt jagen noch in den Breiten des Schelfs bevor sie in die Tiefe steigen. Der Riesenschlickwurm ist ein 6 Schritt langes Monstrum ohne erkennbare Sinnesorgane und mit einem platten Körper, der mit feinen Härchen bedeckt ist. Unter den meterdicken Schlammschichten verbirgt sich diese nimmersatte Kreatur, die alles verschlingt, was vor ihre Kiefer schwimmt oder läuft. Es macht dabei zwischen Lebewesen oder Gegenständen keinen Unterschied.

Gefahren

Die Umgebung des Kontinentalhanges ist sehr gefährlich für unerfahrene „Wanderer“. Durch die kleinste Bewegung kann der ganze Hang ins Rutschen kommen und die Schlammschichten können eine Lawine auslösen, die alles mitreißt, was sich in ihrem Weg befindet. In felsigen Gebieten können plötzlich Felsen herabstürzen und alles unter sich begraben.

In Schlamm verbergen sich Klumpen brennenden Eises, ein Eis in das brennbares, giftiges Gas eingeschlossen ist. Es heißt, dass es sich aus dämonisch verseuchtem Schlamm bildet, wenn die niederhöllischen Veränderungen zu stark fortgeschritten sind. Brennendes Eis ist sehr instabil, da es bei geringer Temperaturänderung gasförmig wird. Tritt ein körperwarmer Fuß auf ein Feld brennenden Eises kommt es zu einer Kettenreaktion, die zu einer schlagartigen Freisetzung des Gases führt, das die Umgebung erstickt. Unter schweren Bedingungen ist es möglich, dieses Eis zu ernten und an die Oberfläche zu bringen, wo es ein begehrtes alchimistisches Gut darstellt, da es bei einer hellen, roten Flamme besonders heiß verbrennt.

Der Schlamm bietet aber noch eine Gefahr. Durch angrenzende Schlickebenen im Schelf können die Überreste der dort lebenden Algen immer noch hoch toxisch sein und so Teile des Schlicks vergiften. Unter Lichteinfall von leuchtenden Lebewesen kann es vorkommen, dass der aufgewirbelte toxische Schlamm anfängt in allen Regenbogenfarben zu leuchten. Dieses Leuchten kann Räuber anlocken oder die Sinne vernebeln.

Das Wasser kann ebenfalls zur Gefahr werden, wenn es Strömungen bildet, die so stark sind, dass sie einen gegen eine Felswand schmettern. Besonders tückisch sind Fallströmungen, die über tiefe Kanten fließen. Junge Delfine trifft man an solchen Stellen immer wieder an, die sich wie in einer Mutprobe in die Strömung werfen. So mancher verliert den Kampf und verschwindet in der Tiefe. Risso-Legenden behaupten die Fallströmungen würden von einem Ungeheuer auf dem Meeresboden erzeugt, welches so seine Nahrung fängt. Andere erzählen von einem noch älteren Meeresvolk, das in der Tiefsee lebt und über die Fallströmungen Nahrung und Sklaven sammelt.

Tiere des Kontinentalhangs

Schreckschnecke

Diese schwarzweiß gemusterte Nacktschnecke lebt auf Tiefseeriffen und Felsen, wo sie sich von Fächerkorallen und Aas ernährt. Die Muster auf ihrer Haut ändern sich ständig und die feinen Tentakel enthalten ein starkes Angstgift. Bei Berührung übermannt das Opfer seine schlimmsten Ängste und es bekommt alptraumhafte Halluzinationen.

Verbreitung: Meer
Größe: 0,4 Schritt **Gewicht:** 0,5 Stein
MU 12 **IN** 15 **KO** 5
Biss: **AT** 10 **TP** 1W6 **DK** H
PA 3 **INI** 1W6+4 (+Gift) **RS** 0 **WS** 3
LE 8 **AU** 30 **GS** 1 **MR** 4 **GW** 2
Anzahl: 1
Größenkategorie: sehr klein
Jagd: +8, Flucht
Beute: Gift (4 Au), Nahrung (2 Rationen)
Attribute: Gift (Lähmung 8), Unterwasserwesen
Fertigkeiten: Talent Schwimmen (11; 3/5/4), Talent Sinnenschärfe (9; 1/15/15)

Die offene See

Atmosphäre: endlose eintönige Weiten sowohl über als auch unter Wasser. Bei Sturm den Naturgewalten ausgeliefert. Unter 200 Schritt Tiefe meist diffuse Lichtverhältnisse, die zu Sinnestäuschungen führen können.
Typische Elemente: Begegnungen mit Schwarmtieren und deren Jägern; meist natürliche Gefahren; schwere Orientierung

„Wir waren bereits fünf Tage in etwas lichteren Bereichen der offenen See unterwegs, als wir unweit von uns entfernt eine faszinierende Kreatur wahrnahmen. Der zwei Schritt lange Kalmar wechselte vor uns ständig die Farbe. In ersten Moment leuchtete er hell, im nächsten war er nicht mehr zu sehen. Dieser Farbwechsel ging so schnell, dass wir alle wie gebannt auf das Tier sahen. Dabei entging uns die drohende Gefahr. Ein gutes Dutzend dieser Tiere kam getarnt aus der anderen Richtung. Erst als es zu spät war, merkten wir, dass dies Lichtspiel eine Falle war. Ein Kampf entbrannte, den wir nur mit Müh und Not für uns entscheiden konnten."
—Erzählung eines Pristiden aus dem Thalassion

Den mit Abstand größten Lebensraum des Meeres umfasst die offene See. Für die Seefahrt beginnt sie sobald der Ausguck die Küste nicht mehr sehen kann. Unter Wasser hingegen werden von den aquatischen Spezies erst Meeresgebiete, die fünfzig Schritt oder mehr vom Grund entfernt sind, zur offenen See gezählt. Dies kann bei einer Steilküste bereits wenige Schritt vom Ufer entfernt der Fall sein oder in flacheren Küstenregionen, wie der Galeerenbucht, erst nach einigen Dutzend Meilen geschehen.
Von den sonnendurchfluteten Bereichen nahe der Oberfläche bis hinab in finstere Tiefen, ist sie ein Gebiet, in dem riesige Fisch- und Planktonschwärme das Meer auf der Suche nach Nahrung durchschwimmen. In dem blauen bis lichtlosen Wasser gibt es kaum Orientierungspunkte und so müssen sich alle Lebewesen auf andere Sinne als ihre Augen verlassen, um den richtigen Weg zu finden. Daher vermeiden es auch viele aquatische Kulturen einzeln in der offenen See zu reisen. Nur mit kundigen Führern, welche die verschiedenen Strömungen vor Ort genau kennen, und in großen Karawanen bereisen sie diese Gebiete. Auf dem Wasser hingegen werden hochseetaugliche Schiffe benötigt, um den Gefahren der offenen See zu trotzen.
Bis in eine Tiefe von etwa 200 Schritt herrscht hier der größte Artenreichtum. Die von der Sonne durchflutete Zone ermöglicht es Algen in den verschiedensten Formen zu wachsen.
Zwischen 200 und 1000 Schritt wird der Artenreichtum bereits geringer. Obgleich noch ein wenig blaues Licht bis in diese Tiefen vordringt, gibt es keine Pflanzen mehr. Ab und zu findet sich jedoch Plankton. Ab einer Tiefe von 1000 Schritt beginnt die lichtlose Tiefsee, deren Eigenheiten auf Seite 73 beschrieben werden.

Bewohner

Die offene See wird nur von wenigen kulturschaffenden Spezies besiedelt, dazu gehören zum Beispiel die Abishai auf ihren Tanginseln im Meer der Schwimmenden Inseln und verschiedene aquatische Rassen, die mittels künstlicher oder lebender Wohnstätten, wie z. B. den Ouloandila, durch die Meere ziehen. Viel häufiger wird dieses Meeresgebiet aber nur durchquert, um Orte an entfernt liegenden Küsten zu erreichen.
Im Thalassion und dem östlichen Gletschermeer sind hier häufiger Schwärme von verschiedenen Fischen wie z.B. Thalasse, Hering und Thunfisch anzutreffen. Aber auch Räuber, wie der zwei Schritt lange Rote Kalmar, gehen hier im Rudel auf Jagd und können auch den kulturschaffenden Völkern gefährlich werden. Eine weitere Art von Räuber, der aber meist nur einzeln anzutreffen ist, ist der Hai. Während der 20 Schritt lange Jaguarhai (**MyMo 33**) auch einer ganzen Gruppe Reisender zum Verhängnis werden kann, ist der angriffslustige Schwerthai ein noch bezwingbarer Gegner. Der Hammerhai hingegen ist zwar am wenigsten angriffslustig, wird aber wegen seines schmackhaften Fleisches gejagt. Alle Exemplare dieser Arten trifft man nur in subtropischen und tropischen Gewässern an. In den Gletschermeeren sind dagegen zwei andere Arten anzutreffen. Der Weißhai, mit bis zu 12 Schritt Länge, ist ein blutgieriger Jäger, der sogar Delphine und angeschlagene Wale tötet. Weitaus gigantischer ist der Hornhai (**MyMo 100**) der wegen seines Trans und trotz seiner Gefährlichkeit von menschlichen Seefahrern gejagt wird.
Zu den gefürchtetsten Wesen in den Weiten der Meere gehören unter anderem Seeschlangen (**MyMo 33**), Riesenkalmare, Gischtwürmer (**MyMo 90**) und die seltene, vielköpfige Thalassische Hydra (**MyMo 177**), die sogar Schiffe angreifen.
Auch verschiedene Walarten, wie der Grünwal, der Pottwal oder der Blutwal (**MyMo 32ff.**) durchkreuzen in großen Schulen die Meere auf der Suche nach Nahrung und können hierbei dem Reisenden unter Wasser gefährlich werden. Bei Delphinen und Hornwalen ist auch zu beobachten, dass sie Schiffe eine Zeitlang begleiten.
Die offene See des nebligen Meeres der Schwimmenden Inseln wird ebenfalls von großen Fischschwärmen bewohnt, nur sind hier Räuber wie der Riesenkalmar nicht anzutreffen. Dagegen ist hier eine Begegnung mit den Drachenschildkröten (**MyMo 32**) weit häufiger als im Thalassion. Noch seltener begegnet man in beiden Meeren den gigantischen Riesenschildkröten, auf deren bis zu fünfzig Schritt großen Panzern manch ein maritimes Volk eine Heimstatt gefunden hat.

Auch wenn im den lichtdurchfluteten Bereichen der offenen See riesige Fischschwärme und verschiedene Raubtiere vorkommen, so ist es ebenso möglich hier tagelang durchs Meer zu schwimmen und keines einzigen Lebewesens ansichtig zu werden. Dabei kann sich ein schwacher Geist leicht in den Weiten des Meeres verlieren.

Gefahren

Für Schiffe zählen Stürme, Flauten und große Meereskreaturen, wie Seeschlange und Rirgit, zu den größten Gefahren der offenen See. Auch sind verschiedene Krankheiten, Wasser- und Nahrungsmangel häufig Schuld am Scheitern einer Hochseefahrt. Daher betreiben viele Handelsfahrer nur Küstenschifffahrt, um so rechtzeitig genug einen rettenden Hafen anlaufen zu können. Die wenigen Kapitäne, die versuchen den Thalassischen Wall zu erforschen, oder die diesen gar überqueren wollen, müssen nicht nur mit Ephars Groll oder Charyptas Kreaturen rechnen, sondern auch mit den dort vorkommenden geflügelten Karchysi (**MyMo 107**). Ebenso sind riesige Tangfelder für Schiffe eine ständige Gefahr, da sich diese darin verfangen können. Die Tangfelder werden von verschiedenen Algenarten gebildet, unter denen sich auch Arten befinden können, die Schiffe binnen kurzer Zeit überwuchern oder gar Fleisch fressen, wie die Würgealgen. Sehr alte Algenteppiche sind im Laufe der Jahre so dick geworden, dass auf ihrer Oberseite auch Landlebewesen eine Heimat gefunden haben, was für Wrackschatzsucher gefährlich enden kann.

Unter Wasser tauchen immer wieder, wie aus dem Nichts, riesige Quallenschwärme auf und können mit ihren giftigen Nesseltentakeln einen jeden Taucher in Gefahr bringen. Die größten unter ihnen können sogar ganze Demergatoren in ihrem Gallertkörper aufnehmen.

Eine weitere Gefahr für Meeresbewohner sind Nebelalgen. Diese winzig kleinen Algen, die zu abertausenden durch das Meer treiben, sondern ein giftige Substanz ab. Bei geringem Kontakt verliert der Schwimmer nur sein Bewusstsein; hält man sich hingegen länger zwischen den Nebelalgen auf, so endet die Begegnung meist tödlich. Obwohl das Sammeln dieser Algen sehr gefährlich ist, werden sie bei den Nequanern als alchimistischer Rohstoff gerne genutzt.

Neben Raubtieren, die häufig aus den dunklen Tiefen heraus angreifen, sind starke Strömungen eine der größten Gefahren für Reisende, die sich hier unter Wasser fortbewegen. Während man sich im Korallenriff bei einem auftretenden Sog an einem Korallenstock festhalten kann, gibt es hier nichts, was Halt bietet. So kann es passieren, dass der Reisende hunderte Schritt in die Tiefe gezogen wird, bevor es ihm gelingt, gegen die Strömung anzukommen. In dieser Tiefe kann aber bereits der höhere Druck zu Schwierigkeiten führen. Selbst bei Demergatoren, die nur für bestimmte Tiefen ausgelegt sind, kann der hohe Druck in solch einer Situation die Hülle stark beschädigen.

Auch bei Sturm ändern sich in den oberen Wasserschichten häufig die Strömungsrichtungen. Ein Abtauchen in tiefere Regionen kann hier vor der Kraft der aufgewühlten See helfen.

Am schlimmsten sind Wasserhosen und tropische Wirbelstürme. Nicht nur Schiffe sind diesen Gewalten hilflos ausgesetzt, auch Schwimmer oder Tauchboote, die in ihren Sog geraten, können aus dem Wasser gehoben werden und einige hundert Schritt entfernt auf der aufgewühlten See oder sogar auf Land hart aufschlagen.

Zu den Gefahren magischer Art gehören Geisterschiffe. Diese sind nicht nur für die Seefahrt gefährlich, auch Unterwasserreisende können ihnen begegnen. Denn unter Wasser wird die Kraft der Sonne mit jedem Schritt geringer, wodurch die Besatzung eines solchen Schiffes auch zur Mittagsstunde auf Seelenfang gehen kann. Neben gewöhnlichen Geisterschiffen gibt es auch Unterseeboote, die von einer Geistermannschaft geführt werden.

Tiere der offenen See

Delphin

Seefahrer sprechen von Glück und einer gesegneten Fahrt, wenn Delphine ihr Schiff begleiten. Meist ziehen sie in großer Zahl durch das gesamte Thalassion. Sie sind sehr verspielte und liebenswürdige Kreaturen, die schon so manchen Schiffbrüchigen bis zu einer rettenden Küste getragen haben. Delphine werden bis zu zweieinhalb Schritt lang. Ihre Haut dient zur Tarnung und hat eine blaugraue Farbe, der Bauch hingegen ist häufig weißgrau.

Verbreitung: Meer, außer Westliches Gletschermeer
Größe: 2,5 Schritt **Gewicht:** 200 Stein
MU 16 **IN** 13 **KO** 10
Biss: **AT** 12 **TP** 1W6+2 **DK** H
Stoß: **AT** 14 **TP** 1W6+3 **DK** H
PA 8 **INI** 1W6+12 **RS** 0 **WS** 5
LE 45 **AU** 80 **GS** 16 **MR** 2 **GW** 6
Anzahl: 1W6+6
Größenkategorie: groß
Jagd: +12, Flucht
Beute: Haut (1 Au), Nahrung (70 Rationen), Tran (3 Au)
Attribute: Unterwasserwesen
Fertigkeiten: Sturmangriff (Stoß), Talent Schwimmen (14; 13/10/11), Talent Sinnenschärfe (12; 5/13/13)

Kalmar

Kalmare haben einen keilförmigen Körper mit großen Augen, die wie geschaffen für die Dunkelheit der Tiefsee sind. Mit ihrem leicht gekrümmten Schnabel sind sie in der Lage, fast jegliche Beute zu zerkleinern. Um den Mund eines Kalmars befinden sich 10 Tentakel. Davon sind acht etwas kürzer und vollständig mit Saugnäpfen besetzt. Die beiden längeren Fangarme sind an ihren Enden etwas breiter und nur dort mit Saugnäpfen ausgestattet, um Beute zu jagen. Die meisten Kalmare können ihre Farbe ändern oder verfügen wie die Exemplare aus der Tiefsee über verschiedene Leuchtorgane. Ihre Größe variiert von wenigen Fingern bis zu zwei Dutzend Schritt. Zu den bekanntesten zählen die *Wunderlampe* (siehe S. 77), der *Rote Kalmar* und der *Riesenkalmar*. Wobei hiervon die Roten Kalmare im Schwarm jagen und dabei miteinander kommunizieren und kooperieren können.

Werte des Roten Kalmars

Verbreitung: Meer
Größe: 2,5 Schritt **Gewicht:** 50 Stein
MU 13 **IN** 13 **KO** 12
Biss: **AT** 7 **TP** 2W6+2 **DK** H
Tentakel: **AT** 12 **TP** 1W6+3 **DK** HNS
PA 12 **INI** 1W6+11 **RS** 1 **WS** 6
LE 40 **AU** 70 **GS** 13 **MR** 8 **GW** 8
Anzahl: 4W6+2
Größenkategorie: groß
Jagd: +12, Angriff
Beute: Nahrung (30 Rationen), Schnabel (4 Au)
Attribute: Dunkelsicht, Tagblind, Unterwasserwesen, Zusätzliche Kampfaktion (1)
Fertigkeiten: Hinterhalt (10), Rudeltier, Talent Schwimmen (9; 11/12/13), Talent Sinnenschärfe (15; 1/13/13), Umschlingen (3; Tentakel)

Werte des Riesenkalmars

Verbreitung: Meer
Größe: 25 Schritt **Gewicht:** 10.000 Stein
MU 21 **IN** 15 **KO** 29
Biss: **AT** 9 **TP** 4W6+8 **DK** HN
Tentakel: **AT** 14 **TP** 2W6+6 **DK** HNSP
PA 8 **INI** 1W6+9 **RS** 2 **WS** 15
LE 200 **AU** 200 **GS** 15 **MR** 8/16 **GW** 16
Anzahl: 1
Größenkategorie: sehr groß
Jagd: +16, Angriff
Beute: Nahrung (3.000 Rationen), Schnabel (30 Au)
Attribute: Dunkelsicht, Tagblind, Unterwasserwesen, Zusätzliche Kampfaktion (1)
Fertigkeiten: Hinterhalt (4), Talent Schwimmen (9; 9/29/28), Talent Sinnenschärfe (12; 1/15/15), Umschlingen (8; Tentakel)

Mondqualle

Mondquallen sind Schwarmtiere, die sich in der Nacht knapp unterhalb des Meeresspiegels aufhalten. Im Licht des Mondes leuchtet der Gallertkörper dieser Quallenart in einem tiefen Blau. Damit locken sie kleine Fische und wirbellose Meerestiere an, um sie zu verspeisen. Das Gift einer einzelnen Mondqualle ist für Menschen eher ungefährlich, jedoch kann die Berührung mit mehreren ihrer Art durchaus tödlich enden.

Verbreitung: Meer
Größe: 1,7 Schritt **Gewicht:** 2 Stein
MU 13 **IN** 12 **KO** 6
Nesseln: **AT** 6 **TP** 1W3-1 (+Gift) **DK** HN
PA 3 **INI** 1W6+9 **RS** 0 **WS** 3
LE 7 **AU** 10 **GS** 4 **MR** 14/7 **GW** 2
Anzahl: 2W20
Größenkategorie: mittel
Jagd: +8, Angriff
Beute: Gift (1 Au)
Attribute: Gift (Lähmung 1, Schaden 1), Nachtsicht, Unterwasserwesen
Fertigkeiten: Talent Schwimmen (10; 3/6/3), Talent Sinnenschärfe (9; 1/12/12)

Qualling

Quallinge leben zu Hunderten an den Felsenküsten Myranors. Dort sitzen die handtellergroßen Gallerthütchen mit den schwarzen Stilaugen auf dem Gestein. Sie blubbern leise vor sich hin und scheinen sich kaum zu bewegen. Sobald jedoch Metall in die Nähe der Quallinge gelangt, springen sie es an und saugen sich daran fest. Sie sondern eine Säure ab, die das Metall sichtbar zu zersetzen beginnt. Diese Säure zersetzt auch Gold, sodass sie bei Alchimisten beliebt ist. Trotz ihres harmlosen Äußeren sind sie gegen Gewalteinwirkungen ziemlich widerstandsfähig. Die ledrige Außenhaut und der gallertartige Körper schützen den Qualling gegen Hiebe und Schnitte. Feuer, heißes Wasser und längere Druckbelastung schlagen sie jedoch in die Flucht.

Verbreitung: Meer
Größe: 0,1 Schritt **Gewicht:** 0,5 Stein
MU 3 **IN** 6 **KO** 7
Biss: **AT** 16 **TP** 1W6 **DK** H
PA 0 **INI** 1W6+9 **RS** 4 **WS** 4
LE 5 **AU** 15 **GS** 2 **MR** 12/2 **GW** 2
Anzahl: 5W20
Größenkategorie: sehr klein
Jagd: +7, Angriff
Beute: Säure (2 Au)
Attribute: Amphibisches Wesen, Säure (2)
Fertigkeiten: Anspringen, Talent Schwimmen (9; 3/7/2), Talent Sinnenschärfe (11; 1/6/6), Verbeißen

Rirgit

Die kolossalen Rirgit oder Tiefenschlunde in Tharun als bevorzugte Diener Numinorus. Sie entführten Angehörige zahlreicher Völker aus den derischen Meeren und bis heute findet sich das Motiv des Rirgit in vielen Mythen der tharunischen Völker, oft verklärt als Wunder oder Strafe des Numinoru. Rirgit weisen Merkmale von Molchen und Fischen auf und können für einige Zeit auch auf dem Land leben. In Tharun kriechen sie auf ihren quastenförmigen Flossen jedoch nur an Land, um in einer Lagune oder einem See zu laichen – oder um einen Frevler in göttlichem Auftrag zu verschlingen. Die Eiablage ist ein heiliges Ereignis, das die Azarai Numinorus tagelang begleiten und feiern lassen. Die Laichstellen zählen zu ihren heiligsten Geheimnissen.

Verbreitung: Thalassion
Größe: 30 Schritt **Gewicht:** 200.000 Stein
MU 19 **IN** 8 **KO** 30
Biss: **AT** 8 **TP** 3W6+12 **DK** H
Tentakel: **AT** 10 **TP** 3W6+3 **DK** HNSP
PA 0 **INI** 1W6+5 **RS** 4 **WS** 15
LE 300 **AU** 200 **GS** 11 **MR** 10/20 **GW** 20
Anzahl: 1
Größenkategorie: sehr groß
Jagd: +19, Angriff
Beute: Haut (15 Au), Nahrung (5.000 Rationen)
Attribute: Amphibisches Wesen, Nachtsicht, Zusätzliche Kampfaktion (2)
Fertigkeiten: Talent Schwimmen (12; 9/30/35), Talent Sinnenschärfe (14; 3/8/8), Umschlingen (10)

Roter Thunfisch

Rote Thunfische gehören zu den größten ihrer Art. Sie sind Raubfische und jagen meist in Schwärmen nach kleineren Fischen und Heringen. Besonders große Exemplare werden nicht selten zu Einzelgängern. In Myranor sind Rote Thunfische einer der wichtigsten Speisefische, auch wenn die Jagd aufgrund ihrer Größe nicht ungefährlich ist.

Verbreitung: Meer der Schwimmenden Inseln, Thalassion von der Galeerenbucht bis Usuzurisches Meer, See des Schweigens
Größe: 4 Schritt **Gewicht:** 500 Stein
MU 12 **IN** 10 **KO** 15
Biss: **AT** 8 **TP** 1W6+5 **DK** H
PA 5 **INI** 1W6+8 **RS** 1 **WS** 8
LE 35 **AU** 30 **GS** 12 **MR** 2 **GW** 8
Anzahl: 1/3W6
Größenkategorie: groß
Jagd: +10, Angriff
Beute: Nahrung (100 Rationen)
Attribute: Unterwasserwesen
Fertigkeiten: Talent Schwimmen (11; 9/15/11), Talent Sinnenschärfe (12; 1/10/10)

Weißhai

Der Weißhai lebt in den nördlichen Gewässern des Thalassion. Er ist ein unerbittlicher Jäger, der selbst vor kleineren Walen nicht zurückschreckt. Sogar die Hjaldinger haben gelernt, den Weißhai zu fürchten, denn er kann auch für Boote zur Gefahr werden. Den Hai anzugreifen ist sehr riskant: Leicht verfällt er in Raserei und wird zu einem noch gefährlicheren Gegner.

Verbreitung: nördlicher Thalassion
Größe: 12 Schritt **Gewicht:** 5.000 Stein
MU 17 **IN** 12 **KO** 25
Biss: **AT** 16 **TP** 4W6+12 **DK** H
PA 0 **INI** 1W6+10 **RS** 2 **WS** 19
LE 150 **AU** 120 **GS** 14 **MR** 5/10 **GW** 19
Anzahl: 1
Größenkategorie: sehr groß
Jagd: +16, Angriff
Beute: Blut (4 Au), Haut (5 Au), Herz (4 Au), Nahrung (1.500 Rationen), Tran (30 Au), Zähne (4 Au)
Attribute: Raserei (5), Unterwasserwesen
Fertigkeiten: Talent Schwimmen (13; 9/25/27), Talent Sinnenschärfe (14; 1/12/12), Verbeißen

Tiefsee

Atmosphäre: dunkel, bedrohlich, klaustrophobisch, Stille, eine durch und durch lebensfeindliche Umgebung zwischen Eiseskälte und kochenden Vulkanschloten, jedoch auch voller exotischem Leben und dämonischen Schrecken
Typische Elemente: natürliche und dämonische Gefahren, plötzlich auftauchende Raubtiere, Orientierungslosigkeit im Dunkeln

„Wir sind bereits bei 10.000 Gradu unter dem Meeresspiegel angelangt und noch immer ragen die Felsen des Unterwassergrabens zu unseren Seiten auf, noch immer ist kein Boden in Sicht. Mit ungutem Gefühl lauschen wir den ächzenden Geräuschen der alchimistisch verstärkten Demergatorenwände. Werden sie dem immensen Druck standhalten? Vor den Bullaugen tauchen die absonderlichsten Kreaturen auf, von denen die meisten so schnell aus dem Scheinwerferlicht flüchten, dass wir sie kaum erkennen können. Bei den meisten sind wir auch froh darum. Immer weiter geht die Fahrt in die Tiefe – doch was ist das? Dort am Ende des bedrückenden Tunnels scheint uns ein düsteres Leuchten und Wabern entgegen. Der Anblick ist mehr als beunruhigend. Flutenmeister Katun schüttelt den Kopf und selbst die unerschrockene Zane beißt sich auf die Lippen. Aber Moment! Es sieht fast aus als würde sich etwas aus dem trüben Glimmen erheben…“
—Aus den Aufzeichnungen des Demergators „Berussa“

Bei der Tiefsee handelt es sich um die rätselhafteste Unterwasserregion. Der so bezeichnete Bereich beginnt in rund 1000 Schritt Tiefe und erstreckt sich in Regionen, die sich wohl kein Landbewohner vorstellen kann: bis 10.000 Schritt unter den Meeresspiegel und noch tiefer.

Die Tiefsee bildet den Gegenpart zur sogenannten Flachsee, dem Wasser über den Schelfregionen (s. S. 48) und unterscheidet sich deutlich von jenen. Das auffälligste Merkmal in der Tiefsee ist das Fehlen von Licht. Während in höheren Bereichen noch wenig blaues Licht vorhanden ist und das Meer die Farbe wie der Himmel nach dem Sonnenuntergang hat, wird es immer dunkler, je tiefer man taucht. Die völlig lichtlosen Tiefen Myranors, die bei 1000 Schritt unter der Meeresoberfläche, am Fuß der Kontinentalhänge beginnen, werden nur von wenigen Bewohnern der Meere, wie den Risso, Krakoniern, Mholuren und Pristiden je betreten.

Auch längst nicht alle Meerestiere können die Tiefsee erreichen, doch Haie, Rochen und Meeresschildkröten können bis über 1000 Schritt tauchen und Krakenmolche und Pottwale erreichen Tiefen bis 3000 Schritt.

Landbewohner hingegen können die Tiefsee nur mit Hilfe aufwendigster magischer Formeln, dem karmalen Wirken einer Wassergottheit, mit dämonischer Hilfe oder den technisch fortschrittlichen Demergatoren der Nequaner erreichen.

Lebensraum Tiefsee

Die Landschaft an den Böden der Meere ist unwirklich und unwirtlich. Durch das fehlende Sonnenlicht können hier keine Pflanzen wachsen und der felsige oder schlammige Boden erstreckt sich scheinbar endlos in alle Richtungen, bildet noch tiefere Schluchten und Gräben oder unterseeische Gebirge. Die einzigen Farbflecke bilden Korallenriffe in leuchtenden Farben. Der Druck, der in diesen Tiefen herrscht ist immens, sodass selbst das Wasser dickflüssiger wird und die Dunkelheit undurchdringlich ist. Auch die Temperatur ist eisig und liegt während des ganzen Jahres nahe dem Gefrierpunkt. Man sollte meinen, dass in einer solchen Umgebung kein Leben existiert, doch dieser Gedanke täuscht.

Für die Kleinstlebewesen der Tiefsee gibt es zwei Hauptnahrungsquellen. Manche verwerten den sogenannten Meeresschnee; Humus aus Pflanzenteilen, toten Tieren und anderen organischen Materialien, der auf den Meeresboden sinkt. Doch nicht alle Tiere sind auf „Abfälle“ der oberen Regionen angewiesen und das verdanken sie den Energielieferanten der Tiefsee: den Rauchern. Dabei handelt es sich um heiße Quellen am Meeresboden, die kochendes, extrem mineralienhaltiges Wasser ausstoßen, welches auf das fast eiskalte Wasser des Meeresbodens trifft. Während dieses Prozesses werden die gelösten Mineralien ausgefällt und es bilden sich bizarr geformte Schlote und das namensgebende Phänomen, das wie eine Rauchwolke wirkt.

Rund um die Raucher explodiert das Leben und manche Tiere können die ausgestoßenen, für die meisten Lebewesen giftigen, Ausdünstungen verwerten wie Landpflanzen das Licht. Diese Kleinstlebewesen wiederum werden von größeren Räubern gefressen, genauso wie diese von noch größeren. Es ist eine ganz eigene Nahrungskette unbemerkt von den Landrassen Myranors.

Doch nicht nur für die natürlichen Bewohner der Meere sind die bis zu 30 Schritt hohen Schlote interessant. Durch den hohen Anteil an Erz, Kupfer, Zink und auch Gold und Silber sind sie für die Nequaner begehrte Förderstätten für Metalle, die sie sich sonst teuer von den Landbewohnern erhandeln müssten.

Wer die lichten, himmelnahen Wasserschichten hinter sich lässt und in die Abgründe der Tiefsee eintaucht, wird bald merken, dass er nicht nur das Licht hinter sich zurücklässt. Mit jedem Schritt den man sinkt, nähert man sich etwas, das mit noch weit größeren Gefahren als Kälte und Dunkelheit aufzuwarten hat. Denn der Grund der Meere Myranors ist das Territorium von Charypta, der dunklen Herrin der Tiefe. Ihre bedrohliche Präsenz ist an vielen Stellen zu spüren und bereitet den meisten Besuchern dieser Sphäre fast körperliches Unbehagen. Doch die Auswirkung ihrer Anwesenheit sind auch in der materiellen Welt sichtbar, wenn Teile des Meeresbodens durch verdorbenes Wasser vergiftet wurden und knochenbleiche Korallen ihre Finger gen Oberfläche strecken während zwischen ihnen tote Meeresbewohner treiben, die von keinem Aasfresser angerührt werden. Auch in und um Schiffswracks ist die Präsenz der Archontin oft besonders stark, was schon manchem Schatzsucher zum Verhängnis wurde. Legenden besagen sogar, dass, wenn man immer tiefer taucht, noch tiefer, bis in die tiefsten Unterwassergräben, man irgendwann an einem Portal angelangt, das direkt in Charyptas Reich führt. Und dass die Herrin der nachtblauen Tiefen über Besuch nicht gerade erfreut ist.

Dem entgegen stehen die Oasen der Tiefe. Dabei handelt es sich um Flecken am Meeresgrund, die durch elementarmagische Phänomene eine wahre Fülle an Leben hervorbringen. Alles was man sonst in der Tiefsee vermisst, scheint es hier zu geben. Weiche Seegrasfelder bedecken den Boden, es wuchern Wasserpflanzen, die es in diesen Tiefen gar nicht geben sollte und sogar das Wasser scheint hier wärmer zu sein. Ihren Beinamen „Tritonengärten“ tragen diese Orte nicht ohne Grund, denn oft werden sie in der Nähe der Kristallstädte der Tritonen am Meeresgrund gefunden. Ob sie jedoch in grauer Vorzeit von den Ozeaniern geschaffen wurden, wissen selbst deren Magier heute nicht mehr.

Bewohner

Der Raum um die lebensspendenden Unterwasserschlote der Raucher ist begehrt und es wird ein heftiger Kampf um die besten Plätze in der Nähe der heißen Quellen geführt. Doch dieser Kampf ist nicht ungefährlich, denn die Temperaturunterschiede sind extrem und liegen bei ungefähr 400 °C. Häufig ist ein Schritt in Richtung des kochenden Wassers einer zu viel. Rings um die Schlote herum findet man Röhrenwürmer, Garnelen, Kraken und seltsam behaarte, weiße Krabben, die Domänenkrabben. Wie Bauern kümmern sie sich um die Kleinstlebewesen im direkten Umfeld der Schlote und ernten dafür deren produzierte Nährstoffe, die sich in ihren Haaren verfangen.

Allerdings ist das Leben in der Tiefsee vielfältig und nicht nur in der Nähe der Raucher zu finden. Dabei ist es oft so exotisch, dass es aus dem Alptraum eines Phraisophos-Optimaten entsprungen zu sein scheint. Die Fische der Tiefsee haben besondere Techniken entwickelt um Beute anzulocken. So verfügen die *Anglerfische* über leuchtende Fortsätze, die Lichtpunkte im Dunkeln bilden und die Beute von dem im Dunkeln versteckten Jäger ablenken. Bei anderen Fischen, wie dem *Gefängniszahn*, leuchtet gleich die ganze Mundhöhle und sobald sich ein Fisch hineinlocken lässt, schließen sich die namensgebenden, weit über den Kopf hinausragenden Zähne und das Opfer ist gefangen.

Im gegensätzlichen Interesse, nämlich zur Verteidigung, nutzen andere Tiere das Licht, zum Beispiel bestimmte Tintenfischarten, die anstatt schwarzer Tinte eine leuchtende Wolke abschießen, um die Angreifer zu verwirren. An wieder anderer Stelle deutet das Aufblitzen von Lichtpunkten auf Balzrituale hin, ähnlich denen der Glühwürmchen an Land. Ein besonders beeindruckendes Lichtspiel zeigt die *Republiksqualle*. Diese ist ähnlich wie ein Ameisenstaat am Land organisiert und wird bis zu 40 Schritt groß. Alle Einzellebewesen, die nicht größer als ein Stecknadelkopf werden, haben spezielle Aufgaben, wie das Betäuben der Beute durch Nesseln, den Transport zwischen den Einzelwesen, die Verdauung oder die Fortbewegung der Republik. Die Nahrung kommt dabei allen zugute. Möglicherweise dienen die Lichtblitze, die sie ausstößt, zur Kommunikation zwischen den einzelnen Teilen.

Ähnlich wie eine fleischfressende Pflanze an Land verhält sich die durchsichtige *Raiaschlinge*, ein röhrenförmiges Lebewesen, das nur darauf wartet, dass kleine Tiere in die Röhre schwimmen. Dann verschließt sich der Fortsatz und die Tiere, meist Garnelen, werden verdaut; ein Vorgang der durch die durchscheinende Außenhaut gut beobachtet werden kann.

Opfer der Raiaschlinge werden häufige auch die *Trilobitaere*, an Kellerasseln erinnernde, rund einen Spann groß werdende Wesen, die sich auf ihren unzähligen Beinen in Schwärmen über den Meeresboden bewegen und sich von Kleinstlebewesen ernähren.

Ungeheuer der Tiefsee

Doch die Tiefsee hat nicht nur diese relativ kleinen Bewohner zu bieten. Der *Pottwal* ist zwar nur ein Gast in den Tiefen, aber trotzdem kommt es immer wieder zu spektakulären Begegnungen mit einem anderen Koloss der Meere: dem *Kraken*. Die Kämpfe zwischen diesen beiden Giganten werden wohl nur eine Handvoll der kulturschaffenden Rassen jemals mit ansehen und überleben dürfen, doch wer es schafft, wird dieses Erlebnis sicherlich nie vergessen. Imperiale Karmatiker deuten diese Kämpfe auf Leben und Tod als einen Auswuchs der Feindschaft zwischen Charypta und Ephar, die mit Kraken und Wal personifiziert werden.

Auch die *Tiefseeschlange* gehört mit ihren rund 20 Schritt Länge zu den Riesen der Meere und ist, anders als der Name vermuten lässt, nicht mit den Seeschlangen verwandt. Wie Schlangen an Land verfügt sie über keinerlei Extremitäten und bewegt sich schlängelnd durch das Meer. Auf ihrem Rücken hat sie einen schleierhaft durchsichtigen, weichen Rückenkamm, der sich bis zur Schwanzspitze zieht. Rings um den Kopf befinden sich acht Fühler, die in leuchtenden Verdickungen enden. Wie bei der Republiksqualle handelt es sich dabei wohl um Kommunikationsmittel, mit denen sich die minder intelligente Tiefseeschlange zumindest mit Gischtwürmern verständigen kann. Auch den Loualil soll eine solche Kommunikation schon gelungen sein.

Viele der Tiefseerassen scheinen ein „ungeheuerliches“ Äquivalent zu besitzen. So berichten die Ozeanier von menschengroßen Hummerwesen, die wie die Domänenkrabben von einem rein weißen Pelz bedeckt sind. Ähnlich verhält es sich mit dem *Tiefwasserdaimon*, der ein ins unglaubliche vergrößerter Anglerfisch zu sein scheint, der ganze Demergatoren schlucken kann. Schließlich gibt es noch riesige Seeanemonen, vor deren Tentakeln weder intelligente Meeresbewohner noch Haie sicher sind. Ob es sich bei diesen Kreaturen um Tierkönige der jeweiligen Art oder ganz eigenständige Rassen handelt, ist nicht bekannt. Möglicherweise begünstigt das Leben in der Tiefsee auch das Wachstum zu abnormen Größen. Doch natürlich gibt es auch ganz eigenständige Monstren in

der Tiefsee. Zu diesen gehört der *Glühwurm*, eine Art aquatisches Reptil, das an einen Tatzelwurm erinnert, sich von diesem jedoch durch leuchtende Borsten und seine fast vollständige Blindheit unterscheidet.

Der *Muränenknoten* erinnert an einen Kraken, jedoch enden seine Tentakel nicht in einfachen Spitzen, sondern bilden muränenartige Mäuler, die ein Opfer blitzschnell aus unterschiedlichen Richtungen angreifen können.

Noch größer und erschreckender ist der *Glutstern*, groß wie ein Forum einer kleineren Metropole, der mit seinem auf der Oberseite des Körpers sitzenden Maul selbst Wale verschlingen kann. Diese Kreatur ist so groß, dass man sie im ersten Moment gar nicht bemerkt, da man sie für einen Teil des Meeresgrundes hält, doch wenn sich dieser Koloss bewegt, kann er selbst an der entfernten Oberfläche Sturmwellen erzeugen.

Riesenamöben mit ihrer transparenten Haut werden stets von einem schwachen Leuchten umgeben, der die Überreste von Schiffswracks und Skeletten in ihrem Innern in ein unwirkliches Licht taucht.

Doch keines dieser Tiere vermag die intelligenten Meeresbewohner so zu schrecken wie ein kleiner fingernagelgroßer Fisch, der sich zu riesigen Schwärmen zusammenfindet und einen Meeressäuger in Sekundenschnelle abnagen kann. Bei den Risso sind diese Schwärme als *Melakobs Rache* bekannt.

Gefahren

Genauso reich wie an Leben ist die Tiefsee auch an Gefahren. Es handelt sich um eine Gegend, die nicht für die Bewohner der oberen Meeresregionen oder die Landbewohner gedacht ist. Der Druck, der in dieser Tiefe herrscht, ist tödlich, besonders für Wesen, die über luftgefüllte Lungen verfügen. Weitere Gefahren gehen von der Kälte, die einem schnell in die Glieder fährt und Bewegungen anstrengend macht und der allgegenwärtigen Dunkelheit aus, in der sich ein Räuber ungesehen und lautlos anschleichen kann. Mehr zu den Themen Druck, Kälte und Dunkelheit findet sich auf Seite 36.

Die Nequaner, die die Raucher am Meeresboden als Erzlieferanten nutzen, haben naturgemäß mit dem kochend heißen Wasser eine weitere Gefahr für sich und ihre Ausrüstung, die jedoch in den vergangenen Jahrhunderten durch die Erfindungen der Alchemisten reduziert werden konnte.

Auch von vielen Bewohnern der Tiefsee geht Gefahr aus. Die Angriffe der Riesenkraken auf Demergatoren und Schiffe sind legendär und Grundlage für reichlich Seemannsgarn in den Hafenkneipen entlang des Thalassions. Dasselbe gilt für viele andere Ungeheuer der Tiefe, die den meisten Landbewohnern nur als Mythen und Legenden bekannt sind, doch von denen die Meeresbewohner sehr wohl wissen, wie real diese Kreaturen sind und welche Gefahren von ihnen ausgehen.

Schließlich gibt es noch all jene Gefahren, die von der dunklen Göttin Charypta ausgehen, und diese sind nicht gerade wenige. Ob unachtsame Taucher in Gebiete mit verderbtem Wasser geraten, ein Schiffswrack zur Todesfalle wird oder die Herrin der nachtblauen Tiefen ihre nicht minder grausamen Häscher nach den Helden aussendet – hier sind den Ideen des Meisters kaum Grenzen gesetzt.

Tiere der Tiefsee

Anglerfisch

Weibliche Anglerfische zeichnen sich durch einen aufgeblähten Körper mit weit vorstehendem Unterkiefer aus, über dem eine leuchtende „Angel" hängt. In der lichtlosen Tiefsee locken sie so ihre Opfer an, sodass sie ihnen praktisch ins Maul schwimmen. Die Männchen der Art sind sehr klein und verfügen über keine Angel; sie ernähren sich parasitär vom Blut der Weibchen.

Werte für Weibchen/Männchen
Verbreitung: Meer **Größe:** 0,5/0,1 Schritt
Gewicht: 1/0,25 Stein
MU 12 **IN** 13 **KO** 5/3
Biss: **AT** 13/5 **TP** 1W6+1/1W3-1 **DK** H
PA 6 **INI** 1W6+9 **RS** 0 **WS** 3/2
LE 15/4 **AU** 8 **GS** 5/3 **MR** 1 **GW** 3/1
Anzahl: 1 Weibchen und 1W6 Männchen
Größenkategorie: sehr klein
Jagd: +5, Angriff
Beute: Haut (1 Au), Nahrung (2/1 Rationen)
Attribute: Raserei (3), Unterwasserwesen
Fertigkeiten: Talent Schwimmen (11; 9/5/4)/(11; 10/3/1), Talent Sinnenschärfe (9; 1/13/13)

Glühwurm

Der Glühwurm ähnelt einem Tatzelwurm, verfügt jedoch über leuchtende Borsten, die zusammen mit der Erhöhung der Wassertemperatur in seiner Umgebung Beute anlocken. Da der Wurm fast blind ist, orientiert er sich vor allem an den Wasserbewegungen, die andere Tiere erzeugen. Die Würmer können bis zu 150 Jahre alt werden.

Verbreitung: Meer
Größe: 4 Schritt **Gewicht:** 500 Stein
MU 16 **IN** 14 **KO** 17
Biss: **AT** 11 **TP** 3W6+3 **DK** HN
PA 6 **INI** 1W6+8 **RS** 4 **WS** 9
LE 75 **AU** 90 **GS** 8 **MR** 8 **GW** 12
Anzahl: 1
Größenkategorie: groß
Jagd: +15, Angriff
Beute: Blut (4 Au), Herz (2 Au), Nahrung (120 Rationen), Schuppen (3 Au), Zähne (3 Au)
Attribute: Dunkelsicht, Heißblut (3), Unterwasserwesen, Zusätzliche Kampfaktion (1)
Fertigkeiten: Talent Schwimmen (13; 11/17/19), Talent Sinnenschärfe (4; 5/14/14), Verbeißen (4)

Tiefen-Riesenamöbe

Tiefen-Amöben liegen bevorzugt am Grund des Meeres und bewegen sich nur sehr langsam. Aufgrund ihrer Größe greifen sie Wale, Haie oder Demergatoren an. Kleinere Opfer können von der Amöbe leicht übersehen werden und unbehelligt bleiben. Nimmt sie jedoch einmal die Spur auf, ist sie extrem ausdauernd in ihrer langsamen Verfolgung.

Verbreitung: Meer
Größe: 20 Schritt **Gewicht:** 20.000 Stein
MU 19 **IN** 5 **KO** 27
Scheinarm: **AT** 6 **TP** 4W6+2 **DK** HNSP
PA 0 **INI** 1W6+1 **RS** 0 **WS** 14
LE 200 **AU** 900 **GS** 1 **MR** 18 **GW** 8
Anzahl: 1
Größenkategorie: sehr groß
Jagd: +6, Angriff
Beute: Mageninhalt
Attribute: Dunkelsicht, Regeneration (2), Säure (3), Unterwasserwesen, Zusätzliche Kampfaktion (2)
Fertigkeiten: Talent Schwimmen (3; 2/27/25), Talent Sinnenschärfe (7; 1/5/5), Umschlingen (8)

Wunderlampe

Selbst in der Tiefsee ist das leuchtende Farbenspiel der Wunderlampe einmalig. Durch die beweglichen Lichter auf der Haut wirkt der Kalmar fast durchsichtig, wird er angegriffen, verschießt er eine leuchtende Tintenwolke, um seinen Angreifer zu verwirren und zu fliehen. Die Tiere sind als Lampen bei verschiedenen Unterseevölkern beliebt, benötigen aber spezielle Druckbehälter, da sie ansonsten in höheren Wasserschichten nicht lange überleben.

Verbreitung: Meer
Größe: 0,1 Schritt **Gewicht:** 0,1 Stein
MU 6 **IN** 10 **KO** 2
Biss: **AT** 6 **TP** 1W3 **DK** H
PA 13 **INI** 1W6+8 **RS** 0 **WS** 1
LE 4 **AU** 25 **GS** 7 **MR** 2 **GW** 1
Anzahl: 1W6
Größenkategorie: sehr klein
Jagd: +8, Flucht
Beute: Lebendiges Tier (1 Au), Nahrung (1 Ration), Tinte (0,5 Au)
Attribute: Unterwasserwesen
Fertigkeiten: Talent Schwimmen (17; 9/2/1), Talent Sinnenschärfe (12; 1/10/10)

Städte in Ephars Reich

»(O/Z) Sahen im Westhafen Krysirenis viele spindelförmige, weiße Türme aus dem Wasser ragen, die untereinander durch Brücken verbunden waren und deren Lage im Wasser wir zuerst für die Folge einer Flut hielten. Doch erklärte man uns, dies sei ‚Mondwasser', das halbaquatische Viertel der Loualil.«
—aus dem Logbuch der Prinzessin Lamea, erste Fahrt

Städte und Siedlungen der Völker und Kulturen des Meeres sind ebenso unterschiedlich wie die der Landbewohner. Einige nutzen natürliche Gegebenheiten wie Höhlen oder Riffe, andere erbauen ihre Wohnräume und wieder andere nutzen gar die Hinterlassenschaften anderer Völker und richten sich in vorgefunden Ruinen und Wracks wie Einsiedlerkrebse ein. Dabei stellt das umgebende Wasser sowohl Herausforderung als auch Möglichkeit dar. So kann beispielsweise eine ganze Siedlung in der vertikalen Seite eines Riffs erbaut werden, da ihre Bewohner ja die Höhenunterschiede schwimmend überwinden können. Andererseits muss dieselbe Siedlung aber auch so angelegt sein, das Strömungen des Meeres das tägliche Leben der Bewohner nicht behindern oder gar gefährden. Auch werden ‚Stadtmauern' meist zum Schutz gegen Wasserströmungen oder Entdeckung angelegt, da ein angreifender Gegner problemlos über sie hinwegschwimmen kann. Dafür haben sich viele Völker des Meeres andere Möglichkeiten einfallen lassen um sich zu schützen, wie beispielsweise symbiotische Lebensgemeinschaften mit Wachtieren oder bestimmten Pflanzen. So findet man bei Krakoniern oft Haireiter, Tritonen schließen Bündnisse mit Drachenschildkröten, während Loualil und Hippocampir bisweilen in Kolonien von Nesselpflanzen oder Quallen leben, die ihnen selbst nichts anhaben, aber ihre Feinde lähmen.
Darüber hinaus hat jedes Volk eigene Baustile und Baumaterialien entwickelt, um sich seinem Lebensraum anzupassen.

Unter den Siedlungen der Meeresvölker sind wohl die der **Loualil** Menschen und anderen Landbewohnern am vertrautesten**.** Sie zeichnen sich durch weiße, spindelförmige Wendelwohntürme aus, deren untere Stockwerke unter Wasser liegen, während die oberen Stockwerke in Küstennähe bisweilen die Wasseroberfläche durchbrechen und durch geschwungene Brücken miteinander verbunden sind. Die Wände sind unter wie über Wasser bisweilen mit Einlegearbeiten und Mosaikbildern aus blauem und grünem Stein verziert. Siedlungen der Loualil zählen selten mehr als einige hundert Einwohner und werden zumeist von einem Bund der Ältesten oder Fähigsten gelenkt.

Mondwasser

Balan Canteras Aquater- und Amphibienviertel Mondwasser ist wohl eine der größten und bekanntesten Loualil-Siedlungen. Fremde halten Mondwasser auf den ersten Blick meist für eine Ansammlung halb versunkener Ruinen, doch zeigt sich gerade hier, wie problemlos Loualil mit anderen Rassen zusammenleben können. Ozeanier leben hier mit Shingwa, Risso und Menschen Tür an Tür. Ursprünglich war Mondwasser eine reine Loualil-Ansiedlung innerhalb der Stadt, doch mit den Jahrhunderten wanderten auch fremde Völker zu. Die Wohntürme der Loualil boten ein für alle wohnliches Umfeld und erlaubten zudem steten Kontakt und Verständigung zwischen den Völkern, sodass sich hier neben der Architektur der Loualil bis heute überraschend wenige Bauwerke aus den anderen Kulturkreisen finden.

In Mondwasser werden Meerestiere präpariert und zu Nahrung, Aqualeder oder Schmuck verarbeitet, was den gesamten Bezirk nicht sonderlich reich macht, aber auch keine Anzeichen übermäßiger Armut erkennen lässt. Insbesondere einige Loualil-Juweliere und auf Aqualeder spezialisierte Schneider aus Mondwassser sind über Balan Cantaras Grenzen hinaus bekannt.

Nicht selten findet man Loualil auch in gemeinschaftliche Siedlungen mit ihren Vettern, den **Tritonen,** deren eigenen Siedlungsformen äußerst divers sind. Eine Ansammlung Unterwassergrotten, liebevoll arrangierte Schiffswracks oder treibende Tangnester mögen nomadischen Tritonen eine Heimstatt bieten, andere dagegen leben in geformten Korallenriffs, umgestalteten Ruinen früherer Völker oder in mit Magie geformten Städten aus Korallen und Kristall, deren Türme der Meeresoberfläche entgegenstreben. So sind auch die Einwohnerzahlen recht unterschiedlich und reichen von einem Sippenverband bis hin zu mehreren zehntausend Tritonen in den größten Städten. Tritonenstädte werden von Königen und Königinnen regiert, einzelne kleinere Dörfer unterwerfen sich meist der Macht einer der Städte.

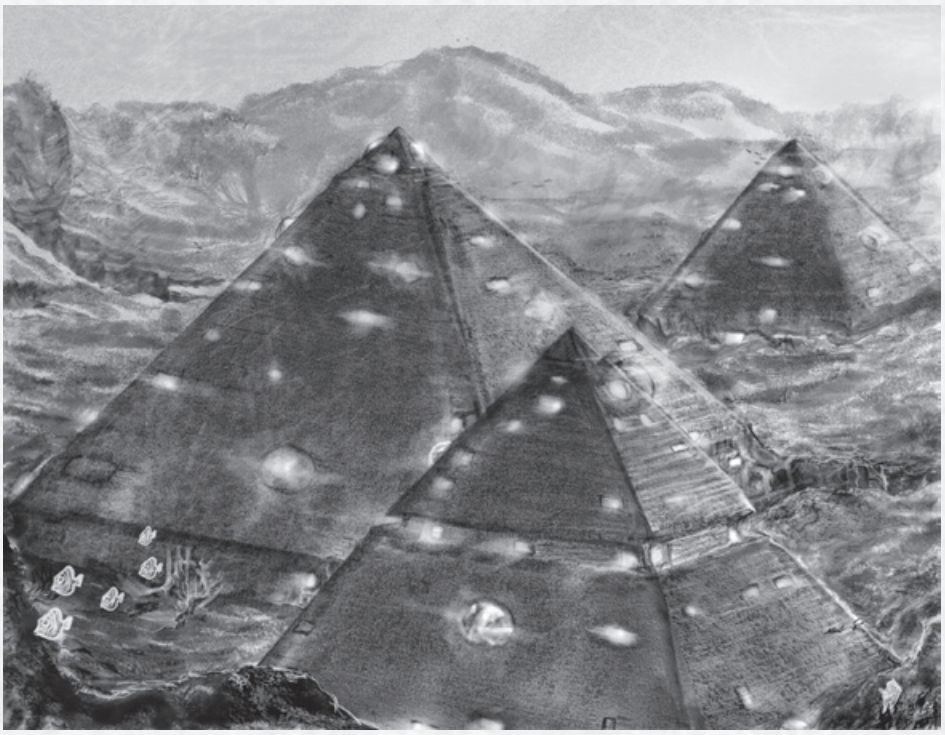
Die Siedlungsarchitektur der **Risso** lässt sich grob in die zwei vorherrschenden Kulturen unterteilen. Die Risso'Ma i Ti im Meer der Schwimmenden Inseln erbauen steinerne spitze Pyramiden, die mit Blutleim, dem Sekret einer Tiefseeschnecke, verfugt sind. Blutleim lässt sich zudem zu Kuppeln und Scheiben formen, die in den Seiten der Pyramiden eingelassen sind. Das nach außen dringende Licht von Leuchtfischen und -schwämmen wird vom Leim rötlich verfärbt und sorgen für eine unheimliche und düstere Ausstrahlung der Bauwerke.

Städte der Tritonen

Bekannte Städte der Tritonen sind Aroualasala im Meer bei Lyskeland nördlich der Stadt Epharderdam, das kristallene Cysalana der Ningyo-Tritonen zwischen Meralis und dem Archipel von Talaminas und das im westlichen Gletschermeer verborgene Rowara.

Aroualasala besticht durch seine meerschaum- und muschelverkleideten weißen Türme und nach serovischem Vorbild legen die Tritonen unter Wasser Flutdämme und ‚Blumengärten' an, die bisweilen mit Kuriositäten aus der Menschenwelt, wie zum Beispiel der Galionsfigur eines Wracks verziert werden. Auch der derzeitige König der Stadt, Aroun der Wogenzwinger, trägt bei Verhandlungen mit den Serovern nur deshalb eine Meerschaumpfeife im Mund, weil er es für einen rituellen Bestandteil der Gespräche hält. Während Aroualasala recht regen Handel mit den Serovern betreibt und beide Kulturen sich bisweilen sichtbar gegenseitig beeinflussen, halten die Ningyo von **Cysalana** zumeist Abstand von den ihnen benachbarten Kerrishitern. Bisweilen finden sich jedoch vesaiitische Bau-Elemente und die Kristallstadt mag Inspiration so manchen Vesaii-Märchens sein. Die Bewohner Cysalanas werden seit Generationen von einer Reihe von Königinnen regiert, die immer wieder ein Bündnis mit den zyklopischen Monommaten erneuern. Die Monommaten beschaffen für Cysalana gigantische Kristalle aus unterseeischen Vulkanhöhlen, aus denen die Tritonen ihre Wohntürme und Paläste formen. **Rowara** wiederum wirkt am ehesten wie eine unterseeische Bergfestung. In den Flanken eines Unterwassergebirges erbaut, wird die Stadt von der Magie ihrer Einwohner verborgen. Die wuchtigen Türme der Stadt mit ihren archaisch wirkenden Spiralmustern erheben sich aus dem Fels und unterscheiden sich farblich kaum von diesem. So ist die Stadt aus der Ferne selbst ohne magischen Schleier fast unsichtbar. Rowara gräbt sich zudem tief in den es umgebenden Berg und in den umliegenden Unterwasser-Tälern bauen die Tritonen Pflanzen an und halten Nutztiere, sodass die Stadt völlig autark ist. Jedoch haben die Tritonen sowohl Schutzbündnisse mit Loualil als auch mit den Ban'shi der Küste.

Risso'Ita im Thalassion dagegen richten sich in den archaischen Ruinen ihrer Vorfahren, den Mahren, ein. Sie versuchen die Gebäude so authentisch wie möglich zu restaurieren, jedoch fehlen ihnen bisweilen Wissen, Magie und logistische Möglichkeiten ihrer mahrischen Vorgänger. So müssen sie sich bisweilen mit einfacheren Lösungen behelfen oder gar ganz davon absehen, ein Bauwerk wieder herzurichten. So finden sich in den meisten Risso-Siedlungen des Thalassions weiterhin zahlreiche von Sand, Muscheln und Korallen verkrustete Ruinen. Rissosiedlungen werden von ihren Zauberpriestern, den Biagha, regiert und sind selten größer als einige tausend Einwohner, wobei Ausnahmen wie M'iiku'on die Regel bestätigen.



M'iiku'on

In den Tiefen der Bucht von Cranarenius liegt M'iiku'on, die im Zeitalter der Mahre gegründet wurde. Die Stadt war noch durchgehend bis in die Heroenzeit von Schwarzen Mahren besiedelt und eine große Kultstätte der Charypta. M'iiku'on befand sich jedoch bereits lange im Niedergang, als sie vor zwei Jahrtausenden durch Dienergeschöpfe des Ephar entvölkert wurde. Erst achthundert Jahre später sollten die Risso erneut beginnen, die Ruinen zu erkunden und zu besiedeln.

Heute windet sich eine breite, von leuchtenden Gwen-Petryl-Laternen gesäumte Prunkallee, in Spiralform auf die Mitte der Stadt zu, in der nach imperialen Schätzungen einigen tausend bis zu einer halben Million Risso leben. Die Wahrheit liegt wohl irgendwo dazwischen, aber nicht alle Risso leben ständig in der Stadt und viele Risso kommen für große Restaurierungsprojekte immer wieder aus der ganzen Bucht nach M'iiku'on. Die Türme, Paläste und Stelen aus Koralle, Perlmutt und Muschelkalk sammeln sich um eine zentrale, gedrungene Pyramide aus schwarzem Stein und blutrotem Glas. Die Meeresströmung hat den meisten Gebäuden über die Jahrtausende organische Formen verliehen, deren unheimliche Aura von scheinbaren Glyphen verstärkt wird, die wie von Multipodententakeln niedergeschrieben wirken. Zwischen den Ruinen wuchert Seetang und manches von blauschwarzen Algen überzogene Bauwerk gilt selbst den Risso als verflucht. Nicht einmal die silbergeschuppten Biagha können erahnen, wie viele gefährliche Relikte aus der Vorzeit noch in den Ruinen verborgen sind und jährlich kommt es bei den Restaurierungsarbeiten zu tödlichen Zwischenfällen, wenn eines davon unvorsichtig aus seinem Schlaf geweckt wird. Weit unter der Stadt öffnen sich zudem bodenlose Schächte, in denen bisweilen leuchtende Runensteine auf Felsvorsprüngen in den Wänden gefunden werden, die mit Glyphen bedeckt sind, die nicht den Mahren oder Risso zuzuordnen sind. Mancher Biagha glaubt, dass es sich hier um den Zugang zum Inneren Meer und den verlorenen 33 Städten handelt und dass die Schwarzen Mahre vielleicht dort noch immer ausharren und auf eine günstige Möglichkeit für ihre Rückkehr lauern.

Die Siedlungen der **Hippocampir** liegen meist in Korallenriffen oder Tangwäldern und werden weniger erbaut als in Form gezüchtet. Bereits vorhandene Formen von Riff und Tang werden weitgehend erhalten, jedoch versucht man weiteres Wachstum in gewünschte Bahnen zu lenken. Hippocampir sind bekannt dafür, dass sie Bänke mit bestimmten großen Anemonen anlegen, deren nesselnde Fangarme potentielle Feinde lähmen, für sie selbst jedoch ungefährlich sind. In Tangwäldern lassen sie grüne Algenteppiche über jurtenhafte Zeltkugeln wachsen, die, losgelöst vom Boden, in den Tangsträngen verankert sind. Darüber hinaus verwenden die Hippocampir das leichte, bernsteinfarbene Meerharz, einen offenbar dem Blutleim der Risso verwandten Stoff, um Kuppeln und Fenster zu formen. Meerharz wird jedoch nicht aus Schneckensekreten gewonnen, sondern aus Seetang und dem Verdauungssaft der Hippocampir selbst, weshalb sich das Material nur bei diesen finden lässt. Meerharz zerfällt jedoch außerhalb von Salzwasser langsam, weshalb es nicht in direkter Nähe der Wasseroberfläche verwendet wird. Zu jeder Siedlung gehört sowohl ein zentraler Tanzplatz, als auch ein ausgedehnter Fischgrund, deren Sicherheit die Hippocampir streng überwachen.

Die meist kleinen Siedlungen zählen zwischen 50 und 200 Hippocampir. Die organisatorischen Angelegenheiten werden in Versammlungen geregelt, bei denen auch über die Nutzung des Meeres von nahen Landbewohnern in der Nähe der Hippocampir Siedlungen verhandelt wird.

Die kleinen, isolierten Siedlungen der **Norkosh** liegen in möglichst unzugänglichen Buchten mit geringer Wassertiefe und liegen bei Ebbe teilweise auf dem Trockenen, wo sich auch die überaus wichtigen Brutteiche der Norkosh befinden. Um diese Teiche zu schützen, sind die Norkosh auch eines der wenigen Völker des Meeres, die regelmäßig Mauern bauen, wenn auch an Land. Alte Norkosh-Siedlungen haben daher von Land aus betrachtet oft einen fast festungshaften Charakter. Die Behausungen in Strandnähe bestehen aus einem muschelbewachsenen Tanggeflecht, das oft in Mangrovenwurzeln verflochten ist. In Ermanglung der Wurzeln wird bisweilen auch Stützwerk aus großen Knochen, Bäumstümpfen oder Strandgut wie Wrackteile verwendet. Das Innere dieser verkleideten Wurzelwerke hat oft etwas Höhlenhaftes. Im tieferen Wasser sind es oftmals tatsächlich Höhlen, die den Norkosh Unterschlupf bieten und deren Gänge von leuchtenden Anemonen und Quallen in schummriges Licht getaucht werden. Die Eingänge wiederum sind durch wehrhafte Vorbauten gesichert.

Da sich die Norkosh als Wächter vor den Gefahren aus vergangenen Zeitaltern verstehen, liegen fast immer Ruinen in der Nähe oder gar unter einer Norkosh-Siedlung, was die bisher beschriebene Siedlungsform zu einem Idealzustand macht, da nicht immer passende Gegebenheiten in der Nähe der zu bewachenden Stätte zu finden sind. So liegt beispielsweise Norkasa, eine Jahrtausende alte Siedlung der Norkosh in einem Korallenriff im Kobaltgrund und ihre Brutteiche finden sich in einer trocken liegenden Höhle im Inneren des Riffes.

Die meisten **Pristiden** leben entweder in Dörfern an und im Wasser oder aber den Jadestädten, in denen sie das Imperium zuerst ansiedelte. Die auffälligsten Gebäude ihrer Siedlungen sind zumeist die, auch an Land gefluteten, mit Fresken der Ahnengeschichte verzierten Bruthäuser. In diesen großen Gebäuden werden sowohl die Jungen unterrichtet als auch die Brut gepflegt. Weitere große Gebäude sind einzelnen Cirkeln der Gemeinschaft bestimmt, die von den Behausungen ihrer Mitglieder umgeben sind.

An Land werden of Hütten aus Lehm, Schilfgeflecht und Ton errichtet, die jedoch im Wasser nichts taugen würden, sodass hier Strukturen aus Stein erbaut werden. Die Bauten der Pristiden haben meist eine runde, bisweilen sogar turmartige Form. Da ihnen ihre Schöpfer durchaus den Sinn für die Künste gegeben haben, sind ihre Behausungen stets mit Malereien und Schnitzereien, Fresken oder Steinmetzarbeiten verziert.

Die Jadestädte

Die drei wichtigsten Siedlungen der Pristiden: Lacria, Myrxata und Nu'shoma gruppieren sich um uralte Türme aus reiner, seifig-grüner Jade, deren Baumeister sie heute nicht mehr kennen. Kenner der Materie würden jedoch unverkennbar alt-imperiale Bauelemente bemerken. Auch ist ersichtlich, dass die Städte bereits mit den für die Pristiden vorgesehenen Bruthäusern errichtet wurden und den Architekten ein Sinn für Ästhetik gegeben war. Auch lassen einige Werkstätten und Lagerräume immer noch darauf schließen, dass hier einst in der Nähe geförderte Jade verarbeitet und für den weiteren Transport gelagert wurde. Die Pristiden halten die Jadetürme fast in religiösen Ehren und die Städte gelten im Volk als Kernzellen der Pristiden-Kultur.

Eine neue ‚Jadestadt' zu errichten ist den Pristiden offenbar bisher jedoch nicht gegeben und war wohl dem lenkenden Einfluss und der Macht des Imperiums zu verdanken.

Mholuren

Auch wenn immer wieder kleine Ansammlungen von mholurischen Wohngruben an sumpfigen Küstenabschnitten gefunden werden, handelt es sich hier jedoch stets nur um temporäre Lager von Jagdtrupps oder Spähern. Die Mholuren ziehen die dunklen Tiefen des Meeres flachen Küstenregionen vor, sodass ihre eigentlichen Siedlungen und Städte dort zu finden sind. Die Mholuren halten das Erste Volk ihrer Mythen, die Mahre, in hohen Ehren und versuchen ihnen nachzueifern, um sie eines Tages gar zu übertreffen. So wundert es nicht, dass mholurische Städte, ähnlich den Siedlungen der Risso'Ita im Thalassion, nicht selten um wiederhergestellte Ruinen der Mahre erwachsen sind.

Yor'Crathul

Dort wo die Seegrassteppe der Bucht von Balan Cantara zum Zentrum des Meeres der schwimmenden Inseln hin in der Tiefe verschwindet, liegt die Mholurenstadt, die von den Abishai Yor'Crathul getauft wurde, da ihr mholurischer Name Yar's Srasz für Menschen kaum korrekt auszusprechen ist. Yor'Crathul war in der Vergangenheit immer wieder Quell mholurischer Übergriffe auf Balan Cantara. In dunkler Tiefe sammeln sich hier stachelige schwarze Kuppelbauten, die einst aus Seeigeln gezüchtet wurden, um einen wuchtigen Pyramidenstumpf von gigantischer Größe. Tatsächlich ist die Pyramide jedoch mehr eine bewohnte Mauer, da sie in einer Art Innenhof einen schwarzen Turm der Mahre birgt. Wenn die Aquamanten und Priester Rituale im Turm vollziehen, lässt die arkane Energie im Wasser Algen in den Fugen der Pyramidenmauer in kränklichem Grün leuchten. Auf den oberen Eckpunkten der Pyramide erheben sich vier kleinere Pyramiden, welche die Tempel der Stadtgötter beherbergen. Die Mauer und die umliegenden Kuppeln selbst sind zudem von Fenstern der Wohnräume darin durchbrochen, sodass zu allen Zeiten auch das Licht phosphoreszierender Pflanzen und Lebewesen, die für Beleuchtung sorgen, daraus hervordringt und Yor'Crathul in geisterhafte Lichter taucht.

Wachsen ist dabei bisweilen durchaus wörtlich zu verstehen, denn eine bemerkenswerte Facette mholurischer Baukunst besteht darin, einfache Meereswesen wie Seesterne, Muscheln, Seeigel, Schwämme oder Seegurken zu enormer Größe heranzuzüchten und zu Wohnräumen zu formen. In früheren Zeiten weiter verbreitet, hat sich diese Kunst nur in seltenen Fällen erhalten, jedoch finden sich diese organischen Gebäude in den meisten der älteren Mholurenstädte. Mahrische Elemente der Architektur sind zumeist Türme aus einem schwarz-öligen Stein und Zikkurat-ähnliche Pyramiden. In den Zeiten ihrer größten Machtentfaltung neigten die Mholuren zudem zu Gigantismus und errichteten ihre Tempel und Paläste aus gewaltigen Felssteinen, die nur durch enorme Anstrengungen und unter Zuhilfenahme von Sklaven, Lasttieren und Magie bewegt werden konnten.

Die **Ziliten** leben zumeist in den Städten der Mholuren als Sklaven und haben so keine eigene Architektur vorzuweisen. Freie Ziliten an den Küsten besitzen oft gut getarnte Wohngruben-Siedlungen, die aber ebenfalls sehr den Behausungen der mholurischen Jagdtrupps ähneln. Einzig die Siedlung von Vr'sslen in den Sümpfen des Louranaths, zeigt eine ansehnliche Größe und auch eigene kulturelle Elemente, beispielsweise in der Art, dass sie ihre Wohngruben mit Kuppeldächern versehen, die jedoch auf den Einfluss der drei aventurischen Ziliten zurückzuführen sind, welche die Siedlung gründeten.

Die meisten Städte der **Krakonier** liegen heute verlassen und in Ruinen. Seltsam verdrehte, tentakelartige Türme und gedrungene Kuppeln wirken als seinen sie aus geschmolzenem Wachs modelliert worden. Ihre Außenwände sind mit Muscheln, Knochen besiegter Feinde und einer verstörenden Ornamentik und Bilderschrift verziert. Mehr noch als Bauten der Risso und Mholuren wirken sie in der Finsternis wie lauernde, riesige Seeungeheuer. Bisweilen findet man auch steinerne, seltsam geometrische Bauwerke, die eher fehl am Platz wirken und an echsische Tempelbauten der tharpurischen Dschungel erinnern. Recht verbreitet sind beispielsweise Gruben, die wie umgestülpte Tempelpyramiden wirken, sodass vom viereckigen Rand der Grube vier Treppen in die Tiefe streben, um bei einem Ritualplatz mit Opferstein zusammenzutreffen. Eine der bedeutendsten verbliebenen Ansiedlungen der Krakonier besteht jedoch fast völlig aus halbgesunkenen und verfaulenden Schiffen der imperialen Flotte vor der Küste von Mayenios und einige imperiale Verschwörungstheoretiker glauben gar, dass die Städte der Krakonier nur deshalb verlassen liegen, weil sie nun in menschliche Häute gekleidet in menschlichen Dörfern und Städten der Küste leben.

Die aquatisch lebenden **Ruritirna** kennen gar keinen Häuserbau und leben entweder als umherstreifende Nomaden in kleinen, aus transportablen Schwamm- und Tangmatten errichteten Unterschlüpfen oder aber in großen, natürlichen

Höhlen, die bisweilen den Bedürfnissen der Ruritirna angepasst wurden. Bei den an Land lebenden Ruritirna haben sich jedoch einfache Rundhütten etabliert, die teilweise ins Wasser gebaut sind und wohl von anderen Rassen, möglicherweise den Pristiden, übernommen wurden.

Selten gibt es auch Städte in den Meeren, die von einer Vielzahl von Völkern gemeinsam bewohnt werden und so oft über unterschiedlichste Baustile verfügen. Bekannte Beispiele sind Kataisu im Meer der Schwimmenden Inseln und Coyrupa im südlichen Thalassion.

Kataisu

Der friedliche Treffpunkt aller aquatischen Völker im Meer der schwimmenden Inseln besteht aus einem Konglomerat aus Nequaner-Kuppeln, Rissobauten mit rot leuchtenden Fenstern und hellen Loualil-Wohntürmen, das sich um ölig glänzenden Basalttürmen unbekannter Herkunft angesammelt hat. Kataisu ist ein Ort des Handels, der von einem Rat aus Vertretern aller hier versammelten Völker gelenkt wird. Seit langem beraten den Rat der ‚Silberne', ein uralter Biagha, und der ‚Schwarze', ein geheimnisvoller Fremder, dessen Volk den meisten Völkern unbekannt ist. Der Schwarze ist auch der oberste Wächter über die strikte Neutralität Kataisus, deren Einhaltung er mit erstaunlichen magischen Kräften meist allein durchsetzen kann. So kann selbst ein Mholur die Stadt betreten, ohne fürchten zu müssen, angegriffen zu werden. Die Bhiagha der Risso haben den Schwarzen als einen Schwarzen Mahr erkannt und vermuten, dass Kataisu eine ursprüngliche Gründung der Schwarzen Mahre ist, und dass der Schwarze der letzte Hüter der Stadt ist. Ob die Motive des Schwarzen jedoch so altruistisch sind wie er vorgibt, bezweifeln einige unter den Risso-Ältesten und sie fragen sich, welche Pläne der Schwarze mit der Stadt haben könnte.

Coyrupa

Die ‚Stadt azurblauer Lichter unter donnernden Wogen' ist ein Versammlungsort der Völker des südlichen Thalassion, die auf dem Höhepunkt der Macht der Drachenherrscher gegründet wurde. Coyrupa liegt westlich von Usuzura, nahe der meralischen Küsten. Bis heute wird die Stadt von drei Wasserdrachen regiert. Anders als in Kataisu sind hier nur jene Völker willkommen, die den Drachen wohlgefällig sind.

Vier gewaltige zylindrische Türme aus blauem Stein, die wohl von den Drachen selbst oder durch Magie errichtet wurden, durchbrechen die Wellen über der Stadt. Durch ihre Verzierungen mit Drachendarstellungen können sie den Elementen Feuer, Wasser, Erde und Luft zugeordnet werden. Der Feuerturm erhebt sich mit zwei drachischen Stockwerken am höchsten aus den Wellen, während die Plattform des Wasserturms von den Wellen überspült wird. Die Plattformen dienten ursprünglich als Landeplatz und Versammlungsort für die Drachen selbst. Heute sind Besucher von der Dracheninsel oder Usuzura jedoch eher selten.

Unter Wasser haben sich Vertreter der Meeresvölker um die Türme angesiedelt und Wohnstätten nach ihrem Geschmack errichtet, sodass die Stadt wie Kataisu architektonisch eher bunt zusammengewürfelt erscheint. Ningyo-Tritonen stellen jedoch bei weitem den größten Teil der aquatischen Bevölkerung. Auch die Türme selbst sind bewohnt, jedoch vor allem von den Wasserdrachen und deren Dienern. Nur der Feuerturm ist nach wie vor für Abgesandte der Drachenherrscher reserviert, sodass die Hallen und Landehöhlen im Inneren des Turms meist leer stehen.

Über Wasser haben sich ebenfalls Siedlungen um die Türme gebildet, hier sind es jedoch Landbewohner, deren schwimmenden Viertel wie skurrile Seerosenblätter auf den Wellen treiben. Hier finden sich vor allem meralisch-vesaiitische Fischer, Händler, Meeresforscher und Kulte der Meeresgötter, während Kerrishiter eher seltener gesehen werden. Piraten sind, einmal abgesehen von mit den Drachen verbündeten Freibeutern, nicht erwünscht, was eine freundliche Umschreibung dafür ist, dass ihre Schiffe versenkt werden. Vor einigen Jahren habe die Völker von den Drachen die Erlaubnis erhalten, die Plattformen der Türme, ausgenommen der des Feuerturms, als Marktplätze zu nutzen, sodass Coyrupa auch für die Handelsfahrer ein interessanter Hafen geworden ist.

Die Städte der Nequaner

Schon seit mehreren tausend Jahren leben die menschlichen Nequaner in Städten auf dem Meeresboden im Meer der Schwimmenden Inseln und haben sich perfekt an diese Umgebung angepasst. Neben ihren fünf wichtigsten und größten Städten gibt es noch unzählige kleinere Siedlungen, Kolonien, Wachposten und Forschungsstationen in dem großen Binnenmeer – und inzwischen beginnen die Nequaner sogar, sich ins Thalassion herauszuwagen und auch dort Städte anzulegen.

Fast jede Stadt der Nequaner teilt einige charakteristische Eigenschaften, die sich in den letzten Jahrhunderten und Jahrtausenden als besonders praktikabel erwiesen haben und von denen daher nur selten abgewichen wird. So sind die meisten Siedlungen des Volkes unter großen Kuppeln aus magisch verstärktem Glas errichtet, das von einem Netz aus Hornstreben gestützt und zusammengehalten wird und das sie vor der lebensfeindlichen Umgebung schützt. Von den Kuppeln ausgehend führen lange und per Illusionsmagie, künstlichen Inseln oder Nebelmaschinen getarnte Schlote bis knapp über die Wasseroberfläche, über die mittels eines komplizierten Systems von Pumpen, Druckventilen, Luftklappen und Wasserschleusen die Versorgung mit Sauerstoff gewährleistet wird – aber auch der Abzug der Abgase aus den unzähligen Laboren und alchimistischen Werkstätten. Daneben haben die Nequaner arcanomechanische Lamellen entwickelt, die teilweise Sauerstoff aus dem umgebenden Wasser filtern können. Diese vor allem in Demergatoren genutzte Technik wird in den Städten jedoch meist nur als Unterstützung und für Notfälle genutzt, da sie die Versorgung größerer Menschenmassen nur schwerlich gewährleisten kann.

Die oft mit Muschelkalk verputzten flachen Häuser der Nequaner sind meist sehr verschachtelt gebaut, um den knappen Platz innerhalb der Kuppeln optimal zu nutzen. Diese Enge sorgt auch dafür, dass es nur wenig privaten Raum in einer Nequanerstadt gibt, sondern meist mehrere Familien und gar ganze Schiffsgemeinschaften eine Unterkunft teilen. Da Tag- und Nachtwechsel tief unter dem Meer außerdem keine Bedeutung haben, wird in manchen Nequanerstädten sogar ein Schichtsystem genutzt, um den vorhandenen Platz optimal zu nutzen.

Neben den privaten Räumlichkeiten haben im Leben der Nequaner vor allem die Werkstätten und Werkstuben der Alchimisten und Techniker hohe Bedeutung, die sogar mit so großer Ehrfurcht behandelt werden, wie dies andernorts nur Tempeln zuteil wird. Aufgrund der schwierigen Versorgung mit ausreichend Luft wird in den Städten der Nequaner kaum Schmiedehandwerk betrieben, stattdessen werden entsprechende Werkstoffe durch alchimistische Prozeduren hergestellt, die von den Alchimisten des Volkes so perfekt gemeistert wurden, wie von niemandem sonst auf Myranor.

Die Art der Herrschaft über eine nequanische Stadt kann wechseln, meist haben jedoch die besten und erfolgreichsten Handwerksmeister und Alchimisten ein gehöriges Wort in der Tagespolitik mitzureden. Während die Führungen der fünf großen Städte Angehörige in den Hohen Rat der submarinen Handwerksmeister entsenden, schicken viele kleinere Siedlungen immer wieder Abgesandte in ihre „Mutterstädte“, mit denen sie häufig eng verbunden bleiben.

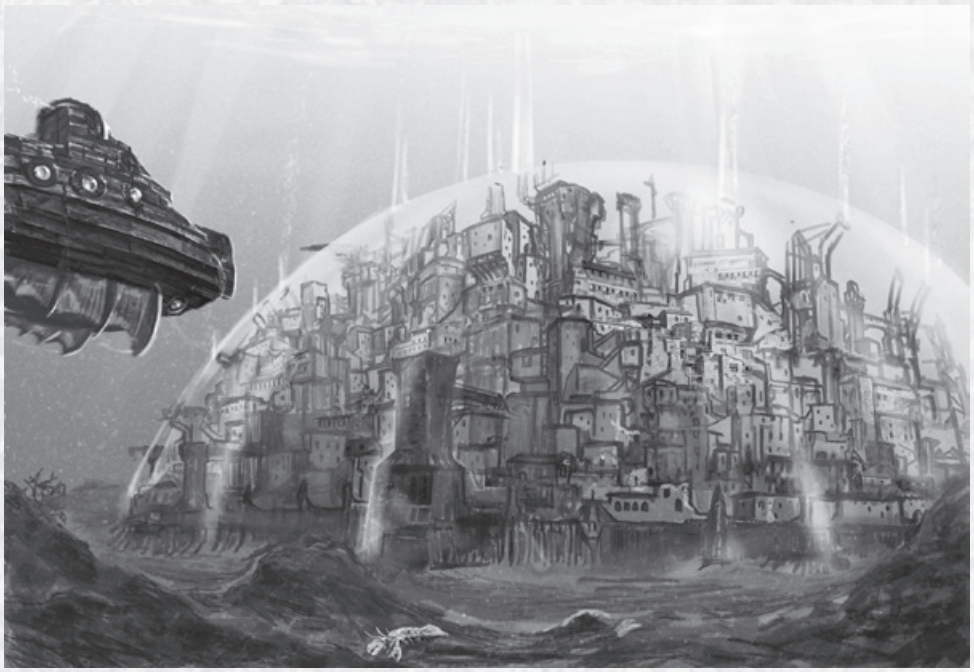
Die Bewohner einer nequanischen Siedlung verehren fast immer die beiden wichtigen Gottheiten Lajata und Melakob, auch wenn sie meist keine Tempel errichten, sondern den Schutzherren dort opfern, wo sie ihre Hilfe erflehen. Nur zu wichtigen Anlässen kommen größere Gruppen als eine Schiffsgemeinschaft zusammen, um an kleineren Schreinen in den Werkstätten oder anderswo Gottesdienste zu feiern. Daneben hat sich aber auch fast jede Siedlung der Nequaner – und auch manche Demergatoren-Besatzung – einen eigenen Patron erwählt, der das Überleben der Bewohner sichern soll. Der Gedanke dahinter ist, dass auch der beste Alchimist nicht ein Dutzend Experimente gleichzeitig beaufsichtigen und auch ein Schutzpatron entsprechend nicht seine volle Aufmerksamkeit auf alle Städte der Nequaner richten kann. Bei diesen Patronen kann es sich um niedere Gottheiten handeln, aber auch um große Nequaner der Vergangenheit oder die Personifikation bestimmter Prinzipien. Die Einstellung der Nequaner zu ihren Schutzherren ist dabei von einem gewissen Pragmatismus geprägt und würde von manchen anderen Völkern sicherlich nicht als Religiosität betrachtet werden.

Jede Nequanersiedlung besitzt eine oder mehrere Möglichkeiten, um aus der Stadt ins umliegende Meer zu gelangen. Hierzu werden meist kleine Schleusen genutzt, aber auch ganze Trockendocks oder Andockvorrichtungen für Demergatoren sind verbreitet. Generell haben die meisten Siedlungen immer genug Unterseeboote, aber vor allem Rettungskapseln und Tauchanzüge auf Bereitschaft, um eine Siedlung jederzeit evakuieren zu können, sofern die Not es befehlen sollte – und das obwohl das in den letzten 300 Jahren nie nötig war.

Die Nequaner sind jedoch ein vorsichtiges Volk, das in dem stetigen Gefühl lebt, sein Überleben jeden Tag aufs Neue sichern zu müssen und so verwundern diese Vorkehrungen genau so wenig, wie die meist in großem Umkreis um die Siedlungen vollführten Patrouillen per Demergator oder in Taucheranzügen, um Meeresgetier und fremde Völker fernzuhalten. Diese Sicherungsmaßnahmen waren in der Vergangenheit so erfolgreich, dass große Meerestiere wie Seeschlangen oder Gischtwürmer die Städte der Nequaner meist meiden und auch manches untermeerische Volk die genaue Lage der Nequanerstädte nicht kennt – wohl aber die ungefähre Position vermuten kann.

Nequaria, die Älteste

Einwohner: 14.000 (darunter wenige andere aquatische Rassen)
Herrschaft/Politik: Demokratie aller erwachsenen Bewohner
Schutzpatron: Lajata, die Allweise
Besonderheiten: Halle der Weisen, wichtige Demergatoren-Werkstatt
Stimmung in der Stadt: Nequaria ist die nequanische Siedlung, die trotz allen Misstrauens einer weltoffenen Stadt am nächsten kommt. Man ist neugierig auf die Welt und möchte wissen, ob die Alten wirklich noch eine so große Bedrohung sind. Trotz aller Enge hat man sich dabei außerdem eine positive Grundstimmung bewahrt.



Nequaria im Norden des Meers der Schwimmenden Inseln ist die älteste und erste Siedlung der Nequaner unter den Wellen. Die Legende besagt, dass die sie umgebende Glaskuppel, auf der sich immer wieder seltsame Symbole finden und auf der in Vollmondnächten ein unbekanntes geometrisches Muster zu sehen ist, aus dem Panzer der Allweisen Göttin Lajata selbst entstand, die sich der Vorfahren der Nequaner annahm. Apokryphe Quellen behaupten jedoch auch, dass diese auf ihren ersten Tauchfahrten diese Kuppel bereits vorfanden und auch Spuren vorheriger Besiedlung entdeckten. Welche Geschichte auch immer stimmen mag, bald bauten die Nequaner hier ihre erste Stadt auf und gründeten in den folgenden Jahrhunderten noch weitere Siedlungen.

Auffälligstes Bauwerk der Stadt ist die Halle der Weisen, die in dem riesigen Panzer einer Drachenschildkröte angelegt ist und in der der Hohe Rat der submarinen Handwerksmeister tagt – und in dem auch der einzige echte Tempel der Nequaner untergebracht ist, in dem Lajata die Allweise verehrt wird. Es heißt, dass unter dem Panzer zahlreiche Tunnel in den felsigen Meeresboden gegraben wurden, in denen Überreste aus der Gründerzeit lauern. Junge Nequaner erzählen sich etwa, dass hier das Rezept des Mholuren-Giftes und so manches Artefakt lagern.
Die Häuser in Nequaria reichen fast bis an die Decke der Kuppel, sodass hier mehr Nequaner Platz finden als in jeder anderen Siedlung, aber auch die Grenze des Fassungsvermögens erreicht ist. Auch aus diesem Grund ziehen immer wieder junge Nequaner in die Weiten des Meeres hinaus, um Kolonien und eigene Siedlungen zu errichten. Wer dabei in einem Radius von 100 Meilen um die Stadt herum bleibt, der hat sogar ein Anrecht auf Vertretung im Nequanischen Rat, der die Stadt und das Umland regiert. In diesen kann ein jeder Nequaner gewählt werden, der seine Meisterprüfung abgeschlossen hat, während das Wahlrecht sogar von jedem Erwachsenen ausgeübt werden kann. Diese äußerst demokratische Art der Herrschaft hat dazu geführt, dass in Nequaria kein alter Trott einkehrt, sondern trotz des Alters der Siedlung stets neue Ideen und Strömungen aufkommen – was von einigen jüngeren und doch deutlich konservativeren Städten mit Argwohn betrachtet wird.
So hat der Nequanische Rat vor wenigen Jahren beschlossen, den Handel nicht mehr nur an den Küsten des Meeres bei den Landbewohnern auszutragen, sondern auf einzelnen in der Nähe befindlichen Inseln direkten Handel zu betreiben – und äußerst verlässliche Handelspartner werden seit einiger Zeit sogar mit verbundenen Augen bis in die Stadt unter den Wellen geführt. So ist die ungefähre Lage Nequarias in eingeweihten Kreisen schon lange kein Geheimnis mehr. Einige Risso, Loualil, Pristiden und Norkosh leben schon länger einträchtig in der Stadt, müssen sich aber in diesem Fall in die nequanische Gesellschaft einfügen – und haben dann dieselben Rechte wie jeder andere Bewohner. Insgesamt sind Nequaner aus Nequaria zwar immer noch misstrauisch gegen Landbewohner, dies schlägt aber nicht wie bei manchen anderen Siedlungen in regelrechte Fremdenfeindlichkeit um.
Nequaria ist nicht unbedingt das Zentrum der alchimistischen Forschung, jedoch im arcano-technischen Bereich führend. Hier stehen die größten und wichtigsten Demergatoren-Werften und nirgendwo sonst, können so ausgefallene Sonderwünsche erfüllt werden.

Angatira, die Feurige

Einwohner: 8.000
Herrschaft/Politik: Ratsherrschaft der Obersten Handwerksmeister
Schutzgottheit: Monadon
Besonderheiten: an untermeerischem Vulkan errichtet, untermeerische Schmieden
Stimmung in der Stadt: Angatira ist eine arbeitssame und fleißige Stadt, selbst für nequanische Maßstäbe – so versuchen manche Bewohner durch Alchemika sogar auf Schlaf zu verzichten. Dadurch hat die Siedlung bisher selbst in dieser feindseligen Umgebung überlebt und hat manch beeindruckende Leistungen vollbracht – und die Bewohner sind gewillt, dies weiterhin zu tun.

Angatira liegt am Hang eines hohen untermeerischen Vulkans an den Ausläufern der Apelioten im westlichen Meer der Schwimmenden Inseln. Die gläserne Kuppel ist aufgrund des immer wieder bebenden Bodens besonders verstärkt und eine ungewöhnlich hohe Zahl Schlote reckt sich gen Wasseroberfläche empor, um die vielen Abgase der unzähligen Werkstätten aus der Stadt zu leiten. Angatira ist nicht nur das Zentrum der nequanischen Alchimisten, die hier immer wieder neue Mittel und Werkstoffe entwickeln, sondern auch der einzige Ort, an dem die Nequaner eine Art von Schmiedearbeit betreiben. Dazu werden die Lavaströme des Vulkans kanalisiert und an einigen Stellen mit komplizierten Anlagen unter extra angelegten Arbeitskuppeln nutzbar gemacht.
Hierzu soll angeblich auch ein Bündnis mit den ebenfalls in der Nähe des Vulkans lebenden Monomanten nützlich sein, mit denen sich schon die Gründer der Stadt auf eine Kooperation einigten. Es scheint sogar, dass der Stadtpatron Angatiras auch von den einäugigen Schmieden in Ehren gehalten wird. Dennoch sieht man die fremdartigen Wesen fast nie in der Stadt und der Oberste Rat, in dem alle Obersten Handwerksmeister versammelt sind, verliert kein Wort zu den Bedingungen eventueller Abmachungen.
Auch Bergbau wird in Angatira in beschränktem Maße betrieben und es heißt, ganze Tunnelsysteme würden in den Hang des Vulkans und umliegender Berge hinab führen. Dabei werden auch immer wieder außen liegende Minenstationen vernichtet, wenn doch einmal vor lauter Forscherdrang zu tief gebohrt wurde und Lava die kleinen Kuppeln geflutet hat – oder gar etwas Schlimmeres in den Tiefen geweckt wurde. Denn es verstummen auch nicht die Gerüchte, dass die hiesigen Berge manche Kreatur der Alten begraben haben sollen, die in ihrem Hass Tod und Verderben über alle Völker bringen wollen.

Aquarila, die Schwebende

Einwohner: 10.000
Herrschaft/Politik: Spirituelle Herrschaft des obersten Eryosophen
Schutzgottheit: Melakob
Besonderheiten: in vollständiger Kugel errichtet, kann mit der Strömung treiben
Stimmung in der Stadt: Die Nequaner Aquarilas werden von ihren Brüdern und Schwestern aus anderen Städten als geradezu vergeistigt wahrgenommen, beschäftigt man sich in der Kugel doch viel mit dem Willen der Wellen und dem Lauf der Welt – ohne dabei jedoch den Nutzen für die Gemeinschaft aus den Augen zu verlieren.

Aquarila ist eine Besonderheit unter allen Siedlungen der Nequaner, denn die Stadt ist nicht etwa unter einer Kuppel am Meeresboden errichtet. Stattdessen befinden sich die Häuser der Bewohner in einer durchgängigen Kugel aus magischem Glas, die mit mächtigen Ketten am Meeresboden befestigt werden kann, die aber auch mit der Strömung treiben oder von Demergatoren durch die Tiefen des Meeres gezogen werden kann. Derzeit ‚ankert' die Stadt im Süden des Meeres der Schwimmenden Inseln, dies ändert sich jedoch alle paar Monate. Der Grund dafür liegt darin, dass die Stadt von den Eryosophoi gelenkt und beherrscht wird, die immer wieder Zeichen und Visionen erhalten, wohin sie die Stadt lenken sollen.
Die Bewohner vertrauen ihren prophetisch begabten Zauberern und sehen den Zug ihrer Stadt durch die Meere auch als Symbol für die ewigen Strömungen der See. Manche Zellen in der Stadt versuchen, anhand des Zugverhaltens der Fischschwärme oder dem Muster der Wellen zu erkennen, welche Bestimmung die Nequaner zu erfüllen haben – oder zumindest ob beim nächsten alchimistischen Experiment lieber Vitriol oder Seeschlangengift verwendet werden sollte.
Andere Nequaner halten die Aquaritaner daher manchmal für abgehobene Spinner, die sich sogar so etwas wie Müßiggang hingeben (eine große Beleidigung für jeden Angehörigen des Volkes), dies tut ihnen jedoch Unrecht. Denn die Bewohner der Stadt hängen solchen Gedanken nicht einfach aus Freude am Sinnieren an, sondern sehen darin einen Dienst an der Gemeinschaft, die auch sie zu schützen und voranzubringen gedenken.

Weitere Siedlungen

Ebenfalls zu den fünf größten und wichtigsten Siedlungen der Nequaner gehören *Targania, die Versunkene*, und *Sagitara, die Wachende*. Targania (6.000 Einwohner) liegt in einem leichten Graben im Zentrum des Meers der Schwimmenden Inseln und ist mit etwa 500 Schritt Tiefe so weit von der Oberfläche

entfernt wie keine andere Stadt des Volkes. Es herrschen gute Kontakte zu einer benachbarten Siedlung der Risso und auch in der Erforschung der Tiefsee sind die hiesigen Nequaner führend. Sagitara (8.000 Einwohner) liegt hingegen auf einem untermeerischen Plateau im Süden des Meers und starrt geradezu vor Waffen. Die Stadt, die ihrem Obersten Flutenmeister freiwillig fast despotische Vollmachten gibt, sieht sich als Bollwerk gegen die Mholuren und ihre schwer bewaffneten Demergatoren patrouillieren im weiten Umkreis. Die Bewohner von Sagitara sind eine noch verschworenere Gemeinschaft als die meisten anderen Nequaner und treten praktisch nie mit Landbewohnern in Kontakt. Stattdessen erhalten sie alle benötigten Handelswaren von anderen Städten, die sich dafür auf Hilfe in Notzeiten verlassen können.

Deutlich weniger Bedeutung für die nequanische Gesellschaft hat die kleine Kolonie *Valantaria* (2.000 Einwohner) im Valantischen Meer, von der aus immer wieder Expeditionen in das Flussnetz der Orismanis geschickt werden und die sogar auf den Spuren ihrer Vorfahren gezielt die Nähe von Landbewohnern suchen. Die Kolonie *Alcimara* (1.000 Einwohner) widmet sich ebenfalls der Forschung, denn hier werden all jene Experimente durchgeführt, die als zu gefährlich für das Überleben der größeren Städte eingeschätzt werden. Hier leben besonders viele Melakoboi, die teilweise zu den klügsten Köpfen des Volkes zählen – und deren Erfindung nicht immer nur nützlich, sondern häufig auch abgedreht oder gemeingefährlich sind. Zum Glück für die Siedlung beschäftigt sich einer der Forschungsstäbe ausschließlich mit dem Schutz der Siedlung vor schief gelaufenen Experimenten.

Eine der wichtigsten und auch größten Siedlungen der Nequaner im Thalassion ist Nesaquatul (3.000 Einwohner) vor der Küste von Eshbathmar. Die Siedlung ist nicht unter einer Schutzkuppel erbaut, sondern in Form von separaten Zellen an der Wand eines Tiefseeabhangs. Von hier aus wird Handel mit den Waren der Narkramar getrieben und auch manche Expeditionen bis in die Weiten des Thalassions unternommen (siehe S. 198). Keine Siedlung der Nequaner hat so viel Erfahrung mit langen Fahrten im Salzwasser wie Nesaquatul – und manche wünschen sich aufgrund der Bedeutung der Stadt auch eine Vertretung im Hohen Rat der submarinen Handwerksmeister.

Nicht allen Nequanern ist bekannt, dass es einst sechs Städte gab, die den Rat im Meer der Schwimmenden Inseln gegründet haben, denn von *Margitara, der Glänzenden* erzählen nur noch Märchen. Diese war einst ihre größte Stadt, deren Hoher Handwerksmeister sich aber vor mehreren hundert Jahren unter mholurischem Einfluss zum Tyrannen über das ganze Volk aufschwingen wollte. Im folgenden Bürgerkrieg wurde Margitara niedergeworfen und die ganze Stadt vom Meeresboden getilgt (siehe S. 194). Vor allem in Sagitara erzählt man heute noch mahnend jeder neuen Generation von den damaligen Freveln, um sie zur Wachsamkeit zu mahnen.

Völker auf, in und an der See

Seefahrende Völker Myranors

Die Myraner und die See sind seit jeher miteinander verbunden. Auch wenn viele Landbewohner das Leben auf dem Festland vorziehen und sich das Imperium nach dem Fall des Hauses Charybalis von der Ostküste abgewendet hat, ist die Seefahrt dennoch ein fester Bestandteil der meisten myranischen Kulturen. Zahlreiche Küstenbewohner betreiben Handel zur See. Ob in der ungezähmten Wildnis von Sevantinius, in der Metropole Dorinthapolis im Herzen des Imperiums oder in den südlichen Städten der Makshapuresen und Eshbathmarer: Überall lassen sich Myraner auf Flößen, Flussseglern oder flinken Listhani finden, genauso wie auf wendigen Karavellen und von Arbeitern und Tieren gezogenen Treidelkähnen.

An der Nordostküste befindet sich die Seemacht der demokratischen Serover, die mit ihren langen Galjässen Hochseeschifffahrt betreiben und bis Eshbathmar anzutreffen sind. Weniger weit verbreitet, allerdings ungleich gefährlicher sind ihre Nachbarn, die Utländer: Sie ziehen als urtümliche Piraten plündernd durch die nördlichen Gewässer und einige liefern sich regelmäßig Geplänkel mit den wolfalbischen Sqiraalingi. Eigentlich eine Kultur von Fischern und Robbenjägern, sind diese ebenso als Seeräuber gefürchtet, wenn sie in ihren großen, ledernen Kanus unter anderem durch das Meer des nördlichen Utlands rudern.

Die einzige autarke Seefahrerkultur unter den Feliden sind die Nyamaunir, deren Sippenverbände auf Hausbooten leben. Auf ihren sehr wendigen Seedrachen sind sie als Fischer, Händler und vor allem auch als Piraten, deren Handwerk in der nyamaunischen Kultur einen hohen Stellenwert genießt, im ganzen Thalassion anzutreffen.

Ein eher untypisches Volk sind die Abishai, die aus Geächteten und Sklaven verschiedenster Kulturen und Spezies hervorgegangen sind. Heutzutage sind sie jedoch ein nicht zu unterschätzender Machtfaktor auf dem Meer der Schwimmenden Inseln, wo sie sich mit ihren schnellen Katamaranen als gerissene Kaperfahrer, talentierte Schmuggler und Plünderer einen Ruf aufgebaut haben.

Tief im Süden des Thalassion durchdringt die zweite große Seemacht – die Kerrishiter – mit ihren wuchtigen Dschunken die Meere. Die seit 4231 IZ wieder im Städtebund lebenden Seefahrer sind im Imperium als kompromisslose Händler verschrien und für ihre Arroganz gegenüber anderen Völkern bekannt. Trotz ihrer unangefochtenen Machtposition in den südlichen Gewässern werden sie oft Ziel von Angriffen der feisten Dagathim, die auf ihren Katamaranen in die Gewässer der Kerrishiter und Vesai einfallen.

Kulturen unter Wasser

Auch wenn viele Völker auf und an der See beheimatet sind, die wahren Herrscher der Meere Myranors sind die verschiedenen aquatischen Spezies, welche die Tiefen der unzähligen Gewässer bewohnen. Die bekanntesten unter ihnen sind die meist grüngeschuppten Risso. Ihr Volk teilt sich vordergründig in zwei Kulturkreise auf: die traditionellen Risso'Ita als Bewohner der Thalassion-Küste und die Risso'Ma i Ti im Meer der Schwimmenden Inseln. Beide Kulturen streben mit unterschiedlichen Mitteln eine neue Blütezeit ihrer Spezies an. Neben den oft als „Fischmenschen" bezeichneten Risso sind die friedliebenden Loualil an den Küsten des Binnenlandes am stärksten auf dem Kontinent vertreten. Als deren Verwandte gelten die aufbrausenden Tritonen, die vor allem im Thalassion leben und für ihren Gott Efhardh im ewigen Kampf mit Seeungeheuern und anderen düsteren Wesen der Meere stehen. Durch die Verfolgung der Alchimisten am Anfang des ersten Imperiums entstanden im Laufe der Zeit die Nequaner. Sie reisen mit ihren berühmten Unterseebooten – den Demergatoren – in Tiefen, die anderen menschlichen Kulturen verwehrt bleiben, wenn sie sich nicht gerade in ihren mit riesigen Kuppeln überzogenen Unterwasserstädten aufhalten.

Eine Bedrohung dagegen sind die zum Großteil im Meer der Schwimmenden Inseln lebenden und durch die Mholurenkriege stark dezimierten Mholuren. Immer wieder tauchen Horden von ihnen plötzlich aus den Fluten auf, verheeren Landstriche oder ziehen ganze Schiffe in die Abgründe des Meeres. Auch vor der Versklavung aquatischer Spezies schrecken die Molchartigen nicht zurück, und so fristen ihre Verwandten – die schwächeren Ziliten – schon seit Jahrtausenden ein Leben in Sklaverei. Die wenigen freien Ziliten leben friedfertig und zurückgezogenen, bedacht darauf, ein unauffälliges Leben als Sammler und Fischer zu führen. Auch ein Teil der Pristiden bewohnt mehrere Dörfer am und im Wasser des Meeres der Schwimmenden Inseln, doch die meisten leben als heimliche „Herrscher" des Nebelwaldes in Städten mit Türmen aus reiner Jade, deren Ursprung den hammerhaiköpfigen

Pristiden selbst nicht bekannt ist. Ein ähnliches Siedlungsgebiet besitzen die krakenköpfigen Ruritirna. Auf Reitfischen zieht ein Großteil der ruritirnatischen Polponier durch das Meer der Schwimmenden Inseln und führt ein Leben als räuberische Nomaden, während die eher friedlichen Pugi-T'zza an den schwülen Ufern und Küsten des Nebelwaldes sesshaft geworden sind und dort als Fischer und Küstenschiffer leben.
In für Außenstehende verworrenen Wurzellabyrinthen findet das Leben der sieben Geschlechter der Norkosh statt. Sei es in abgelegenen Mangrovenbuchten der Schwimmenden Inseln oder in Wurzelfestungen an den Küsten von Tharpura bis Cantera, die als Schutz vor den froschähnlichen Krakonier aus der Galeerenbucht dienen. Vermehrten Kontakt zu anderen Spezies pflegen die Norka im Kobaltgrund von ihrer über 2.000 Jahre alten Korallenstadt Norkasa aus.
Mayenios steht heutzutage zwar nicht mehr unter der Knute der Krakonier, doch finden sich die größten Populationen der aquatischen Froschmenschen noch immer in diesem Horasiat und in der vorgelagerten Galeerenbucht. Strittig ist, ob die sich meist als Piraten und Söldner verdingenden Krakonier eine natürliche Spezies oder nur daimonide Kreaturen aus den Händen des gefallenen Hauses Charybalis sind. Zumindest sind sie seit über einem Jahrtausend nicht in der Lage, sich auf natürliche Art und Weise fortzupflanzen. Einstmals sollen sie Diener der Blauen Mahre gewesen sein, die zusammen mit ihrem Schwestervolk, den Schwarzen Mahren, die Herrscher des Neunten Zeitalters gewesen sind. Beide Völker sind mit der Zeit gefallen, und inzwischen zeugen nur noch alte Relikte von ihrer früheren Existenz, auch wenn Geschichten nicht verstummen wollen, dass vereinzelte Sippen in Hochgebirgen oder in den unzugänglichen Tiefen des Gletschermeeres einen Rückzugsort gefunden haben.
Was die Krakonier für das Horasiat Mayenios waren, das waren die hummerartigen Homarier für das ehemalige Horasiat Haldinganios: gefürchtete Plünderer in den Diensten des Hauses Charybalis. Erst Ephars Zorn konnte die Macht der Homarier brechen, und bis heute machen die Haeldinger noch Jagd auf die verbliebenen, über zwei Schritt großen Hummerwesen. Auch die einäugigen Monommaten sind von einer dunklen Vergangenheit umgeben: Laut kerrishitischen Legenden waren sie einst Abkömmlinge der edlen zyklopäischen Monaden, bis ein Frevel ihrerseits durch den Feuergott Bal'Ingra bestraft wurde. Übriggeblieben seien massige, krötenartige, zweieinhalb Schritt große Wesenheiten, die am finsteren Meeresgrund hausen und mit ihren zangenbewehrten Händen feuerlose Schmieden betreiben. Weniger düster sind die äußert kreativen Hippocampir, die vordergründig in Tang- und Seegraswäldern der Meere ihre Heimstätten haben und deren Leben durch ihren recht eigenen Sinn für Ästhetik bestimmt wird.

Bekannte aquatische Spezies in verschiedenen myranischen Gewässern

Östliches Gletschermeer: Homarier, Risso'Ita, Schwarze Mahre, Tritonen

Thalassion: Dagathim (nur Süden), Hippocampir, Homarier, Krakonier (Galeerenbucht, Serovia), Loualil (selten; nur imperialer Nordwesten), Nequaner, Norkosh (tropische Gewässer), Pristiden, Risso'Ita, Tritonen

See des Schweigens: Dagathim, Hippocampir, Homarier, Krakonier, Monommaten, Risso'Ita, Tritonen

Nacennia-Straße: Homarier, Risso'Ita

Westliches Gletschermeer: Loualil, Lutraa, Mholuren, Schwarze Mahre, Tritonen, Ziliten

Pholosee: Khalona, Lutraa, Ziliten

Licasee: Khalona, Lutraa, Ziliten

Weindunkler See: Khalona, Mholuren, Ziliten

Meer der Schwimmenden Inseln: Loualil, Mholuren, Monommaten, Nequaner, Norkosh, Pristiden (auch Nebelwald), Risso'Ma i Ti, Ruritirna (auch Nebelwald), Ziliten

Valantisches Meer: Loualil, Nequaner, Risso'Ma i Ti, Ruritirna

Bleichwasser: Mholuren, Nequaner, Norkosh, Pristiden, Risso'Ma i Ti, Ruritirna, Ziliten

Goldener See: Loualil

Louranath: Mholuren, Ziliten

Völker und Bewohner der Meere

Die Pristiden

Der Pristide, die Pristidin, pristidisch

Die Pristiden sind ein Volk aus Hammerhai- und Rochenmenschen, das sich durch eine besondere Schöngeistigkeit auszeichnet, wobei Kampfes- und Kriegsfertigkeiten als höchste aller Künste geschätzt werden. Ihr Leben wird von einem inneren Zorn beherrscht, den sie im Alltag durch einen strengen Ehrenkodex zügeln, aber in passenden Situationen in einem weithin gefürchteten Kriegsrausch entfesseln.

Körperbau und Aussehen

Pristiden ähneln von Körperbau und Größe einem athletischen Menschen. Die größten und auffälligsten Unterschiede sind ein Kopf, der bei Männern an einen Hammerhai und bei Frauen an einen Rochen erinnert sowie ein muskulöser, haifischartiger Schwanz von gut einem Schritt Länge. Ein pristidisches Gesicht fällt neben den weit auseinander stehenden Augen auch durch das Fehlen von Ohren und Nase auf, an derer statt jeweils nur kleine Löcher treten. Ihr Mund mag zunächst normal erscheinen, enthält aber mehrere Reihen scharfer, nachwachsender Zähne. Sie haben eine dicke, graublaue, ledrige Haut, die sie zusammen mit ihren Kiemen und kleineren, knochigen Flossen an Unterarmen und Waden nahezu ideal an ein Leben unter Wasser anpasst. Pristiden nehmen über eine Vielzahl kleinster Poren selbst minimale Bewegungen oder Temperaturschwankungen in ihrer Umgebung wahr. Auch wenn dies vor allem bei der Orientierung und dem Erspähen von Beute unter Wasser hilft, so erscheint es doch auch an Land als könnten sie mit ihren Augen nach hinten sehen. Die aquatische Spezies ernährt sich ausschließlich von Fleisch und Fisch. Sie können zwar pflanzliche Nahrung zu sich nehmen. Dies stillt allerdings nicht ihren gewaltigen Hunger.

Pristiden sind ganzjährig und nur untereinander fruchtbar. Nach ungefähr 90 Tagen Tragzeit legen die Frauen zwei bis drei große Eier im Dottersack ab, die denen ihrer tierischen Verwandten gleichen. Nach weiteren 300 Tagen schlüpfen die Jungen in einem Zustand den ein Menschenkind mit etwa vier Jahren hätte. Anschließend altern sie allerdings in einer Geschwindigkeit wie es auch Mensch, Amaunir oder Loualil tun würden. Zwischen dem zwölften und fünfzehnten Lebensjahr ist ein Pristide ausgewachsen, seine durchschnittliche Lebenserwartung liegt bei 65 Jahren.

Herkunft und Verbreitung

In den Chimärenkriegen, um das Jahr 1600 IZ, wurden die Pristiden vom Haus Illacrion als amphibische und aquatische Truppen geschaffen und lange als Kolonialbesatzung in allen feuchten Gebieten eingesetzt. In den vergangenen 3000 Jahren rückten sie, zusammen mit ihrer Heimat, aus dem Fokus der imperialen Politik, sodass sie sich immer mehr aus ihrer festgeschriebenen Rolle befreien konnten und ihr Ursprung, ähnlich wie bei den Ashariel, nahezu in Vergessenheit geriet. Heute kann man sie vor allem im Nebelwald und an der Schattenküste, deren tropisches Klima ihnen sehr zu Gute kommt, und im Meer der schwimmenden Inseln finden. Kleinere Gruppen gibt es allerdings auch im Thalassion sowie in den Siedlungen der Nequaner und anderer Unterwasservölker.

Bekannte Völkerschaften

Als eigenständige Kulturen der Pristiden kennt man die *Akaton*, die als Seefahrer, Fischer oder Piraten auf dem Meer der schwimmenden Inseln und dem Thalasion ihrem Tagwerk nachgehen, die *Airiao*, die ihr stolzes Erbe fast vergessen haben und barbarisch durch die Meere und den Nebelwald ziehen und die *Archikos*, die als Jäger und Hirten in Dörfern leben oder in den großen Städten des Dschungels als Handwerker und Herrscher die Schönheit genießen.

Lebensweise

Der größte Teil der Pristiden lebt in Dörfern an und im Wasser und den Jadestädten, die noch von einer Zeit zeugen, als das Imperium alles Land zwischen Eismeer und Meralis beherrschte. Die auffälligsten Gebäude sind dort oft die, auch an Land gefluteten, Bruthäuser. In diesen großen, mit Fresken der Ahnengeschichte verzierten Bauwerken werden die Jungen unterrichtet und die Eier gepflegt. Größere Bauten für einzelne Zirkel sind üblich, wobei diese nur der Ausübung des Handwerks dienen und sich nah der Wohnungen ihrer Mitglieder befinden. Notwendige Entscheidungen für einzelne Gemeinschaften, von den Fischzüchtern bis hin zu Zusammenschlüssen einzelner Städte, werden von ihrem besten Kämpfer und den erwählten Beratern gefällt, wobei die-

ser Rang jährlich neu ausgefochten wird. Da Pristiden reine Fleischfresser sind, ernähren sie sich über Jagd, Fischerei und Viehzucht. Anderen Rassen gegenüber ist man offen und so sind Loualil und Hippocampir oder auch Shingwa und D'naa gerne gesehene Mitbewohner oder Besucher der eigenen Siedlungen. Vertretern des Imperiums, besonders Optimaten, bringt man einen übertriebenen Respekt entgegen, für Pardir aller Art empfindet man einen starken Hass. Dieser scheint, wie auch eine Abneigung gegen Tighrir, in den Ursprüngen der Rasse und ihren Aufgaben als Eroberer und Verteidiger der von diesen Spezies bedrohten Regionen begründet zu sein.

Pristidische Helden

Übliche Spezies: Pristiden
Übliche Kulturen: Barbarisch, Bäuerlich, Maritim
Übliche Muttersprachen: Pristidial
Mögliche Fremdsprachen: Gemein-Imperial, Hippocampir-Zeichensprache, Loualilisch, Myranisch, Nequanisch, Ruritin, Shingwanisch
Kulturkunde: Pristiden
Empfohlene Vor- und Nachteile: Eisern, Zäher Hund / Autoritätsgläubig, Vorurteile gegen Pardir oder Tighrir
Verbreitete Talente: Dolche, Etikette, Schriftlicher Ausdruck, Schwimmen, Seefahrt, Tierkunde

Weltsicht und Glaube

Am Anbeginn der Zeit legte *Nomi*, die Göttin der Unendlichkeit und des Meeres eine Unzahl Eier ins große Wasser. Aus diesen schlüpften die Götter, die Kontinente und die Geister. Unter den ersten der Götter war das Zwillingsgelege von *Ron'Sha* der Heldengöttin und ihrem Bruder *Shin'Xa* dem Gott der Disziplin. Diese beiden brachten den Kampf und die Ehre in die Welt und vertrieben im ewigen Wettstreit das Dunkle an vielen Orten, sodass andere Götter, Tiere und Wesen ihren Platz finden konnten. So kamen unter anderem *Raj*, die Göttin des Tanzes und der Freude, *Ojo'So* der Behüter des Wissens und *Il'La'Gron*, der Schöpfer von Musik und Malerei, in die Welt. Il'La'Gron schuf die Pristiden in einem Akt der Kreativität und zeigte ihnen seine göttlichen Geschwister, sodass sie deren Tugenden und Taten nacheifern konnten. Aus diesem Grundgedanken entwickelte sich auch eine starke Ahnen- und Heldenverehrung.

Magie

Magische Begabung ist bei Pristiden deutlich seltener als bei Menschen, nur eins von rund zweihundert Kindern wird mit einem Talent für die Zauberei geboren. Die meisten dieser Kinder wählen den Weg der animistischen Wahrer der Tiefe und lernen so mit Hilfe der Geister und Ahnen ihrer Gemeinschaft zu dienen. Einige wenige hingegen entscheiden sich jedoch dafür, ihr Leben als Tänzer der Tiefe zu bestreiten. Ganz nah an die Lehren des Hauses Illacrion angelehnt, lernen sie so mittels optimatischer Magie zum großen Künstler, Unterhalter und Illusionisten zu werden.

Tracht und Bewaffnung

An Land tragen zivilisierte Pristiden die übliche Kleidung eines imperialen Bürgers. Eine Tunika, oder Toga, manchmal auch einen Wickelrock oder Calar und dazu Sandalen. Lange Hosen oder Oberbekleidung mit langem Arm versuchen sie zu vermeiden, um ihre Flossen nicht einzuengen.
Unter Wasser wird meistens nur ein breiter Gürtel oder Schultergurt getragen, an dem man Taschen mit der notwendigen Habe anbringen kann. Auf beiden Seiten des Meeresspiegels schmücken sich Pristiden gerne mit Geschmeide aller Art, wobei sie metallische Stücke in symmetrischen Formen bevorzugen. Oft ist ihre Kleidung reich verziert oder mit Jade und anderen Edelsteinen bestickt, soweit es das eigene Vermögen zulässt.
Im Kampf wählen sie Waffen, die sich auch im Wasser sinnvoll einsetzen lassen. So sieht man pristidische Kämpfer meistens mit Dolchen und Kurzschwertern oder verschiedenen Speervariationen. Körperrüstungen werden vor allem aus leichten Materialien getragen, die im Reich unter Wasser keine Nachteile mit sich bringen wie Karettan, Muschelkalk oder das seltene Meerharz. Auch hier gilt, dass aufwändige Muster oder Intarsien gerne gesehen werden, und es nur wenige Waffen und Rüstungen pristidischer Herkunft gibt, bei deren Herstellung die Ästhetik eine untergeordnete Rolle spielte.
Ganz anders ist es bei den Airiao, die nur in seltenen Fällen Kleidung tragen und auch sonst nur das verwenden, was der Dschungel ihnen bietet. Ihnen reichen einfache Lederstücke und Knochen- oder Steinwaffen, falls sie sich nicht ausschließlich auf ihren Körper verlassen.

Sitten und Bräuche

In der pristidischen Gemeinschaft ist eine Bindung an die leiblichen Eltern nicht vorhanden.
Nach der Eiablage kümmern sich Brutpfleger und Wahrer der Tiefe um die Gelege und die Junggeschlüpften. Sie singen ihnen Lieder der Ahnen vor, achten darauf, dass das Wasser den rechten Zustand hat, helfen beim Schlüpfen und lehren sie den Wert der Gemeinschaft noch bevor die Kinder ihre Eier verlassen. Diese sind nach kurzer Zeit auf den eigenen Beinen recht selbstständig, bleiben aber meist bis zu ihrem zehnten Lebensjahr am Geburtsort und lernen da zusammen mit ihren Gelegebrüdern und -schwestern. Üblicherweise schließt sich ein Pristide danach einer Gemeinschaft an, der er sein Leben lang gegenüber loyal bleibt. Solche Gruppierungen können Handwerkszünfte, Militäreinheiten, Kunstschulen oder ähnliches sein und sind vergleichbar mit einer Familie. Sollte ein junger Pristide sich nicht sicher sein, was er als seine Berufung sieht, sind einige Wanderjahre eine akzeptierte Möglichkeit

seine Bestimmung zu finden. Im Alter wird ein Pristide sich einen Erben erwählen, der seinen Besitz erhält und seine Taten für die kommenden Generationen festhält. Bei einem vorzeitigen Tod übernimmt diese Aufgabe seine Gemeinschaft. Gerichtliche oder private Streitigkeiten werden, falls keine Einigung möglich erscheint, im Rahmen eines Gottesurteils geklärt. Hierbei handelt es sich um einen Wettkampf zwischen den Streitenden, mit dem der Gott, der am ehesten für den Streitpunkt zuständig ist, geehrt werden soll. Dies kann dann unter anderem in einem Duell, einem Wettschwimmen oder einem Poesiewettstreit sein, bei dem entschieden wird, wer das Wohlwollen der Götter hat.
Ein anderer wichtiger Wettstreit sind die alle fünf Jahre stattfindenden Kämpfe um das Privileg, dem Patriarch des Hauses Illacrion als Leibwache dienen zu dürfen. Zu diesem Spektakel kommen Pristiden aus allen Regionen Myranors in die drei Jadestädte, zwischen denen der Austragungsort regelmäßig wechselt. Innerhalb der pristidischen Gemeinschaft folgt man einem strengem Ehren- und Verhaltenskodex, der dem des Hauses Partholon nicht unähnlich ist. So versucht man stets Höflichkeit und Großmut zu zeigen, die eigenen Gefühle dabei aber zu kontrollieren. Ein ehrloses Verhalten wie Feigheit würde die eigenen Taten schmälern und wäre somit ein schlechtes Vorbild für alle Nachfahren. Ebenfalls als ehrlos gilt es, den Kriegsrausch gegen einen unwürdigen Gegner zu nutzen, oder ihn einem ebenbürtigen vorzuenthalten. Eine Partnerwahl ist, vergleichbar zum Anschluss an eine Gemeinschaft, eine Wahl fürs Leben. Grade deshalb geht man hier einem strengen Protokoll nach, um sicherzustellen, dass kein emotionaler Übereifer folgenschwere Irrtümer hervorbringt.
Diejenigen, die es nicht schaffen, sich an den Kodex zu halten und ihren inneren Zorn nicht unter Kontrolle haben, können aus der Gemeinschaft ausgeschlossen werden. Ihnen bleiben dann selten mehr Möglichkeiten als sich den Abishai oder einer Söldnerschar anzuschließen.

Sprache

Die übliche Sprache der Pristiden, das Pristidial, ist eine Variante des *Früh-Imperial*, das als Relikt aus ihrer Zeit im imperialen Dienst erhalten blieb. Allerdings wurde die Sprache so ergänzt, dass sie auch eine Kommunikation unter Wasser ermöglicht. Niederschriften verwenden die *Früh-Imperialen Glyphen*, so nicht ein Bild, eine Statue oder ein Musikstück als Form gewählt wurde, um das Wissen weiterzugeben.

Darstellungen

Akaton und Archikos gelten generell als etwas unterkühlt, neigen aber zum Jähzorn. Sie sind sich ihres Kriegsrauschs bewusst und versuchen diesen gezielt im Zaum zu halten. Sie lieben den Kampf in allen Varianten, genießen aber auch die schönen Künste und bewundern diese gern still und gebannt. Airioa hingegen fördern ihre Leidenschaft ungehemmt und sind meist laut und aufbrausend. Sie geben sich ihren Launen hin und maßvolles Verhalten scheint ihnen fremd. Wenn ein Pristide sich einer Gemeinschaft anschließt, entwickelt er nach kurzer Zeit ein Zugehörigkeitsgefühl und bringt dieser Gruppe eine starke Loyalität entgegen. Große Leistungen wird man immer angemessenen respektieren und zum Vorbild für eigene Taten nehmen, um selbst eines Tages ein verehrungswürdiger Ahne zu sein.

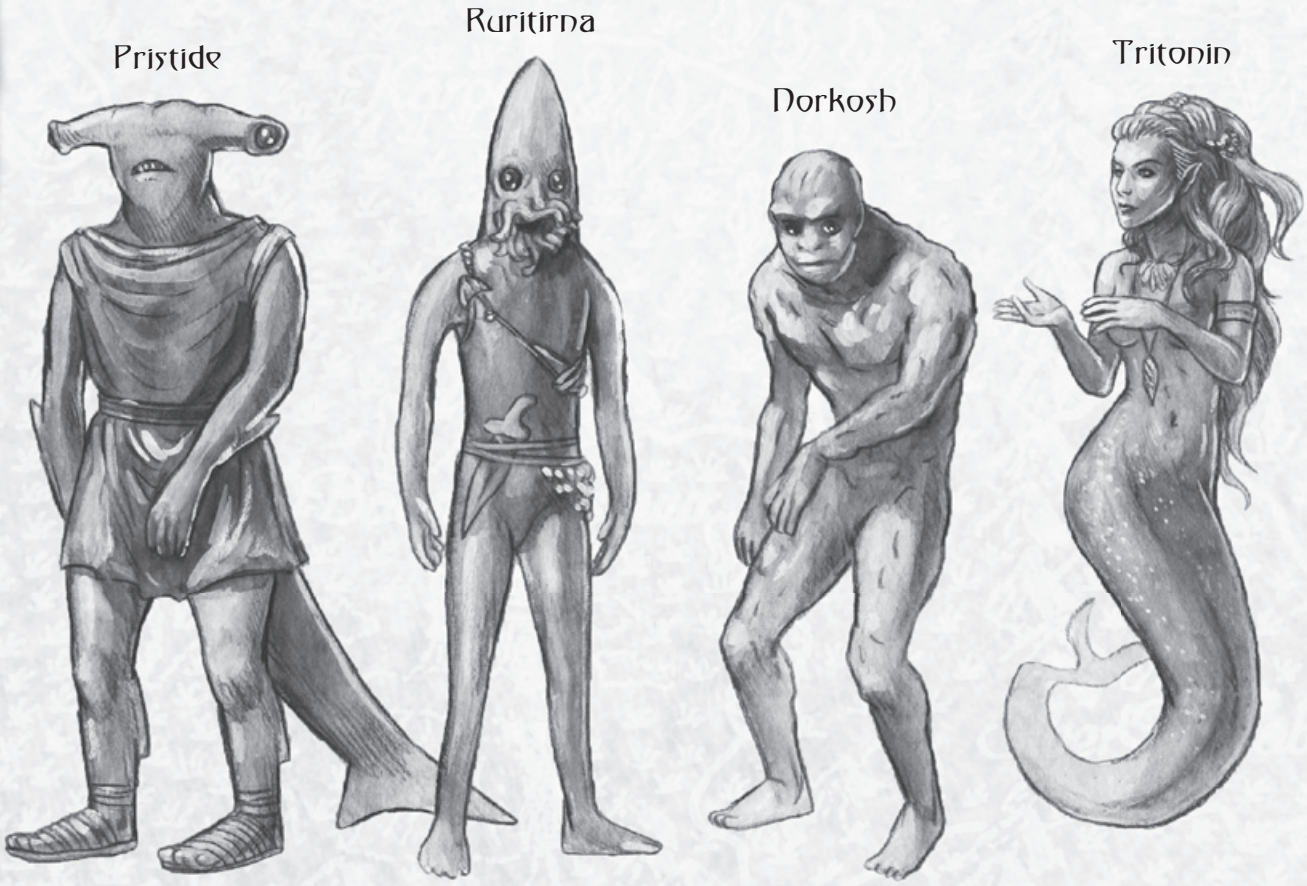
Ruritirna

ein Ruritirna, eine Ruritirna, ruritirnatisch

Die Ruritirna sind vielen Landbewohnern als räuberische, krakenköpfige Meeresbewohner bekannt. Ihr ausgeprägter Opportunismus hat dazu geführt, dass sie nicht wie die Mholuren gejagt werden, obwohl sie diesen manchmal von ihren Ansichten her sehr nahe stehen.

Körperbau und Aussehen

Die krakenköpfigen Ruritirna sind in Körperbau und -größe menschenähnlich. Ihre Haut ist unter normalen Bedingungen von grauer Farbe und ohne jeglichen Haarwuchs, wobei sie in der Lage sind, diese Farbe beliebig zu ändern, um sich bei der Jagd zu tarnen. Diese Fähigkeit des Farbwandels ist dem Gros der Landbewohner unbekannt, sodass sie in Städten meist keine bunten Westen tragen müssen. Ihr Körper ist zudem eigenartig dehnbar und skelettlos, was sie befähigt, auch durch schmale Lücken zu schlüpfen.
Während die vier Finger jeder Hand an der Spitze kleine Saugnäpfe tragen, haben die Füße Schwimmhäute zwischen den Zehen. Ihre Augen sind groß und rund und helfen ihnen auch in dunkleren Bereichen der See gut zu sehen. So ist es ihnen ein Leichtes, auf der Jagd ihre Beute zu verfolgen und festzuhalten.
Die Köpfe der Ruritirna sind lang und spitz zulaufend und der Schnabelmund ist von zwölf Tentakeln mit Saugnäpfen umgeben, die beim Verzehr ihrer Nahrung hilfreich sind.
Männliche und weibliche Exemplare dieser Spezies sind nur schwer unterscheidbar, da weibliche Ruritirna keine Brüste haben und wie bei den Männern die geschlechtsspezifischen Merkmale in einer Hautfalte verborgen sind.
Ihre Atmungsorgane befähigen sie sowohl dazu im Wasser als auch an Land leben zu können, nur benötigt ihr aquatischer Körper regelmäßig ausreichende Mengen Wassers, um nicht auszutrocknen.



Herkunft und Verbreitung

Die Legenden ihrer Priester berichten von einer großen Bucht, in der ihr Ursprung liegen soll. Doch ist heute nicht mehr bekannt, wo diese Bucht einst lag. Einige Ruritirna behaupten, es handle sich um das Meer der Schwimmenden Inseln als es noch Teil des Thalassion war, andere sehen darin das Gebiet der heutigen Narkramar, bevor das Meer verschwand. Sicher ist jedoch, dass die Ruritirna ein aquatisches Volk natürlichen Ursprungs sind und heute nur noch im Meer der Schwimmenden Inseln und seinen Randmeeren zu finden sind, da sie den geringen Salzgehalt dieser Meere bevorzugen. Daneben gibt es noch eine Kultur, die sich in die Weiten des Nebelwaldes zurückgezogen hat.

Bekannte Völkerschaften

Das am weitesten verbreitete Volk der Ruritirna sind die *Polponier*. Dieses nomadische Volk lebt im Meer der Schwimmenden Inseln und im Bleichwasser. Mit ihren Reitfisch-Karawanen ziehen sie in kleinen Gemeinschaften durch das Meer und führen ein eher räuberisches Leben.

Die *Pugi-T'zza* hingegen sind sesshaft. Ihre Dörfer finden sich an der Nebelwaldküste und an Seeufern und Flüssen des Nebelwaldes, dort leben sie als Fischer und Küstenschiffer.

Zu dem im Imperium bekanntesten Volk der Ruritirna gehören die *Yog-Gurita*. Sie ließen sich während der Herrschaft des Hauses Charybalis in den Korallenriffen des Valantischen Meeres nieder und überfallen von dort aus gelegentlich auch kleine Küstendörfer.

Lebensweise

Während die Polponier keine Siedlungen kennen und von Muschelbank zu Muschelbank ziehen, haben sich die Yog-Gurita in großen Unterwasserhöhlen angesiedelt. Auch die zauberkundigen Naholiten kennen keinen Häuserbau und nutzen natürliche Höhlen als Wohnraum, der von ihnen auf magische Weise verändert wird. Nur bei den an Land lebenden Vertretern der Ruritirna haben sich einfache Rundhütten etabliert, die teilweise ins Wasser gebaut sind.

Gesellschaftlich sind sie in Stämmen von ein paar hundert Personen organisiert, die untereinander nur einen losen Kontakt halten und von einem Häuptling geführt werden. Als Richter und Kriegerfürst herrscht er mit harter Hand über seine Untertanen. Die sozialen Aufgaben hingegen werden von einem Rat der ältesten Stammesfrauen verteilt und überwacht.

Eines der prägenden Elemente in ihrem Leben ist die Jagd. Diese wird von den Ruritirna in verschiedenen Formen ausgelebt. Als reine Jagd auf Nahrung oder als Jagd zum Selbstzweck. Die zweite Form beinhaltet auch die räuberische Art der Jagd und hat bei anderen Spezies die Meinung gebildet, dass alle Ruritirna plündernd durch die Meere ziehen.

Bei der Nahrung gibt es zwischen den an Land lebenden Ruritirna und den Meeresstämmen ebenfalls Unterschiede. Die Pugi-T'zza kennen durch den Kontakt mit den Shingwa mit Feuer zubereitete Speisen, während die Meereskulturen nur ungekochte Speisen zubereiten.

Mit ihrem scharfen Schnabelmund können sie problemlos Krebse, Schnecken, Muscheln und andere Schalentiere knacken.

Ruritirnatische Helden

Übliche Spezies: Ruritirna
Übliche Kulturen: Maritim, Nomadisch
Übliche Muttersprachen: Ruritin
Mögliche Fremdsprachen: Abishant, Gemein-Imperial, Myranisch, Pristidial, Shingwanisch
Kulturkunde: Ruritirna
Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Herausragende Sicht / Impulsiv, Rachsucht
Verbreitete Talente: Athletik, Dolche, Fährtensuchen, Schwimmen, Speere, Tierkunde

Weltsicht und Glaube

Als Schöpfervater verehren die Ruritirna den krakenhäuptigen *Yog-Nahos*, der die Welt erschaffen hat und sie nach seinem Abbild formte. Mit tyrannischer Härte herrscht er über Dere und schickt all den Schwächlingen seine Diener, Meeresungeheuer aller Art, um über sie Gericht zu halten.
Als seine gütige Gattin kennen sie *Mohuna*, die auch die Meeresmutter genannt wird und die für den Artenreichtum der Meere verantwortlich ist. Aus der Verbindung dieser Götter sind drei Kinder hervorgegangen. Der älteste Sohn unter ihnen heißt *Firsum*. Unter den Aspekten Heimlichkeit und Jagd sind seine Priester besonders gute Jäger, deren Tarnung bei der Jagd legendär ist. Den zweiten Sohn des Yog-Nahos verehren die Ruritirna unter dem Namen *Nominischa*. Er gilt ihnen als Herr der Strömungen und der Unendlichkeit, ebenso ist er der Gebieter über das Totenreich, dessen Hallen in einer riesigen Muschel in den lichtlosen Tiefen liegen sollen. Das jüngste Kind des Yog-Nahos ist *Tscha*, deren Lehren sie durch die Shingwa erhielten. Diese Tochter des Erschaffers steht für Wandel und Erneuerung. Für viele Yog-Nahos-Priester ist sie die missratene Tochter des Gottes und deren Priester werden manchmal als Demagogen verfolgt. Mit ihrer Hilfe konnten sich die Pugi-T'zza aus der Tyrannei ihres Erschaffers befreien und wählten den Nebelwald als neue Heimat.
Bei den Yog-Gurita kennt man seit der Zeit der Charybalis die Göttin *Charypta* als weitere Tochter des Erschaffers. Sie gilt dort als Herrin der Strudel und Sturmfluten.

Magie

Bei den Ruritirna wird den magisch begabten unter ihnen eine Ausbildung zum *Naholiten* ermöglicht, da sie als auserwählte Kinder des Schöpfers gelten und dies besonders hoch angesehen ist. Dazu wird das Kind dem nächsten Naholiten in der Umgebung anvertraut, der die weitere Erziehung und Ausbildung übernimmt.
Die meisten Naholiten leben als Einsiedler, nur wenige haben sich auch zu kleinen Gemeinschaften zusammengetan, um gemeinsam zu forschen. Aus diesem Grund führen die Karawanen der Polponier immer wieder an den Wohnstätten der Naholiten vorbei. Allen gemein ist, dass sie sich einem magischen Aspekt verschrieben haben und darin die absolute Perfektion gewinnen wollen. Dabei sind erschaffende und kontrollierende Magie, die dem Yog-Nahos gefällig ist, häufiger vertreten. Dämonische Aspekte und Pakte mit der Domäne Galkuzul sind hierbei keine Seltenheit und werden von den Ruritirna nicht verurteilt. Im Nebelwald soll es hingegen eine größere Gemeinschaft geben, die sich mit den Quellen Humus und Khalyanar beschäftigt.
Für die Ruritirna sind die Naholiten weise Berater und Priester, die nur bei sehr wichtigen Fragen aufgesucht und um Hilfe gebeten werden. Untereinander sind die Zauberer hingegen im regen Kontakt und finden sich zwei Mal jährlich bei den Krakenhöhlen von Yog-Zoschwir ein, um Wissen auszutauschen.

Tracht und Bewaffnung

Unter Wasser lebende Ruritirna tragen keine Kleidung, nur den enganliegenden Schmuck aus Trophäen erlegter Beute oder verschiedenen Schmucksteinen und -korallen, sowie Gürtel an denen sie Waffen und Werkzeuge befestigen. Dabei darf Schmuck aus gelben Korallen nur von Häuptlingen getragen werden. Die an Land lebenden Pugi-T'zza tragen hingegen einen Lendenschurz als einziges Kleidungsstück und ihr Körperschmuck besteht aus Nadeln und Ringen aus Metall, die in die dehnbare Haut gesteckt werden. Hier sind die Häuptlinge ebenfalls am Schmuck zu erkennen, da sie die meisten Schmuckstücke tragen.
Als Waffen kennen sie Dolche aus scharfen Korallen oder Muschelschalen sowie Knochenspeere. Gelegentlich finden sich auch Waffen anderer Völker, die sie bei ihren Überfällen erbeutet haben, in ihrem Besitz. Die Krieger der Nebelwald-Ruritirna können auch auf eigene Waffen aus Metall zurückgreifen. Sie bevorzugen aber ebenfalls metalllose Speere und Dolche, die auch unter Wasser genutzt werden können.

Sitten und Bräuche

Mit dem sechzehnten Lebensjahr gelten Ruritirna als erwachsen und müssen ihre ‚Große Jagd' vollbringen. Dazu müssen sie alleine in die Weiten des Meeres schwimmen und eine gefährliche Kreatur erlegen. Nur wer mit einer eindeutigen Trophäe zurückkehrt, wird vom Stamm als erwachsenes Mitglied empfangen, alle anderen werden ausgestoßen und dürfen erst zurückkehren, wenn ihnen die Jagd geglückt ist. Auch Ruritirna, die in einen neuen Stamm aufgenommen werden wollen, müssen dieses Ritual bestehen.
In jährlichen Abständen hingegen findet die Wahl zum Häuptling statt, da dieses Amt nicht vererbt, sondern in Wettkämpfen errungen wird. Während dieses Festes versammelt sich der gesamte Stamm und kürt den besten Jäger und Kämpfer zum Oberhaupt der Gemeinschaft. Selbst der häufig in der Nähe lebende Naholit kommt zu den Wettkämpfen, um sich nach einem neuen Schüler umzusehen.

Sprache

Ruritin, die Sprache der Ruritirna, erinnert an Vogelgezwitscher und kann von anderen Rassen, die nicht über einen Schnabelmund verfügen, nur schwer erlernt werden. Auch muss jedes Wissen mündlich weitergegeben werden, da diese Sprache über keine Schrift verfügt.

Darstellung

Sie sind die geborenen Opportunisten. Als geschickte Jäger können sich die Ruritirna jeder neuen Situation schnell anpassen. Diese Eigenschaft wirkt sich auch auf ihr soziales Verhalten aus. So nutzen sie die jeweilige Situation zu ihrem Vorteil, auch wenn sie sich dabei einem Stärkeren erst einmal unterordnen müssen. Zur Durchsetzung ihrer eigenen Interessen schrecken sie dann aber nicht vor List, Tücke und Täuschung zurück.

Die Norkosh

ein Norkosh, Norkisch

Die Norkosh sind eine alte Rasse, die sehr zurückgezogen in abgelegenen Buchten lebt und mystisches Wissen bewahrt. Das Volk von Gepanzerten ist bekannt für seine Friedfertigkeit und sein kompliziertes Paarungsverhalten, da es über sieben Geschlechter verfügt.

Körperbau und Aussehen

Norkosh haben eine menschenähnliche Gestalt mit unregelmäßiger grau-weißer Panzerung, die zur Paarungszeit zu Perlmuttglanz aufpoliert werden kann und die an Unterarmen, Rücken und Schulter stärker ausgeprägt ist. Deshalb ist der Gang der Norkosh leicht gebückt. Die Haut unter der Panzerung ist blässlich blau-violett. Norkosh verfügen über fünf Zehen und Finger an jeder Gliedmaße und ihre Gesichter erinnern entfernt an Menschen mit schwarz glänzenden Augen, einer flachen Nase und eng anliegenden Ohren.
Ihre Größe schwankt zwischen 1,90 und 2,10 Schritt. Auch die Ausprägung des Rückenpanzers variiert, besonders bei den Larven- und Kinderträgern. Die Norkosh können ihre Geschlechter am Glanz und an den Farben ihrer Panzer und weiteren kleinen Unterschieden erkennen, für einen Außenstehenden sind sie jedoch leicht zu verwechseln. Sie sind zudem in der Lage unter wie auch über Wasser zu atmen und können sich mehrere Tage außerhalb des Wassers aufhalten.

Vermehrung und Alterung

Die Norkosh haben ein sehr komplexes Paarungsritual. Dadurch beschäftigen sich Vertreter dieser Spezies neben dem alltäglichen Leben vor allem mit der Vermehrung. Norkosh verfügen über sieben Geschlechter (Omsha in Norkoshal), von denen sich sechs zusammenfinden müssen, um Kinder (das siebte Geschlecht) zu zeugen, die sich wiederum zu einem der sechs anderen Omsha entwickeln. Diese Metamorphose beginnt mit circa 15 Jahren und ist mit dem zwanzigsten Lebensjahr abgeschlossen.
Die sechs Geschlechter sind: Mann, Frau, Laichträger, Larventräger, Kinderträger und hermaphroditischer Magier.
Nach der Befruchtung der bis zu sechs Eier von der Frau durch den Samen des Mannes in speziellen Brutteichen wird der befruchtete Laich an den Laichträger übergeben, der diesen für die nächsten acht Monate unter dem Rückenpanzer austrägt und danach im Geburtsteich ablegt. Dort schlüpfen die Larven, die dann sofort vom Larventräger aufgenommen werden, wo sie die nächsten zwei Jahre verbringen. Nachdem die Entwicklung abgeschlossen ist, ähneln die Kinder Norkosh ohne Panzer von etwa einem Spann Größe. Sie sind jedoch noch nicht alleine lebensfähig und verbringen etwa zwei Jahre im Panzer des Kinderträgers. In dieser Zeit entwickelt sich der Panzer. Die Magier besitzen aufgrund ihrer geringen Zahl in der Bevölkerung eine Sonderrolle in diesem Ablauf, da sie alle Entwicklungsstadien der Kinder begleiten. Das beginnt bei der Segnung des Brutteiches und aller Eltern im Namen der Fruchtbarkeitsgöttin und endet mit dem Übergang zur Erwachsenenform. Bei jedem Übergang wird ebenfalls ein Ritual abgehalten, von denen die Ausbildung der Erwachsenenform das größte ist. Die Erziehung der Kinder geschieht in der Gemeinschaft, ebenso wie ihre Unterbringung. Nach Einsetzen der Metamorphose beginnt auch die Ausbildung der Kinder. Sie werden auf ihre Talente geprüft und dann ergreifen sie einen Beruf der zu diesen passt.
Für eine erfolgreiche Geburt müssen alle Partner bereits bei der Befruchtung feststehen. Stirbt beispielsweise der Kinderträger, während der Nachwuchs sich noch im Larvenstadium befindet, sterben diese nach der Entwicklung zu Kindern. Bei einem massiven Sterben eines Geschlechtes kommt es bei der Metamorphose der nächsten Generation zu einer Häufung dieses dezimierten Omshas.
Norkosh sind eine langlebige Rasse und erreichen ein Alter von 150 bis 200 Jahre. Legenden berichten auch von noch älteren Mitgliedern dieser Rasse. Sterbende Norkosh ziehen sich in die Korallenriffe vor der Küste zurück damit sie ein Teil des Meeres werden können.

Herkunft und Verbreitung

Die Ursprünge der Norkosh liegen im Dunkel der Zeit verborgen. Legenden berichten, dass sie von ihren Göttern geschaffen wurden, als die maritimen Völker über die Welt herrschten. Ob sie einst ein Reich lenkten oder wie heute klei-

ne isolierte Siedlungen bewohnten, ist nicht mehr bekannt. Die Namen ihrer Götter erinnern entfernt an die der Oktade, was Kontakt mit dem Imperium vermuten lässt. Wenn es solchen Kontakt gab, ist er seit dem Jahr der kochenden Flüsse immer weiter zurückgegangen. Die Hauptsiedlungsgebiete der Norkosh sind die Mangrovenwälder am Meer der Schwimmenden Inseln und des Bleichwassers, aber auch in den tropischen Gewässern des Thalassions.

Bekannte Völkerschaften

Die Völkerschaft der *Kosha* lebt am Meer der schwimmenden Inseln in abgelegenen Mangrovenbuchten und treibt ab und zu Handel mit den umgebenden Völkern. Sie kümmern sich um ihre Angelegenheiten und leben ein einfaches Leben.

Das Leben der *Gronka* im Bleichwasser ist sehr von Aberglauben und Göttergläubigkeit geprägt. Daher praktizieren sie seltsame Riten, um das Gleichgewicht zu wahren und die Siedlungen zu schützen. Sie leben noch zurückgezogener als die Kosha und treiben nur wenig Handel.

Das Volk der *Norka* von Kobaltgrund ist das bekannteste der Norkosh und hat auch den meisten Kontakt zu anderen Völkern. Sie treiben regen Handel mit den anderen Unterwasservölkern des Riffes. Ihre Korallenstadt Norkasa ist eine mehr als 2000 Jahre alte Siedlung, die in einer Tiefe von 20 Schritt liegt und sich über mehrere Ebenen erstreckt, auf denen die Norka ihren täglichen Geschäften nachgehen. Zentrum der Siedlung ist eine trockenliegende Höhle im Inneren des Riffes, in der die Brutteiche der Siedlung liegen. Das Volk der Norka hat eine offene Feindschaft mit den Krakoniern, die vor Jahrhunderten die Norkosh aus ihren angestammten Gebieten in den Kobaltgrund vertrieben.

Die *ShinKor* sind sehr wehrhafte Norkosh, die vereinzelt an den thalassischen Küsten Canteras, Thapuras, Makshapurams und des shindrabarischen Archipels leben. Ihre Siedlungen bilden fast uneinnehmbare Festungen im Mangrovenwald. Die ShinKor werden immer wieder durch die Krakonier aus der Galeerenbucht bedroht. Die Angst vor Vertreibung, wie es den Norka passierte, sowie die ständige Bedrohung, machen sie Fremden gegenüber besonders misstrauisch.

Lebensweise

Die Ältesten jedes der sechs erwachsenen Geschlechter bilden einen Rat, der über die Angelegenheiten der Siedlung berät und entscheidet. Dieses Gremium bestimmt zum Beispiel über die Erweiterung der Siedlung, den Kontakt zu anderen Völkern oder über neue Fanggründe. Um eine Entscheidung herbeizuführen muss eine Mehrheit im Rat bestehen.

Die Siedlungen der Norkosh liegen in vom Land unzugänglichen Buchten mit einer Wassertiefe bis 20 Schritt. Ein Teil der Dörfer liegt in Bereichen der Bucht, die bei Ebbe teilweise trocken liegen. Dort befinden sich die Brutteiche der Norkosh. Ihre Häuser bestehen aus einem muschelbewachsenen Tanggeflecht, das in die Mangrovenwurzeln gebaut ist. Besonders alte Norkoshsiedlungen gleichen so uneinnehmbaren Festungen und Höhlen. Die Gangsysteme sind von Anemonen und Quallen erleuchtet, die sie in schummriges Licht tauchen. Eine Ausnahme ist Norkasa, die Siedlung der Norkosh im Kobaltgrund. Sie liegt in einem Korallenriff.

Norkosh ernähren sich von Seetang, Fischen, Fleisch und Meeresfrüchten, die sie roh verspeisen. In der Nähe ihrer Siedlung bauen sie hierzu Tang, Muscheln und Seegras an, das zum Teil auch als Baumaterial verwendet wird.

Seit Urzeiten wachen die Norkosh über Ruinen untergegangener Zeitalter und deren Gefahren. Diese Stätten liegen in der Nähe ihrer Siedlungen und sind so gut wie immer schwer zugänglich. So stellen die Siedlungen profane, karmale und magische Wächter ab, um diese vor neugierigen Besuchern und jene vor den lauernden Gefahren zu schützen. Zusätzlich haben sie es sich zur Aufgabe gemacht, ihre Mangroven und Buchten frei von dämonischen und anderen finsteren Einflüssen zu halten. Wenn sie ihr friedliches Bild nicht verlieren wollen, heuern sie dafür Söldner oder Helden an, die gegen die Dämonendiener kämpfen und kapseln deren erbeutete Kultgegenstände in großen Perlen ein, welche sie in geheimen Verstecken deponieren. Die anderen Gegenstände schenken sie den Söldnern als Bezahlung. Diese Perlen sind bei vielen Alchimisten, als Reagenz sehr begehrt. Eine besondere Rolle spielen die Rho'Nish dabei, da nur sie in der Lage sind diese Perlen zu bilden.

Norkische Helden

Übliche Spezies: Norkosh
Übliche Kulturen: Maritim
Übliche Muttersprachen: Norkoshal
Mögliche Fremdsprachen: Abishant, Gemein-Imperial, Myranisch, Rissoal
Kulturkunde: Norkosh
Empfohlene Vor- und Nachteile: Eisern, Schnelle Heilung / Eitelkeit, Fürsorglich
Verbreitete Talente: Betören, Götter/Kulte, Heilkunde Gift, Sagen/Legenden, Schwimmen, Selbstbeherrschung

Weltsicht und Glauben

Die Norkosh glauben, dass die Welt von *Gulder*, der Mangrovenentität, geschaffen wurde. Nach ihrem Tod werden sie wieder Teil der Welt und des ewigen Kreislaufs. Die Götter besitzen die Geschlechter der Norkosh, so hat jedes Geschlecht einen göttlichen Vorfahren. Ihre heutigen Namen erinnern entfernt an die Oktade. Die göttliche Familie besteht aus *RhoAis* dem Perlenmagier, dem schwer gepanzerten *Shin'zor* (Kinderträger), der wurzelhaarigen *Gulder* (Leichträger), *Kry* dem Meister der Strömungen (Mann), der lebenspendenden Muschelmutter *Zuro* (Frau), der vielleibige *Rai-jia* (Larve) und der garnelenlenkenden *Imani* (Larventäger). Darüber hinaus existiert neben den Göttern das Prinzip des Welten-

gleichgewichts, das von den Norkosh *Ton* genannt wird. Ton wird aber auch als Patron über das Selbige angesehen und wird ebenfalls als Gott verehrt. Das Prinzip wird durch die Geister der Umgebung aufrechterhalten. Wird das Gleichgewicht gestört, drohen Konsequenzen für die Siedlung.

Magie

Die *Rho`Nish* sind bei ihrem Volk sehr hoch angesehen und werden mit großem Respekt behandelt. Wenn sich die ersten Zeichen für die Metamorphose zum Norkoshkind zeigen, manifestieren sich auch die ersten magischen Erscheinungen, die für eine Entwicklung in einen Rho'Nish sprechen. Ein anderer Rho'Nish wird sich ihm annehmen und ihn in den Grundlagen ausbilden. Danach muss sich der Jungzauberer selbst entscheiden, welche seine finale Ausbildung sein soll. Dafür sucht er sich einen entsprechenden Lehrmeister, den er vor Beginn der Ausbildung von seiner Absicht überzeugen muss.
Treffen von Rho'Nish unterschiedlicher Siedlungen finden unregelmäßig statt, sodass ein geringer Wissensaustausch besteht. Ebenso wird ein wandernder Perlenmagier von jeder Norkoshsiedlung freundlich aufgenommen, soweit er bereit ist sein Wissen zu teilen und Rituale zu übernehmen.
Die Magie stammt von RhoAias, der seinen ersten Nachkommen, den Rho'Nish, anhielt, die Familien zu schützen und das Gleichgewicht zu bewahren. Diese Aufgabe erfüllen die Magier noch heute. Als maritime Rasse beherrschen sie die Gezeiten und die Flora und Fauna der Buchten. Zum Schutz ihrer Siedlungen und ihrer Gemeinschaft beschwören die Perlenmagier Stürme herauf, stärken ihre Häuser oder lassen den Kampfeswillen von Feinden verfliegen. Die äußeren Quellen sind zwar bekannt, werden aber selten angewendet ebenso wie Inspiration und Invokation. Ein Rho'Nish ist an seinen magischen Perlen erkennbar, die er in einem Tangbeutel mit sich trägt und ihm als Speicher für seine Zauber dienen.

Tracht und Bewaffnung

Die Norkosh tragen keine Kleidung. Wenn überhaupt, nutzen sie nur einen breiten Gurt, an dem sie ihre Ausrüstung befestigen. Ihre Waffen und Werkzeuge bestehen aus Naturstoffen wie Muscheln, Korallen, Steinen, Knochen oder Holz. Metalle hingegen werden so gut wie nie genutzt. Für den Einsatz an Land oder aus dem Wasser hinaus nutzten die Norkosh die hohlen Luftwurzeln der Mangroven als Blasrohr. Die Pfeile werden in öliges Gift von Meeresschnecken getaucht, um die Opfer zu lähmen.

Sitten und Bräuche

Der zentrale Sinn der Norkosh ist die Fortpflanzung und die damit verbundene Partnerwerbung. Ein bekanntes Ritual ist das Hochglanzpolieren der Panzerschichten, die dann wie Perlmutt glänzen. Die Werbungen und Paarungen finden das ganze Jahr über statt. Doch neben der Panzerpolitur existieren noch weitere Rituale, die es einem Norkosh erlauben, einer Paarungsgruppe beizuwohnen. So werden junge Norkosh ausgesandt, um ihre Qualitäten zu beweisen. Häufig ist es Brauch, den Wunschpartnern besondere Geschenke zu machen.
Im Alltag der Norkosh findet man viele kleine Rituale, die zur Besänftigung und Ehrung der Götter und der Geister gedacht sind, um das Gleichgewicht zu wahren. Eine wichtige Tradition ist das Sammeln von Wissen jeglicher Art, besonders Legenden und Sagen. Sie senden junge Norkosh aus, die neues Wissen sammeln. Regelmäßig veranstalten sie Feste, bei denen die Rückkehrer dieses Wissen mit den anderen teilen und altes Wissen wiederholen. Durch das zusätzliche Wissen können die Norkosh auch ihre Wächteraufgaben besser erfüllen.

Sprache

Das *Norkoshal* ist aufgrund der sieben grammatischen Geschlechter, die durch unterschiedliche Nachsilben angegeben werden, sowie der mittels der Panzerung erzeugten Knacklaute höchst komplex. Eine Schrift existiert nicht, da die Historie mündlich oder mittels Gedankenperlen, der Norkosh-Version des Mnemo-Kristalls, weitergegeben wird.

Darstellung

Norkosh sind von Natur aus friedlich und ruhig. Im Alltag sind sie ernst, zielstrebig, manchmal sogar stur. Sie fürchten aufgrund ihres natürlichen Panzers keine Gefahren. So ernst sie auch sein mögen, so erfreuen sie sich doch an den einfachen Dingen des Lebens. Wenn die Gemeinschaft oder ihr Nachwuchs bedroht ist oder finstere Mächte involviert sind, nutzen sie alle Mittel, um Gefahr abzuwenden. In ihrer Wächterfunktion können sie verschlossen und unnahbar sein.

Ozeanier - Loualil und Tritonen

Die Loualil

ein Loualil, eine Loualil, loualisch

Loualil (**UdS 95**, **WnM 38**) ähneln Menschen mit schlanken Gliedmaßen, hellgrüner oder -blauer Haut und Schwimmhäuten zwischen Fingern und Zehen, sowie an Waden und Unterarmen. Ihre Gesichter zeichnen sich durch große, lidlose Augen, kräftige Wangenknochen und volle Lippen aus. Ihr langes, dickes Haupthaar erinnert nicht nur oberflächlich an die lähmenden Fangarme einer Anemone, sonder können auch so ähnlich eingesetzt werden. Die Körper der Loualil sind, von sanften Brustwölbungen der Frauen abgesehen, oberflächlich geschlechtslos. In ihren Jugendjahren ähneln sie den Tritonen, da junge Loualil ebenfalls einen Fischschwanz besitzen, der sich mit der Geschlechtsreife zu Beinen formt. Dass sich gerade geborene Loualil einen Brutfisch suchen, ist

dagegen eine menschliche Legende. Diese frühe Form ihrer Entwicklung und die Ähnlichkeiten der Sprachen der beiden Völker legt eine Verwandtschaft mit den Tritonen nahe.

Obwohl myranische Gelehrte davon ausgehen, dass die Loualil ursprünglich aus dem Thalassion stammen und sowohl Süß- als auch Salzwasser vertragen, findet man sie heute fast nur an den Küsten und Niederungen des Binnenlandes, insbesondere im nördlichen Teil des Meeres der Schwimmenden Inseln und im Valantischen Meer, aber auch am Goldenen See und seinen Auen, dem Sumpfland von Cantera, sowie dem Westlichen Gletschermeer. Manch imperialer Forscher fragte sich bereits, ob die Seltenheit der Rasse im Thalassion und seinen Nebenmeeren eine Flucht der Loualil aus den Salzwassermeeren vor einem Feind nahe legt, der nicht in das Süßwasser folgen konnte. Die Siedlungen der Loualil selbst liegen in flachen Gewässern und ihre spindelförmigen Wendelwohntürme liegen teilweise unter Wasser, während ihre oberen Stockwerke aus dem Wasser ragen und durch geschwungene Brücken verbunden sind. Balan Cantaras Stadtteil Mondwasser ist wohl eine der größten und bekanntesten Loualil-Siedlungen dieser Art und zeigt zudem wie problemlos Loualil in der Nähe von Menschen leben können.

Loualil sind unter den Menschen berühmt für ihren Schmuck, den sie unter anderem aus Jade, Muschelperlmut und Korallen schneiden. Diese Kleinodien tauschen sie bei den Menschen oft gegen Schmuckstücke aus Mondsilber ein, das Loualil sehr schätzen, jedoch kaum selbst verarbeiten können. Wenn die Loualil damit rechnen das Wasser länger zu verlassen, so kleiden sie sich in Mäntel aus Schwämmen und bestimmten wasserspeichernden Seetang-Arten. Darunter tragen sie meist nur ihren Schmuck und bisweilen bedecken sie Brust und Geschlecht mit großen Muschelschalen, letzteres jedoch eher um Irritationen unter den Menschen zu vermeiden.

Loualil sind mit Menschen nicht fruchtbar, doch verändern sich von Menschenammen gestillte Loualilkinder dahingehend, dass sie mehr an das Leben an Land gewöhnt und dem Meer entfremdet sind. Leider fühlen sich die meisten von ihnen in keiner der beiden Welten wirklich zuhause. Jedoch zeigen Meereskinder stets mit dem Meer verbundene Fähigkeiten, die sie für menschliche Seefahrer und Fischer interessant machen.

Trotz ihrer relativen Nähe zu den Menschen bleibt letzteren das Wesen der Loualil oft rätselhaft, denn ihr oft melancholisches Wesen ist wankelmütig und geheimnisvoll wie das Meer selbst. So herrschen auch seltsame Aberglauben über die Loualil vor. Viele Menschen glauben Loualil würden augenblicklich zu Meerschaum zerfallen, wenn man sie tötet und mancher Hjaldinger glaubt gar, dass die ‚Mermanen' die von den Göttern verwandelten Seelen Ertrunkener seien. Manche imperiale Legenden sehen in den Loualil auch fleischgewordene Nachfahren von Wassernymphen, was möglicherweise darin begründet ist, dass Loualil leicht in deren Feenreiche überwechseln können. Ein Kuss von ihnen soll das Wasseratmen ermöglichen und ihr Geschlecht sollen sie bei Bedarf wechseln können.

Die Loualil selbst haben viel über ihre Vergangenheit vergessen, sind sich jedoch sicher, dass sie von welterschütternden Katastrophen begleitet war. So glauben sie, dass ihre erste Zivilisation in einer Zornflut ihres Gottes Efhardh versank, die dieser über die Kettung seiner Geliebten, der Göttin Ma'ada an den Mond entfesselte. Aus Trauer über ihren Verlust und die Leben, die sein Zorn gekostet hatte, ging Efhardh im Meer auf, weshalb der Mond es bis heute bewegt. Die Loualil selbst glauben, dass sie nach ihrem Tod einfach im Weltenmeer und damit in ihrem Gott aufgehen. Sie beten zwar zu ihren Göttern, doch erhoffen sie sich davon meist keine Wirkung, sind ihre Götter doch der Welt entrückt oder in ihr aufgegangen. Alle Gaben, die sie den Loualil machen wollten, haben sie bereits gegeben. Die religiösen Rituale der Loualil sind daher von derselben Melancholie geprägt, von der auch der Rest ihres Daseins überschattet scheint.

Die Tritonen

ein Triton, eine Tritonin, Tritonisch

Wenn die Loualil eher das stille, melancholische Wesen des Meeres verkörpern, so sind die Tritonen, die sich selbst *Iaralil* nennen, sein aufbrausender starker Arm. Sie sehen sich selbst als Wächter der Meere, die sie mit Magie und Triton in der Hand sowohl gegen uralte Schrecken als auch neue Bedrohungen zu verteidigen gedenken.

Körperbau und Aussehen

Wo bei den Loualil der ganze Körper auf ein Leben im Meer hindeutet, ist bei den Tritonen eine klare Trennung zu beobachten. So erscheint ihr Oberkörper stets als der eines verführerischen Menschen und ihr Unterleib ist der eines Fisches. Die Frauen zeigen deutlich weibliche Formen und die Männer wirken muskulöser als ihre Gegenstücke unter den Loualil. Ihren Gesichtern fehlt meist das Weiche der Loualilgesichter und scharf geschnittene sinnliche Züge herrschen vor. Auch ihre Haare erscheinen wie die von Menschen, wenn auch bisweilen in ungewöhnlichen Farben. Ihre Hände zeigen stets zarte Schwimmhäute. Lokal gibt es einige Abweichungen, so sind Fischschwänze der Tritonen der wärmeren Gewässer oft bunt, während die Leiber ihrer nördlichen Geschwister eher metallische oder unauffällige Farbtöne zeigen. Ihre Ohren zeigen bisweilen eine oder mehrere zarte Spitzen, sodass sie wie kleine Finnen oder Flossen wirken. Im imperialen Volk ist neben ‚Tritonen' der Name ‚Meerjungfrauen' gebräuchlich, denn es herrscht oft der Glaube vor, es gäbe nur weibliche Tritonen und tatsächlich kommt auch auf drei Tritoninnen

nur ein Triton. Tritonen können leicht mehrere hundert Jahre leben. Ganz so als seien sie zeitlos wie das Meer.
Wo nur die Leiber der Loualil sowohl für das Leben im Meer als auch an Land geeignet zu sein scheinen, sind auch die Tritonen in der Lage an Land zu gehen. In dem Moment, in dem sie sich gänzlich an Land gezogen haben, geht eine Wandlung mit ihnen vor und auch ihr Unterleib erscheint nun gänzlich menschlich. Fast so als würden sie ihre aquatische Seite im Meer zurücklassen. Doch ist dieser Landgang für sie mit einer nicht unbeträchtlichen Einschränkung verbunden. Ihre physikalische Kraft lässt nach und auch ihre Magie können sie an Land nur begrenzt nutzen.
Obwohl Tritonen mit Menschen und einigen anderen Rassen Kinder zeugen können, gibt es so etwas wie einen Halb-Tritonen nicht. Ein Kind aus diesen Verbindungen gehört stets dem Volk der Mutter an, doch bisweilen gibt es Merkmale, die auf den Vater hindeuten. So sind Schwimmhäute zwischen Fingern und Zehen, gepaart mit gutem Aussehen oder einer wunderschönen Gesangsstimme für Menschen der Thalassion-Küste oft ein Hinweis auf einen Triton in der Erblinie. Die Tritonen dagegen kennen den Bartwuchs der Tritonen-Männer im nördlichen Thalassion, rote Haare im Archipel von Talaminas und zarten Ohrenspitzen im Westlichen Gletschermeer als Erinnerungen an die Vermischungen zwischen den Völkern.

Herkunft und Verbreitung

Wie bei den Loualil vermutet man den Ursprung der Tritonen in den Tiefen des Thalassions und auf dem versunkenen Kontinent Lamahria. Einige imperiale Forscher glauben zwar, dass die Nachstellungen des Hauses Charybalis dazu geführt haben, dass sich die Tritonen aus den Loualil entwickelt haben, da die Tritonen für die Imperialen sehr überraschend aus den Tiefen des Meeres auftauchten, um den Loualil beizustehen, doch allgemein wird vermutet, dass die offensichtliche Verwandtschaft der beiden Völker in ein früheres Zeitalter zurückreicht. Die Tritonen selbst wissen sehr genau, dass sie einst Knechte Lamahrias waren.
Heute findet man Siedlungen der Tritonen an der gesamten Thalassion-Küste bis hinab ins Archipel von Talaminas, im Östlichem Gletschermeer und da sie ähnlich den Loualil auch im Süsswasser leben können, auch im Westlichen Gletschermeer, sowie größeren Seen und Flüssen des Kontinents.

Bekannte Völkerschaften

Tritonen kommen an der gesamten Thalassionküste vor, doch der wohl fruchtbarste Kontakt mit Menschen imperial-hjaldingscher Abstammung kommt in Serovia zustande, wo man mit den *Arouala*-Tritonen ständigen Handel treibt. Historisch gehen diese Bindungen auf ein militärisches Bündnis der Menschen mit den Tritonen gegen die Krakonier-Söldner der Charybalis zurück. Auffällig sind die blaue Haut und der blaugrüne Delphinschwanz der *Arouala*-Tritonen, deren bedeutendste Siedlung Aroualasala im Meer bei Lyskeland nördlich der Stadt Epharderdam liegt.
Die Hjaldinger schätzen die *Meralfar* des nördlichen Thalassions zwar als aufrechte Krieger des Meeres, doch wie allen magiebegabten ‚Alben' vertraut man ihnen nur bedingt. Bärtige Männer sind häufig unter diesen Tritonen und unter ihresgleichen gelten sie als nomadische Barbaren.
In Sevantinius werden die *Merrow* des Westlichen Gletschermeeres oft als Vorkämpfer der Meeresgeister von den Ban'shi als gleichgestellte Brüder und Schwestern empfangen. Um die hiesigen Feinde zu bekämpfen haben sich die Merrow mehr auf die Magie spezialisiert als die meisten Tritonen.
Die meist rothaarigen *Ningyo* von Talaminas und Meralis haben eher mit den Vesai der Region Kontakte als zu den Land- und Feuergötter verehrenden Kerrishitern, die das Meer als dunkles Reich fürchten. Ihre Unterwasserstädte gelten unter den Tritonen als Höhepunkte ihrer Kultur.

Lebensweise

Die Siedlungen der Tritonen reichen von Unterwassergrotten an den Küsten über gemeinschaftliche Siedlungen mit den Loualil bis hin zu einigen strahlenden von Magie geformten Städten aus Korallen und Kristall in den Tiefen der Meere. Ihre Städte werden von Königinnen und Königen regiert, deren Titel nicht ererbt sondern durch magisches Wissen und Kampfkraft errungen werden. Dann jedoch bleibt ein Monarch im Amt bis er stirbt oder abdankt. Wie die Loualil sind sie eher Jäger und Sammler. Doch legen auch sie bisweilen Tang-, Algen- und Fischzuchten in der Nähe ihrer Siedlungen an. Dem Imperium stehen die Tritonen dank der Untaten des Hauses Charybalis bestenfalls reserviert gegenüber und nicht selten kommt es in Regionen, in denen die Tritonen zahlreich sind, zu Überfällen auf imperiale Schiffe. Mit anderen Küstenbewohnern und auch den aquatischen Völkern der Hippokampier, Selkjes und natürlich den Loualil kommt es immer wieder zu Handelsbeziehungen und Bündnissen.

Tritonische Helden

Übliche Spezies: Tritonen
Übliche Kulturen: Maritim
Übliche Muttersprachen: Iaril
Mögliche Fremdsprachen: Gemein-Imperial, Gemein-Vesayitisch, Hippocampir-Zeichensprache, Hjaldingsch, Lish'shioder Wolfalbisch, Loualilisch, Myranisch
Kulturkunde: Tritonen
Empfohlene Vor- und Nachteile: Eisern, Kampfrausch / Rachsucht, Vorurteile Optimaten oder Risso
Verbreitete Talente: Geschichtswissen, Magiekunde, Philosophie, Schwimmen, Selbstbeherrschung, Speere

Weltsicht und Glaube

Anders als die Loualil sehen die Tritonen ihre Götter als machtvolle und aktive Wesenheiten. Ihre Magie lässt sie *Ma'ada* nahe stehen und sie glauben, dass die Göttin den Missbrauch ihrer Gabe durch die imperialen Magier missbilligt. *Efhardh* dagegen sehen sie als Schöpfer und Herrscher der Meereswelt und Quelle ihrer Kraft im Meer. Bisweilen finden je nach Region auch zusätzliche Götter Eingang in ihre Glaubenswelt, oft *Chrysir* oder *Numinoru*. *Charypta* fürchten jedoch alle Tritonen als gefallene Schwester der Meeresgötter.

Magie

Alle Tritonen sind wenigstens schwach magisch veranlagt und ein nicht unbeträchtlicher Teil des Volkes sind geschulte Magieanwender, die *Ma'aril* (pl. und sg., fem Ma'arilqa) genannt werden. Allen Tritonen gemein sind ihr hypnotischer Gesang und die Fähigkeit an Land ihren Fischschwanz in Beine zu verwandeln. Bekannt sind auch ihre Beherrschungsmagie, das Herbeirufen und Beherrschung von Meeresfauna und -flora, sowie der Elemente Wasser und Wind. Bisweilen soll es vereinzelt verderbte Tritonen geben, die sich den äußeren Domänen Galkuzul und Darcalya zuwenden, um ihre natürlichen Talente zu ‚verstärken'.

Tracht und Bewaffnung

Im Wasser tragen Tritonen selten mehr als einen Gürtel oder Schultergurt, an den sie Waffen, Werkzeuge und anderen Besitz hängen können. Die klassische Kriegswaffe ist der, für die Rasse namengebende, Triton, ein Dreizack, dessen breite Zacken durch die zu Klingen geschliffenen Seiten fast wie Dolche wirken und den Kopf der Waffe von der Seite fast wie eine Hellebarde oder Axt wirken lassen. Ansonsten werden Speere und Dolche bevorzugt. Ein Triton an Land hüllt sich, auch wenn er nicht notwendigerweise darauf angewiesen ist, gerne in die wasserspeichernden Umhänge, die man auch von den Loualil kennt und bedeckt seine Geschlechtsteile mit großen Muschelschalen. Tritonen, die länger an Land bleiben, versuchen aber, sich der regionalen Mode anzupassen. Sie bevorzugen jedoch entweder luftige oder aber hautenge Kleidung, da sie die ständigen Hautkontakte mit durchschnittlicher Kleidung irritieren. Rüstungen sind ihnen aus mehreren Gründen abhold, darunter Gewicht und ihre oft magiehemmende Wirkung.

Sitten und Bräuche

Bisweilen stellen die Tritonen Kämpfe ihrer Geschichte zu Übungszwecken nach, bei denen ursprünglich die finsteren Mächte Lamahrias als Gegner dargestellt wurden. Die Risso des Thalassions sehen die Tritonen als Erben der Mahren und Nachkommen ihrer früheren Herren und damit als eine Art Imperium des Meeres. Dies zeigt, dass Tritonen einen Groll recht lange halten können. In jüngerer Zeit kommen aber auch Imperiale und ihre barbarischen Meeres-Söldner wie Homarier und Krakonier in den Darstellungen vor.

In bestimmten Vollmondnächten kommen die Tritonen zusammen, um gemeinsam zu Ehren Ma'adas Magie zu wirken. Meist handelt es sich dabei um einen großen Zaubergesang, der von der Gemeinschaft gesungen wird und den Schutz der Siedlung sicherstellt. Bisweilen lassen sie aber auch Astralkraft einfach in das Meer fließen und die Magie ihren eigenen Weg suchen, was zum Teil unvorhersehbare, jedoch für die Tritonen so gut wie nie schädliche Wirkungen hat. Viele unheimliche Phänomene, die Seefahrer in diesen Nächten in Angst und Schrecken versetzen, können auf diese Rituale zurückgeführt werden. Zudem halten Zauberer unter den Tritonen bei diesen Zusammenkünften nach potentiellen Schülern Ausschau.

Sprache

Das *Iaril*, die Sprache der Tritonen, ähnelt sehr der Sprache der Loualil, sodass die beiden Völker sich untereinander mit wenigen Schwierigkeiten verständigen können. Die Schrift der Tritonen, die jene als *Lamahrische Glyphen* bezeichnen, kommt vor allem zum Einsatz, um magisches, geschichtliches und religiöses Wissen festzuhalten, auch wenn dies nur als Ergänzung mündlicher Überlieferungen gesehen wird.

Darstellung

Tritonen sind stolz, mutig und ehrenhaft. In ihnen verbinden sich Kampfeswille und die Magie des Meeres zu einer tödlichen Einheit, mit der sie die Heimat, ihr Volk oder auch ihre Begleiter auf Abenteuerfahrt zu verteidigen wissen. Ein Triton ist aufbrausend wie die stürmische See und doch kann er philosophische Fragen in stiller Meditation erörtern oder in schwere Melancholie über einen Verlust verfallen.

Die Risso

ein Risso, eine Risso, rissotisch

Die Risso (**UdS 112**,**WnM 45**) oder Fischmenschen sind ein aquatisches Volk, deren Körper mit grünen, seltener blauen und in Ausnahmen silbernen Schuppen bedeckt sind. Ihr Körper ähnelt in der Grundform weitgehend dem eines Menschen. Ihre großen pupillenlosen Augen sind an das Dämmerlicht des Meeres hervorragend angepasst und ihre Ohren wirken wie gezackte Flossen. Ein ebenfalls gezackter Kamm verläuft von der Stirn bis hinab zum Stummel-Schwanz. Die Schwimmhäute zwischen den krallenbewehrten Fingern und Zehen erlauben es ihnen, sich im Wasser schnell fortzubewegen. Einige Risso verlassen das Meer ihr ganzes Leben lang nicht, obwohl sie amphibisch sind und sich für eine kurze Weile an Land aufhalten können. Unter Wasser verständigen sich Risso mit lautlosen Rufen über große Entfernungen. Nur

an Land tragen die Risso einmal etwas wie Kleidung, einfache Gewinde aus feuchtem Seetang und Schwämmen, sonst findet man nur mit großen Juwelen verzierte Geschmeide oder Waffengehänge, um den Status eines Rissos hervorzuheben.

Im Neunten Zeitalter beherrschten die Ahnen der Risso, die zaubermächtigen Blauen Mahre vom Kontinent Lamahria, oder Lamar'ja, große Teile der Welt. Stolz und machtvoll brachten die Schiffe der Mahre Krieg und Zivilisation in Form von Kolonien an die Küsten anderer Kontinente. Am Ende jenes Zeitalters jedoch versank Lamahria in einer Katastrophe und beendete so die Vorherrschaft der Mahre. Einige Legenden der Risso sprechen davon, dass *Efiirt* die frevelnden Zwillingskönige Lamahrias mit einer Zornflut geschlagen habe, andere Mythen wollen jedoch auch wissen, dass die Mahre, angeleitet von *Karribd*, in letzter Hybris versuchten, den Krieg zu den ‚dunklen Fluten jenseits der Sterne' zu tragen und scheiterten. Was auch immer die Wahrheit sein mag, die Risso gedenken des versunkenen Lamar'ja, meiden es aber als ein Tabu.

Heute leben die beiden größten Gruppen der Risso entlang der Thalassion-Küste und im Meer der Schwimmenden Inseln.

Die *Risso'Ita* des Thalassion klammern sich an ihre glorreiche Vergangenheit und versuchen diese neu erstehen zu lassen. Alljährlich schwimmen sie der verlorenen Ur-Heimat entgegen ohne sie wirklich erreichen zu wollen. Andere uralte Stätten der Mahre jedoch, wie die größte bekannte Siedlung der Risso, die Ruinenstadt M'iiku'on in der Bucht von Cranarenius, ziehen sie fast magisch an. Die Risso'Ita suchen den Meeresgrund nach Relikten ihrer Vorfahren ab und lassen die archaischen Ruinen der Mahre so gut es geht in neuer Pracht wiedererstehen. Selbst in lichtlosen Meerestiefen suchen sie nach Zugängen zu den mythischen 33 Städten des ‚Inneren Meeres'.

Die *Risso'Ma i Ti* im Meer der Schwimmenden Inseln glauben ebenfalls an das Wiedererstarken ihrer Kultur, so wie „die Flut auf die Ebbe folgt". Anders als die Risso'Ita jedoch verweilen sie nicht in der Vergangenheit, sondern schöpfen ihre Kraft aus dem Leben im Hier und Jetzt. Stolz bieten sie ihren Gegnern die Stirn, seien es nun imperiale oder mholurische Eroberer, und glauben, dass sie eines nicht allzu fernen Tages wieder die Meere beherrschen und den Schmutz von seinen Ufern waschen werden. Ihre steinernen Behausungen haben die Form von spitzen Pyramiden und sind mit Blutleim, dem Sekret einer Tiefseeschnecke verfugt. Blutleimkuppeln in den Seiten der Pyramiden lassen das Licht von Leuchtfischen und -schwämmen nach außen dringen und verleihen den Behausungen eine unheimliche und düstere Ausstrahlung.

Abgesehen von ihren baumeisterlichen Leistungen leben viele Risso im Einklang mit dem Meer ein einfaches, bisweilen fast primitiv wirkendes Leben. Sie ernten Seegewächse, züchten Fische und verarbeiten was ihnen das Meer bietet, sei es Korallen, Treibgut oder Walgebein. Einige Risso-Siedlungen haben auch Werkstätten an Küsten oder auf Inseln, wo sie Arbeiten ausführen, die unter Wasser nicht möglich sind, wie das Schmieden von rostfreien Waffen und Werkzeugen, mit dem sonst so gemiedenen Feuer.

Regiert werden die Siedlungen und Städte der Risso von den silbergeschuppten *Biagha*, einer ausgewählten Magier- und Priesterelite, die das rituelle Leben der Risso lenkt.

Denn das Leben der Risso wird von der Geburt an von Ritualen und Aberglaube bestimmt, vielleicht als Folge und in Erinnerung an die Zerstörung ihrer Hochkultur. Kaum eine Stunde vergeht, in der nicht versucht wird, den Willen der Meeresgötter in den Strömungen und Tierbewegungen zu erkennen, die Geister des Meeres zu besänftigen, den Ahnen zu gedenken oder Schutzzeichen erneuern zu müssen.

Das wichtigste Ritual ist das *Tzii Aan* (Erstes Wasser), bei dem sich ein grüner Risso in einen blau geschuppten wandelt und wo spezielle geistige Fähigkeiten geweckt werden, wie etwa die lautlose Verständigung mit Meereswesen. Einige imperiale Meereskundige vermuten, dass dieses Ritual es den ‚degenerierten' Risso erlaubt, sich wieder auf die Stufe ihrer Vorfahren, der Blauen Mahre, zu erheben. Ein ähnliches Ritual, das *Tzii Briir* (Zweites Wasser), wandelt die begabtesten blauen Risso zu silbergeschuppten Biagha.

Das *Tzii Naar* (Letzte Wasser) jedoch, ist kein Ritual an sich, sondern beschreibt schlicht den Übergang ins Jenseits und die begleitenden Rituale als notwendig für die abschließende Metamorphose, dem Aufgehen in der Meeresgöttin *Mououn*, der allumfassenden ‚Mutter Meer'. Neben der rätselhaften Mououn verehren die Risso zahlreiche weitere Götter und Geister, darunter vor allem den launischen *Efiirt*, der die gebende Seite des Meeres verkörpert und die zerstörerische *Karribd*, die für die nehmende Seite des Meeres steht. Ihre gemeinsame Tochter *Mar'Jina*, die Mutter des Ersten Volkes soll beim Untergang Lamahrias vergangen sein und noch immer in seinen Ruinen ruhen, bewacht von ihrem Bruder *No'Minoru*, dem Wächter der versunkenen Heimat und Herr vieler Seeungeheuer. Als Manifestationen ihrer Götter gelten den Risso die großen Meereslebewesen wie Wale, Kalmare, Oktopoden und Seeschlangen.

Mit dem Festland und seinen Bewohnern haben die meisten Risso nur selten Berührung, oftmals als Händler, um Dinge einzutauschen, die den Risso im Meer nicht zugänglich sind. Im Imperium werden Risso zudem als Schwimmer im Sold der aquatischen Söldnereinheiten und Bergungs-Taucher bewundert. Doch allgemein misstrauen die meisten Landbewohner den unnahbaren und unergründlichen Risso. Kerrishiter sehen in ihnen gar hassenswerte Diener ihrer finsteren Meeresgöttin und auch einige Völker des Meeres haben nicht vergessen, dass sie einst in Knechtschaft der Herren von Lamahria standen.

Mholuren

ein Mholur, eine Mholura, mholurisch

Kaum eine Rasse hat es im Laufe ihrer Geschichte geschafft, sich so viele Feinde zu machen, wie die Mholuren. Sie gelten den meisten Völkern rund um das Meer der Schwimmenden Inseln und an den Ufern der Orismanis als Inbegriff des Bösen, der hasserfüllten Verschlagenheit, der unaussprechlichen, verderbten Gefahr aus den nachtblauen Tiefen.

Körperbau und Aussehen

Mholuren sind Molchwesen und werden bis zu 100 Finger lang, weisen einen starken, muskulösen und strapazierfähigen Körper auf und gelten als ausdauernd und athletisch. Ein kräftiger, langer Schwanz sorgt für eine gute Balance und kann auch im Kampf eingesetzt werden. Sie besitzen nur drei Finger und einen Daumen pro Hand, jedoch fünf Zehen an jedem Fuß sowie Schwimmhäute zwischen Zehen und Fingern. Für feine Mechaniken und feingliedrige Kunstwerke sind sie daher eher ungeeignet. An den Unterarmen und -beinen haben sie stabile, kammartige Flossen. Auch der Rückenkamm, der oberhalb der Stirn beginnt und sich über den gesamten Kopf und Rücken, bis zur Schwanzspitze hinzieht, ist stabil und richtet sich bei intensiver Gefühlslage auf. Während der Paarungszeit kann er, aufgrund starker Durchblutung, rötlich und dicker erscheinen. In der Jugend ist die Haut silbrig-grün und eher grob geschuppt, was nach der ersten Häutung anders wird. Dann sind ihre Körper von kleinen, sehr robusten und an Fischhaut erinnernden Schuppen besetzt. Dabei kann die Farbe von stumpfem Silberweiß bis zu Bleigrau reichen. Auf einem kurzen Hals, der eingezogen werden kann und so nicht immer deutlich wird, sitzt ein kurzschnauziger Molchkopf, dessen auffallende Merkmale die großen, schwarzen Augen und die steif nach hinten ragenden und als Ohrmuscheln dienenden Kammflossen sind. Mholuren können noch in großer Tiefe oder bei Nacht ausgesprochen gut sehen. Zwischen den markanten Kopfflossen und dem zahnbewerten Maul liegen mehrere Kiemenschlitze, die sie nicht nur zum Atmen, sondern auch zur Kommunikation nutzen. Dabei werden hohe Pfeif- und Zischlaute produziert.

Herkunft und Verbreitung

Wie bei vielen aquatischen Rassen soll ihr Ursprung im sagenhaften Lamahria irgendwo im Thalassion liegen. In früheren Zeiten gab es Mholuren im Thalassion und in südlichen Meeren, selbst in der Region, wo heute die Narkramar liegt, soll es Hinterlassenschaften der Mholuren geben. Doch seit vielen Generationen haben sie eine deutliche Abneigung gegen Meerwasser. Heute leben sie daher vorwiegend im Meer der Schwimmenden Inseln, welches einen sehr geringen Salzgehalt aufweist. Dabei ziehen sie die dunklen und tieferen Regionen des Meeres den flacheren Küstenregionen offensichtlich vor, auch wenn immer wieder kleine Ansammlungen von Wohngruben an sumpfigen Küstenabschnitten gefunden werden. Dabei handelt es sich meist um kurzzeitige Lager bei Raubzügen. Im Valantischen Meer kommen sie seit der Errichtung der Mholuren-Wehr nicht mehr vor.
Seit einigen Jahrzehntausenden gibt es zudem eine Anzahl von Mholuren im westlichen Gletschermeer. Dort leben sie in den eisigen Tiefen. Auch in den westlich davon liegenden, großen Seen von Sevantinius und am Weindunklen See in Harpalis will man immer wieder Mholuren gesichtet haben.

Bekannte Völkerschaften

- die *Ashami'I* im Meer der Schwimmenden Inseln
- die *Nysh'Chanori* im westl. Gletschermeer und im Weindunklen See

Lebensweise

Üblicherweise leben in ihren Siedlungen fünf bis acht Sippen zusammen, die zu größeren Schwärmen gehören. Diese besiedeln eigenständige Regionen, ohne dabei wirkliche Staatengebilde darzustellen.
Mit 16 Jahren gilt ein Mholur als erwachsen, kann selber Nachwuchs zeugen und kommt auch in das Stadium der *Zweiten Haut*. Damit ist ein Farbwechsel zwischen dem 16. und 17. Lebensjahr vom silbrig schillernden Grün, welches alle jungen Mholuren tragen, zu den finalen Silbertönen der Erwachsenen, verbunden. Diese Phase ist ein wichtiges Ereignis im Leben aller Mholuren und die wesentliche Möglichkeit, in der Gesellschaft aufzusteigen, denn in dieser Phase findet eine Einteilung in die Kasten des Volkes statt. Die Kasten tragen zumeist farbige Muster, die mittels Tätowierungen und Alchemie auf dem Rückenkamm angebracht werden. Besonders verdiente Mholuren werden durch weitere Zeichnungen an den Armen oder sogar am Kopf ausgezeichnet.

I – Cha'Ridrass
Die unterste Kaste bilden die kleineren und schwächeren Mholuren: Arbeiter (z. B. Fischzüchter, Handwerker, Jäger) aber auch einfache Wächter sind hier zu finden. Ihre Rückenkämme zeigen grüne Muster.

II – Zsa'chry'tss
Krieger und die Vorsteher der Sippen und regionalen Gemeinschaften bilden diese Kaste. Sie sind stärker und intelligenter und versuchen dies durch gezielte Auswahl an ihre Nachkommen weiterzugeben. Ihre Rückenkämme sind gelblich gefärbt.

III – A'Qua'sza
Blaue Rückenkämme, zuweilen sogar komplett blau gefärbte Körperschuppen, zeichnen diese Kaste der Mholuren aus. Die A'Qua'sza (imperial Aquamanten) sind durchweg magisch begabt.

IIII – As'fi'Zs
Allen überstellt ist die Kaste der Priester, welche ihre Kämme mit schwarzen Zeichnungen verzieren. Diese sehr kleine Gruppe führt die regionalen Stammesverbände der Mholuren.

Ganz unten in der Hierarchie stehen die Sklaven – Angehörige anderer Rassen, meist Ziliten aber auch gefangene Risso, Loualil etc.

Nur alle paar dutzend Generationen kommt ein Kind zur Welt, welches bereits bei der Geburt gezeichnet ist. Seine Schuppen sind nicht nur silbrig, sondern weisen Rot als dominierende Farbe auf. Diese ‚Roten Mholuren' gelten als Mittler und Auserwählte der Götter, allen voran: Os'Grapt. Ein solcher Mholur führte die Stämme aus dem Thalassion gen Westen, gegen Ende des 1. Jh. v. IZ gelang es einer anderen roten Mholura, alle Sippen zu einen, und zu einem Krieg gegen die Landbewohner zu bewegen.

Mholurische Helden

Übliche Spezies: Mholuren
Übliche Kulturen: Maritim
Übliche Muttersprachen: Mholurisch
Mögliche Fremdsprachen: Mahrisch, Rissoal, Nequaner-Zeichensprache
Kulturkunde: Mholuren
Empfohlene Vor- und Nachteile: Eisern, Zäher Hund / Arroganz, Rachsucht
Verbreitete Talente: Holzbearbeitung, Kriegskunst, Schwimmen, Selbstbeherrschung, Speere, Tätowieren

Weltsicht und Glaube

Die Religion der Mholuren am Meer der Schwimmenden Inseln kennt zwei Hauptgötter und einige diesen Gottheiten heilige Boten und Wesen, welche Verehrung genießen.
Am Anfang war nach mholurischer Mythologie das große Wasser und in dessen Mitte der Urstrom. Aus ihm heraus entstanden das Leben und alle Wesen. Doch fehlte ihnen der Geist, zu erkennen. So blieb es für viele Zeitalter. Dann schwamm *Os'Grapt*, der Gewaltige, aus dem Mahlstrom. Er war der erste, der seiner selbst gewahr wurde und zog viele Zeitalter lang durch das scheinbar endlose Wasser, bis er sich langweilte und zum Urstrom zurückkehrte. Dort fand er *Karrish'Ta*, die Dunkle. Sie stammte aus den dunklen Gefilden der Höhe. Und sie nahmen von den Wesen des Meeres und schufen die Mahre. Diesen zu dienen gaben sie die Ziliten und die anderen Kreaturen der Meere, die Sippen und Siedlungen hervorbringen. Doch hoch über den Wassern waren noch andere Wesen entstanden. Diese drängten das Wasser zurück und besudelten seine Weite mit Dreck und Staub. Das erzürnte Os'Grapt und Karrish'Ta sehr. Die Schlacht der Elemente soll ein ganzes Zeitalter getobt haben. Sieg um Sieg erfocht das Paar der ersten Generation gegen die Spätergekommenen. Doch ihre Heere verzeichneten große Verluste. Da nahmen Os'Grapt und Karrish'Ta erneut von den Wesen der Meere und formten das zweite Volk, die Mholuren. Diese sollten als gewaltige Krieger den endgültigen Sieg über die verderbten Bewohner des Landes bringen, doch die anderen Völker waren zu schwach und die Mholuren zu gering an Zahl.
Os'Grapt wurde in der letzten Schlacht gegen die Ärgsten, die Götter der wasserlosen Höhe, verwundet und musste sich niederlegen. Aus seinen ersten Blutstropfen sollen die Osguras entstanden sein und aus seinem Leib das Meer der Schwimmenden Inseln.
Um ihren gigantischen Gott wieder ins Leben zu rufen, müssen die Mholuren die Landbewohner bezwingen, den Gott mit frischem Blut stärken und ihn aus seinem Fiebertraum erwachen lassen.
Os'Grapt gilt den Mholuren als Gesandter des Gewaltigen, wie die Seedrachen und -schlangen die Gesandten Karrish'Tas sind. Der göttliche Gesandte hat zudem die Aufgabe, dereinst den Schlaf des Gewaltigen zu beenden und das Herrscherzeitalter der Mholuren einzuläuten. Zuweilen zeigt er sich in Form eines riesigen Hais oder Rochens. Auch eilte Os'Grapt dem Giganten *Orismani* zu Hilfe, als dieser durch Hinterlist und Verrat der himmlischen Götter an den Boden gefesselt wurde, denn Orismani gilt als Bruder und Waffengefährte des Os'Grapt. Als er im ‚Jahr der kochenden Flüsse' Opfer der Heimtücke der Landbewohner wurde, soll er nach mholurischem Glauben gestorben sein. Seitdem bringen sie seinem Andenken Opfer dar, auf dass er nicht zum Wiedergänger werde.
Religiöse Überzeugungen anderer Völker sind ihnen ohne Bedeutung. Das gilt auch dann, wenn diese an dieselben Götter glauben. So sehen sie z. B. in den Glaubensvorstellungen der Risso gegenüber Karribd einen Frevel am wahren Wesen Karrish'Tas und bekämpfen ihn entsprechend.

Magie

Nur die *Aquamanten* tragen ‚den Geist Os'Grapts'– wie die arkane Gabe bei den Mholuren genannt wird – in ganzer Fülle in sich. Priester verfügen zuweilen über mittelmäßige arkane Kräfte. Mholuren nutzen sowohl Beschwörungsmagie als auch Rituale, um ihre Ziele zu erreichen. Dabei werden gerne aufwändige Zeremonien abgehalten, meist durch den Gebrauch von Fetischen und der Quelle oder dem gesetzten Ziel entsprechende Opfer unterstützt. Gerade der Gebrauch von Objekten bei der Anwendung von Magie scheint eine feste Konstante zu sein.

Tracht und Bewaffnung

Mholuren tragen zumeist nur Gürtel für Werkzeuge und Waffen. Je nach ihrer Stellung kommen Schmuck und Zeichen ihres Ranges hinzu. Amulette und magische Artefakte erfreuen sich einer großen Beliebtheit. Magier und Priester tragen oftmals aus roten Korallen gefertigte Anhänger in der Form von Blutstropfen. Dabei werden Anhänger üblicherweise nicht am Hals getragen, sondern mit Bändern an den Oberarmen. Dazu kommen Hautbilder und wer sich mit diesen auskennt, kann auch sagen, aus welchem Schwarm die Träger sind und welche Position sie innerhalb der einzelnen Gruppen und Kasten innehaben.

Als Waffen bevorzugen sie Spieße und kurze Stoßwaffen, wie etwa Dolche und Messer und natürlich Harpunen. Ebenfalls als Teil der Bewaffnung sind übergroße Flossen zu sehen, welche die Geschwindigkeit unter Wasser noch um ein Vielfaches erhöhen.

Ihre Kenntnisse der Metallverarbeitung sind nicht sonderlich gut, qualitativ hochwertige Metallwaren werden durch Raub beschafft. Sie selbst beschränken sich ansonsten auf Materialien wie Knochen, Karettan oder Perlmutt. Aus diesen Substanzen werden zuweilen auch Schilde und Rüstungen gefertigt. So haben gerade die erfahrenen Krieger Brustpanzer und auch Arm- oder Beinschienen aus Karettan.

Sitten und Bräuche

Mholuren treffen sich zu bestimmten Terminen im Jahr an besonderen Laichgründen in den Tiefen der See. Wer das Privileg erhält, seine Linie fortzuführen, entscheidet der Rat aus Priestern. So werden jedes Jahr diejenigen ausgewählt, die zum Zeugen der Nachkommen losziehen dürfen. In den Monaten davor müssen die unteren drei Kasten beweisen, dass sie würdig sind, Kinder zu haben. Allein die Priester sind von diesem Beweis befreit, haben die Schöpfer sie doch bereits erwählt und über alle anderen herausgestellt. Fortpflanzung ist ein Privileg der Erfolgreichen. Das schließt romantische Beziehungen zwischen Mholuren jedoch nicht aus.

Sprache

Die Mholuren sprechen nicht über Stimmbänder, sondern durch Vibrationen ihrer Kiemen. Hinzu kommt eine pfeifende Komponente bei großer Erregung, die über ihre mit den Kiemen verbundenen Nasengänge entsteht. Da sie dabei durchaus in der Lage sind, eine große Bandbreite von unterschiedlichen Pfeif- und Zischlauten zu erzeugen, ist ihre Sprache vielfältig und von höherer Komplexität. Anders als ihre aventurischen Verwandten besitzen die Mholuren auch eine Schrift. Sie nutzen die *Mahrischen Glyphen* (vgl. **WnM 181**).

Darstellung

Mholuren sind eine permanente Bedrohung der Landbewohner rund um das Meer der Schwimmenden Inseln und aller, die sich auf und unter Wasser dort bewegen. Das gilt sowohl für Tiere wie auch für kulturschaffende Wesen.

Angehörige dieser Spezies sind zielstrebig und – zumindest ihrer Kaste gegenüber – mehr oder weniger sozial und kollegial eingestellt, gilt es doch, einer großen Verantwortung gerecht zu werden. Das Große Ziel steht über allem, wie auch die Einordnung in die eigene Kaste eine feste Konstante darstellt. Seit dem sogenannten Mholuren-Krieg hat sich ihre Gesellschaft stark auf eine kriegerische und rücksichtslose Hingabe an die große Aufgabe hin entwickelt, da nur die zähesten Exemplare die Vergiftung des Orismanis überlebt haben, was hauptsächlich Krieger und Priester waren. Von ihrer früheren Kultur ist damals wenig erhalten geblieben und nur, was dem Überleben der Spezies und der Erfüllung der großen Aufgabe diente, wurde überliefert. Das prägt die Mholuren heute noch.

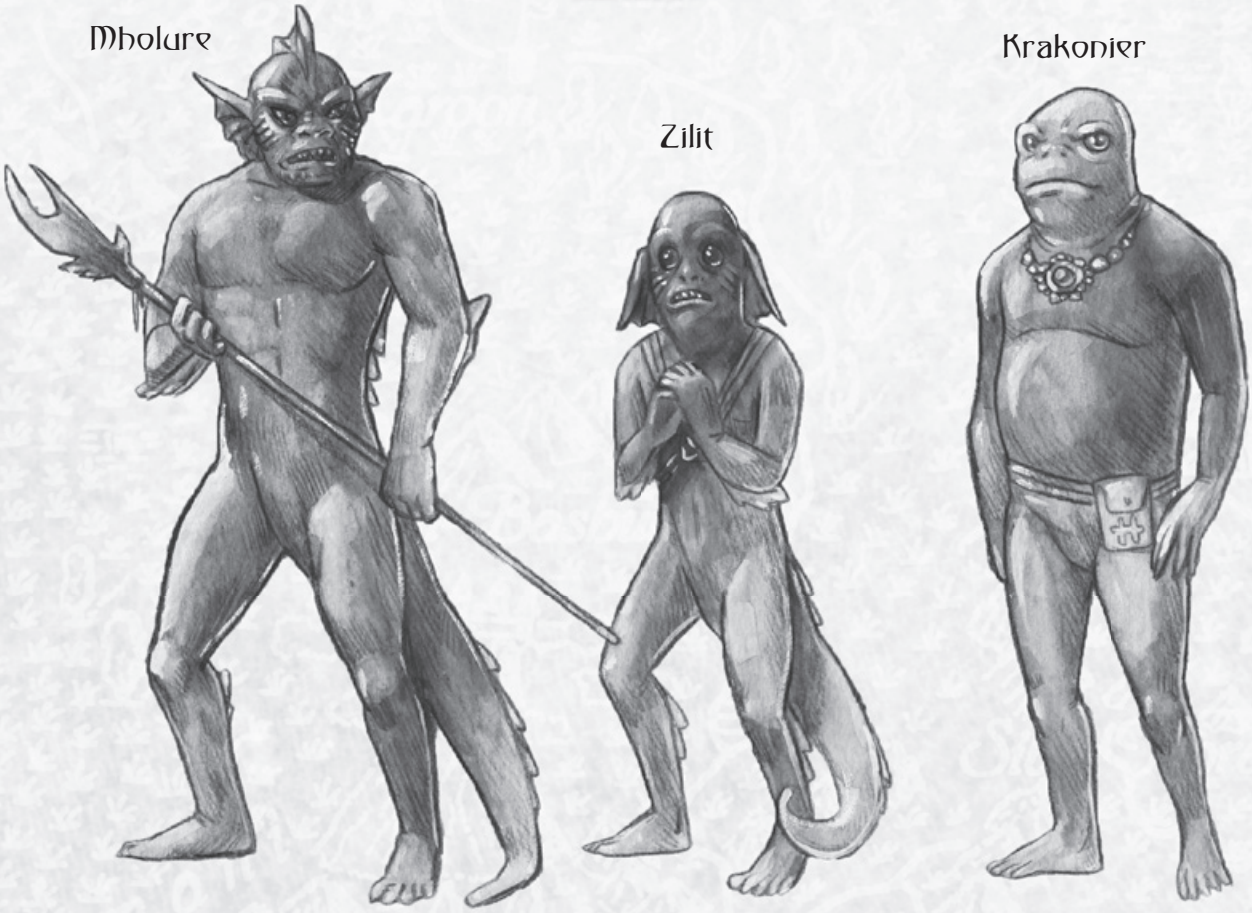
Die Ziliten Myranors

ein Zilit, eine Ziliti, zilitisch

Das absolute Gegenstück zu den Mholuren bilden die sanften und friedfertigen Ziliten, die in Myranor wohl nicht zuletzt eben deshalb oftmals als Sklaven ihrer aggressiven Vettern leben müssen. Auch wenn sie selber wirklich nicht als primitiv gelten können, bevorzugen sie auch in Freiheit eine einfache und ruhige Lebensweise.

Körperbau und Aussehen

Auch wenn sie mit den Mholuren eng verwandt sind und oftmals verwechselt werden, gibt es doch einige Unterschiede. Ziliten sind silbrig geschuppte Molchwesen, die etwa einein-halb bis eindreiviertel Schritt lang werden. Damit sind sie etwas kleiner als ihre aventurischen Geschwister. Durch ein Gewicht um die 50 bis 60 Stein wirken sie recht schmächtig, was durch die nur gering ausgeformte Muskulatur noch verstärkt wird. Ihr vergleichsweise zarter Rückenkamm beginnt erst zwischen den Schultern, der Kopf sitzt halslos auf dem Rumpf. Die Kopfflossen hängen schlaff herab. Große, schwarze und lidlose Augen werden von Nickhäuten geschützt. Ihr Maul zeigt etwa zwei Dutzend kleine Zähne, Diese sind für den Verzehr von Fischen und Pflanzen gleichermaßen geeignet. Insgesamt machen sie einen friedlichen, ja einfältigen Eindruck, der jedoch ihre wahren Talente nur versteckt.



Herkunft und Verbreitung

Ziliten stammen ebenfalls aus dem Thalassion. Wann genau sie Lahmaria verließen ist nicht bekannt. Waren sie in früheren Zeiten in nahezu allen Flüssen des Orismani-Systems verbreitet, kommen sie heute nur noch im Bereich des Meeres der Schwimmenden Inseln vor. Dort leben sie meist als Sklaven in den untermeerischen Städten der Mholuren. Nur wenige schaffen die Flucht und Siedlungen freier Ziliten sind sehr selten. Gerüchten zufolge soll eine der größeren Ansiedlungen an den Ufern der Ausläufer der koromanthischen Apelioten liegen. Seit einigen Jahren kann man sie zudem in einer kleinen Siedlung im Louranath antreffen. Dort scharen sie sich um drei Ziliten, die aus dem fernen Osten stammen sollen.
Die Ursache, warum sie nicht an den Küsten oder in den Weiten des Thalassions siedeln, kann nur vermutet werden, eventuell sind die Ereignisse um den Untergang ihrer alten Heimat daran schuld.

Bekannte Völkerschaften

- Ziliten als Sklaven der Mholuren
- die *Szi'a'Chu* – freie Ziliten am Meer der Schwimmenden Inseln
- die *Vr'Ssli*, eine kleine Gruppe von etwa einigen dutzend Ziliten im Louranath, das sie Vr'sslen nennen.

Lebensweise der Ziliten in Myranor

Das Gros der myranischen Ziliten lebt als Sklaven in den Tiefen der See. Freie Ziliten leben in kleinen Siedlungen an Flussmündungen und den nebeligen Regionen des Louranaths. Dort führen sie ein einfaches Leben als Fischer und Sammler und wohnen in Hütten aus Gras und Bambus. Angesichts der Tatsache, dass viele Flüchtige sind, mag dies nicht verwundern, doch ist ihrem Wesen ein Hang zur Einfachheit mitgegeben. Metall ist ihnen zutiefst unangenehm. Darüber, ob dies nur an den Bestrafungsmethoden ihrer düsteren Verwandten liegt oder andere Gründe hat, schweigen sie sich aus. Ihre kleinen Siedlungen werden in Gemeinschaft und durch Konsens geführt, Hierarchien und Anführer kennen sie nicht. Dafür jedoch spirituelle Vorbilder.

Weltsicht und Glaube

Die Religion der zilitischen Sklaven ist uneinheitlich. Vielleicht hoffen sie auf einen Erlöser, der sie von den grausamen Bedingungen und ihren Fesseln erlöst, vielleicht glauben sie an ein Leben nach dem Tod und jenseits aller Mühen und Pein. An die Götter ihrer Sklavenhalter wenden sie sich sicherlich nicht, da diese – nach der Lehre der Mholuren – nicht auf den Bodensatz der Gesellschaft achten.

Zilitische Helden

Übliche Spezies: Ziliten
Übliche Kulturen: Maritim
Übliche Muttersprachen: Mholurisch
Mögliche Fremdsprachen: Abishant (telepathisch), Nequaner-Zeichensprache, Rissoal
Kulturkunde: Ziliten
Empfohlene Vor- und Nachteile: Gefahreninstinkt, Herausragende Sicht / Landangst, Sklavenmentalität
Verbreitete Talente: Holzbearbeitung, Menschenkenntnis, Schwimmen, Sich Verstecken, Sinnenschärfe, Wildnisleben

Die Siedlung im Louranath weiß von den Göttern der aventurischen Ziliten und hat begonnen, diese zu verehren, in der Hoffnung auch diesseits des Thalassions erhört zu werden. Dabei steht die ‚Lebenspenderin'– *Zsahh* oder *H'Rtsi* – an erster Stelle. Ihr zur Seite stehen die heilmächtige Ssad'Huar, welche auch über die Naturgewalten gebieten soll, und auch *H'Szint* wird als wandelbare und geheimnisvolle Gottheit verehrt. Die drei aus Aventurien nach Myranor gepilgerten Ziliten werden als weise *H'Chazz* (Erleuchtete) und ‚Heilsbringer' verehrt und gelten als Vorreiter einer Bewegung, welche die Befreiung der zilitischen Sklaven zum Ziel hat. Dies tun sie aufgrund einer Vision, die ihrem Volk eine große Zukunft im neuen Zeitalter verspricht. Die ‚neuen' Götter haben sich auch in den anderen zilitischen Siedlungen am Meer der Schwimmenden Inseln verbreitet.

Magie

Zilitische Sklaven, welche eine magische Begabung zeigen, werden den mholurischen Göttern geopfert. In den freien Siedlungen gibt es vereinzelt Animisten, insgesamt ist die Gabe jedoch eher selten.

Tracht und Bewaffnung

Sie tragen keinen Schmuck und ihre Kleidung besteht selten aus mehr als einem schlichten Gürtel, an dem Beutel und einfache Werkzeuge hängen. Als Waffen zur Jagd dienen ihnen im Feuer gehärtete Holzspieße und einfache Wurfsteine.

Sitten und Bräuche

Einmal im Jahr – etwa eine None nach dem ersten Vollmond im Frühjahr – feiern sie ein Fest der Neuerung. In diesem Fest kumulieren verschiedene Ereignisse: das Gedenken der Generationen in Sklaverei, die unzähligen Toten im ‚Jahr der kochenden Flüsse', die Wanderung aus der alten Heimat, aber auch das Schlüpfen der Jungen aus den Laichen. Einzelne Völkerkundler aus den Häusern Eupherban und Illacrion behaupten gar, dies sei eine Art ‚Neujahrsfest'.

Sprache

Eine eigene Sprache haben die Ziliten in Myranor nicht mehr. Vielmehr nutzen sie seit Jahrtausenden die Sprache der Mholuren – welche dem ursprünglichen Zilitisch jedoch sehr nah verwandt ist. Eine Abfolge von Zischen und pfeifenden Lauten sorgt für eine große Bandbreite an Lauten, mit denen sich auch komplizierte Aspekte ausdrücken lassen. Die myranischen Ziliten nutzen selber keine Schrift, kennen vereinzelt jedoch die *Mahrischen Glyphen*.

Darstellung

Ziliten sind eine friedfertige und eher gleichmütige Spezies. Im Meer der Schwimmenden Inseln sind sie seit Jahrtausenden die Sklaven der Mholuren, was ihre Präsenz entsprechend geprägt hat. Die freien Ziliten sind geistig wesentlich reger als ihre geknechteten Brüder und Schwestern und ähneln eher den aventurischen Ziliten, auch wenn sie nicht deren Kultur und Wissen haben. Sie streben nach Ausgleich und vermeiden Kämpfe. Nur die Ziliten um die aventurischen Heilsbringer zeigen eine wachsende Bereitschaft, ihre Artgenossen auch mit aggressiven Methoden vom Joch der mholurischen Sklaverei zu befreien.

Die Hippocampir

Der Hippocampir, die Hippocampir, hippocamprisch

Die Hippocampir sind Bewohner der lichtdurchfluteten Küstengewässer und ähneln in ihrer Erscheinung menschengroßen Seepferdchen mit Armen und Beinen statt Flossen. Ihre Kultur dreht sich um Fischfang und maritime Jagd, Handwerk mit den Materialien des Meeres und eine enge Verbundenheit mit der Musik. Die meist kleinen Siedlungen pflegen in der Regel friedliche Kontakte auch mit Landbewohnern, regeln dabei aber oftmals auch den Fischfang und andere Nutzungen des Meeres, um ihre Fischgründe zu schützen.

Körperbau und Aussehen

Der Körperbau von Hippocampir erinnert an einen zierlichen Menschen, der jedoch die verknöcherte Hautstruktur, den Greifschwanz und den mit einem trompetenartigen Mund versehenen Kopf eines Seepferdchens besitzt. Hände und Füße besitzen jeweils vier Finger oder Zehen, die lang und durch Schwimmhäute verbunden sind. Dank opponierbarer Daumen können Hippocampir ähnlich gut mit Werkzeug und Waffen

umgehen wie Menschen. Die leicht raue, in harte Falten mit Knochenkämmen und Dornen gelegte Haut kann stark verschiedene Muster in Grau- und Blautönen, durchschossen mit Sprenkeln von allen Farben des Regenbogens zeigen, die jedoch generell auf dem Rücken dunkler sind als am Bauch.
Das zur Unterscheidung von Individuen wichtigste Merkmal sind die Hornkämme und Dornen auf dem Kopf, die bei jeder Person unterschiedlich ausfallen und von kleinen und unscheinbaren Hörnern bis zu kronenartigen oder an Geweihe erinnernden Auswüchsen reichen können.

Der schmale, in die Länge gezogene Mund funktioniert wie ein Strohhalm und Hippocampir nehmen in erster Linie breiartige Nahrung zu sich, die sowohl aus tierischen als auch pflanzlichen Quellen stammen kann.
Das wichtigste Sinnesorgan der Hippocampir sind ihre Augen, die sie unabhängig voneinander bewegen können, ähnlich Chamäleons, und somit ein großes Sichtfeld abdecken. Die großen, meist grünlich-gelben Augen können sowohl über als auch unter Wasser sehr gut sehen, klar Farben unterscheiden und liefern auch eine starke Dämmerungssicht. Auch das Gehör der Hippocampir ist zumindest unter Wasser sehr gut, an Land im Vergleich zu anderen Völkern eher durchschnittlich. Wegen der knöchernen Hautstruktur haben die Seepferdchenmenschen allerdings keinen besonders guten Tastsinn.

Neben leistungsstarken Kiemen an ihren kräftigen, geschwungenen Hälsen verfügen Hippocampir auch über Lungen und sie können an Land ebenfalls gut überleben. Allerdings bewegen sie sich dort unbeholfener als im Meer, wo sie dank ihrer Schwimmhäute und vor allem dank des kräftigen Schwimm- und Greifschwanzes schnelle und ausdauernde Schwimmer darstellen.
Hippocampir sind etwa ab dem zehnten Lebensjahr rein theoretisch das ganze Jahr über fruchtbar, allerdings können die meisten Frauen willentlich die Bildung von Eiern in einer Bauchtasche herbeiführen. Diese übertragen sie bei einem an einen Tanz erinnernden Paarungsakt in die Bauchtasche ihres Partners und erst dort kommen die Eier mit seinem Samen zusammen.
Tatsächlich sind somit die Männer unter den Hippocampir diejenigen, die die Eier bis zum Schlüpfen der Kinder ‚austragen', was viele andere Völker stark irritiert. Die nach ungefähr 200 Tagen aus der Bauchtasche des Vaters schlüpfenden Nachkommen sind zu dem Zeitpunkt weiter entwickelt als menschliche Kleinkinder, können schon eigenständig schwimmen und erste halbfeste Nahrung aufnehmen. Mit 10 Jahren sind Hippocampir ausgewachsen und ihre Lebenserwartung beträgt in der Regel zwischen 40 und 45 Jahren.

Herkunft und Verbreitung

Die Hippocampir sind eine natürliche aquatische Rasse, die auf klares Seewasser angewiesen ist. Daher findet man sie praktisch nicht im Meer der Schwimmenden Inseln, dessen trübe Gewässer ihnen unangenehm sind, sondern vor allem an allen Küsten des Thalassions, wenn auch die Dichte ihrer Siedlungen nach Norden hin abnimmt. Da sie sich generell nur in Tiefen aufhalten, die noch stark von Licht durchdrungen werden, finden sich Hippocampir auch nur in Küstennähe, bei anderen Untiefen und nicht weit draußen auf hoher See.

Bekannte Völkerschaften

Die Hippocampir lassen sich grob in drei Gruppen einteilen, auch wenn die Grenzen dabei fließend sind. Da sie ohnehin in kleinen Siedlungen leben, hat jede Gruppe für sich schon eine starke individuelle Prägung, die die generellen Unterschiede zwischen Regionen weniger bedeutend erscheinen lassen.
Das Meer um den Archipel von Talaminas wird von Gruppen bewohnt, die generell als *Sonnensänger* oder *Sänger des Mittagslichtes* bezeichnet werden. An den Küsten des Thalassions, ungefähr hoch bis Iolon leben die *Korallensänger*. Weiter nördlich finden sich die Siedlungen der *Graurücken*, die tatsächlich zu weniger farbenfroher Körperzeichnung neigen als ihre Verwandten im Süden.

Lebensweise

Die Siedlungen der Hippocampir sind, bei passenden Bedingungen, oftmals in Korallenriffe eingebettet und bestehen so größtenteils aus natürlichen Strukturen, die ähnlich einem Garten gepflegt und in Form gebracht werden. Darüber hinaus werden Bauten aus einem den Hippocampir eigenen Material, dem leichten und bernsteinfarbenen Meerharz, ge-

fertigt, das kunstvoll zu Kuppeln oder Fenstern geformt wird. Dieses entsteht in einem langwierigen Verfahren aus Seetang und dem Verdauungssaft der Hippocampir und behält seine an Karettan erinnernden Eigenschaften allerdings nur bei, solange es in kontinuierlichem Kontakt mit Salzwasser bleibt, weswegen es nicht als Exportmaterial taugt.
Andere Gebrauchsgegenstände und Schmuck werden aus Muscheln oder Knochen gefertigt und gerne werden auch Metalle oder Edelsteine von Landbewohnern gegen Perlen und andere Produkte des Meeres eingetauscht.
Die Hippocampir kennen kein großes Ranggefälle in ihren Siedlungen, die meist zwischen 50 und 200 Personen beherbergen. Jeder Erwachsene, es sei denn es handelt sich um einen Mann, der befruchtete Eier in sich trägt, hat zur täglichen Arbeit beizutragen. Dazu gehören das Sammeln wichtiger Rohstoffe, Handwerk und vor allem Jagd auf Großfische. Wer es in einem Bereich zu großem Geschick bringt, wird geachtet, hat aber keinen speziellen Titel oder Rang. Auch gibt es keine Tätigkeiten oder Verhaltensweisen, die nur oder eher einem Geschlecht zugesprochen werden – Männer wie Frauen können frei nach ihren Fähigkeiten eine Hauptbeschäftigung wählen und sich den lockeren Gruppenstrukturen, die von Tag zu Tag die Aufgaben verteilen und ausführen, anschließen. Dabei ist es durchaus möglich, diese Zugehörigkeit zu ändern, bis ein Fachgebiet gefunden ist, indem man sich einem erfahreneren Mitglied der Gemeinschaft zum Lernen anschließt.
Neben der Herstellung von Meerharz oder Waffen wie Knochenharpunen ist dabei ein Fachgebiet auffällig: die Jagd mit zahmen Haien. Hippocampir züchten generell verschiedene Arten von Haien, um sie zum Zusammentreiben von Fischschwärmen oder für die Jagd auf andere Großfische einzusetzen. Das Abrichten und Kontrollieren der Tiere ist dabei eine Lebensaufgabe und birgt auch einige Risiken – dafür stellen die Haie eine enorme Hilfe dar, nicht zuletzt weil die Existenz einer ganzen Gruppe dieser Meeresjäger in einer Hippocampir-Siedlung feindselige Nachbarn abschrecken kann.

Hippocamprische Helden

Übliche Spezies: Hippocampir
Übliche Kulturen: Maritim
Übliche Muttersprachen: Lied-der-Gemeinschaft
Mögliche Fremdsprachen: Hippocampir-Zeichensprache, Nequaner-Zeichensprache
Kulturkunde: Hippocampir
Empfohlene Vor- und Nachteile: Herausragendes Gehör, Wohlklang / Neugier, Weltfremd
Verbreitete Talente: Abrichten, Kochen, Musizieren, Schwimmen, Singen, Tanzen

Alle Nahrung muss für die schmalen und trompetenartigen Münder der Hippocampir zu einer weichen Masse verarbeitet werden und die Seepferdchenmenschen gelten als Meister in der Herstellung schmackhafter und würziger Pasteten aus Fisch und Meerespflanzen, die auch von Landbewohnern geschätzt werden. Gutes Essen zu genießen gilt als grundlegender Lebenskomfort unter Hippocampir und raffinierte Rezepte werden durchaus gegen Waffen oder Schmuck eingetauscht.

Weltsicht und Glaube

Laut den Überlieferungen der Hippocampir entsteht alles Leben durch Gesänge, die aus den dunklen Tiefen des Meeres kommen. Dort soll die Tiefe selbst sie erzeugen und durch sie Meer, Wogen, Wind und alle Lebewesen, ja sogar das Land entstehen lassen. Jedes Wesen selbst trägt nun wieder Lieder zu dieser Schöpfungsmusik bei und formt damit sein eigenes Wesen.
Durch die komplexen Harmonien, die so in der Welt herrschen, bilden sich auch Geister und können Erinnerungen in Liedern bewahrt werden. Götter existieren zwar durchaus in der Vorstellung der Hippocampir, aber als weit entfernte und eher leicht ängstlich gemiedene Wesenheiten, von denen sie durch andere erfahren, mit denen sie aber keinen Kontakt pflegen oder wünschen. Allein zwei göttliche Wesenheiten werden überhaupt mit einem Namen belegt, von denen einer *‚Sänger in der Dunklen Tiefe‘* lautet und eine Gottheit bezeichnet, die sehr nah an der Quelle der ursprünglichen Gesänge existiert und ihre Geheimnisse zu verstehen versucht, mit der Welt an sich aber selber wenig interagiert. Die andere Gottheit wird meist als *‚Herr der Gischt‘* übersetzt und wacht über die Meeresoberfläche, wo Wasser in Luft übergeht und beständiger Wind herrscht.
Als Totenreich sehen die Hippocampir die dunklen Tiefen jenseits ihres Lebensraumes, in dem dann die Lieder einer Person wieder mit denen der Welt verschmelzen. Eine Paradiesvorstellung kennen sie jedoch nicht.

Magie

Ungefähr ein Prozent aller Hippocampir wird mit einer magischen Begabung geboren. Alle davon, ungeachtet der Stärke ihrer Kräfte, werden zu sogenannten *Tiefensängern* ausgebildet. Diese beeinflussen in ihrer Vorstellung schlicht durch ihre eigenen Melodien die Gesänge der Welt und können somit andere Wesen beeinflussen. Ihre Aufgabe ist aber auch, von der Vergessenheit bedrohte Lieder in Artefakte zu binden, die sich in vielen Siedlungen finden. Diese ‚Quellen der Lieder‘ erzeugen meist ein für andere Traditionen unvollständiges komplexes magisches Gespinst, das für ein allgemeines Wohlbefinden und den Eindruck von Harmonie unter den Mitgliedern einer Gruppe sorgt.
Darüber hinaus sind die meisten Tiefensänger stark mit der Quelle Tiergeister vertraut und können aquatischen Lebensformen befehlen oder mächtige Geister herbeirufen.

Tracht und Bewaffnung

Hippocampir tragen generell keine Kleidung, sondern nur sehr individuellen Schmuck aus den Materialien des Meeres wie Muscheln, Perlen oder Korallen und zuweilen aus importierten Metallen.

Die Waffen der Hippocampir werden meist aus Knochen, Muschelteilen, Stein oder sehr viel seltener aus eingetauschtem Metall hergestellt. Als Grundbewaffnung gelten eine schlanke Harpune mit Widerhaken an der Spitze sowie eine schwere und stabile Klinge, mit der auch Muscheln und Krustentiere aufgebrochen werden können. Aufgrund ihrer aquatischen Herkunft kennen die Hippocampir weder Wuchtwaffen noch Verteidigungswaffen wie Schilde, sondern setzen bei der Jagd und im Kampf auf Schnelligkeit und Geschick. Ebenso legen sie keinerlei Rüstung an, können sich aber bis zu einem gewissen Grad auf den Schutz durch ihre verknöcherte Haut verlassen.

Sitten und Bräuche

Die wichtigste Bindung im Leben eines Hippocampir ist die zum Partner, der auf Lebenszeit gewählt wird. Paare zeigen untereinander oft große Zärtlichkeit und Aufmerksamkeit und verleihen dieser durch aufwändige gemeinsame Tänze im Wasser Ausdruck. Solche Partnerschaften müssen von niemandem gesegnet oder gebilligt werden, sondern entstehen allein durch die Zustimmung der beiden Beteiligten.

Kinder werden von der Gruppe gemeinsam erzogen und haben keine so starke Bindung zu ihren Eltern wie bei anderen Völkern, auch wird von ihnen früh große Selbstständigkeit erwartet. Kinder haben lange keinen eigenen Namen – erst mit ca. 2 Jahren wählen sie nach Beratung mit dem Tiefensänger der Siedlung eine individuelle Bezeichnung. Diese ist in jedem Falle sprechend und beschreibt die erste bewusste Erinnerung einer Person, die für sie oder ihn Bedeutung hat. Oftmals werden darin Naturereignisse, Begegnungen mit anderen Meereswesen oder Erkenntnisse festgehalten.

Über diese Namensgebung hinaus kennt das Alltagsleben der Hippocampir kaum feste Riten. Regelmäßig findet man sich zu gemeinsamen Gesängen und Erinnerungen an frühere Geschehnisse zusammen und plant bei solchen Versammlungen auch größere Unternehmungen wie Ausbauten der Siedlung oder umfangreiche Fischzüge, die Zeitpunkte ergeben sich jedoch aus dem Alltag.

Erst dem Tod begegnen die Seepferdchenmenschen wieder mit einem Ritual: Der Verstorbene wird unter Gesängen und mit Steinen beschwert von der Siedlung zu einer Stelle gebracht, wo flache Gewässer in die Tiefe übergehen. Der Dunkelheit des tiefen Meeres überlässt man dann auch den Körper und persönlichen Schmuck und Waffen des Toten in der Vorstellung, dass er oder sie so wieder Teil der Lieder der Welt wird.

Sprache

Die Sprache der Hippocampir besteht aus klingenden, musikalischen Tönen und scharfen Klicklauten – eine Kombination, die von kaum einem anderen Volk nachgeahmt geschweige denn verstanden oder beherrscht werden kann. Die Eigenbezeichnung dafür ist *‚Lied-der-Gemeinschaft‘*.

Dieses Lied-der-Gemeinschaft kennt einige einfache Abwandlungen, die durch tiefere Töne zum Beispiel für besser Kommunikation über weite Strecken geeignet ist, aber abgesehen von leichten Unterschieden allen Siedlungen und Gruppen der Hippocampir zu Eigen ist. Um mit anderen Wesen zu kommunizieren wird in der Regel eine Zeichensprache benutzt, da Hippocampir auch keine andere Sprache lernen können.

Darstellungen

Hippocampir sind einerseits pragmatische Wesen, die tägliche harte Arbeit für selbstverständlich halten. Andererseits haben sie auch eine romantische Ader und suchen nach dem einen perfekten Partner, dem sie dann alle Aufmerksamkeit widmen. Sie legen viel Wert auf Höflichkeit, liebevollen Umgang und auch Eleganz im Auftreten.

Den Gepflogenheiten anderer Völker begegnen die meisten Seepferdchenmenschen mit neugierigem Unverständnis. Gerade Befehlshierarchien verwirren sie, da sie an lockere Gruppenstrukturen und eine generelle Gleichstellung aller Mitglieder einer Gemeinschaft gewöhnt sind. So werden sie immer ihre Meinung kundtun und sich in eine Diskussion einbringen, um einen Beitrag zu leisten, und sehen nicht ein, warum etwas nur geschehen soll, weil jemand Beliebiges es angeordnet hat.

Die Nequaner

der Nequaner, die Nequanerin, nequanisch

Die Nequaner sind eine Besonderheit unter den maritimen Völkern Myranors, da es sich bei ihnen nicht um Wasseratmer handelt, sondern um Menschen, die in Tauchschiffen die tiefe See durchfahren und in Kuppelstädten auf dem Meeresboden leben. Viele Nequaner setzen in ihrem Leben nie einen Fuß an Land, stattdessen haben sie die dunklen Fluten als ihre Heimat angenommen.

Körperbau und Aussehen

Nequaner sind gewöhnliche Menschen, auch wenn sich bei ihnen durch die besonderen Lebensumstände und ihre lange Isolation einige Besonderheiten ergeben haben. So sind sie meist kleiner als imperiale Menschen und haben eine recht bleiche Haut, ihre schwarzbraunen Augen verfügen häufig über stark geweitete Pupillen.
Über der Stirn trägt jeder Nequaner eine im Lauf des Lebens stetig erweiterte und veränderte Tätowierung in grellen Farben, die seinen persönlichen Rang innerhalb der nequanischen Gesellschaft anzeigt und die an ein stilisiertes Schildkrötenmuster erinnert.

Herkunft und Verbreitung

Laut ihrer eigenen Sagen sind die Nequaner die Nachfahren jener Alchimisten, die federführend an der Entwicklung des Mholuren-Giftes beteiligt waren und die nach dem Jahr der kochenden Flüsse zur Besänftigung der Götter in die Orismanis geworfen wurden. Von dort, heißt es, wären ihre Ahnen ins Meer der Schwimmenden Inseln getrieben und hätten nur durch die Hilfe der Allweisen Lajata überlebt und sich mit der Zeit an ein Leben unter Wasser angepasst.
Heute leben die etwa 70.000 Nequaner vor allem im Meer der Schwimmenden Inseln, wo sie unter magisch verstärkten Schutzkuppeln Städte errichtet haben. Neben fünf größeren Städten, die auch Abgesandte in den Hohen Rat der submarinen Handwerksmeister entsenden, gibt es dabei unzählige kleinere Siedlungen, Handelsposten oder Minenstationen. Selten sind Nequaner auf ihren Demergatoren auch in den Orismanis oder im Bleichwasser anzutreffen, halten sich dort jedoch selten längere Zeit auf. Vor wenigen hundert Jahren haben die Nequaner außerdem den Schritt hinaus in den Thalassion gewagt, wo inzwischen diverse kleinere Siedlungen und Kolonien bestehen. Mehr zu den Städten der Nequaner erfahren Sie auf Seite 83 .

Lebensweise

Zentrum nequanischen Lebens ist die Gemeinschaft, denn unter Wasser ist das Leben gefährlich und unberechenbar und einzig starker Zusammenhalt und stete Wachsamkeit sichern seit Jahrtausenden das Überleben des Volkes. Besondere Bedeutung haben in der Gesellschaft der Nequaner die Techniker und besonders die Alchimisten, die jeweils lebensnotwendig für das Bestehen der Siedlungen in der Tiefe sind. Da aufwändige Schmiedearbeiten in den Tiefen des Meeres schwierig zu vollführen sind, haben die Nequaner – aufbauend auf dem Wissen ihrer Vorfahren – allerlei Techniken und Verfahren entwickelt, mit denen sie regelrechte alchimistische Wunderwerke vollbringen und sogar komplizierteste Werkstoffe herstellen können. Wer besonders geschickt oder begabt ist, der kann es in der nequanischen Gesellschaft weit bringen und ein jeder versucht, seine Fähigkeiten stets zum Wohle der Gemeinschaft zu verbessern.
Die Obersten Techniker und Hohen Alchimisten haben gewöhnlich in einem gemeinsamen Rat der Handwerksmeister die absolute Entscheidungsbefugnis in allen Fragen des täglichen Lebens einer Siedlung. Dabei zählen persönliche Befindlichkeiten wenig, denn das Hauptaugenmerk liegt auf dem Wohle aller. Individualität und eigene Bedürfnisse bleiben dabei jedoch oft auf der Strecke – und werden von vielen Nequanern auch als gefährliche und egoistische Schwächen betrachtet. Wer einen eigenen Kopf hat und sich schwer unterordnen kann, der wird nicht selten aus purer Notwendigkeit aus der Heimat verbannt und muss sich an Land oder in der See auf eigene Faust durchschlagen.
Das Leben der Nequaner wird im kleineren Maßstab von sogenannten Stäben bestimmt, die sich mit den wichtigsten Angelegenheiten einer Siedlung beschäftigen. So kümmern sich die Angehörigen des Stabs des Handels etwa um den Kontakt zu den Landbewohnern, während der Alchimistische Stab für die Steuerung der vielen Werkstätten verantwortlich ist und der Metallene Stab die Siedlung vor allen Gefahren beschützen soll. Die genaue Verteilung und Zusammensetzung der Stäbe unterscheidet sich von Stadt zu Stadt, immer werden ihnen jedoch diejenigen Nequaner zugewiesen, die am besten für eine Aufgabe geeignet sind. Die Arbeit in einem Stab bestimmt neben der eventuellen zusätzlichen Zugehörigkeit zu einer Demergatoren-Mannschaft das Leben des gewöhnlichen Nequaners.

Nequanische Helden

Übliche Spezies: Menschen (Standard)
Übliche Kulturen: Maritim
Übliche Muttersprachen: Nequanisch
Mögliche Fremdsprachen: Gemein-Amaunal, Gemein-Imperial, Kerrishitisch, Loualilisch, Myranisch, Nakramarisch, Rissoal
Kulturkunde: Nequaner
Empfohlene Vor- und Nachteile: Begabung (Handwerkstalent), Gefahreninstinkt / Autoritätsgläubig, Neugier
Verbreitete Talente: Alchimie, Grobschmied, Heraldik, Mechanik, Seefahrt, Selbstbeherrschung

Die fünf wichtigsten Städte der Nequaner entsenden Vertreter in den Hohen Rat der submarinen Handwerksmeister, der Streitigkeiten zwischen den Siedlungen schlichten soll und sich auch mit äußeren Bedrohungen für das gesamte Volk beschäftigt. Die hier versammelten Meister gehören oft zu den angesehendsten Vertretern ihrer Zunft und ihr Wort hat alleine daher großes Gewicht – und dennoch wird ein Ratsherr schnell abgesetzt, wenn er Selbstsucht oder Eigensinn zeigt, denn ihre Aufgabe ist der Schutz der gesamten Gemeinschaft.
Die meisten Städte der Nequaner sind mit großen und widerstandsfähigen Kuppeln überspannt, weshalb Platz ein wertvolles Gut darstellt. Nequaner sind es daher gewohnt, zu mehreren enge Kammern zu bewohnen und kaum Privatsphäre zu besitzen. Wenn die Städte einmal verlassen werden müssen, werden dazu meist ihre berühmten Unterseeboote genutzt, die als Demergatoren bekannt sind (siehe hierzu auch Seite 155). Daneben verfügen die Nequaner auch über Kiemenhauben, die mit dem Algenextrakt Kajurat behandelt werden und dadurch für begrenzte Zeit die Fähigkeit verleihen, unter Wasser zu atmen. In größeren Tiefen wird dazu ein unförmiger Panzer aus Langustenhaut angelegt, der mit beweglichen Greifarmen ausgestattet ist und auch großem Druck widerstehen kann.
Da die Nequaner unter Wasser nicht alle benötigten Güter erstehen können, ist der Handel für sie äußerst wichtig. Die Risso sind dabei bevorzugte Partner, aber auch mit anderen Wasserwesen und den Landbewohnern müssen die Nequaner zu ihrem eigenen Verdruss immer wieder in Kontakt treten. Sie erhalten vor allem Optrilith und Zerrharz sowie manche alchimistischen Grundzutaten und liefern dafür Schätze des Meeres wie Korallenharz, Meersamt, Unterwassergewürze und die höchst seltenen Margita-Perlen (siehe S. 194) – vor allem aber das begehrte Karettan. Dieses wird aus unzähligen Lagen Schildpatt aus dem Panzer von Drachenschildkröten hergestellt, die mit speziellen alchimistischen Tinkturen bestrichen werden. Das daraus resultierende Material ist hart wie Stahl und kann zu hervorragenden Rüstungen verarbeitet werden. Woher die Nequaner dabei das Rohmaterial beziehen ist unbekannt, würden sie doch niemals einer Drachenschildkröte ein Leid zufügen.

Weltsicht und Glaube

Die Nequaner glauben, dass alles vom Land Kommende verdorben und unrein ist und nur in den Tiefen des Meeres Friede und Erleuchtung zu finden sind. Daher sind sie Landbewohnern gegenüber grundsätzlich misstrauisch, blicken jedoch eher mitleidig auf sie herab als sie zu verachten. Mit dieser Weltsicht ist der starke Glaube verbunden, dass die „Alten vom Baan Bashur“ als ewige Feinde weiterhin die Geschicke des Imperiums aus dem Verborgenen lenken, auch wenn dies die meisten Landbewohner nicht erkennen.
Wichtigste Göttin der Nequaner ist *Lajata*, die Allweise, die in Gestalt einer gewaltigen Schildkröte erscheint. Sie steht für Tod, Erneuerung und Geistesschärfe und ihre Sendboten sind die intelligenten und hoch verehrten Drachenschildkröten. Der Rückzug in den Panzer wird als Symbol für Schutz durch Rückzug nach innen gesehen: wer sich von dem verdorbenen Landleben fernhält und sich umgeben von Gleichgesinnten ehrlicher Handwerkskunst hingibt, dem können nicht einmal mehr die Alten etwas anhaben.
Fast ebenso große Verehrung wie Lajata genießt *Melakob* der Tausendleib, der sich in der Einheit der Schwarmfische offenbart. Um seinen Segen zu erlangen, muss eine Gemeinschaft wie ein Mann zusammenstehen und ihre Fähigkeiten bestmöglich aufeinander abstimmen.
Daneben gibt es noch diverse kleinere Götter, die sich von Stadt zu Stadt unterscheiden, wie etwa *Erishiju* als Schutzgott vor Mholuren und anderen Wassermonstern, die lebenspendende Walmutter *Mounaja* oder *Monadon*, der Herr über die unterseeischen Vulkane.

Magie

Bei den Nequanern wird die Magie als eine Begabung unter vielen gesehen, die genau wie jede andere in den Dienst des gemeinschaftlichen Handwerks gestellt werden soll. So findet man bei ihnen durchaus magiedilletantische Alchimisten und Demergatorenbauer, aber vor allem werden die magisch begabten Kinder zu *Melakoboi* ausgebildet, die unter ihresgleichen auch als ‚Schwarmdenker‘ bekannt sind. Sie können nicht nur besonders potente alchimistische Stoffe entwickeln, sondern in einer großen Gemeinschaft sogar arcanomechanische Wunderdinge vollbringen, um die sie selbst das Haus Quoran beneiden würde – wenn man denn außerhalb des Meeres mehr als Gerüchte von dieser verschworenen Gruppe Magiekundiger wüsste.
Eine gänzlich andere und deutlich kleinere Gruppe sind die *Eryosophoi*, die sich vor allem mächtiger Verständigungsmagie bedienen. Sie vermögen ganze Fischschwärme zu lenken, vor allem aber mit den Kreaturen der See zu kommunizieren. Sie leben meist als Einsiedler in der Nähe großer Drachenschildkröten und versuchen deren Willen zu ergründen. Die Städte der Nequaner schicken in schwierigen Zeiten immer wieder Abgesandte zu den Weisen, die sich hier Rat holen sollen.

Tracht und Bewaffnung

Die Kleidung der Nequaner ist streng reglementiert und richtet sich nach der Bedeutung eines Individuums in der Gesellschaft. Die simplen Arbeiter tragen Wämse und Beinlinge aus Haileder, während sich die Hohen Techniker und Alchimistischen Meister in Roben aus Seeflachs und Skapuliere aus Rochenhaut kleiden. Der Kundige kann dabei an farbigen Applikationen an Wämsern und Roben sofort erkennen, welchem Stab und eventuell Schiff ein Nequaner angehört, denn jedem Aufgabenbereich und Schiff ist eine eigene Farbe bzw. Form zugeordnet – auch wenn die genaue Einteilung von Stadt zu Stadt variieren kann. In Verbindung mit den Tätowierungen auf der Stirn kann jeder Eingeweihte sofort erkennen, wofür ein anderer Nequaner besonders geeignet ist, selbst wenn er ihn nicht persönlich kennt – eine Fähigkeit, die unter Wasser in Krisensituationen oft hilfreich ist.

Nequanische Waffen sind stets für den Gebrauch unter Wasser ausgelegt, sodass sie im Nahkampf etwa schlanke Speere oder kurze Klingenwaffen bevorzugen. Als Schusswaffe erfreut sich die Harpune in diversen Ausprägungen großer Beliebtheit, so sind etwa die mechanisch anspruchsvolle Faustharpune und der Mholurenstachel nequanische Entwicklungen. Eine Besonderheit nequanischer Waffenbaukunst ist der Sintikon, ein auch unter Wasser benutzbarer Giftdolch.

Sitten und Bräuche

Nequaner kennen das Konzept der Freizeit praktisch nicht und gehen Beschäftigungen ungern einfach aus Vergnügen nach. Dahinter steht die Idee, dass man jede Sekunde seines Lebens zum Nutzen der Gemeinschaft einsetzen sollte. Daher werden auch die in regelmäßigen Abständen stattfindenden Harpunenjagden auf Haie, Muränen und anderes Meeresgetier als „Verteidigungspflicht“ dargestellt, obwohl dies schon seit Jahrhunderten nicht mehr nötig ist.

Fremde werden von den Nequanern freundlich aber distanziert behandelt, weswegen sie oft als unterkühlt gelten. Dabei dient die Geheimnistuerei der Nequaner vor allem dem Schutz ihrer Gemeinschaft, denn jeder Fremde könnte ein Spion der Alten sein. Um ihre Städte zu schützen werden sogar Schiffbrüchige, die zu retten für Nequaner heilige Pflicht ist, mit einem köstlichen Trunk verabschiedet, der jegliche Erinnerung an ihren Aufenthalt unter den Wellen auslöscht.

Sprache

Die Nequaner sprechen untereinander eine Abart des alten *Dorinthischen*, das sie seit der Zeit ihrer Vorfahren erhalten und mit vielerlei technischen Fachbegriffen angeeignet haben. Es klingt für landbewohnende Kenner dieser dort ausgestorbenen Sprache zwar gewöhnungsbedürftig, ist aber größtenteils verständlich.

Daneben beherrschen gerade jene Nequaner, die mit dem Handel mit anderen Völkern beschäftigt sind, diverse Fremdsprachen. Besonders *Gemein-Imperial* oder *Myranisch* wird von manchen Nequanern beherrscht, aber auch *Rissoal* oder (bei den Städten im Thalassion) *Narkramarisch* und *Kerrishitisch* sind halbwegs verbreitet.

Darstellung

Nequaner sind Landbewohnern gegenüber grundsätzlich eher wortkarg und hegen ein gesundes Misstrauen, bleiben dabei jedoch meist höflich-distanziert. Fremden erscheinen sie daher häufig als humorlos und verstockt. Wenn man aber einmal einen Nequaner dabei beobachten konnte, wie er sich für eine Aufgabe begeistert, wird dieser Eindruck schnell geändert, denn dann ist er mit Feuereifer bei der Sache. Darüber hinaus legen sie äußerste Wissbegierde und erstaunliche Beredsamkeit an den Tag, wenn es um ihr Handwerk geht und mögen in so einem Fall auch mit Außenstehenden hitzige und erregte Debatten führen.

Andere Völker

Dutzende weitere kleinerer Völker bewohnen die myranischen Meere, einige den bereits beschriebenen verwandt, von chimärischer Natur, verborgen oder gar nicht als Volk anerkannt. So wissen beispielsweise nur die aquatischen Völker des Thalassions von Wesen der Tiefsee zu berichten, die wie humanoide Quallen wirken, die Optimaten tun Berichte über intelligente Delphine und Kraken als Ammenmärchen des Volkes oder Sichtung verwandelter Nymphen ab und die aquatischen Wächter der Nachtalben im westlichen Gletschermeer, werden aufgrund ihres unterschiedlichen Aussehens nicht als Einheit begriffen. Andere Völker jedoch haben regional einen gewissen Einfluss und Bekanntheit erlangt.

Krakonier

Die Krakonier erinnern äußerlich an humanoide Kröten und wie viele aquatische Rassen trocknen sie an Land leicht aus. Um jedoch an Land zu gehen, muss ein faustgroßer Nervenknoten zwischen Herz und Schulter, ihre Atmung von den Kiemen auf Lungen umstellen. Fällt dieses Nervenzentrum aus, beispielsweise durch einen kräftigen Schlag, muss die Kreatur an Land elendig ersticken.

Historisch waren die Krakonier im imperialen Myranor vor allem als See-Söldner der Charybalis aktiv, insbesondere in Serovia und Mayenios.

Im Krakenmoor auf der serovischen Insel Bruchtland soll ein heute verschollenes krakonisches Daemonarium der Domäne Galkuzul liegen, und auch die Krötenmenschen verbergen sich vor den Menschen. Serovia war von 2180-2797 IZ praktisch gänzlich den Krakoniern ausgeliefert, die hier als Handlanger des Hauses Charybalis ungehindert Menschen jagen und als Nahrung oder Wirte für ihren Laich in ihre Höhlen verschleppen konnten. Bis heute sind sie in Mayenios als Söldner, Piraten und Räuber gefürchtet und sie sind nirgendwo so zahlreich anzutreffen wie in der Galeerenbucht. Doch auch in manchen Oasen und Kavernen leben noch Krakonier, die dort einst vom Haus Charybalis zur Sicherung des Binnenlandes angesiedelt wurden.
Es besteht im Imperium die verbreitete Theorie, dass die Krakonier eine daimonide Kreation des Hauses Charybalis seien, da sie sich anscheinend nicht aus eigener Kraft fortpflanzen können, sondern dazu entführte Wirtskörper benötigen: In einem Ritual zu Ehren ihrer Göttin Charyb'Yzz legen sie ihren Laich in den Entführten ab. Die Männer, denen die Fähigkeit zum Gebären gänzlich fehlt, sterben dabei, während Frauen, falls sie die Tortur überleben, meist dem Wahnsinn verfallen. Auch munkelt man, dass nicht allen Ritualen Krakonier entspringen, sondern manchmal sogar noch widernatürlichere Wesen des Unwassers. Lediglich mächtige Bannmagie, animistische Exorzismen und göttliches Wirken sollen mit dem Laich infizierte Opfer retten können.
Insbesondere die Tritonen wissen jedoch zu berichten, dass die Krakonier zuerst Gegner, dann Diener der Mahren waren und dass ihre heutige Form der Vermehrung nicht die natürliche Art der Krakonier ist, sondern dass sie einst von mehreren Brutmüttern regiert wurden, die den Laich ihres Volkes legten. Diese weiblichen Krakonier seien jedoch von frühen Helden der Tritonen und des Ersten Imperiums vernichtet worden. Zwar fanden die Krakonier schnell dämonische Abhilfe, doch erst das Haus Charybalis habe den Krakoniern durch finstere Rituale wieder eine Fortpflanzung in größerer Zahl ermöglicht.

Homarier

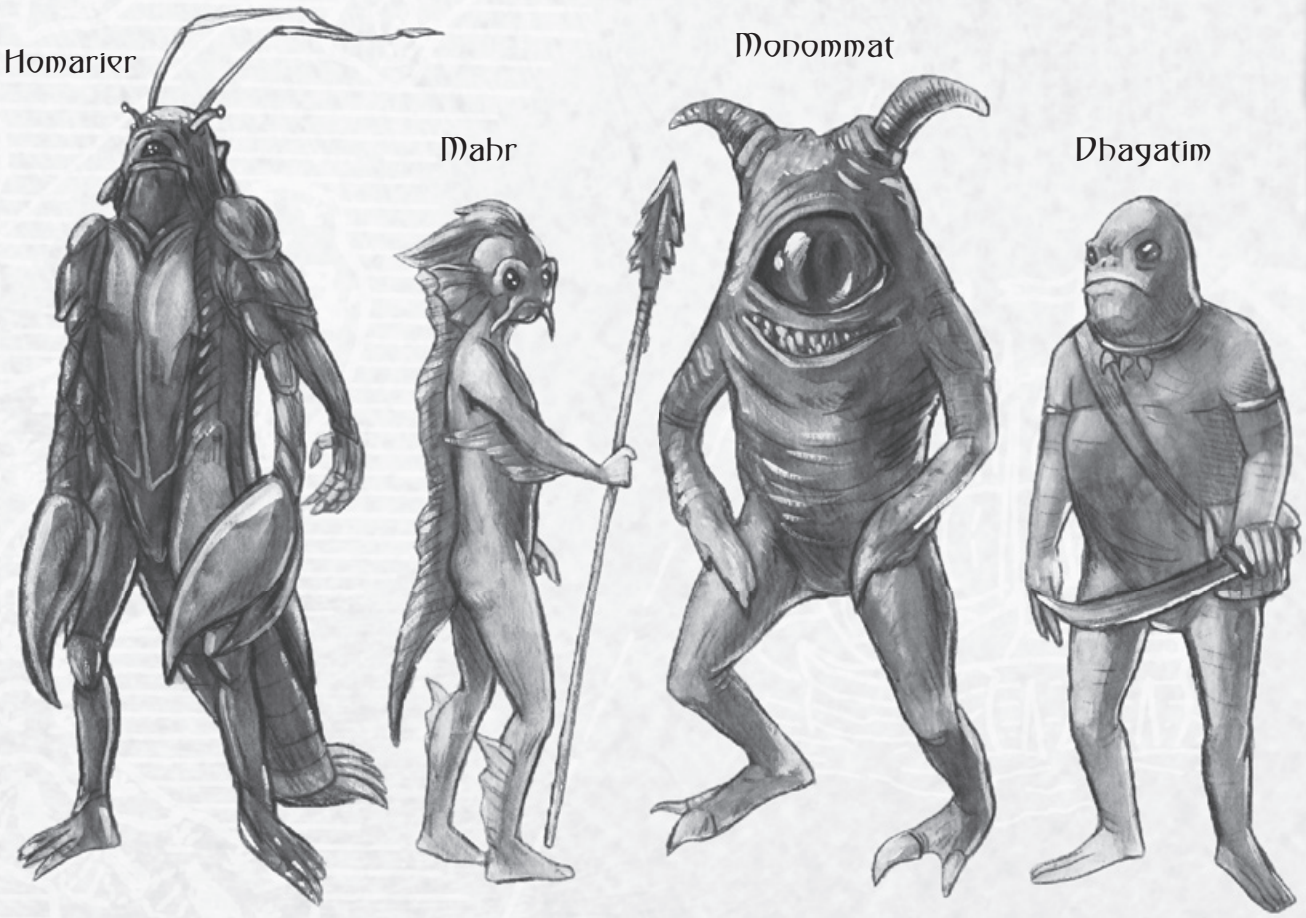
Ein weiteres aquatisches Volk, das durch die Charybalis zu Bekanntheit gelangte, sind die hummerartigen Homarier. In Haeldingard werden die über zwei Schritt großen Wesen ‚Kræftemannen' genannt und plünderten als schwer gepanzerten Söldner der Charybalis Jahrhunderte lang die Küstensiedlungen des damaligen Horasiats Haldinganios. Insbesondere raubten sie Sklaven für die Opferaltäre Charyptas in Balan Mayek. Auch hier brach erst Ephars Zorn die Macht der Charybalis und ihrer Diener und die Sagas der Nordmänner berichten von regelrechten Jagden von Gischtwürmern auf die Homarier.
Ein verbreiteter haeldingscher Brauch am Mittsommertag ist der gemeinsame Verzehr von Hummern und Flusskrebsen, mit dem die Befreiung vom Joch der Homarier vor zweitausend Jahren gefeiert wird und auch auf wahre Homarier macht man in einigen Gegenden an diesem Tag Jagd. Dass man die Homarier hier nach wie vor als Gefahr sieht, zeigt, dass man zur Abwehr der Krebsmänner Schmuck aus Bernstein trägt, weiß man hier doch um die schädigende Wirkung auf die Hummerwesen.

Blaue Mahre

Die Blauen Mahre sind die Vorfahren der heutigen Risso, die den blaugeschuppten Mahren zwar grundsätzlich ähneln, aber im Vergleich plump und gedrungen wirken.
Die Blauen Mahre waren die Herrscher des Neunten Zeitalters und des versunkenen Kontinents Lamahria. Sie bewohnten das Land Lamahrias ebenso wie die umgebende See, die von den Risso heute Ssialt Aan (‚Das erste Meer') genannt wird, und bauten auf seinem Grund Städte aus Korallen und unterseeischem Gestein. Die Mahre verfügten über hohe geistige Fähigkeiten, wie die Beherrschung der Meeresfauna und ihre Zauberer bändigten die Elemente des Windes und des Wassers, wie auch ihre dämonischen Gegenparte. Ihre wahre Meisterschaft soll jedoch die Kristallomantie gewesen sein. Ihre Zwillingskönige beherrschten am Höhepunkt der Macht Lamahrias weite Teile der Weltmeere und der sie umgebenden Küsten. Auch die Küsten Myranors wurden von den Schiffen und Segelrochenrittern der Mahre angegriffen und besiedelt. Am Ende ihres Zeitalters jedoch versündigten sich die hochmütigen Mahre gegen die Götter oder forderten die Niederhöllen heraus. Manche Legende behauptet gar, dass beides der Fall war, sicher ist jedoch nur, dass die Kräfte, welche die Mahre entfesselten, ihren Kontinent vernichteten.
Heute sind die Blauen Mahre nur noch eine Erinnerung für die Völker des Meeres, denn die wenigen Mahre, die den Untergang ihres Reiches überlebten, flüchteten, verfolgt vom Zorn des Ephar, so weit vom Meer wie sie konnten. Einigen Legenden zufolge sollen sie gar bis heute in einigen unzugänglichen Hochgebirgen überdauern.

Schwarze Mahre

Die Schwarzen Mahre waren das Schwestervolk der Blauen Mahre und lenkten an ihrer Seite die Geschicke des Neunten Zeitalters. Von den Blauen Mahren unterscheiden sie sich neben der Farbe ihrer Schuppen durch ein Reißzahngebiss und Kiemenschlitze am Hals, wogegen das Fischmaul der Blauen Mahre zur Atmung dient und ihre Zähne denen der Menschen ähnlicher sind.
Die Schwarzen Mahre scheinen zudem eher Bewohner der Tiefsee zu sein und einige imperiale Gelehrte vermuten deshalb, dass die Schwarzen Mahre eher Geschöpfe der Charypta waren und sie deshalb der Zorn des Ephar nicht so berührte wie die Blauen Mahre.
Anders als die Blauen Mahre verblieben die Schwarzen Mahre nach dem Untergang Lamahrias im Meer und konnten gar die Kontrolle über einige lamahrische Kolonien an sich reißen und kleinere Folgereiche gründen. In Myranor sticht hier vor allem M'iiku'on hervor, das bereits zur Blüte der Mahre von den Schwarzen Mahren in der Bucht des heutigen Cranarenius gegründet wurde. Als der Meeresspiegel an den Küsten Cranarenius jedoch fällt, lagen viele Mahrensiedlungen auf dem Land und schränken die Macht der Mahre weiter ein.
Als um 2150 IZ die Horaswürde von Cranarenius von den Charybalis ausgeübt wird, verbünden sich die Schwarzen Mahre mit den Optimaten und üben nicht selten die Herr-



schaft über das Festland aus, sodass sich die hjalbardische Kultur in den Bergen des Hinterlandes entwickeln muss. Als 2797 IZ der Zorn des Gottes Ephar das Imperium und insbesondere das Haus Charybalis trifft, werden auch die Schwarzen Mahre, von Menschen weitgehend unbemerkt, von Ephars Geschöpfen angegriffen und die Stadt M'iiku'on entvölkert. Bis heute jedoch herrscht in den Küstenstädten von Cranarenius die Überzeugung vor, dass die Verwandtschaft zwischen Risso und Mahren zu eng sei, um unvorsichtig zu werden.
Die heutigen Rückzugsorte der Schwarzen Mahre mögen bislang unentdeckt noch tiefer im Gletschermeer, möglicherweise weit unter dem Eis des Nordens liegen.
In der unterseeischen Stadt Kataisu im Meer der Schwimmenden Inseln jedoch steht ein einzelner schwarzer Mahr dem Rat der Stadt zur Seite und auch die ursprünglichen schwarzen Türme der Stadt mögen Hinterlassenschaften der Mahre sein.

Monommaten

Die Kerrishither glauben, dass die Monommaten vom Grund des Meeres des Schweigens Abkömmlinge der zyklopenhaften Monaden seien, die jedoch von ihrem Feuergott Bal'Ingra für einen Frevel gestraft wurden. Jedoch berichten nur wenige alte Epen davon, dass sie mit den Alten einen Bund schlossen, der ihnen das Dritte Auge öffnen sollte, von den Kämpfen mit Trollen, und der Verbannung der Monaden in tiefe Höhlen und im Fall der verstocktesten Ketzer in das Meer, wo ihre Flammenkräfte gelöscht und unterdrückt wurden. Andere kryptische Verse der Epen berichten von der anschließenden Verdrängung der zuvor in der Tiefe lebenden Rassen der Risso und Mholuren.
Von der riesenhaften und vergleichsweise edlen Gestalt der Monaden ist den hässlichen Monommaten nur wenig geblieben. Zwar sind sie mit etwa zweieinhalb Schritt keine Riesen mehr, doch sind sie immer noch deutlich größer und massiger als Menschen. Ihre Gestalt ist jedoch gedrungen und erinnert vage an eine aufrecht gehende Kröte mit dem harten Panzer einer Drachenschildkröte auf dem Rücken. Anstelle von Händen haben sie silberne Zangen, die am ehesten an die Scheren eines Hummer erinnern, die ihnen Waffen und Werkzeug zugleich sind. An den Füßen tragen sie Schwimmhäute zwischen den Zehen.
Ihr breiter Kopf wird durch ein ebenso breites Maul voll spitzer Zähne und zwei Hörner verunziert, doch am eindrucksvollsten ist das einzelne, übergroße Auge aus schier unzerstörbarem Kristall inmitten des Gesichts. Es ist von fast schwarzer Farbe und verleiht dem Monommaten angeblich die Kraft, im Dunkel der See und durch Hindernisse zu sehen, weshalb manch kerrishithischer Magier bereits versucht hat, in den Besitz eines solchen ‚Schwarzen Auges' zu gelangen, um daraus ein Artefakt zu schaffen, das Raum und Zeit zu durchdringen vermag.
Obwohl einst Landbewohner, sind sie heute so sehr an das Leben im Meer angepasst, dass sie es nur für einen Tag verlassen können. Die Kerrishither glauben, dass die Monommaten am ewig dunklen Meeresgrund in Städten leben, sowie Fischzuchten, Bergwerke und nicht zuletzt Schmieden unterhalten. Denn ihre Begabung für die Schmiedekunst hat Bal'Ingra

ihnen nicht genommen und so benutzen sie angeblich ihre Scherenhände wie Zangen und Hämmer, um auf kalten Ambossen ohne weiteres Werkzeug und Feuer Meisterwerke aus Metall zu formen. Ihr Schmiedewerk und andere Handelsgüter sind begehrte Handelswaren. Die Kerrishiter sind jedoch untereinander uneins, ob es Frevel gegenüber Bal'Ingra ist, von den Monommaten Waren zu erwerben. Doch meist überwiegt der Wunsch nach Profit die religiösen Zweifel.

Obwohl sie vor allem Rüstungen und Waffen erschaffen, benutzen die Monommaten diese selbst nicht. Sie sind durch ihre zähe warzige Haut, sowie den Rückenpanzer gut geschützt. Ihre Körperkräfte sind zudem immens und ihre Scheren schneiden durch Stahl wie durch Butter. Sie sind zwar nicht im eigentlichen Sinne aggressiv, doch ist ihr Denken oft so fremdartig, dass Missverständnisse, welche die Monommaten erzürnen, keine Seltenheit sind. Ihre blubbernde Sprache, der begrenzte Wortschatz und ihre rätselhafte Ausdrucksweise sind in Verhandlungen mit ihnen nicht gerade hilfreich eben diese Missverständnisse zu vermeiden.

Die vertriebenen Risso behaupten, dass die Monommaten Diener der finsteren Karribd seien, aber einige Geschichten der Kerrishither deuten auch die Rückverwandlung einzelner Monommaten in ihre monadische Gestalt an, sodass Bal'Ingra offenbar bisweilen auch Gnade gegenüber seinen verstoßenen Kindern zeigt.

Dagathim

Aus dem tiefsten Süden des Thalassions fahren bisweilen Katamarane, ähnlich denen der Nyamaunir, in die Gewässer der Vesai und Kerrishiter ein, deren Besatzung einer Rasse angehören, die von den Kerrishithern nach ihrer finsteren Meeresgöttin Dagath ‚Dagathim' genannt werden. Im Archipel von Talaminas sind sie gefürchtete Piraten, die ihre Gegner zuerst mit Brandpfeilen beschießen und gleichzeitig einige Enterschwimmer auf die Rückseite des Schiffes entsenden. Im Seemannsgarn des Imperiums sind sie jedoch bestenfalls als ‚Froschköppe' bekannt. Die Dagathim sind hässliche menschenähnliche Wesen mit einer faltigen roten Schuppenhaut, die an Schlangenleder erinnert. Ihre Körper sind massig und ihre breiten Schädel mit den hervorquellenden Augen besitzen breite Mäuler, die ihnen Ähnlichkeit mit Fröschen oder Kröten verleiht. Der Umstand, dass sie an jeder Hand auf beiden Seiten einen Daumen besitzen, lässt manche Astrologen der Kerrishither die Dagathim mit dem südlichsten Sternzeichen, der Sechsfingrigen Hand und damit uralten kosmischen Mächten in Verbindung bringen. Ob es sich bei ihnen aber nun tatsächlich um Agenten einer düstern Macht aus den Urgründen der Zeit, Anhängern der Dagath oder aber südlichen Verwandten der Krakonier handelt, ist nicht bekannt.

Myraner und das Meer

Myraner fahren zur See

Wer fährt zur See?

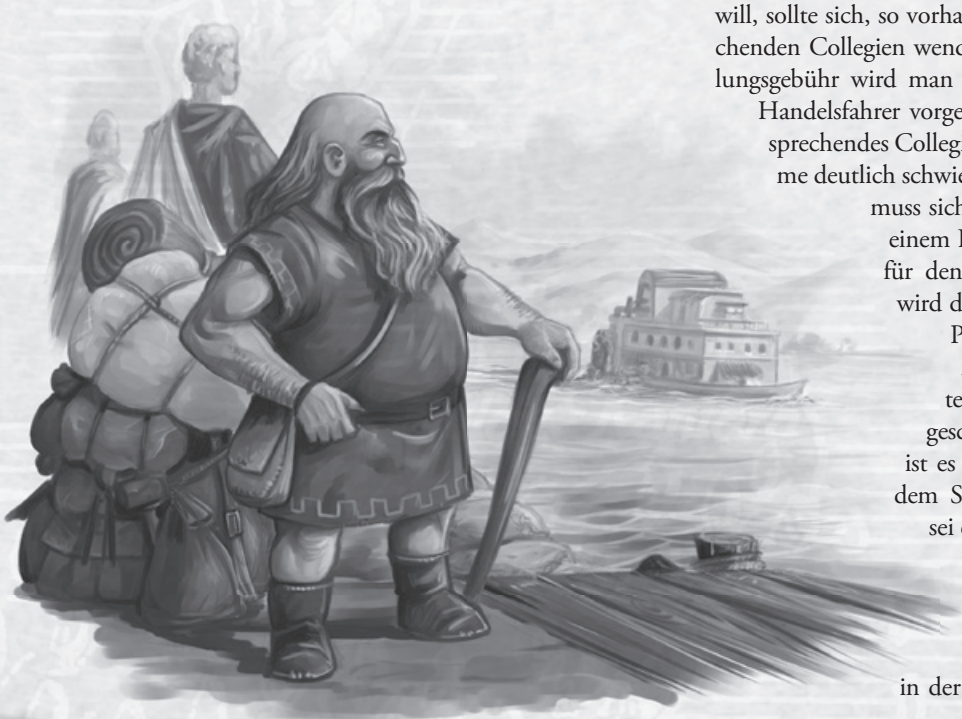
Heutzutage ist der Myraner kein großer Freund der Seefahrt. Zu viele Schrecknisse und Gefahren lauern auf dem Meer, zu viele düstere Erinnerungen und Geschichten an die Vergangenheit sind tief in den Köpfen der Kulturen verankert. Während viele dieser Schrecken weit in der Vergangenheit liegen, ist der verlorene hundertjährige Seekrieg gegen die Serover noch schmerzlich im Bewusstsein des Imperiums gefestigt, sodass heutzutage die Seeschifffahrt durch das Imperium fast ausschließlich zum Lastentransport entlang der Küsten dient. In Sachen Hochseeschifffahrt führend hingegen sind die Serover und die Kerrishiter, wobei erstere vor allem in den nördlichen Bereichen des Thalassions anzutreffen sind, letztere den Seehandel im Süden beherrschen. Erwähnenswert ist auch das Volk der Njamaunir, welches als Händler und Seeräuber nahezu ihr gesamtes Leben auf Schiffen verbringt.

Die Vermittlung

Im Imperium liegt die Vermittlung von Seeleuten, seien es Matrosen, Ruderer oder auch Schiffsköche in den Händen verschiedener Cirkel. Dabei unterscheiden sich die Zusammenschlüsse in ihrer Größe zum Teil erheblich. Manche beschränken sich auf die Vermittlung innerhalb einer bestimmten Route oder Region, während größere Cirkel oftmals versuchen, ihre Angehörigen auf Schiffe im ganzen Imperium zu vermitteln. Dabei verwundert es nicht, dass die Fluktuationsrate in diesen Cirkeln größer ist als normalerweise üblich und der Zusammenhalt der einzelnen Cirkelmitglieder häufig eher einer losen Bindung gleichkommt.

Die größte Konkurrenz in dem Gewerbe stellen die Sklavenhändler dar. Sie verkaufen ganze Einheiten von Sklaven als Treideler, Ruderer, Leibwächter und Lustsklaven. Es mag kaum verwundern, dass es gerade in größeren Hafenstädten des Imperiums häufig zu offenen Anfeindungen zwischen diesen beiden Parteien kommt. In eben solchen Hafenstädten wie Valantia oder Trivina finden sich nicht selten auch Seefahrtscollegien, in denen sich Kapitäne, Handelsfahrer und Schiffsbesitzer zusammengefunden haben und die sich um die Koordination und Einhaltung von Verträgen und Abkommen mit beispielsweise dem Haus Rhidaman oder einem anderen Handelscollegium kümmern. Auch pflegen diese Collegien gute Kontakte zur hiesigen Siminiagarde sowie den Cirkeln der Seeleute. Während sie gegenüber der Siminiagarde nicht selten als Schlichter auftreten, wenn es mal wieder zu Problemen bei der Verzollung der Waren gekommen ist, stellen sie gegenüber den Cirkeln häufig den Erstkontakt mit einem Schiffsbesitzer her.

Diese Collegien sind auch der erste Anlaufpunkt, möchte man auf einem Handelsschiff als Passagier mitreisen.



Die Kosten einer Reise

Wer im Imperium auf einem Frachtschiff als Passagier mitreisen will, sollte sich, so vorhanden, zuallererst an eines der entsprechenden Collegien wenden. Nach Entrichtung einer Vermittlungsgebühr wird man einem entsprechenden Kapitän oder Handelsfahrer vorgestellt. Sollte es in der Stadt kein entsprechendes Collegium geben, so fällt die Kontaktaufnahme deutlich schwieriger aus und der zukünftige Passagier muss sich an einen der Cirkel wenden. Da auf einem Handelsschiff der gesamte Frachtraum für den Transport der Ware vorgesehen ist, wird dieser dem zukünftigen Passagier einen Preis für seinen Transport nennen, der mindestens die Kosten der verdrängten Waren deckt. Ist dieser mit dem vorgeschlagenen Preis nicht einverstanden, ist es an ihm zu beweisen, dass er sich auf dem Schiff nützlich machen können wird, sei es als Medicus, Ruderer oder Schwertarm gegen die Gefahren des Meeres. Hierbei ist zu bedenken, dass nicht jeder Kapitän bereit ist, sich auf ein derartiges Geschäft einzulassen, da er in der Regel Gefahr läuft mit dem hiesigen

Cirkel aneinander zu geraten, wenn er seine Mannschaft nicht aus dessen Mitgliedern rekrutiert.
Sollte sich der Passagier die Unterbringung in einer Kajüte wünschen, so wird er im Regelfall mindestens das 5-fache des Preises bezahlen müssen. Von Balan Mayek bis Trivina zahlt man dabei im Schnitt um die 50 Aureal für eine einfache Passage.

Bordkomfort

Die Reise auf hoher See ist für niemanden eine wirkliche Freude. Die ständige Bewegung der Wellen und die allgegenwärtige Nässe machen dem Seefahrer ebenso zu schaffen wie die unvorstellbare Enge. Jeder Spann des Schiffes ist mit Waren und Proviant gefüllt, in dessen Schatten die Hängematten der Besatzung gespannt sind. Ständig ist man dem Knarren und Knarzen des Holzes ausgesetzt, ganz zu schweigen vom Meckern und Blöcken der Gossen-Einhörner, die auf fast jedem Schiff zu finden sind. Selbst wenn man eine eigene Kajüte besitzt, bleibt der Geruch von Salzwasser und Schweiß allgegenwärtig.
Nur auf den seltenen Luxusschiffen der Optimaten, ist man vor diesen Übeln sicher. Magomechanik verhindert das Eindringen von Wasser und sorgt für einen ruhigen Seegang. Auch die Enge ist auf diesen Schiffen kein Thema, da sie schon von vorn herein als Passagierschiff konzipiert wurden, während Duftöl den Geruch des Meeres verdrängt.

Myranisches Bordleben

Der Mensch (ebenso wie der Dralquabar, der Ravesaran, der Shingwa …) ist für ein Leben an Land geschaffen. Für ihn stellt es ein großes Abenteuer dar, den festen Erdboden gegen schwankende Schiffsplanken einzutauschen, und wer seine erste Schiffspassage heil überstanden hat, die womöglich noch mit Stürmen und Piratenüberfällen gewürzt war, leistet nachher nicht selten heilige Eide, nun für immer ‚bodenständig' zu bleiben.
Ungeachtet der mannigfaltigen Gefahren, die das Meer bereithält, bringen fast alle myranischen Völker Seeleute hervor – Männer und Frauen, die die Seefahrt zu ihrem Beruf gemacht haben. Viele von ihnen fühlen sich auf dem Wasser wohler als auf festem Boden, und es gibt ganze Völker, die dem Festland für immer Lebewohl gesagt und das Meer zu ihrer neuen Heimat auserkoren haben. Was den myranischen Seefahrer ausmacht und wie sich das Bordleben von dem an Land unterscheidet, damit beschäftigt sich dieser Abschnitt.

Immer in Bewegung – Vom Leben auf See

Seemann werden ist nicht schwer…

Es gibt viele Gründe, warum ein Myraner zur See fahren mag, und nicht jeder hat sich den seinen selbst ausgesucht.
Manche treiben die Abenteuerlust und das Fernweh. Andere sind auf der Flucht vor einem Leben, das ihnen nichts zu bieten hat außer bitterer Armut, einem goldenen Käfig oder der Axt des Scharfrichters. Dann gibt es solche, für die gar kein anderes Leben in Frage kommt als das auf dem Meer – ein Nequaner oder Nyamaunir muss schon aus der Art schlagen, um *nicht* Seefahrer zu werden.
Und schließlich sind da noch diejenigen, die nie eine Wahl hatten: Im Imperium und anderswo ist es an der Tagesordnung, dass Verbrecher und andere unliebsame Elemente auf die Galeeren geschickt werden, wo sie fortan die Ruder, Schaufelräder oder Schraubenpedale bewegen müssen. Auch wenn eine solche Strafe zeitlich begrenzt ist, kommt sie in vielen Fällen einem Todesurteil gleich. Die Arbeit ist so hart und auszehrend, dass nur die Stärksten länger als ein oder zwei Jahre durchhalten.
In vielen Hafenstädten Myranors ist zudem das Pressen verbreitet. Bei dieser berüchtigten Methode des Anheuerns pickt sich ein Anwerber eine unerfahrene Landratte heraus, spendiert ihr branntweinhaltige Getränke und schwärmt so lange vom tollen Seefahrerleben, bis das betrunkene Opfer sein Kreuz auf der Heuerliste gemacht hat. Worauf er sich wirklich eingelassen hat, merkt der Unglückliche erst, wenn er auf hoher See vom Peitschenknallen des Bootsmanns geweckt wird.

… Seemann sein dagegen sehr

Denn anders als die meisten Geschichten den Laien glauben machen, ist das Matrosenleben hart und entbehrungsreich. Ein Schiff ist gleichbedeutend mit zu wenig Raum für zu viele Menschen, deren Essen selten üppig ist und niemals abwechslungsreich. Der Tagesablauf ist geprägt von Eintönigkeit, den Unbillen des Wetters und harter körperlicher Arbeit. Disziplin wird meist groß geschrieben, schon kleine Fehltritte können empfindliche Strafen nach sich ziehen. Der Umgangston innerhalb der Mannschaft ist rau, und auf vielen Schiffen ist es Sitte, dass ein neuer Matrose erniedrigende Rituale über sich ergehen lassen muss, ehe er als vollständiges Besatzungsmitglied akzeptiert wird. Streitigkeiten eskalieren schnell, denn an Bord ist es unmöglich, einander aus dem Weg zu gehen – dafür ist selbst der größte Kahn zu klein.
Nichtsdestotrotz würden überraschend viele Seeleute dieses karge Leben unter keinen Umständen aufgeben. Sie beneiden die Landbewohner nicht, ganz im Gegenteil: Sie lieben das Leben auf dem Meer, wo der Horizont immer in Bewegung ist und der Wind den Duft von Salzwasser und der großen weiten Welt mit sich bringt. Diese Sehnsucht kann so weit gehen, dass der Seemann den Landgang gar nicht mehr genießen kann und schon beim Verlassen seines Schiffs den Moment herbeiwünscht, in dem der Anker wieder gelichtet wird. Diese „Meeressehnsucht" ist besonders unter Seefahrervölkern wie den Serovern und den Nyamaunir verbreitet. Aus rollenspielerischer Sicht kann sie als eine Ausprägung des Nachteils *Landangst* betrachtet werden.

Streifenbluse, Seemannsgarn – Matrosensitten und -gebräuche

Myranische Seeleute sind so unterschiedlich wie die Länder, Völker und Rassen, denen sie entstammen, aber eines haben fast alle von ihnen gemeinsam: Sie bilden überall einen eigenen Schlag. An welcher Küste und in welchem Hafen man sich auch umsieht, Seefahrer sind Seefahrer. Sie frequentieren bestimmte Plätze und Schänken, unterhalten sich in einer derben, mit nautischen Begriffen durchsetzten Sprache und behandeln ihresgleichen anders als Nicht-Seeleute – nicht unbedingt besser, aber mit einem gewissen seemännischen Respekt, den sich eine Landratte erst verdienen muss.

Von den Landbewohnern unterscheiden sich Seefahrer meist schon durch ihre *Erscheinung*. Typische Merkmale sind ein wettergegerbtes Gesicht, schwielige Hände und dieser typische breitbeinige Gang, der an Deck eines stampfenden Schiffes so praktisch ist, auf einer Landstraße dagegen ziemlich deplatziert wirkt. Holzbeine, Augenklappen und Meerschaumpfeifen kommen vor, sind aber seltener, als das Klischee behauptet.

Die Kleidung variiert je nach Herkunft der Seefrau und Einsatzgebiet des Schiffes. Überregional vertreten sind gestreifte Matrosenblusen, Kopftücher sowie dunkle Jacken aus dickem Wollstoff oder geteertem Tuch, die den Wind bzw. Regen abhalten. Während die meisten Matrosen barfuß laufen, sind in kalten Regionen Halbschuhe gebräuchlich. Seesoldaten tragen Sandalen oder Stiefel.

Weit verbreitet sind *Tätowierungen*. Wenn man von Ankern, Neckerfrauen und ähnlichen Bildern absieht, die sich allerorten auf Matrosenarmen finden, decken die Motive ein weites Spektrum ab. Oft beruht die Motivwahl auf der Region oder dem Volk, dem der Seemann entstammt. So überrascht es nicht, dass sich die Shindrabarim mit Schlangenmustern schmücken, während ein Serover Motive bevorzugt, in dem die Zahl Sieben vorkommt. Nequanische Seefahrer lassen sich dagegen mit Stolz ein Muster auf die Stirn stechen, an dem Eingeweihte ablesen können, auf welchem Demergator der Träger Dienst leistet. Unter Hjaldingern, Abishai und besonders hartgesottenen Imperialen sind wiederum düstere, albtraumhafte Motive verbreitet: Seeungeheuer, tödliche Flutwogen, Knochenschiffe und andere Dinge, die an die dunkle Göttin der Fluten erinnern. Im seltensten Fall ist ein derart Tätowierter ein Charypta-Jünger (diese verbergen ihre Gesinnung üblicherweise geschickter). Vielmehr sollen diese Bilder an den unerbittlichen Charakter der See gemahnen. Wer zu keiner Zeit vergessen will, welch tödliche Gefahren selbst unter der ruhigen Wasseroberfläche lauern, der lässt sie sich in die Haut stechen.

Vielerorts gilt Matrosenvolk wegen seiner *Lebensart* als genusssüchtig und laut, wahlweise auch als Kinderschreck oder Gefahr für die Unschuld junger Damen (oder beides). Wahr ist, dass viele Seeleute dazu neigen, ihre Heuer im Hafenviertel auf den Kopf zu hauen und das Leben hemmungslos zu genießen. Manche wollen nicht für eine Zukunft sparen, in der sie leicht auf dem Meeresgrund liegen könnten, oder sie haben einfach nur wochenlang keine Frau und keinen Mann gehabt. In jedem Fall findet man in vielen Sprachen Myranors Redewendungen, die sich als „betrunken wie ein Seemann", „Zustände wie in der Hafenschänke", „aufdringlich wie eine Schiffsladung Matrosinnen" und dergleichen übersetzen lassen.

In ganz Myranor sind Seefahrer als begeisterte *Sänger und Geschichtenerzähler* bekannt – zu Recht, denn wer in der Welt herumkommt, der hat auch etwas zu erzählen. Einige der bekanntesten Seemannslieder haben eintönige Melodien und unzählige Strophen, zu denen sich leicht neue hinzudichten lassen. In ihnen wird zum Beispiel aufgezählt, was der Matrose im nächsten Hafen alles zu essen gedenkt, welche Frau an welcher Küste auf ihn wartet oder wie viele Peitschenhiebe er wofür erhalten hat. Diese Lieder werden bevorzugt auf See gesungen und geben den Takt an, wenn alle Mann im

gemeinsamen Rhythmus arbeiten. Eine abwechslungsreichere Sorte von Liedern erzählt lustige Begebenheiten vom Raufen, Saufen oder dem Spiel unter den Bettlaken, von tölpelhaften Piraten, unfähigen Admirälen und anderem Seemannsgarn. In der Tat wird unter Matrosen viel geflunkert und noch mehr gelacht.

Und dann gibt es noch diesen Moment, meist spät am Abend, in dem es ganz still wird zwischen den Wänden, von denen eben noch schallendes Gelächter widerhallte. Wenn dies geschieht, dann hat ein Seefahrer ein Sehnsuchtslied angestimmt. Man braucht die Sprache nicht zu sprechen, um zu verstehen, worum es in diesen Balladen geht: um Heimat und Familie, die jeder Matrose hinter sich lässt, und immer wieder um das Meer, dieses geduldige Ziel der letzten Reise. Wenn dann im Refrain Dutzende Kehlen mit einstimmen, werden die Augen selbst der härtesten Männer feucht, ohne dass sie sich dafür schämen müssen – doch wehe jedem, der sie nachher darauf anspricht …

Das Thema *Aberglaube* wird auf Seite 120 ausführlich behandelt.

Bordverpflegung

Einem kerrishitischen Sprichwort zufolge ist Seemannskost nichts für Frauen, Gourmets und zart Besaitete. An diesem Satz ist durchaus ein Körnchen Wahrheit. Wenn man von Algen und Meeresfrüchten absieht, sind frische Zutaten auf See nicht zu haben, weshalb Schiffsmahlzeiten notgedrungen aus Dingen bestehen, die haltbar gemacht werden können. Getrocknetes, Eingelegtes, Gedörrtes und Gepökeltes machen den Großteil dessen aus, was dem Smutje zur Verfügung steht. Wegen des günstigen Einkaufspreises beliebt sind zudem Pulpellen, Tahu und Kuanua.

Dessen ungeachtet kann ein guter Smutje durchaus interessante und variantenreiche Seefahrerküche servieren – leider kommt das in der myranischen Realität nur selten vor.

Noch deftiger als die Gerichte selbst sind manche Namen, die sich die Seeleute dafür ausgedacht haben, wie diese Auswahl typischer myranischer Bordspeisen zeigt:

- *Mholurenscheiße:* Überraschend schmackhaftes Gericht aus Seetang und Wurzeln, im Meer der Schwimmenden Inseln verbreitet.
- *Über-die-Reling-Suppe*, auch bekannt als *Magenputzer*, *Charpytasopfer*, *Wer-hat-den-Smutje-beleidigt* etc.: Seefahrernamen für jene bis zur Unkenntlichkeit zerkochten Eintöpfe, als deren Zutaten üblicherweise die Essensreste der Vorwoche herhalten müssen, hartnäckigen Matrosengerüchten zufolge auch Sägespäne, Lederstücke, abgeschnittene Zehennägel und ähnliche Unappetitlichkeiten.
- *Algenklatsche:* Der Name stammt von dem Geräusch, das die grünliche Pampe beim Ausschenken macht.
- *Kalter Karp*, *Zappelkrabbe*, *Szirri-Szirri-Salat, Schneckenrennen im Napf* uvm.: Hauptbestandteil dieser und vieler anderer Seemannsgerichte sind rohe, zum Teil noch lebende Meeresfrüchte. Nicht wenige solcher Rezepte wurden von maritimen Rassen übernommen.
- Mehr berüchtigt als berühmt: *MauRua*, eine fischige Tunke der Nyamaunir, die unter Katzenartigen als Delikatesse gilt (von Seemännern anderer Rassen dagegen als *Hurenschweiß* geschmäht wird) sowie die gefärbten Würste der Hjaldinger, die angeblich im Dunkeln leuchten.
- *Seeschlachtsuppe*: Trägt ein Seemann eine Unterleibswunde davon, bekommt er diese kräftige Zwiebelsuppe eingeflößt. Im Anschluss daran schnuppert jemand am Körper des Patienten. Kann er die Suppe riechen, wurde der Verdauungstrakt verletzt. Oft wird dem Leben des Verwundeten daraufhin ein gnädiges Ende bereitet, damit man sich denen widmen kann, die eine Überlebenschance haben.
- *Schiffszwieback*: Gewissermaßen das Grundnahrungsmittel an Bord. Existiert in unzähligen Varianten, z.B. das nyamaunische *KhruPu* (ein Fladenbrot aus gemahlenen Trockenkrebsen).
- Schließlich noch *Blinder Teller*: ein Sammelbegriff für alle Gerichte, die man besser im Dunkeln isst, damit einem der Anblick nicht den Appetit raubt.

Die Kommandostruktur an Bord

Wie sich die Hierarchie an Bord eines Schiffes gestaltet, hängt davon ab, um welche Art Schiff es sich handelt. In der drückenden Enge eines Demergators werden Entscheidungen anders getroffen als an Bord eines nyamaunischen Sippenschiffs, und auf einer Kriegsgaleere, die von Strafgefangenen gerudert wird, herrscht eine andere Art von Disziplin als auf einer eshbathischen Shalassi, wo es eine große Ehre ist, zur Mannschaft zu gehören.

Im Allgemeinen sind Schiffsbesatzungen recht einfach organisiert. Wo es unterschiedliche Ränge gibt, ist ihre Anzahl gering, eine Erfahrungsabstufung in Schiffsjunge, Leichtmatrose, Vollmatrose etc. wird allenfalls regional praktiziert. Wo Schiffsärzte, -zimmermänner und ähnliche Posten vorhanden sind, handelt es sich um Funktionsbezeichnungen und nicht um Titel. Seefahrtsbücher sind nicht gebräuchlich. Beim Anheuern zählt der eigene Name bzw. die Namen der Kapitäne, unter denen die Seefahrerin zuletzt gefahren ist.

Zivile und militärische Befehlsketten

An der Spitze der Bordhierarchie steht der *Kapitän*. Je nach Region wird er auch *Flutenmeister* (Nequaner), *Sippenälteste/r* (Nyamaunir) oder *Patron* bzw. *Matrona* (Imperium) genannt. In der Regel hat er das uneingeschränkte Sagen an Bord. So lange das Schiff fährt, ist sein Wort Gesetz, und über ihm steht nur Ephar.

Es gibt auch andere Hierarchien. Auf den nyamaunischen Sippenschiffen wird über jede Entscheidung diskutiert und gefeilscht, und nur während einer ‚Sturmzeit', wenn das Wohlergehen des Schiffs und seiner Bewohner in irgendeiner Weise bedroht ist, fällt das Kommando demjenigen zu, der als am fähigsten angesehen wird, die drohende Gefahr abzuwenden. Üblicherweise (aber nicht immer) fällt die Wahl auf den Sippenältesten. Endet die Sturmzeit oder wird der Ernannte wegen Unfähigkeit abgesetzt, erlischt seine Befehlsgewalt und alle entscheiden wieder gemeinsam. Auch auf Demergatoren (s.u.) herrscht nicht immer das klassische Oben-Unten-Verhältnis zwischen Kapitän und Mannschaft.

Eine Seefahrt, die ist lustig – Rollenspiel an Bord

Eine Seereise der Helden ist auch aus rollenspielerischer Sicht eine Herausforderung. Das Schiff stellt einen abgeschlossenen Schauplatz dar, der auf den ersten Blick wenig Abwechslung bietet. Aber der Eindruck täuscht.

Aus Meistersicht betrachtet haben Schiffe und Dörfer vieles gemeinsam: Alle gleichen einander, und doch ist keins wie das andere. Eine Methode, mit der Sie auch die x-te Schiffspassage originell und spannend gestalten können, lautet *Lokalkolorit*. Verleihen Sie dem Schiff, auf dem die Helden unterwegs sind, seinen eigenen Flair. Arbeiten Sie dazu beispielsweise mit der Herkunft des Schiffes, mit seiner Geschichte oder der Bauart. Wer ließ das Schiff zu welchem Zweck bauen? Welche Bedeutung hat der Name? Wie alt ist das Schiff, und welche Meere hat es schon befahren? Wer war der erste Patron, die erste Matrona? Gibt es Schwesterschiffe, und welches Schicksal erlitten sie? Welches Motiv wurde für die Galionsfigur gewählt, und warum? Welche Geheimnisse verbergen sich hinter den merkwürdigen Zeichen, die jemand Unbekanntes in die Planken geritzt hat? Welche Geschichten über das Schiff kursieren in der Mannschaft? Jede dieser Fragen ist geeignet, dem Schiff eine ‚Persönlichkeit' zu verleihen, etwas, das es von allen anderen Schiffen abhebt. Eine solche Eigenschaft gibt den Helden die Möglichkeit, Nachforschungen anzustellen, möglicherweise ein Geheimnis aufzudecken, kurz: etwas zu tun, so lange sie an Bord sind.

Eine weitere Dimension für die Ausgestaltung einer Seereise ist die *Umgebung*. Die myranischen Meere sind überaus vielfältig und abwechslungsreich. Keine See ist wie die andere, jeder Küstenabschnitt birgt neue Gefahren und Unwägbarkeiten. Neben Stürmen, Piratenangriffen und anderen Klassikern gibt es unzählige weitere Ereignisse, die für Abwechslung sorgen können. Je nach Region können Sie die Helden auf exotische Rassen und Tierarten treffen lassen oder sie mit lokalen Naturphänomenen konfrontieren. Unfälle, Nebelbänke, Strandpiraten und Seetangfelder lockern den Bordalltag auf und bieten den Helden die Gelegenheit, ihre Fähigkeiten einzusetzen.

Ebenfalls nicht zu verachten sind *Begegnungen mit anderen Schiffen*. Auf hoher See gehört es zum guten Ton, ein Schiff in Sichtweite anzusteuern, weil drüben an Bord Hilfe benötigt werden könnte, und auch in Küstennähe wird üblicherweise beigedreht. Dann werden von Bordwand zu Bordwand Nachrichten aus den Herkunftshäfen ausgetauscht oder Zölle eingetrieben, gehandelt und gefeilscht, gestohlen, gestritten, getrunken, manchmal auch alles auf einmal.

Falls die Helden nicht ohnehin Teil der Mannschaft sind, versuchen Sie, sie mit der *Schiffsbesatzung* in Kontakt zu bringen. Der Kapitän, Naviarch oder Geschützmeister kann auf die Expertise eines der Helden zurückgreifen wollen, Matrosen können sie zum Würfelspiel oder Ringkampf auffordern, sie aus abergläubischen Gründen anfeinden und vieles mehr. Und wenn die Helden sich den Respekt der Mannschaft erworben haben, wird ihnen möglicherweise die Ehre zuteil, echte Seefahrer zu werden – sofern sie Salzwassertaufe, Seesternklatschen oder ein ähnliches Ritual über sich ergehen lassen…

Zivile Handelsschiffe sind generell als Cirkel arrangiert. Über den einfachen Seeleuten stehen als Offiziere die *Protectoren*, die für Zucht und Ordnung sorgen, und der *Patron* oder die *Matrona* als Kapitän/in. Oft ist der Patron zugleich der Steuermann. Ist er ‚nur' der Schiffseigner und Kaufherr, dann gilt seine Autorität in allen Häfen, wohingegen der (formal angestellte) Steuermann der absolute Herr an Bord ist, so lange sich das Schiff auf See befindet.

Auf Kriegsschiffen aus dem Imperium werden die Matrosen nicht als Myrmidonen und Legionäre angesehen, sondern nur als zivile Helfer, vergleichbar den Handwerkern eines Lagers. Folgerichtig sind sie als Zivilisten organisiert und unterstehen einem *Patron*, dessen Stellung an Bord in diesem Fall dem eines Bootsmanns entspricht. Lediglich die *Kelothen* als Schiffskämpfer sind anerkannte Soldaten. Ihnen steht ein (nicht-optimatischer) Zenturio vor. Der *Navigator* des Schiffes, meist ein Bürger oder Honorat, ist gleichzeitig auch der Steuermann. Kleinere Militärschiffe werden von einem honoratischen Navigator befehligt, während große Schiffe dem Kommando eines optimatischen *Naviarchen* oder *Nauarchen* unterstehen, ein Rang, der dem Junior-Tribun entspricht.

Befehlsgewalt auf Demergatoren

Ist das Hierarchiegefüge schon oberhalb der Wellen straff organisiert, muss es unter Wasser noch deutlich rigider sein. Auf einem Demergator kann jeder Fehler, jeder schlecht sitzende Handgriff das Tauchboot und alle Seelen an Bord ins Verderben reißen. Aus diesem Grund sind nequanische Flutenmeister dazu angehalten, streng zu urteilen und auch kleinste Unaufmerksamkeiten zu bestrafen.

Paradoxerweise sieht die Praxis meist so aus, dass an Bord von Demergatoren ein vertrauensvolles, zum Teil von echter Freundschaft geprägtes Mannschaftsverhältnis herrscht. Vor allem auf kleineren Tauchbooten sind Kontrollen selten und Strafen die Ausnahme. Warum das so ist, wird klar, wenn man das erste Mal eine Fahrt mit einem Demergator miterlebt: die Enge, die Stille, das bläulich fließende Licht. Die Gefahren der Tiefe sind hier zu jeder Zeit präsent, und mit ihnen die Verantwortung, die auf den Schultern jedes Besatzungsmitglieds ruht. Wer nicht in der Lage ist, seine Aufgaben gewissenhaft zu erledigen, hat auf einem Demergator nichts verloren, und darum wird kein Flutenmeister einen Seemann in seine Mannschaft holen, dem er nicht blind vertraut.

Eine solche Demergatorbesatzung ist eine gut funktionierende Maschine, in der jedes Teilchen reibungslos seinen Dienst verrichtet. Schwierigkeiten treten hier auf, wenn der Flutenmeister den Blick für die Schwächen seiner Untergebenen verliert und einen alten Freund auch dann nicht von Bord wirft, nachdem dieser sich zum wiederholten Mal als unzuverlässig erwiesen hat.

Glaube und Aberglaube an und auf der See

Glaube

Als Gott des Wetters findet **Chrysir,** auch bekannt als **Krysir** bei den Hjaldingern und **KhaRySi** bei den Nyamaunir bei den meisten imperialen Seefahrern eine breite Verehrung. Alle Schiffe, Segelschiffe natürlich mehr als andere, sind auf ein Wohlwollen seinerseits angewiesen, damit sie weder in einen Sturm noch in eine Flaute oder Nebelbänke geraten. Aus diesem Grund ist es üblich, Segelschiffe im Namen Chrysirs zu segnen, und viele Seefahrer tragen Ketten mit farblosen Materialien wie Kristall oder Glas, da diese dem Gott zugeschrieben werden und als Glücksbringer gelten. Bei den Hjaldingern ist Krysir der beliebteste Gott, der hohe Verehrung erfährt, bei den Nyamaunir wird dieser launische Gott jedoch kaum angebetet.

Von Seefahrern und Unterwasserbewohnern gleichermaßen gefürchtet oder verachtet ist die Göttin der Strudel, Seeungeheuer und Sturmfluten: **Charypta, Karypta** bei den Hjaldingern oder **KhaRyPa**, als die sie die Nyamaunir kennen. Von den meisten wird diese düstere Göttin gefürchtet und so wird ihr vor mancher Seefahrt geopfert, auch wenn ihr Kult an vielen Orten verboten ist. In Mayenios, einst einer Hochburg des Charypta-Glaubens, wird heute von Seefahrern und Bauern ihrem „Sohn und Erbe" **Melusinias** geopfert, um sich vor seinem Zorn zu schützen.

Ob die Göttin **Dagath** der Kerrishiter mit Charypta gleichzusetzen ist, ist umstritten. Zumindest werden ihr ähnliche Aspekte zugeschrieben, wie die Herrschaft über Sturmfluten und auch sie wird oft als Krakengeschöpf dargestellt.

Rings um das Meer der Schwimmenden Inseln werden neben Charypta auch weitere düstere Wassergötter wie der krakenköpfige **Yog-nahos**, der tentakelarmige **Chulchun** und der Mholurengott **Os'grapt** verehrt.

Das Ansehen des Gottes **Ephar,** bei den Hjaldingern als **Effar** bekannt, hat sich in der Vergangenheit stark gewandelt. Während er zur Zeit des ersten Imperiums als freundlicher Meeresgott und Unterstützer gegen die Mholuren galt, ist er seit Errichtung des Walles zwischen Myranor und Aventurien als jähzorniger Gott verschrien. Auch wenn ihm mancherorts weiterhin aus Vorsicht geopfert wird, hat er nur noch wenige echte Anhänger, diese vor allem bei den Serovern, die oft Gwen Petryl, meerblaue Steine oder Azurkorallen als seine Zeichen tragen oder opfern, indem sie sie im Meer versenken.

Trotz des schwindenden Einfluss Ephars werden seine Boten, die Delphine, von den meisten Seefahrern als gutes Omen gedeutet und kaum einer würde es wagen Hand an ein solches Tier zu legen. In Balan Cantara wird der nequanische Gott **Erijschu** als neue Inkarnation des Ephar gesehen und einige schätzen ihn als Schutzgott vor den Gefahren des Meeres. Als Ephars Bruder gilt **Nominorus**, der für die Unergründlichkeit des Meeres steht und dessen Metier Philosophie und Kontemplation sind. In Eshbathmar kennt man diesen Gott als **Xedhacar**, den dritten Sohn Xedhubals.

Unter den Nequanern finden die Allweise **Lajata**, deren Symboltier die Schildkröte ist und **Melakob**, der Herr der Fischschwärme Verehrung.

Die amaunischen Seefahrer Makshapurams verehren vor allem die Windgöttinnen **Lanjura**, **Mensuna** und **Nysevi**, drei Töchter der RaDja, da diese die wichtigsten Winde des Meeres bilden. Bei bansumitischen Fischern ist neben den drei Windtöchtern auch der Walgott **Suf'nu** bekannt.
Die Bewohner der Hafenmetropole Eshbathmar verehren **Xedhubal** als den Fürsten des Meeres, der seine Eigenschaften an seine Söhne weitergegeben hat: **Bahaphan** ist als fruchtbarkeitsbringender und freundlicher Gott des Meeres bekannt. Im Gegenüber steht **Undhakor**, der wütende Gott der wilden Fluten und des Sturms, Xedhacar ist oben bereits erwähnt.
Seefahrer des shindrabarischen Archipels opfern der Seeschlange **Karappa**, die eine Göttin des Windes, der Seefahrer und Fischer ist und die am besten mit Tierblut besänftigt werden kann.
Die Vesai kennen viele Meeresgötter, die für verschiedene Strömungen oder Winde verantwortlich sind. Als mit dem Wasser verbundener, gottähnlicher Himmelsdrache gilt **Ubako-Ryo**. Er ist ein zerstörender Gott, der alle schlechten Eigenschaften von Ephar und Charypta in sich vereinigt.
Zwei Meeresdrachen, **Aaldinoaq** und **Quariptaq**, werden von den küstennahen Ban'shi eher gefürchtet als verehrt, ersterer als Gott der kriegerischen Hjaldinger, letztere als düstere Entität der Meere, die mit Opfern gnädig gestimmt werden muss.
Als Volk von Seefahrern kennen die Nyamaunir viele Meeresgötter. Höhere Verehrung als **KhaRySi** findet seine Tochter oder Geliebte **NyAkh**. Die Windbraut ist die oberste Göttin der Nyamaunir und soll einst eine Sterbliche gewesen sein, bevor sie vom Gott der Winde entrückt wurde. Die Schwester der verachteten KhaRyPa ist **MunOn**, die lebensspendende Gottheit der Meere. Sie ist die Erschafferin aller Meereskreaturen, doch ist sie auch launisch und sendet teilweise Sturmfluten oder riesige Wellen.

Aberglaube

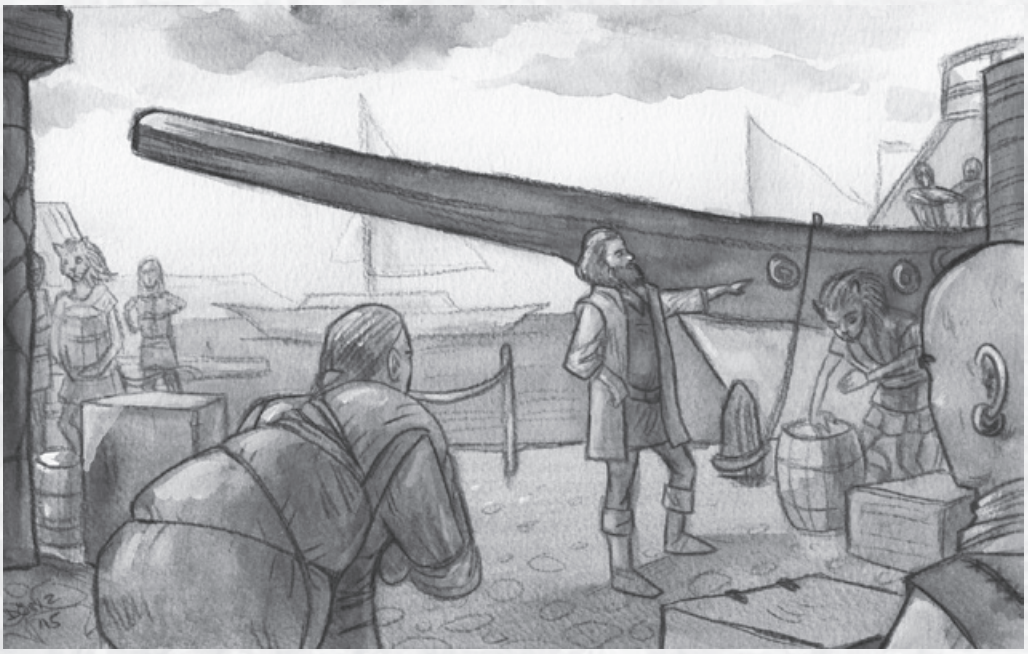
Bei den Bewohnern des Imperiums gelten Seefahrer als besonders abergläubisch – und das oft zu Recht. Da man auf dem Meer den Launen der Natur und Götter häufig noch viel hilfloser ausgeliefert ist als an Land, versuchen die Seefahrer mit allen Mitteln Unglück von sich und ihrem Schiff abzuwenden.
Dieser Aberglaube beginnt bereits bei der Kleidung. Die typischen Ohrringe der Seeleute aus Edelmetall sollen den Blick von Meeresungeheuern ablenken und eine Kette aus Muscheln, besonders bei den Nyamaunir und Ban'shi beliebt, sollen den Träger vor dem Ertrinken retten. Ebenfalls als schutzbringend sehen Hjaldinger-Seeleute ihre Tätowierungen und Nyamaunir ihre ins Fell rasierten Muster an.
An Bord werden Katzen als besonders glücksbringend betrachtet und die Schiffskatze stets gut behandelt, da sie die Ratten- und Mäusepopulation reduziert. Ebenso ein Glücksbringer wie auch eine Plage ist der Klabautermann. Der Sage nach wohnt auf jedem Schiff ein solcher Kobold, der das Schiff erst verlässt, wenn es sinkt. Rund um den Klabautermann dreht sich so mancher Aberglaube; so soll eine Person an Bord sterben, wenn der Klabautermann das Stundenglas zerbricht und wer den Kobold gar vom Schiff vertreibt, besiegelt damit seinen sicheren Untergang. Gut verstehen sich meist rothaarige oder sommersprossige Personen mit den Klabauterleuten und sie werden im Allgemeinen auch als glückbringende Personen auf einem Schiff geschätzt.
Ungern werden hingegen Nereton-Geweihte auf eine Seereise mitgenommen, da man sich dem Glauben vieler nach so „den Tod an Bord holt". Im dem Sinne gelten auch Raben und Geier am Himmel als Unglücksboten des Todesgottes.
Bräuche und Rituale bestimmen den Alltag der Seeleute. So ist es im Imperium Tradition auf die kleinen Fischerboote Augen am Bug aufzumalen, um ihnen den Eindruck von Seeungeheuern zu verleihen, die andere – tatsächliche – Seeungeheuer abschrecken sollen. Eine ähnliche Funktion erfüllen auch die geschnitzten Drachenköpfe an den Schiffen der Hjaldinger.
Den ersten Fisch eines Fanges als Opfer für die Meeresgötter wieder ins Meer zurückzuwerfen, ist ein anderer Brauch der Fischer, der in ganz Myranor verbreitet ist.
Einige Verhaltensweisen sollten an Bord eines Schiffes strikt unterlassen werden: So darf niemand das Wort „ertrinken" aussprechen, wenn er nicht selber auf diese Art sterben möchte. Außerdem würden kein Seemann und keine Seefrau bei der Hafenausfahrt des Schiffes zurückblicken, da dies der letzte Blick auf einen Hafen wäre, den diese Person je tat. Schließlich ist auch das Pfeifen an Bord verboten, da dies Chrysir anlockt und Stürme heraufbeschwört.
Ebenso wenig würde ein imperiales Schiff am Sturmtag aus dem Hafen auslaufen, da das ein schlechtes Omen für die Reise wäre und Unglück über das Schiff brächte.
Als letztes sei hier noch ein Brauch genannt, der in vielen Seefahrertraditionen verbreitet ist: Die Schiffstaufe. Hierbei wird vor dem ersten Stapellauf eine Flasche aus Glas oder Ton mit Alkoholika am Rumpf des Schiffes zerschlagen und der Name verkündet. Erst danach wird das Schiff zu Wasser gelassen. Wenn die Flasche bei dieser Prozedur nicht zerspringt verheißt das großes Unglück für das Schiff und die spätere Mannschaft.
Bei dem oben erwähnten Aberglauben handelt es sich lediglich um verbreitete Bräuche und Ansichten. Hinzu kommen noch Unmengen weiterer, teils lokaler oder kulturell bedingter Traditionen (wie den Glauben der Ban'shi ein selbstgebautes Kanu hätte eine besondere, schützende Verbindung zu seinem Erbauer), die hier unmöglich alle aufgezählt werden können.

Handel, Fisch- und Walfang

Handel – das Rückgrat der Seefahrt

Betrachtet man die schiere Größe des Kontinents, die Unwegsamkeit vieler Regionen und den allgemein schlechten Zustand der myranischen Straßen, erstaunt es nicht, dass ein Großteil des Warenverkehrs auf dem Wasser stattfindet. Im Grunde ist der Handel das wichtigste Standbein der myranischen Seefahrt: Mit Ausnahme von Kriegsschiffen gibt es kaum ein Schiff, auf dem keine Güter transportiert und umgeschlagen werden.

Die meisten Waren werden so weit wie möglich verarbeitet, bevor sie über längere Strecken gehandelt werden. Roherz ist umständlicher zu befördern und weniger profitabel als verhüttete Eisenbarren, die ihrerseits weniger attraktiv sind als fertige Stahlwaffen und -werkzeuge. Das soll nicht heißen, dass beispielsweise Getreide überhaupt nicht gehandelt wird, doch gerade über weite Strecken bringen Bier und Kornbranntwein einfach mehr Ertrag.



Collegien und Gilden

Als Fernhändler agieren vor allem Kaufherren-Collegien, die dem Bürgerstand oder (seltener) dem Kreise honoratischer Würdenträger entstammen. Bei den Serovern heißen die Collegien Gilden, während ihre Funktion bei den Kerrishitern von den Großen Familien ausgeübt wird, deren Oberhäupter den jeweiligen Städtischen Rat bilden. Die konkrete Abwicklung von Handelsangelegenheiten in Hafenstädten (Vergabe von Liegeplätzen, Eintreiben von Warenzöllen etc.) obliegt dem Siminia-Prätor bzw. dessen Gehilfen.

In manchen Städten gibt es nur ein Collegium, aber in der Regel konkurrieren mehrere von ihnen um Macht und Geld. Manche Collegien besitzen einen beträchtlichen Einfluss, der über die eigene Region hinausgeht, allerdings ist keines auch nur annähernd kontinentweit vertreten (so wie es das imperiale Haus Rhidaman lange Zeit von sich behauptete). Heute tritt das Haus Rhidaman nur eingeschränkt als Handelshaus auf. Stattdessen ist es vor allem als Bank, Börse und Verkäufer von Handelslizenzen aktiv. Oft gelten diese Lizenzen nur für bestimmte Warengruppen und Strecken. Ein Collegium, das mehr und anderswo handeln will, muss seine Rhidaman-Lizenz teuer erweitern – was natürlich zu Lizenzverstößen (sprich: Schmuggel) verführt.

Ohnehin ist Schmuggel gewissermaßen der schmuddelige Vetter des Handels. Er gedeiht vor allem dort, wo legaler Handel durch Seeblockaden oder Handelskriege unmöglich oder durch hohe Zölle unprofitabel gemacht wird. Gerade serovische Händler werden häufig durch imperiale Strafzölle so stark belastet, dass Schmuggel für sie zur Notwendigkeit wird, weil sie die hohen Ausgaben auf legalem Wege niemals wettmachen könnten.

Typische Handelswaren der Küstenregionen

Eine gewöhnliche Schiffsladung setzt sich aus zwei Arten von Gütern zusammen. Den Hauptanteil machen *Massenwaren* aus: Ihr Einkaufspreis ist vergleichsweise niedrig, ebenso wie der Gewinn, der sich mit ihnen erzielen lässt, aber man kann sie in großen Mengen kaufen und auch wieder verkaufen.

Anders verhält es sich mit *Luxusgütern*. Selten führt ein Schiff mehr als ein paar Raumschritt davon mit, denn sie sind teuer im Einkauf und oftmals ist es schwierig, im Zielhafen einen Käufer zu finden. Wenn alles klappt, können Luxuswaren allerdings Gewinnspannen von 100 Prozent und mehr bieten. Für Piraten und Zöllner sind sie der begehrteste Teil der Ladung, weshalb sie oft in Schmuggelluken verstaut oder zwischen den Massengütern versteckt werden.

Hældingard und Östliches Gletschermeer: *Massengüter*: Trockenfisch, Tran, Honigwein, Leder, Felle; *Luxuswaren*: Bernstein, Specksteingüter, Kümmel-Aquavit, Ambra, Walbein, Pelze

Cranarenius: *Massengüter*: Schwarzbrot, Bauholz, Honigwein, Leder, Tuch; *Luxuswaren*: Stahl, Stahlwaren

Serovia: *Massengüter*: Trockenfisch, Salzfisch, Bier, Wacholderbranntwein, Butterkäse, Wollstoff, Backsteine; *Luxuswaren*: Bernstein, Süßtalg, Segeltuch, Tauwerk, Hanfpapier, Blautuch

Gyldraland: *Massengüter*: Getreide, Meersalz, Seefisch in Öl (Thalassen, Makrelen, Thunfische), Himmelszedernholz, Eisen, Blei, Duft- und Speiseöle; *Luxuswaren*: Anis-Aquavit, Lavendelblüten, Silber, Pferde

Era'Sumu: *Massengüter*: Getreide, Bier, Olivenöl; *Luxuswaren*: Wein, seltene Teekräuter, Reiswein, Konfekt, Holzkunstwerke, Jade

Mayenios: *Massengüter*: Melasse, Leder, Dörrfleisch, Hartkäse, Olivenöl, Seefisch in Öl (Thalassen, Makrelen, Thunfische), Rum; *Luxuswaren*: Zuckerkegel, Papier

Cantera: *Massengüter*: Reis, Bambus; *Luxuswaren*: Salamanderleder, Koralle, Meerschaum, Perlen, Türkis, Binnenlandwaren der Orismaniländer (z.B. Alchimika, Glaswaren, Baugestein)

Tharpura: *Massengüter*: Reis, Tee, Zerrharz, Palmleinen, Palmwein, Palmöl, Kokosnüsse; *Luxuswaren*: Gold, Illuminium, Diamanten, Bernstein, Smaragd, Jade, Lapislazuli, Onyx, Turmalin, Euhypnos, versch. Rausch-, Heil- und Giftkräuter

Makshapuram: *Massengüter*: Reis, Tee*; Luxuswaren*: edle Metalle, Tropenhölzer, Juwelen (Achat, Lapislazuli, Opale, Saphire, Smaragde), Gift- und Heilpflanzen.

Shindrabar: *Massengüter*: Reis, Kokosnüsse; *Luxuswaren*: exotische Pelze, Tropenhölzer, Gewürze, Farbstoffe, Heil- und Giftkräuter, diverse Schlangengifte, Perlen

Eshbathmar: *Massengüter*: Salz, Schwefel; *Luxuswaren*: Erze, Edelsteine (Diamanten, Topase), Steinöl

Talaminas: *Massengüter*: Wolle, Zedernholz; *Luxuswaren*: Edelbronze, Auranash, Edelsteine (Diamanten, Granate, Topase, Zirkone), exotische Pelze, Weine, Gewürze, Räucherwerk

Valantia: *Massengüter*: Wein, Zitrusfrüchte, Pfirsiche, Aprikosen, Mandeln, Nüsse; *Luxuswaren*: Colarra-Marmor, Glaswaren, Vergnügungssklaven

Koromanthia: *Massengüter*: Metalle, Blutbüffel, Getreide; *Luxuswaren*: Edelsteine (Saphire, Rubine, Aquamarine, Opale)

Nebelwald: *Massengüter*: Kokosnüsse, Bambus; *Luxuswaren*: Jade, Genussmittel (Minjamon, Silberlotos), Heilmittel (Alazeerenblätter, Jumak-Rinde), alchimistische Zutaten, exotische Tierhäute, Gifte

Sevantinius, Nyralios und Westl. Gletschermeer: *Massengüter*: Trockenfisch, Pelze, Häute, Eis; *Luxuswaren*: Schmiedewaren, Schmuck, Trilopanit-Kristalle, Bernstein

Dracheninseln: *Massengüter*: –; *Luxuswaren*: Rubine, Olivin, Muskatnuss

Hai- und Walfang

Fischerei ist ein alltäglicher Vorgang an den myranischen Ufern und Küsten. Unzählige Fischerfamilien leben von Thalassen, Forellen oder was sonst in ihren Reusen und Netzen oder an ihren Angeln zappelt. Doch auch die großen und gefährlichen Fische sind eine begehrte Beute, wenngleich eine, die nicht so leicht zu fangen ist. Doch die Jagd auf Haie und Wale ist lukrativ: Neben dem Fleisch der Tiere sind vor allem Tran, Walbein, Ambra und das gedrehte Horn des Seekhardan begehrt.

Die Jagd ist eine harte, oft tödliche Arbeit. Ein Hai ist für jeden Schwimmer ein formidabler Gegner, und die großen Arten können auch Kanus und Booten gefährlich werden. Dies gilt umso mehr für die sanften Riesen der Meere. Die schiere Größe eines Wals macht ihn für Schiffe jeder Größe zur Bedrohung, insbesondere dann, wenn seine Sanftmut von Harpunentreffern dezimiert worden ist. Schon manches Fangschiff wurde von einem rasenden Wal mitten entzweigebrochen oder an den Harpunentauen mit Mann und Maus in die Tiefe gezogen.

In Shindrabar und bei den Abishai werden Haie, Delfine und Wale vom Kanu aus gejagt, wobei sie Harpunen und Netze verwenden. Einige Abishai fangen Haie gar lebend, um sie für die Jagd auf Menschen abzurichten. Auch die Nyamaunir jagen vom Boot aus, während Risso, Loualil und Nequaner die Unterwasserjagd mit Faust-Harpunen oder Mholuren-Stacheln praktizieren. Die Risso stellen allerdings ausschließlich Haien nach, weil sie Wale als Verkörperungen ihrer Götter betrachten. Dies lässt sich von den Hjaldingern wiederum nicht behaupten – anders als ihre aventurischen Vettern, die Thorwaler, jagen sie Wale ohne Gnade.

Walfänger sind überall in den nördlichen Küstengebieten unterwegs, nicht nur vor Hældingard. Die Männer und Frauen an Bord dieser Schiffe sind harte, wortkarge Gesellen, die noch weniger für Landratten übrig haben als andere Seefahrer. Die Abneigung beruht auf Gegenseitigkeit: Vielerorts stehen Walfänger auf der Stufe von Abdeckern und Scharfrichtern. Neben den Entbehrungen ist dies ein Grund mehr, warum die meisten von ihnen die Waljagd nach wenigen Jahren an den Nagel hängen und sich eine weniger schmutzige Arbeit suchen.

Die Cirkel und Schulen der Seefahrt

Rund um die Seefahrt gibt es zahlreiche verschiedene Cirkel und Schulen, die alle, mal mehr mal weniger stark, die Seefahrt betreffen, aber ausnahmslos rund um das Meer und die Seefahrt angesiedelt sind. Um Ihnen ein Bild über die Vielfalt der meeresgebundenen Berufe zu bieten, wollen wir Ihnen im Folgenden einige vorstellen, ohne dabei einen Anspruch auf Vollständigkeit zu erheben.

Cirkel und Collegien

Von den Cirkeln gibt es im Vergleich zu den Schulen erheblich mehr, umfassen sie doch auch Berufsstände, die keine langwierige und teils theoretische Ausbildung notwendig machen. Bei ihnen finden sich in den Häfen die Schauerleute zum Be- und Entladen der Schiffe, die Lastenträger, die Waren in Lagerhäuser tragen oder Karren beladen, die wiederum die Lagerhäuser anfahren. Ebenso finden sich die Lotsen, die den Schiffen in großen Häfen Liegeplätze zuweisen oder Schiffe durch von Riffen oder Sümpfen schwer beherrschbare Gewässer führen. Gelegentlich werden die Aufgaben der Lotsen auch von einem örtlichen Chrysirtempel wahrgenommen. Auch finden sich in Werften – wenn eine solche vorhanden ist – die Schiffszimmerleute, die sich auf die Reparatur von Schiffen aller Art verstehen. Zu diesen ganz deutlich handwerklich ausgerichteten Cirkeln gehören in unmittelbarer Werftnähe auch die Seiler und die Segelmacher, die für die Takelage der Schiffe unerlässlich sind. Auch unter diesen finden sich häufig anerkannte Collegien, die jedoch, außer in großen Hafenstädten, nicht allzu mitgliederstark werden.

Ebenso in Cirkeln organisiert sind Küstenschiffer, die den Warentransport an Küstenlinien übernehmen, an denen keinerlei oder nur unzureichend ausgebaute Straßen verlaufen.

Bei den Cirkeln gibt es immer wieder diejenigen, die den Rechtsstatus eines Collegiums erlangen. Nicht selten sind dies die Lastenträger in den Hafenstädten. Aber auch Schiffszimmerleute und Lotsen erhalten häufig den Status eines Collegiums, wobei diese dann eng mit den Tempeln, im Falle beispielsweise der Schiffszimmerleute dem Siminiatempel, zusammenarbeiten. Gleichwohl selten, so bilden sich gelegentlich auch Cirkel von Bergungstauchern, die, in der Hoffnung auf lohnende Beute, auch in gefährlichen Gewässern Tauchgänge unternehmen, um gesunkene Schiffe zu plündern. Dabei geraten sie des Öfteren in Konflikt mit den eigentlichen Besitzern des gesunkenen Schiffs, die je nach Wert oder Geheimnisgehalt der Fracht ebenfalls zu Bergungsfahrten auslaufen. Zu den Taucher-Cirkeln gehören sowohl die Perlentaucher als auch die Schwammtaucher, die je nach Reichtum häufig den rechtlichen Status eines Collegiums erlangen – nicht selten natürlich gegen finanzielle Zuwendungen.

Dass jedoch auch die Cirkel und Collegien, obwohl sie den gleichen oder einen ganz ähnlichen Berufsstand organisieren, von Stadt zu Stadt sehr unterschiedlich sein können und sich nicht ähneln wie ein Ei dem anderen, sieht man beispielhaft an den Collegien der Lastenträger in Thalassocantara, dem Thalassionhafen Balan Cantaras, die sich hier als ‚Ladungsträger' selbstbewusst von den einfachen Lastenträgern zu unterscheiden suchen. Gelegentlich kommt es auch vor, dass Cirkel in einigen Städten gar nicht zu finden sind, wie Hafenhuren in Valdur Bedhra. Diese wurden hier durch die Cirkel des nahe am Hafen gelegenen Raiaviertels ausnahmslos zerschlagen.

Schulen

Schulen für Berufsstände werden in allererster Linie für eben die Aufgaben eingerichtet, die ohne eine zumindest rudimentäre wissenschaftliche Bildung nicht oder nur extrem schwierig auszuführen sind. Auch allgemeine dafür notwendige Fähigkeiten wie Lesen und Schreiben oder Rechnen lassen sich in gezielt dafür eingerichteten Räumen und mit entsprechenden Übungseinheiten zumeist einfacher und effektiver vermitteln, als unter freiem Himmel, wenn es die Zeit zwischen den konkreten Arbeiten gerade einmal zulässt.

So nimmt es auch nicht Wunder, dass es keine Schulen für Lastenträger gibt, wohl aber für Kartographen, Schiffskonstrukteure und -zeichner oder Steuerleute. Diese Schulen werden finanziell meistens von Personen oder Gruppen getragen, die für ihren eigenen Bedarf ausbilden. Das Haus Rhidaman ist dabei Träger mehrerer solcher Schulen. Die besten Absolventen verpflichten sich anschließend dem Haus, während sich das Mittelmaß, gegen Schulden in Höhe der Ausbildungskosten, einen anderen Arbeitgeber suchen darf. Auch die wenigen verbliebenen imperialen Seestreitkräfte unterhalten in Trivina und Balan Mayek Schulen, die Soldaten für diese Aufgaben weiter- oder Anwärter für diese Aufgaben ausbilden. Gerade diese militärischen Schulen legen jedoch von Anfang an Wert auf eine starke Verknüpfung von Theorie und Praxis, sodass die Schüler nach kurzer Zeit schon mit an Bord eines Schiffs gehen, um den militärischen Umgang möglichst früh zu verinnerlichen. Auf diesen, meist so sehr ersehnten, Schritt warten die Schüler an den zivilen Einrichtungen meist erheblich länger.

Von der Navigation in Myranor

Jeder, der schon einmal eine Seereise unternommen hat, kennt das augenfälligste Merkmal des Wassers. Es ist seine Gleichförmigkeit: Zu allen Seiten erstreckt sich der Blick über immer gleiche Wellen und Wogen hinweg, und wer außer Sichtweite der Küste fährt, läuft Gefahr, nicht mehr an Land zurück zu finden. Bei Tauchfahrten ist es noch schwieriger. Das Wasser trübt die Sicht bereits nach wenigen Schritt, und die Frage nach der Tauchtiefe macht die Aufgabe, Position und Kurs des Wasserfahrzeugs zu bestimmen, noch komplizierter, als sie ohnehin schon ist. Die Lösung dieses Grundproblems der Seefahrt ist Aufgabe der Navigation.

Spielarten der Navigation

Kenntnisstände, Fähigkeiten und Methoden myranischer Navigatoren unterscheiden sich zum Teil gewaltig. Ein imperialer Kapitän, ein nequanischer Flutenmeister und eine Sippenälteste der Nyamaunir hätten einander nicht viel zu sagen – zu verschieden ist ihre eigene Herangehensweise an das Navigieren und zu fremd die der anderen.

Küsten- und Hochseenavigation

Nichtsdestotrotz gibt es gewisse Gemeinsamkeiten in der myranischen Navigation. Eine besteht darin, dass sich die meisten Seefahrer gar keine Gedanken darum machen. Die Schifffahrt Myranors beschränkt sich zu großen Teilen auf die Küstengebiete, und solange Land in Sicht ist, ist das Navigieren keine allzu große Kunst. Ein Kapitän, der einen Orismani oder eine Küste entlang fährt, sieht zu jeder Zeit wohin er steuern muss, und wenn sein Schiff durch Sturm, Flaute, Havarie oder dergleichen bedroht wird, weiß er immer, wo die nächste Landmasse liegt. Ob er diese Zuflucht beizeiten erreicht, ist eine andere Sache – aber keine, die mit Navigation zu tun hat …

Aber längst nicht jede Schifffahrt findet in Landnähe statt. Insbesondere die Serover wagen sich regelmäßig hinaus auf hohe See, und auch die Nyamaunir, Kerrishiter und einige Utländer verfügen über genügend navigatorische Kenntnisse, um Hochseeschifffahrt zu betreiben. Aber auch einzelne Schiffe anderer Völker kann man auf hoher See antreffen, sei es eine Galjotta der Hjaldinger, ein nequanischer Demergator, der das Thalassion erkunden soll oder ein imperialer Händler, dessen Kapitänin kühn genug ist, alle Warnungen in den Wind zu schlagen und den direkten Kurs zum Zielhafen ein-

Kompass, Karte, Wellenschlag – das Handwerkszeug des Navigators

Myranische Seefahrer haben über die Jahrtausende hinweg die verschiedensten Methoden und Werkzeuge entwickelt, um auf hoher See nicht die Orientierung zu verlieren, aber sehr viel navigatorisches Wissen ist mit den Charybalis untergegangen. Die heutigen Schiffe müssen daher mit einem Bruchteil des einst vorhandenen Wissens auskommen.

Der *Kompass* macht es denkbar einfach, die Himmelsrichtung zu bestimmen. Das kleine, praktische Instrument findet sich auf vielen (vor allen imperialen) Schiffen der Ostküste. Auf dem Meer der Schwimmenden Inseln experimentiert man unterdessen mit magischen Richtungsweisern, die nicht von magnetischen Anomalien beeinflusst werden können.

Fernrohre existieren ausschließlich als magische Artefakte. In Folge dessen sind sie extrem selten und ebenso teuer. Immerhin führt dieser Mangel dazu, dass zu langes Indie-Sonne-Starren auf Myranor, anders als in Aventurien, nicht so schnell das Augenlicht ruiniert.

Eine weitere imperiale Erfindung ist der *Gradstock*. Dieses Gerät ist in Aufbau und Funktionsweise dem aventurischen Hylailer Dreikreuz ähnlich und ermöglicht es, den Winkel zwischen zwei angepeilten Punkten, z.B. Landmarken oder Leuchtfeuer, und dem eigenen Standort zu vermessen. Mittels einer Seekarte lassen sich dann Kurs und Position des Schiffs bestimmen. Außerdem lässt sich mit dem Gradstock die Höhe eines Sterns über dem Horizont ermitteln.

Gute *Seekarten* enthalten neben dem Küstenverlauf und Orientierungspunkten Angaben über Untiefen, Strömungen, gefährliche Wasserbewohner und dergleichen mehr. Die geographische Exaktheit ist dagegen oft miserabel. Eine nennenswerte Ausnahme sind die Karten der Vinshina, die sie von ihren Luftschiffen aus anfertigen – und die sie wie ihren Augapfel hüten.

Wenn man von indirekten Anwendungen wie dem Fernrohr absieht, spielt *Magie* bei der Navigation kaum eine Rolle. Anders verhält es sich mit *Tieren*: Von den Kerrishitern weiß man, dass sie auf hoher See oft Käfige mit Vögeln, meist Tauben, mit sich führen. In regelmäßigen Abständen lässt der Navigator eine von ihnen frei und beobachtet die Richtung, in die sie davonfliegt. Dies ist die Richtung, in der die nächste Küste liegt. Die Makshapuri wiederum machen sich eine Eigenschaft des Sulasrochen zunutze, eines großen Plattfischs, der in der Mündung des Mahali vorkommt. Geschlechtsreife Sulasrochen finden untrüglich zu den eigenen Laichgründen zurück. Ein makshapurisches Schiff, dem ein abgerichteter Sulasrochen vorausschwimmt, wird sich auf dem Weg in die heimatlichen Gewässer nur schwerlich verirren.

Dennoch verlassen sich die meisten Navigatoren Myranors auf die denkbar einfachsten Hilfsmittel: die eigenen Sinne und *Intuition*. Ihren Kurs finden sie, indem sie sich am Wellenschlag und der Farbe des Wassers orientieren, an Schaumkronen und Sternenkonstellationen, Wassertemperatur und Salzgehalt, Wind und Strömung, an der Maserung von Treibholz oder den Fischschwärmen, die unterm Schiffsbauch entlangziehen. Anhand dieser Zeichen wissen sie oft mehr über den einzuschlagenden Kurs als ein bestens ausgestatteter serovischer Navigator an Bord eines Großseglers. Insbesondere die Navigationskenntnisse der Nyamaunir sind legendär: einige von ihnen sollen in der Lage sein, auf hoher See das Festland zu erschnuppern und am bloßen Geruch herauszufinden, welche Pflanzen dort gedeihen.

zuschlagen, anstatt die lange und langwierige Strecke entlang der Küste zu nehmen. Nicht jede dieser Fahrten endet am erhofften Ziel, aber wenn, dann hat sich das Risiko üblicherweise gelohnt.
Einzig in östlicher Richtung ist die myranische Schifffahrt auf kontinentale Gewässer beschränkt – eine Folge des thalassischen Walls, der die Fahrt über den Ozean verhindert. Aus diesem Grund ist es fraglich, inwieweit aventurischen Berichten zu trauen ist, denen zufolge nyamaunische Seedrachen im Südmeer gesichtet worden sein sollen.

Navigation unter Wasser

Auf einem gewöhnlichen Schiff kann der Navigator an Deck gehen und die Nase in den Wind halten. Er kann den Stand der Sonne prüfen, nach der nächsten Küste Ausschau halten und sich so ein Bild von der Umgebung seines Schiffes machen. Unter Wasser ist das allenfalls begrenzt möglich; zu kurz reicht der Blick durch das trübe Nass. Doch auch in der Tiefe gibt es Mittel und Wege, den Kurs zu bestimmen.
Viele Unterwasservölker haben gelernt, von der Beschaffenheit des Meeresgrunds auf Wassertiefe, Region und Himmelsrichtung zu schließen. Wasserpflanzen haben, ähnlich wie Bäume, eine „Wetterseite“, die hier unten statt der Windrichtung die der vorherrschenden Strömung angibt. Einzelne Fischarten kommen nur in bestimmten Wassertiefen vor und liefern Hinweise auf die aktuelle Tiefe. Erfahrene Navigatoren achten zudem auf den Trübheitsgrad des Wassers und lesen den Tanz der Schwebeteilchen. Manche Risso sollen sogar über die Fähigkeit verfügen, anhand des Echos ihrer eigenen Rufe Geländemerkmale und Gefahrenquellen wahrzunehmen, lange bevor sie nahe genug herangeschwommen sind, um sie mit den Augen zu sehen.
An Bord von nequanischen Demergatoren werden häufig Meeresgrundkarten mitgeführt, auf denen Unterwassergebirge, Gräben, heiße Quellen und andere stationäre Gefahren verzeichnet sind. In Regionen, wo dies gefahrlos möglich ist, steigt ein tauchender Demergator zudem mindestens einmal am Tag zur Oberfläche auf, um sich zu orientieren. Kompasse werden dagegen nur auf Demergatoren eingesetzt, die im Thalassion fahren, da das Meer der Schwimmenden Inseln seinen eigenen Gesetzen gehorcht (s.u.).
Viel wird darüber gerätselt, auf welche Weise die Nequaner ihre Unterwasserstädte ansteuern. Auf der Außenhülle der Städte weisen Leuchtfeuer oder phosphoreszierende Quallen den Weg zu den Ankerschleusen, aber wie der Navigator die Stadt an sich findet, ist ein Geheimnis, das die Nequaner wohl zu behüten wissen. Die Spekulationen reichen von magischen, durch Kristallschwingungen gespeisten Signalfeuern über akustische Wegweiser bis hin zu gewaltigen, Dutzende Meilen durchmessenden Strudeln, in deren Auge die nequanische Stadt liegt und die Demergatoren wie Windhosen oder Treibsand einsaugen sollen. Die Optimaten des Hauses Charybalis haben angeblich einen erklecklichen Preis für denjenigen ausgelobt, der das Geheimnis aufdeckt – und die dreifache Summe, falls es ihnen gelingt, es für ihre eigenen Zwecke zu verwenden.

Der Albtraum jedes Navigators – das Meer der Schwimmenden Inseln

Im Meer der Schwimmenden Inseln folgt die Navigation ihren eigenen Regeln. Das Binnenmeer ist für seine plötzlich auftretenden Flauten und Nebelwände berüchtigt, die gezielte Durchquerungen praktisch unmöglich machen. Nicht einmal auf den Kompass ist hier Verlass. Mehr als ein Schiff fuhr wochenlang im Kreis oder lief statt in Daranel in Shanali ein, weil der Kapitän der Kompassnadel vertraute, nur um hinterher festzustellen, dass sie all die Zeit in die falsche Richtung zeigte. Dieses Phänomen hängt offenbar mit den metallhaltigen Felsen und Riffs zusammen, auf die man immer wieder stößt. Nimmt man dann noch die Gerüchte über Mholuren, Untiefen, messerscharfe Riffs, gigantische Strudel und im Nebel lauernde Abishai-Piraten ernst, dann wundert es nicht mehr, dass Schifffahrt im Meer der Schwimmenden Inseln praktisch nur entlang der Küste stattfindet.
Wer dennoch das Ufer hinter sich lässt, versucht meistens, eine der Namen gebenden Schwimmenden Inseln anzusteuern. Dieses Unterfangen gelingt selten oder nie. Ob dies allein an den genannten Phänomenen liegt oder ob die Inseln in der Tat schwimmend ihre Position verändern, ist eine offene Frage. Sicher ist nur, dass es überaus schwierig ist, gezielt durch die Schwimmenden Inseln zu navigieren und schlechterdings unmöglich, sie zu kartographieren.

Bordmagie und Schiffsliturgien

Übermächtige Kräfte gibt es mit der Magie und den Göttern in Myranor zur Genüge. Und so nimmt es auch nicht wunder, dass man sie auch auf See findet. Hier sind die Herausforderungen jedoch völlig andere, als an Land, sodass sie sich insbesondere in der Ausrichtung ihrer Schwerpunkte zum Teil deutlich von denjenigen ihrer Berufsgenossen unterscheiden, die den festen Boden unter den Füßen vorziehen. Spezialisieren sich Helden auf diesen Bereich, so haben sie die Aussicht sehr große Erfolge zu erzielen, wenn sie ihre Fähigkeiten und Gaben zielgerichtet einsetzen. Einige denkbare, aber gleichwohl nur beispielhafte, Möglichkeiten wollen wir im Folgenden aufzeigen.

Zauberer auf See

Magie an Bord eines Schiffs ist in Myranor in Form von Artefakten und Arcanomechaniken kein übermäßig seltener Anblick. Doch daneben gibt es in nahezu allen Kulturen auch Zauberkundige, die als Magier an Bord von Schiffen dienen. Jedoch sind diese Bordzauberer im Mittel alles andere als häufig. Ein einfaches imperiales Handelsschiff wird so gut wie nie einen solchen an Bord wissen. Und wenn doch, so handelt es sich ziemlich sicher um keinen Optimaten der hohen Häuser. Doch gibt es auch kleine Schulen unabhängiger Optimatiker, die sich

dem Meer zuwandten, als sich das Imperium zunehmend von ihm abwendete. Sie erkannten damals, dass sich ein Feld auftat, auf dem ihre Dienste gebraucht würden, denn der Handel zur See würde so schnell nicht versiegen. Die Tatsache dass es sie noch heute gibt, gibt ihnen in dieser Einschätzung Recht.
Diejenigen Kulturen und Völker, bei denen die Wahrscheinlichkeit noch am höchsten ist, einen Bordzauberer anzutreffen, sind neben den Nyamaunir und den Utländern gewiss die Hældinger, Serover und Kerrishiter.

Bordmagie

Bordzauberer sind, wenn sie sich völlig diesem einen Bereich der Zauberei verschrieben haben, hochspezialisierte Fachleute. Ihre bevorzugten Quellen sind dabei vielfältig, häufig aber elementar. Mittels der Quellen *Luft* und *Wasser* lassen sich (mächtige) Wettermanipulationen vornehmen, die in der ‚alltäglichen' Seefahrt hilfreich sein können. So lassen sich in Nebelbänken Schiffe vor Piraten verstecken oder Nebel ebenso durch Wind oder Wasserbann vertreiben. Ebenso lassen sich Stürme besänftigen oder Flauten durch einen steten Wind überbrücken. Aber auch in der Seeschlacht sind diese beiden Quellen besonders nützlich: Strudel und Windhosen können feindliche Schiffe schnell außer Gefecht setzen oder ganz zerstören. Neben diesen Einsatzweisen helfen gerade diese beiden elementaren Quellen auch in einem kleineren Maßstab: So kann mit der Formel KÜHLES NASS Trinkwasser herbeigerufen werden.
Als weitere nützliche und damit weit verbreitete Quelle muss neben *Feuer* auch *Eis* gelten. Die Quelle Feuer eröffnet dabei vielfältige Möglichkeiten. Mittels der Formel LICHT lässt sich an Bord von Schiffen für eine völlig ungefährliche Beleuchtung sorgen, während per Spontanzauberei schon manches Übergreifen von Feuer auf vitale Schiffsteile verhindert hat. Auch können Bannzauber in Kombination mit der Quelle Feuer oftmals schlimmeres verhindern. Dass diese Zauber gerade auch im Kampf von wertvollem defensivem Charakter sind, ist ebenso offensichtlich, wie dass dem FEUERBALL im Schiffgefecht ein deutlich offensiver Stellenwert zukommt. Hierbei kann die Kenntnis der SF *Fernzauberei I/II* von besonderem Vorteil sein. Festgefrorene Schiffe lassen sich entweder durch Erhöhung der Temperatur mit der Quelle Feuer oder aber durch einen entsprechenden Bann der Quelle Eis wieder befreien. Dabei erfreut sich die Quelle Eis eher bei den Schiffszauberern nördlicher Regionen größerer Beliebtheit. Hier wird sie jedoch auch im Kampf eingesetzt, ermöglicht sie doch ebenso feindliche Schiffe festfrieren zu lassen.
Diese elementaren Effekte lassen sich natürlich auch durch ihre dämonischen unelementaren Entsprechungen erreichen. So mag die Quelle *Naggarach* die Quelle Eis ersetzen oder die Quelle *Galkuzul* das Wasser.
Die stellaren Quellen finden ihre Verwendung eher mit Bezug auf die Besatzung als mit direktem Bezug auf die Seereise als solche. Die Moral der Besatzung lässt sich ebenso stärken (*Erfolg*) wie sich eine Meuterei auf Basis der Quelle *Harmonie* beispielsweise mit FRIEDENSSTIFUNG abwenden lässt.
Neben der Instruktionszauberei ist auch die *Wesensbeschwörung* eine nicht zu vernachlässigende Größe in der Seezauberei. Auch hier dominieren wieder Geister, Genien und hin und wieder auch Archonten insbesondere der Elemente Luft und Wasser – im Norden auch einmal Eis. Der Aufgabenbereich dieser Elementare und – bei gleichwohl größerem Risiko – durchaus auch Dämonen ist dabei vielfältig.

Bordgeweihte

In Ostmyranor gibt es spätestens seit der imperialen Ächtung der Charypta- und Ephar-Kulte im Durchschnitt weniger Geweihte auf Schiffen, als das vorher der Fall war: Während ein solcher außerhalb des Imperiums zuvor schon kein übermäßig häufiger Anblick war, gilt dies spätestens seit dem Bann für die ganze Ostküste. Trifft man aber auf Geweihte, so ist es durchaus möglich, dass sie auf Reisen sind und nicht zur Besatzung des Schiffs gehören. Dies mag naheliegenderweise insbesondere für Priester von Chrysirs halbgöttlichem Sohn Avas gelten. Die geweihten Priester, die einer Besatzung angehören, lassen sich fast ausnahmslos Sturm- oder Meeresgottheiten zuordnen. Auf diesen Schiffen hat meist ein sehr frommer Kapitän das Kommando, der eine einem Gott nahestehende Person in seiner Nähe wissen will. Häufig reicht es Schiffsführern jedoch vor Abfahrt in einem Tempel im Hafen dem ein oder anderen Wind- oder Wogengott zu opfern. Im Zweifel auch mehreren gleichzeitig. Sicher ist sicher...
Eine Ausnahme hierzu mögen Kriegsschiffe bilden, auf denen auch Priester von Gottheiten dienen, deren Aspekte am ehesten Kampf oder Krieg zuzuordnen sind – oder aber der Heilkunde. So ist es im Kriegsfall nicht selten, dass Geweihte des Shinxir oder der Zatura auf imperialen Schiffen mitfahren, um die Soldaten in den Kampf zu begleiten.

Liturgien zur See

In imperialen Gefilden also sind es denn häufig Priester des Chrysir, bzw. bei den Hjaldingern des Krysir, die auf Schiffen angetroffen werden können. In Serovogar finden sich auch hin und wieder Priester des Effar auf Schiffen, da die Verehrung dieses Gottes im letzten Jahrhundert auf dem Archipel eine kleine Renaissance erlebte.
Die zur See nützlichen Liturgien sind von jener Natur, die sie entweder in das Wetter eingreifen oder den Alltag an Bord erleichtern lässt.
Von den bekannten Liturgien sind es folgerichtig solche wie die Nebelkontrolle, mit der ein Chrysir-Geweihter gefährliche Küstennebel beseitigt, oder der Ruf der Winde, mit Hilfe dessen ein Schiff auch bei Flaute gut Fahrt macht. Die Ephar-Geweihten können mittels Wasserreinigung aus Salz- Trinkwasser machen und bei rauer See mit der Wogenmacht das Wasser beruhigen. Droht nach einer langen Flaute oder einer Irrfahrt Nahrungsknappheit, so vermag der Gesegnete Fang dies abzuwenden. Eine Zatura-Geweihte vermag es dank Vertreibung der Pestilenz Skorbut zu heilen oder durch den Wundsegen nach einem Kampf wertvolle Dienste zu leisten.
Von allgemeiner Nützlichkeit können natürlich die Göttliche Verständigung sein, um in der Not Hilfe zu rufen, die Speisung der hungernden Seelen, um bitter benötigte Nahrung zu erschaffen, oder der Richtungssegen, um bei sternloser Dunkelheit die Weiterfahrt zu ermöglichen.

Anrufungen zur See

Neben den Liturgien muss an dieser Stelle auch deutlich auf die Anrufungen verwiesen werden, die durchaus hilfreiche Effekte hervorrufen können – wenn die Gottheit ihren Priester denn erhört. Zu den ganz offensichtlich nützlichen Aspekten zählen dabei zweifellos an Wetter und Schiffsreisen ausgerichtete Aspekte wie Eis/Schnee, Entdeckung, Luft, Meer, Nebel, Regen, Reise, Seefahrt, Sturm, Wasser, Wasserlebewesen, Wetter, Wind und Winter. Aber auch Aspekte wie Gemeinschaft, Hierarchie, Ordnung oder Treue können Anrufungen ermöglichen, die bei Meutereien unbezahlbare Dienste erweisen. In Seegefechten können Aspekte wie Krieg, Strategie, Taktik, wildes Feuer oder wilde Tiere einen nicht unerheblichen Einfluss auf den Verlauf nehmen und beim Kontakt mit fremden Kulturen und Zivilisationen eignen sich Anrufungen auf Basis der Aspekte wie Verständigung oder Vernunft, während der Aspekt kontrolliertes Feuer Schlimmeres an Bord eines hölzernen Schiffes verhindern könnte. Natürlich sind noch unzählige Anrufungen der verschiedensten weiteren Aspekte denkbar, die auf oder unter dem Meer hilfreich sein können, doch einige der augenscheinlichsten sollten an dieser Stelle aufgeführt werden, um Ihnen einen raschen ersten Überblick zu ermöglichen.

Myranischer Landgang: Hafenkolorit zwischen Gletschermeer und Schädelgrund

Der myranische Kontinent, und alleine das Imperium, sind riesig. Nur wenige Bürger verlassen je den sicheren Umkreis ihrer Stadt, der Provinz oder gar des Horasiats. Lediglich ein Bruchteil der Straßen sind wirklich gut ausgebaut und gerade deswegen sind Häfen die wichtigen Dreh- und Angelpunkte des Handels und für die Bewohner der Städte die Tore zur Welt. Sie sind der wirtschaftlichste und schnellste Weg, um Waren zu transportieren und Neuigkeiten zu verbreiten.
So wird auch eine Heldengruppe, die von Natur aus meist viel umherreist, während ihrer Abenteurerkarriere Bekanntschaft mit vielen Häfen schließen. Wie kann man als Spielleiter nun diese Häfen als besondere, einmalige Orte charakterisieren?

Von Gletschermeer bis Schädelgrund

Um einen Hafen überzeugend darzustellen, muss man sich zunächst die Region vor Augen rufen, in der die Stadt liegt, denn alleine hier ergeben sich schon riesige Unterschiede:
Spielt das Abenteuer im hohen Norden, ist es üblich, dass im Winter hoch Schnee liegt und die Häuser niedriger und reetgedeckt sind. An Land werden die Helden vielleicht von Lyncil-Händlern oder Hjaldingern erwartet und im Hafenbecken treiben Lutraa ihren Schabernack. In den Hafenkneipen gibt es Bier statt Wein und so manch einem Besucher aus dem Süden werden die Sitten rau und die Gegend ungastlich vorkommen.
Oder spielt das Abenteuer in einer der Hafenmetropolen des Imperiums? Hier sind die Hafenanlagen möglicherweise imposant und weiß getüncht, die Hafenarbeiter tragen Tuniken und der Wind vom Land trägt den Geruch von Thymian und Wacholder heran. Beim Einlaufen in den Hafen werden die Reisenden sofort von einem funktionierenden (oder bestechlichen) Behördenapparat und der Chrysirgarde erwartet. In den Tavernen fließt der Wein aus Amphoren und die Straßen und Wasserwege ins Landesinnere sind gut ausgebaut.
Vielleicht spielt das Abenteuer aber auch in einem Hafen am Äquator: Hier tragen die schwitzenden Hafenarbeiter oft nur Lendenschurze, exotische Tierschreie dringen aus dem Dschungel, und die Herrscher der Stadt sind glatzköpfige Schlangenverehrer oder werden als amaunische Würdenträger in Sänften durch die Straßen getragen. Dunst hängt über den Städten und in der Hitze der Mittagszeit wird man kaum jemanden finden, der arbeitet. Nach der kurzen Dämmerung werden in den Tavernen Trommeln geschlagen und die Reisenden mit Rum verköstigt.
Noch weiter südlich kann man mit seinem Schiff in Eshbathmar in der Narkramar anlegen, der einzigen Eshbathi, die an der Thalassionküste liegt und über die ausgedehnten Basare schlendern, die Waren der Dralquabar oder die exquisiten Perlengewänder bewundern und einhandeln oder die Handelsschiffe der Kerrishiter betrachten, die den Seehandel im Süden des Kontinents beherrschen.
Dabei darf man eines hierbei nie vergessen: Wo die Helden auch hinkommen, in den meisten Gegenden werden sie die Exoten sein und auch wenn die Bewohner von Hafenstädten Fremden gegenüber meist offener sind, so kann das durchaus von Stadt zu Stadt variieren.
Mitsamt der Kultur ändern sich auch die typischen Schiffstypen, die im Hafen liegen. Während im Norden Galjotta und Kraweel häufiger gesichtet werden, sind im Süden Dschunken und Shalassi üblicher.

Handels-, Kriegs-, oder Fischereihafen

Auch nach der Funktion des Hafens ergeben sich ganz eigene Ausgestaltungsmöglichkeiten. Obwohl reine Kriegshäfen seit dem Niedergang der imperialen Marine selten geworden sind, gibt es doch noch einige, die von der ehemaligen Größe der myranischen Seestreitkräfte künden, wie z.B. die Kriegshäfen in Balan Mayek oder Trivina. Noch öfter findet man einzelne Hafenbecken in einem größeren Hafen, die der Marine zur Verfügung stehen.
Kriegshäfen unterscheiden sich von Handelshäfen meist erheblich: So patrouillieren im Hafenbecken wendige Einsatzboote, die Hafeneinfahrt kann von einer Kette versperrt sein und zusätzlich gibt es fast immer Kastelle rings um den Hafen, um die Schiffe im Falle eines Angriffes mit zusätzlichen

Ballisten und Belas zu unterstützen. Auch an Land sind die Kontrollen streng und als Nicht-Militärangehöriger wird man einen guten Grund benötigen, um auf das Hafengelände vorgelassen zu werden.
In Handelshäfen hingegen ist ein einziges Kommen und Gehen. Lastenträger suchen sich ihren Weg zwischen Dirnen und Seefahrern auf Landgang und gerade in wichtigen Handelshäfen wird es auch eine streng bewachte Waage geben, um Güter zu wiegen. Niederlassungen von Handelsagenturen und dem Haus Rhidaman sind an der Tagesordnung und oft werden Begleittrupps für die Weiterleitung der Waren ins Inland gesucht.
In Häfen hingegen, die vor allem von der Fischerei leben, werden besonders viele Netzflicker und Besitzer kleinerer Boote zu finden sein. Hinzu können im Norden, wo Wale und Robben häufig sind, noch Tranbrennereien mit ihrem charakteristischen Geruch kommen, während man im Süden Perlentauchern und -händlern bei der Arbeit zuschauen kann.

Reich und arm

Ob eine Stadt, beziehungsweise ein Hafen reich oder arm ist, spielt für seine Ausgestaltung ebenfalls eine Rolle. In einem reichen Hafen lassen sich z.B. Kräne und gut ausgebaute Kaianlagen zum Entladen der Schiffe finden, während in ärmeren Häfen kleine Kähne zu den Handelsschiffen fahren, um sie dort mühsam in Kleinteilen zu entladen. Manch einem armen Hafen an einem Fluss mag zusätzlich die Gefahr des Versandens drohen, da die Mittel zum Freischaufeln der Fahrrinnen fehlen. Auch die Schutzanlagen gegen Sturmfluten, wie vorgelagerte Wellenbrecher, oder Abwehrmaßnahmen gegen Räuber und Piraten, wie Sperrketten oder Garnisonen, sagen viel über die Zahlungskraft eines Hafens aus.
Hier kann sich auch die Geschichte eines Hafens widerspiegeln: von dem 300000 Bewohnern Balan Mayeks zum Beispiel ist nur noch knapp die Hälfte verblieben und auch der Hafen verfällt zusehends. Die Armada des Imperiums verrottet in den Hafenbecken und zwielichtiges Gesindel hat sich mittlerweile in den Schiffen eingenistet. Trotzdem sieht man dem Hafen an, wie prächtig er zu seiner Blütezeit gewesen sein muss.
Hilfreich zur Charakterisierung des Hafens kann auch die Beschreibung des Anblicks von einem einfahrenden Schiff aus sein: Nähere ich mich muschelbewachsenen und morschen Holzkais oder einer prächtigen Steinmole auf der Wachen patrouillieren und wo Signalfeuer brennen?

Licht und Schatten

Hafenviertel gehören häufig zu den verruchteren Vierteln einer Stadt, doch auch hier gibt es Abstufungen. Zwischen einem straff organisierten Marine- und Handelshafen, in dem es Patrouillenboote, Wachen, eine effektive Hafenverwaltung mit korrekt eingezogenen Hafengebühren und einem großen Chrysir-Tempel gibt und einem von einem Verbrechercirkel besetzten Hafen, in dem man willkürliche Abgaben an den Cirkelvorsitzenden zahlen muss, oder in dem allein die Macht des Stärkeren gilt, kann es alle Abstufungen an Recht und Gesetz in einem Hafen geben. Und beide Extreme können den Spielern helfen oder Nachteile bringen. Während man sich als Kapitän in einem gut geordneten Hafen sicher fühlen kann und auch die Waren zuverlässig verstaut sind, kann doch grade einem diebischen oder betrunken randalierenden Helden eine zügige Verhaftung drohen. Zudem mag es in einem solchen wohl organisierten Hafen schwierig sein, die gewünschte Passage zu erwerben, wenn man nicht in Besitz der richtigen Papiere ist, oder gar in dem Horasiat gesucht wird.
Die Gefahren eines „Piratenhafens“ hingegen sind offensichtlicher: Die Ladung muss stets gut bewacht werden und jedem gegenüber ist ein gesundes Misstrauen angebracht, da selbst der hübsche Lustknabe vielleicht lieber die ganze Geldbörse nimmt, als den vereinbarten Lohn. Doch eine solche Umgebung bietet auch Vorteile: rivalisierende Cirkel von Schmugglern, Piraten oder anderen Verbrechern können vielleicht zum eigenen Nutzen gegeneinander ausgespielt werden oder durch die passende Bestechung am richtigen Ort mögen Personen gefunden oder Waren erworben werden, die man an keinem anderen Ort findet.

Exotik

Nach den Überlegungen zu der Kultur, der Funktion, des Reichtums und der Ordnung in dem Hafen fehlt als letzter Punkt noch ein Element der Exotik, um Ihrem Hafen ein unverwechselbares Aussehen zu geben. Gerade dieser Punkt wird Ihren Spielern vermutlich in Erinnerung bleiben und daher sollten Sie hierauf besondere Mühe verwenden und es gibt Ihnen die Möglichkeit das „myranische Flair“ besonders gut zu vermitteln.
Vielleicht gibt es im, oder in der Nähe des Hafens, eine Ansiedlung eines Unterwasservolkes, mit dem die Helden interagieren können? Dabei kann es sich bei dieser Begegnung nicht nur um Besucher dieses Volkes an Land handeln, sondern vielleicht existiert, z.B. aufgrund einer Tauchglocke, auch die Möglichkeit, regelmäßige Besuche der Landbewohner unter Wasser zu ermöglichen. Zudem prägen zum Beispiel die gewundenen Bauten der Loualil das Bild eines Hafens erheblich. Vielleicht ist aber auch gerade Sturmflutsaison im Norden Myranors und die Helden werden Zeugen eines solchen Erlebnisses oder die Flut spült ein riesiges Meerestier an Land, das von den Einheimischen mithilfe schweren Werkzeugs zerteilt wird. In einem Hafen am Äquator könnte sich das Becken über Nacht mit Feuerquallen füllen; ein einzigartiges Schauspiel. Möglicherweise wird auf einem Sklavenmarkt im Süden ein in Ketten gelegter Monommat vorgeführt, der in einem Wasserbecken gehalten und meistbietend versteigert wird. Am Meer der Schwimmenden Inseln werden die Helden Zeugen eines Abishai-Überfalls, wobei die Piraten so schnell aus dem Nebel auftauchen und verschwinden, dass manch ein Passant von deren unheiliger Magie murmelt. Das einzigartige Element kann aber auch ein bedeutsames Bauwerk sein, sei es nun eine riesige Statue, ein technisch bemerkenswerter Leuchtturm oder Ruinen einer längst untergegangenen Zivilisation.
In diesem Punkt sind der Phantasie keine Grenzen gesetzt, doch sollte das exotische Element stets zur gewählten Kultur passen und die anderen Eindrücke des Hafens verstärken.

Die Flotten Myranors

Viele Regionen und Gruppen im östlichen Myranor unterhalten eigene Flotten. Doch nicht alle Schiffe dienen ausschließlich kriegerischen Zwecken. Hældinger und Serover sind dafür bekannt, dass sie sowohl für Handel als auch Kampf gerüstet sind. Und nicht selten entscheidet sich die Frage „Ist das ein Händler oder Pirat?“ durch die eigene Bewaffnung.

Feste Kriegsflotten kosten eine Menge Geld und Rohstoffe und sind auch nach der Anschaffung noch ein deutlicher Kostenfaktor. Große Seekriege sind in den letzten Jahrhunderten daher eher die Ausnahme gewesen, sodass nur wenige Reiche über eine professionelle Marine verfügen. Nominell unterhält das Imperium die größte Flotte. An Bedeutung folgen ihnen die Kontingente der Kerrishiter, Serover, der makshapurischen Radjarate, Hjaldinger, Abishai, Eshbathmar und Draydalân.

Informationen zu den angegebenen Schiffstypen finden Sie im Kapitel **Myranische Schiffstypen**, S. 141.

Die Beschreibung der einzelnen Flotten gibt einige wesentliche Aspekte unter dem Begriff *Flottenprofil* wieder. Dabei steht der Wert 0 für wenig und 6 für immens, sodass die einzelnen Flotten untereinander vergleichbar werden. Die *Größe* der Flotte steht für die durchschnittliche Anzahl an ständig unterhaltenen Schiffen. Den Stand der Technik, die Bewaffnung sowie Werftkapazitäten gibt der Wert *Schiffbau* wieder. Auf welchem Niveau die Ausbildung und Erfahrung der Seeleute ist und in welchem Maße Traditionen und Motivation die Flotte beeinflussen, zeigt sich unter *Besatzung*. Mit *Seetaktik* wird der militärische Aspekt bewertet. Das schließt Anzahl, Motivation und Ausbildung von Soldaten, aber auch die Kampfkraft, die Effizienz der Kommandostruktur oder die Kommunikation zwischen Schiffen (Signalwesen) ein. Nicht zuletzt spielt die *Magie* gerade in Myranor eine große Rolle und findet ihre Verwendung auch in der Seefahrt. Dieser Wert spiegelt die Anzahl an Bordmagiern, an spezieller Ausbildung, Ausrüstung, an Artefakten und Kreaturen wieder, aber auch die Konsequenz, mit der Magie im Kampf eingesetzt wird.

Hældingard

Charakter der Flotte: viele Sippenschiffe, keine gemeinsame Flotte
Flottenprofil: Größe 4, Schiffbau 3, Besatzung 4, Navigation 4, Seetaktik 4, Magie 1
Schiffstypen: Langboote, Galjotta, vereinzelt Runenschiffe
Typische Schiffsnamen: Tiernamen, aber auch martialische Namen wie ‚Zielreiter‘, ‚Donnerschlag‘
Flaggschiff: -
Fahne zur See: Drachenwimpel in verschiedenen Farben
Bedeutende Flottenstützpunkte: Jeder Ort hat eigene ‚Flotten‘, je größer der Ort, desto mehr Schiffe
Besonderheiten: Die Seeleute des Nordens stehen in dem Ruf, sowohl gewiefte Händler als auch skrupellose Piraten und Kämpfer zu sein.

Es gibt keine einheitliche Flotte, da jeder Ort und jede Sippe erst einmal für sich segelt. Nimmt die Piraterie in einzelnen Regionen Überhand, gehen deren Bewohner gemeinsam dagegen vor. Eine Zusammenführung aller Schiffe des Nordens hat es zuletzt gegen das Imperium gegeben, jedoch ohne Erfolg. Nicht selten können einzelne Schiffe oder gar ganze Sippen zeitweilig als Söldner angeworben werden.

Serovia

Charakter der Flotte: Handelnde Krieger und kriegerische Händler
Flottenprofil: Größe 5, Schiffbau 4, Besatzung 6, Navigation 5, Seetaktik 5, Magie 2
Schiffstypen: Kraweel, Galjäss, Dowoli, zuweilen auch ältere Galeeren
Typische Schiffsnamen: Meist blumige Namen, z. B. ‚Die bunte Kuh von Salland‘, ‚herabschnellende Tigerpranke‘, ‚Sudercastler Hasenjäger‘
Flaggschiff: Die ‚Einhorngabe‘ ist eine schnittige Drei-Mast-Galeasse, die nominell unter dem Kommando des General-Statthalters steht.
Fahne zur See: silbernes Einhorn auf Rot (Handelsflagge) oder Blau (Kriegsflagge)
Bedeutende Flottenstützpunkte: Serovogor, Sudercastel (Sitz der Übersee-Legion)
Besonderheiten: Alle Schiffe der Siebzehn Seelande sind sowohl für Handel als auch für den Krieg ausgerüstet.

Serovia hat sicherlich eine der aufstrebenden Flotten. Die Zahl der Schiffe wächst beständig und die Verbreitung der serovischen Marine reicht bis in den tiefen Süden. Stützpunkte und politischer Einfluss sind inzwischen auch im Archipel von Shindrabar zu finden und auch im Imperium hat man wieder einen Fuß in der Tür. Sie gelten als handelspolitischer Gegenspieler zum imperialen Haus Rhidaman. Nach dem Seekrieg gegen das Imperium hat man ein hohes Maß an taktischem und militärischem Wissen. Aus dem Krieg stammt aber auch ein gewisses Misstrauen gegenüber dem Einsatz von Magie zur See.

Imperium Myranum

Charakter der Flotte: Die imperiale Flotte jagt Piraten und Freibeuter, doch ihre große Zeit ist schon lange vorbei.
Flottenprofil: Größe 6, Schiffbau 5, Besatzung 4, Navigation 5, Seetaktik 5, Magie 4
Schiffstypen: Karavellen, Galeeren (Ruder-G., Schrauben-G.)
Typische Schiffsnamen: kurze und knappe Namen, oft shinxirgefällig: ‚Seeadler‘, ‚Piratentot‘, ‚Mholurenschreck‘, ‚Hammerfaust‘
Flaggschiff: In Balan Mayek liegt die ‚Reichsstolz‘ als Flaggschiff des Hohen Nautokraten seit vielen Jahren im Schiffs-

haus ungenutzt, in Dorinthapolis nutzt man die Quinquereme ‚Shinxirs Macht' bei Flottenparaden.
Fahne zur See: Gelbe Flaggen und Wimpel mit den Reichssymbolen in Schwarz
Bedeutende Flottenstützpunkte: Mholurenwehr, Dorinthapolis, Trivinia, Balan Mayek, Balan Cantara
Besonderheiten: Das Gros der Flotte ist nicht einsatzbereit und liegt bestenfalls in Schiffshäusern, nicht selten jedoch auf dem Strand und verfällt.

Die imperiale Flotte ist seit der Errichtung des thalassischen Banns und dem Niedergang des Hauses Charybalis in der politischen Bedeutungslosigkeit versunken. Ihre letzten großen Stunden hatte sie im Hundertjährigen Seekrieg. Dennoch sind die im Einsatz befindlichen Schiffe von hohem technischen Niveau und auch die Ausbildung der Seeleute, Kapitäne und besonders der Bordschützen sollte nicht unterschätzt werden. Die Mannschaften sind geübt und diszipliniert.
Von diesen Aspekten sollte man auch bei der privaten Flotte des Hauses Rhidaman ausgehen, die nicht nur Handels- sondern auch Kriegsschiffe aufweist.

Abishai

Charakter der Flotte: Eine einheitliche Flotte gibt es nicht.
Flottenprofil: Größe 3, Schiffbau 3, Besatzung 2, Navigation 3, Seetaktik 3, Magie 1
Schiffstypen: (Schaufelrad-)Katamarane, diverse erbeutete Schiffe
Typische Schiffsnamen: Je nachdem was der Kapitän bevorzugt
Flaggschiff: -
Fahne zur See: viele unterschiedliche bunte Wimpel
Bedeutende Flottenstützpunkte: jede Tanginsel und jedes Piratennest
Besonderheiten: Die Schiffe sind den einzelnen Inseln zugeordnet.

Die Abishai sind durch ihre Unterteilung in Häuser und die autarken Inseln auch flottentechnisch ungebunden. Eine große gemeinsame Flotte ist immer nur dann notwendig, wenn ein aufstrebender Optimat mit einem ‚Sieg über die Piraten' Karriere machen will – bisher waren solche Versuche von mäßigem Erfolg.

Makshapuram

Charakter der Flotte: Handels- und Verteidigungsflotten der einzelnen Radjarate.
Flottenprofil: Größe 4, Schiffbau 3, Besatzung 4, Navigation 4, Seetaktik 4, Magie 2
Schiffstypen: Trimarane, Tetramaran-Flöße, Karavellen, Galeeren
Typische Schiffsnamen: je nach Radjarat werden Tiernamen (Tigerkralle, Eisenhai) oder auch blumigere Namen bevorzugt (Seewolke, Wellenreiter)
Flaggschiff: Jedes Radjarat besitzt ein eigenes Flaggschiff (z. B. Melakkam: Tetramaran ‚Wellenherrscher'; Lanagar: Galeere ‚Ani´Cha')
Fahne zur See: Bunte Wimpel in den Farben der Kleinreiche (z. B. Annathra: schwarze Pranke auf Grün, golden bewehrt)
Bedeutende Flottenstützpunkte: Lanagar, Annathra, Melakkam
Besonderheiten: Durch imperiale Unterstützung sind die Flotten recht groß, aber bunt gemischt.

In der Schwadenbucht mit ihrem lukrativen Handelsweg ringen drei rivalisierende Radjarate um die Vorherrschaft. So führten wechselnde Bündnisse immer wieder zum Aufstocken der Flotten, zu Seeschlachten und wenig stabilen Machtverhältnissen. Hinzu kommt Unterstützung durch imperiale Interessen und kerrishitische Verbündete mit ganz eigenen Zielen.

Eshbathmar

Charakter der Flotte: Die Kauffahrer der Stadt stellen im Kriegsfalle der Stadt ihre Schiffe als Flotte zur Verfügung.
Flottenprofil: Größe 2, Schiffbau 3, Besatzung 5, Navigation 5, Seetaktik 4, Magie 2
Schiffstypen: Shalassi
Typische Schiffsnamen: Schiffe werden alle nach Seevögeln benannt, z. B. ‚Schneesilberner Kranich', ‚Blitzmöve', ‚Wogentaucher', ‚Blauer Schlangenhals'
Flaggschiff: -
Fahne zur See: Zweigeteilter Wimpel mit Wellen und Wappen des Handelshauses
Bedeutende Flottenstützpunkte: Eshbathmar
Besonderheiten: Ein von den Priestern angeordneter allgemeiner Verteidigungs-Dienst an der Stadt

Eshbathmar hat mit gut einem Dutzend Schiffen nur sehr wenige, dafür sehr wendige und gute Schiffe. Kapitäne und Mannschaften sind ebenso hoch motiviert, wie in ihrer Heimat angesehen und erfahren im Kampf gegen Piraten und Freibeuter.

Talamenischer Seebund

Charakter der Flotte: expansive Handelsflotte
Flottenprofil: Größe 5, Schiffbau 4, Besatzung 5, Navigation 6, Seetaktik 5, Magie 4
Schiffstypen: kerrishitische Dschunken
Typische Schiffsnamen: je nach Herkunftsort unterschiedliche Bezeichnungen (z. B. Ingras Zorn, Enkidu, Sargons Braut)
Flaggschiff: Prunk-Dshukare ‚Schwur der Ehre', das Ratsschiff in Kerrish-Thalam
Fahne zur See: Flagge mit blauem Schuppenmuster, orange umrandet; Hauswimpel
Bedeutende Flottenstützpunkte: Kerrish-Thalam, Kerrish-Marad, Kerrish-Djanar
Besonderheiten: Neben der Handelsflotte der einzelnen Mitglieder des Bundes gibt es ‚selbständige' Flotten von Kriegsschiffen im Auftrage des Bundes.

Der Seebund tritt nicht selber militärisch in Aktion, sondern beauftragt Generale, die dann weitgehend frei agieren können. So werden auch verschiedene bundeigene Flotten geführt, die mit einem festen Auftrag versehen eigenständig operieren. Daneben hat jedes Bundesmitglied eigene Flotten zur Verteidigung und Sicherung der Handelskonvois.

Kerrish-Yih

Charakter der Flotte: Sicherung der Handelswege und Kontore
Flottenprofil: Größe 5, Schiffbau 5, Besatzung 5, Navigation 5, Seetaktik 5, Magie 4
Schiffstypen: kerrishitische Dschunken
Typische Schiffsnamen: je nach Handelshaus verschieden
Flaggschiff: kein offizielles; die ‚Feuerwerfer' des Hauses *Qishumdanit* wird aber überall als führend respektiert
Fahne zur See: Goldene Sonne über türkisen Wellen oder auf Türkis
Bedeutende Flottenstützpunkte: Kerrish-Yih, Kerrish-Techum, Annathra (im Aufbau)
Besonderheiten: Wie auch bei den Talamenis wird die Bewaffnung mit Donnerrohren den üblichen Torsionsgeschützen vorgezogen.

Nach der Lossagung vom Seebund konnten die Yihenis alle Kontore an der myranischen Ostküste unter ihrer Führung vereinen. So haben sie in vielen Häfen feste, gut ausgebaute Stützpunkte. Mit der Kooperation mit dem Haus Rhidaman verfügen sie über einen schlagkräftigen Verbündeten.

Draydalan

Über die Flotte der Schädelpriester ist bisher nur sehr wenig bekannt, ist es doch nur wenigen Seeleuten gelungen über die Untoten zu berichten, nachdem man ihrer ansichtig wurde.
Jäger und Sammler sollen die Schiffe aus dem Reich des Schädelgottes sein. In kleinen Flottillen gehen sie an den Küsten und im Schädelgrund auf die Jagd nach Meerwesen und Matrosen. Wie groß die Flotten sind mag keiner genau angeben. Kerrishiter und andere Völker, die dort zuweilen Expeditionen hin senden, sprechen von mehreren dutzend Schiffen unterschiedlicher Größe. Dabei wurden sowohl galeerenartige Ruderschiffe, als auch mehrmastige Segelschiffe gesehen, wobei dabei auch Beuteschiffe möglich sind. Allen gemeinsam war der massive Einsatz von Magie zur Beeinflussung der Beute.
Gerüchte sprechen immer wieder von einer bleichen Galeere, die dem Aussehen nach komplett aus Knochen von allen möglichen Seetieren und anderen unglücklichen Kreaturen bestehen soll. Hoch am Mast soll eine blutrote Flagge mit einem gesichtslosen, goldenen Kopf zu sehen gewesen sein. Flottenstützpunkte sind namentlich nicht bekannt, doch geht man von mindestens drei Stützpunkten aus.

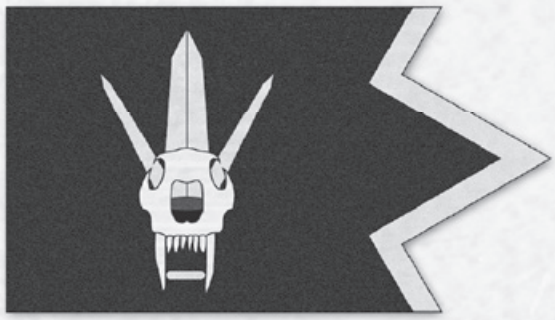
Flaggen und Abzeichen zur See

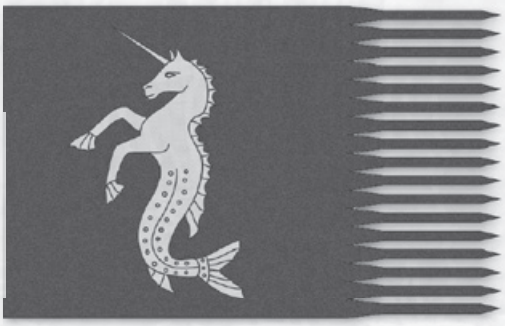
Auf den Wellen des Thalassions wird man eine Vielzahl von Flaggen, Bannern und Wimpeln zu sehen bekommen. Ein einheitliches Flaggenwesen gibt es spätestens seit dem Untergang des Hauses Charybalis und dem Niedergang der imperialen Flotte im 29. Jh. IZ nicht mehr.
Einfache Wimpel mit verschiedenen Farben und Mustern werden – neben magischen Methoden – für eine Kommunikation zwischen Schiffen genutzt. Dabei gibt es zumindest in den größeren Flotten (Imperium, Kerrishiter, Serovia) feste Bedeutungen. Diese sind untereinander nur bedingt deckungsgleich, fußen aber zumindest auf dem gleichen System aus dem Ersten Imperium. So gilt das Hissen (Hochziehen) eines braunen Wimpels am höchsten Mast allgemein als Warnung vor Krankheiten an Bord. **Banner** (h.-imp.: *Signum*) werden gerne bei imperialen Schiffen an entsprechenden Fahnenstangen oder *Signen* an der Heckzier der Schiffe angebracht und schauen dabei in Fahrtrichtung. Üblicherweise zeigen sie das imperiale Wappen oder das Zeichen einer militärischen Einheit. Auch **Standarten** (Stander) werden am Heck angebracht. Hier schauen die beiden farbentragenden Seiten nach Back- und Steuerbord und zeigen die Wappen von Hohen Häusern oder imperialen Regionen. Diese Sitte wurde von einigen kerrishitischen Städten und Adelsfamilien übernommen. **Flaggen** werden an Leinen aufgezogen und wehen üblicherweise am höchsten Mast. Dabei gilt, dass an oberster Stelle die Flagge des Staates zu zeigen ist, darunter dann meist die Flagge des Schiffsbesitzers.
Das Fahren unter falscher Flagge ist imperiumsweit verboten und wird entsprechend geahndet. Doch das Meer ist weit und der Einfluss imperialer Galeeren und Karavellen beschränkt. Auch andere Seemächte reagieren empfindlich, fährt ein Schiff fälschlich unter ihrer Flagge, sehen das bei Flaggen fremder Staaten jedoch meist sehr locker.

1

2

3


4


5

6a

6b

6c

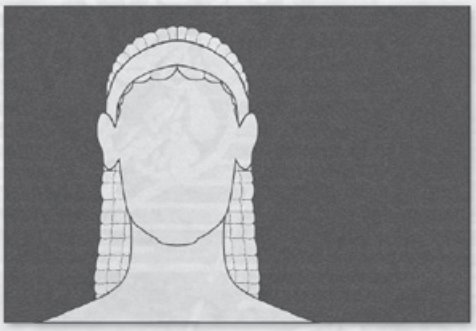
6d

7

8a

8b

8c


9

10

1. Wimpel der Myriade II Mholurenicta (Cantera)
2. Wimpel der Myriade IX Tighreka (Ochobenius)
3. Stander des Hauses Rhidaman
4. Flagge der makshapuresischen Piraten/Söldner „Tiger von Bomprashem“
5. Serovische Kriegsflagge
6. Kerrishitische Wimpel (a: Kerrish-Thalam; b: Kerrish-Sarawak; c: Kerrish-Shanaran; d: Kerrish-Yih)
7. Hjaldingscher Wimpel aus Cranarenius
8. Makshapuresische Wimpel (a: Annathra; b: Sharapur; c: Lanagar)
9. Flagge Draydalâns
10. Stander des Handels-Lizenz-Collegiums „Tsha“ in Trivina

Einige Flaggen zur See

Imperiale militärische Einheiten führen vorschriftsmäßig gelb-schwarze Wimpel an den Mastspitzen, das Symbol des Imperiums (Lorbeer-Kranz, Auge und Mitra) oder auch nur den Lorbeer-Kranz auf dem Segel sowie ein Banner der Einheit am Heck. Das Banner kann auch Teil der Heckzier sein. Zuweilen führen größere Schiffe auch Flaggen in Gelb mit den Symbolen in Schwarz. Schiffe, die für ein **Hohes Haus** unterwegs sind, hissen meist die Farben des Hauses bei Wimpeln und Segeln sowie Standarten der Häuser. So zeigen die Karavellen und Onerarias der Rhidaman blaue Segel und am Heck die Stander des Hauses. Schiffe von Circeln und Collegien haben üblicherweise nur bunte Wimpel und selten Flaggen mit aufwändigen Symbolen geflaggt. Die **hjaldingschen Langboote und Galjottas** führen meist kleinere Wimpel mit aufgemalten oder aufgesteppten Drachen- und Schlangenleibern. In der **Republik Serovia** flattern an den Flaggleinen rote und blaue Stoffe. Die Handelsschiffe zeigen ein silbernes See-Einhorn auf Rot, die Kriegsschiffe auf Blau. Beide Varianten gehen an der rechten Seite in siebzehn lange Zacken über, welche die Seelande wiedergeben sollen. Sie werden auf serovischen Schiffen üblicherweise als Paar mitgeführt. Die **Abishai** auf dem Meer der Schwimmenden Inseln nutzen unterschiedliche Symbole und Farben und sind eher an ihren Absichten, denn ihren Flaggen zu erkennen. Einige Piraten führen weiße, gekreuzte Chaks auf Schwarz auf ihren Flaggen. **Die Radjarate Makshapurams** zeigen meist bunte Tuche mit ihren lokalen Wappen oder kaligraphischen Schriftzügen. Auch die Fürstentümer des **Archipels von Shindrabar** führen vergleichbare Wimpel und kleine Flaggen. Die Seevögel aus **Eshbathmar** haben an der höchsten Stelle einen langen, sandfarbenen und zweigeteilten Wimpel mit blauen Wellen und dem Zeichen des Handelshauses darauf. Die **Kerrishiter** zeigen am Hauptmast ihre Zugehörigkeit zu einem der beiden Bünde. So führt der talamenische Seebund eine langgestreckte Flagge mit einem orangefarbenen Rahmen und blauem Schuppenmuster und zuweilen weitere Wimpel in den Farben der jeweiligen Stadt. Die Kerrish-Yihenis zeigen dagegen eine Flagge in Braun und hellem Türkis, zuweilen sogar mit einer goldenen Sonne. Auch sie hissen farbige Wimpel ihrer Städte.

Die Gesetzlosen der Meere

Leuchttürme und Strandpiraten

Leuchtfeuer und Signaltürme

„Wenn ihr das Licht von Asucar seht, dann steuert hart Backbord, sonst landet ihr auf den Klippen. Danach ist es nur noch eine halbe Tagesreise, bis ihr den Hafen von Balan Mayek erreicht."
—Barrik Krant, Kapitän der Stolz der Wellen*; neuzeitlich*

Leuchtfeuer bzw. ihre architektonische Entsprechung, der Leuchtturm, sind eine ebenso simple wie lebensrettende Erfindung. Man findet sie nicht nur auf Inseln und Küsten. Auch in der Luftfahrt hat es sich als überaus praktisch erwiesen, Berggipfel und hohe Bauwerke – man denke nur an den Sternenpfeiler – mit Signalfeuern zu versehen, die vor einer Kollision mit dem Hindernis warnen. Tatsächlich gibt es Hinweise darauf, dass die allerersten Leuchttürme von Luftfahrern errichtet wurden (sehr zum Leidwesen der seefahrenden Zunft): Auf einigen Gipfeln des Rückgrats der Welt wurden uralte, turmähnliche Ruinen gesichtet, die sich spiralförmig in die Höhe schrauben und in rußgeschwärzten, zersplitterten Spitzen auslaufen. Möglicherweise handelt es sich um die Überreste der frühesten Leuchttürme Myranors. Andererseits spricht nichts dagegen, dass irgendwo am Wasser noch ältere Leuchttürme errichtet wurden, die nur noch nicht entdeckt wurden – dem unergründlichen Meer waren die Geheimnisse schon immer schwerer zu entreißen als dem festen Land.
Maritime Leuchttürme werden dort errichtet, wo Schiffen Gefahr droht. Dies kann eine schwierig zu navigierende Hafeneinfahrt sein, die Klippe einer Felseninsel oder eine Küste, wo Schiffe durch Nebelbänke oder Strömungen bedroht sind (die Serover nennen solche Strandabschnitte „Schiffsfresser"). Leuchtfeuer und –türme findet man vor allem an den Küsten des Imperiums, Serovias und (vereinzelt) der Kerrishiter, auf Era'Sumu und dem Shindrabarischen Archipel. Tritt die Gefahr nur saisonal auf, z.B. bei Eisgang an einer Flussmündung, errichtet man entweder einen festen Leuchtturm, der nur zeitweilig bemannt wird, oder man entsendet für die notwendige Dauer ein Feuerschiff. Die Standorte von Leuchttürmen sind bekannt und auf Karten verzeichnet. Schiffsnavigatoren nutzen sie dazu, die eigene Position zu bestimmen.
Wenn mehrere Leuchttürme in Sichtweite zueinander stehen, dienen sie dazu, eine günstige Route zu markieren. Solche Richtfeuer findet man beispielsweise im Wasserkanal von Balan Cantera.
In manchen Leuchttürmen ist der rückwärtige Teil der Feuerkuppel mit Spiegeln ausgekleidet, deren Zweck es ist, die Helligkeit als Strahl in Richtung See zu bündeln. Das Licht solcher Spiegeltürme ist deutlich weiter zu sehen als das von gewöhnlichen Türmen, allerdings gibt es in Myranor nur sehr wenige davon, denn Spiegel in der benötigten Größe sind teuer und schwierig zu transportieren.
Leuchtturmwärter sind unter Seeleuten hoch angesehen, gelten aber als arg verschroben (um es milde auszudrücken). Das Leben im Leuchtturm ist geprägt von Verantwortung und Einsamkeit. Weil der geringste Fehler für viele Seeleute den Tod bedeuten kann, führen die meisten Türmer ein familienloses Eremitendasein, in dem nichts existiert, das sie von ihrer Aufgabe ablenken könnte. Ihren Turm teilen sie allenfalls mit einem Haustier. Entsprechend ungeübt sind sie im Umgang mit anderen und wenn eine Gruppe Abenteurer unvermittelt an seine Tür klopft und mit ihm sprechen will, kann die Reaktion eines Leuchtturmwärters durchaus ungewöhnlich ausfallen.

Strandpiraterie – Geissel der Küste

„Wo Licht ist, ist auch Schatten, und mancher Lichtstrahl vertieft die Finsternis, anstatt sie zu vertreiben. Ihr denkt, die Geschenke der Fremden seien ein Akt der Güte? Dann denkt ihr wohl auch, dass jedes Leuchtfeuer von Wohltätern entzündet wird. Aber die Feuer der Strandpiraten von Djanar bringen den Tod, obwohl sie doch so freundlich in die Nacht leuchten. Ich rate euch, weist die Glatthäutigen ab, bevor die Fahrt unseres Volkes auf ihren Klippen endet."
—Lopis, Ältester der ManTua-Nyamaunir, nachdem seine Sippe von einem imperialen Expeditionsschiff ‚entdeckt' und von der Gesandtschaft mit Glasperlen und Reiswein beschenkt wurde; sein Rat wurde nicht erhört; ca. 600 IZ

Seit Seefahrergedenken sammeln Küstenbewohner Strandgut und Wrackteile auf, die an ihren Stränden angespült werden, um ihren kargen Besitz zu mehren. Ein wertvoller Fund kann ganze Familien reich machen, und je ärmer ein Dorf ist, umso leichter geben seine Bewohner der Verlockung nach, dem Strandgut „auf die Dünung zu helfen", indem sie nahe Schiffe mit falschen Leuchtfeuern auf die Küste locken.

Falsche Feuer der Hoffnung

Strandpiraterie ist eine gleichermaßen alte und hässliche Begleiterscheinung der Schifffahrt. Bereits im Dienste der Göttin Charypta wurden Seeleute auf diese Weise ins Verderben geführt. Den Charypta-Jüngern ging es dabei weniger um die Reichtümer im Schiffsbauch als um die Seelen der Besatzung,

die sie ihrer Herrin zum Opfer bringen wollten. Im geborstenen Kristalltempel von Balan Mayek, so heißt es, gibt es eine kreisrunde Turmkammer, deren Rückwand von einem riesigen Schildkrötenpanzer aus Perlmutt gebildet wird. Der Panzer bündele den Feuerschein und verstärke ihn, um Schiffe auch aus weiter Ferne auf die Riffe zu locken. Manche sagen, das erste falsche Leuchtfeuer auf ganz Myranor wurde in diesem Raum entzündet; wenn das stimmt, muss Charypta gewissermaßen als die Erfinderin der Strandpiraterie bezeichnet werden.

Heutzutage arbeiten Strandpiraten weitgehend auf eigene Rechnung. Ihre Motivation liegt üblicherweise irgendwo zwischen bitterer Armut und räuberischer Habgier. Ihre Zeit ist die Nacht, am liebsten die stürmische: Wenn der Regen von den Böen vorangepeitscht wird und der Wind jedes Wort von den Lippen reißt, erscheinen ihre großen, weithin sichtbaren Scheiterhaufen von See aus wie hoffnungsvolle Signale eines Leuchtturms. Doch dieses Feuer führt ein Schiff nicht in den Hafen, sondern auf felsige Klippen und die Mannschaft nicht in Sicherheit, sondern in ihr nasses Grab. Sobald das Bersten und die Schreie verklungen sind, schwärmen die Strandpiraten aus, um sich die besten Stücke der Schiffsladung zu sichern, die von den Wellen an den Strand geworfen werden.

Strandpiraterie war und ist weit verbreitet. Es gibt überraschend viele Dörfer, in denen irgendwann einmal mit Hilfe falscher Feuer eine Missernte oder ein anderes Unglück abgewendet wurde, und nicht alle gaben diese Praxis nachher wieder auf. Und nur wenige Menschen im Imperium wissen, dass der Brauch des Sonnenwendfeuers, der in vielen Teilen von Mayenios praktiziert wird, nicht zu Ehren Brajans veranstaltet wird, sondern auf die tödlichen Küstenfeuer zurückgeht, die die Menschen hier über viele Generationen hinweg entzündeten.

Gefährdete Regionen

Strandpiraterie wird vor allem entlang viel befahrener Schifffahrtsrouten praktiziert, vor allem in denen der Galeerenbucht, im Meer der Schwimmenden Inseln, im Archipel von Shindrabar und der Küste Makshapurams sowie im Archipel von Talaminas.

Dass die falschen Leuchtfeuer eine große Gefahr für jeden Seemann sind, versteht sich von selbst, und so nimmt es nicht Wunder, dass Strandpiraterie fast überall mit dem Tod bestraft wird. Um ein solches Urteil zu vollstrecken, muss man die Strandpiraten allerdings zuerst fangen, und weil sie meist an unzugänglichen Küsten operieren, geschieht das selten oder nie. Erst wenn das Treiben gar zu bunt wird, sendet man eine groß angelegte Strafexpedition aus, um der Strandpiraterie Herr zu werden.

Doch auch solche Expeditionen sind nicht vor der Gefahr gefeit, die sie bekämpfen soll. Es waren mehr als zwanzig schwer bewaffnete imperiale Galeeren, die vor gut zwanzig Jahren gegen die Strandpiraten vom Bleichwasser ausgesandt wurden, und nur drei von ihnen kehrten in den Hafen von Shanali zurück. Die übrigen waren einem falschen Leuchtfeuer aufgesessen und in den sumpfigen Gewässern auf Grund gelaufen. Hier wurden sie von den Strandpiraten eingeschlossen und wochenlang belagert. Von Hunger, Krankheiten und Ungeziefer geplagt gaben die Seesoldaten schließlich auf und schlossen sich ihren Widersachern an. In den Folgejahren loderten jede Nacht Dutzende von Feuern auf und wurden zu einer derartigen Plage, dass der Schiffsverkehr in der Meerenge völlig zum Erliegen kam – woraufhin die Strandpiraten keine Beute mehr machten und gezwungen waren, einem anderen verbrecherischen ‚Handwerk' nachzugehen.

Piraten und Schmuggler

Von Schmugglern und Blockadebrechern

Wenn Strandpiraten die Leichenfledderer des Meeres darstellen, dann sind Schmuggler dessen Diebe und Hehler – oder, um es mit den Worten eines canterischen Zolleintreibers auszudrücken, „eine Pest für jeden, der den Rahm von der Milch des Handels auf ehrliche Weise abschöpfen will."

Schmuggelei lohnt sich überall dort, wo Zölle, Einfuhrverbote oder die Lizenzen des Hauses Rhidaman die Handelspreise in die Höhe treiben. Dies ist vor allem über Provinz- und Landesgrenzen hinweg der Fall, in der Nähe großer Umschlaghäfen und entlang großer Transportrouten.

Geschmuggelt werden meist Luxuswaren (siehe S. 122), denn sie beanspruchen wenig Raum und versprechen wegen der hohen Preise und Zollersparnisse eine größere Gewinnspanne. Von dieser kommt beim Käufer auf der Straße oft nichts an, weil Schmuggler, Zwischenhändler und Schmiergeldempfänger den Kuchen unter sich aufteilen. Der Kampf um die Krumen mündet dabei nicht selten in blutigen Bandenkriegen.

Noch lukrativer ist Schmuggelei auf Strecken, auf denen gar nicht gehandelt werden darf. Allerdings sind Transporte über Frontlinien und Seeblockaden hinweg um ein Vielfaches gefährlicher als das heimliche Umladen außer Sichtweite eines Zollturms. Blockadebrecher haben in Myranor eine kurze Lebenserwartung, wenn sie nicht ganz genau wissen, worauf sie sich einlassen. Doch die Verlockung ist groß, denn eine einzige Lebensmittellieferung in eine abgeriegelte Hafenstadt hinein kann eine Schiffsmannschaft auf einen Schlag reich machen.

Im Schutz der Nacht

Wohl dem, der Zugriff auf einen Demergator hat, gibt es doch kaum eine bessere Möglichkeit, um Schmuggelware an den Augen der Obrigkeit vorbeizuschaffen. Vorsicht ist in diesem Fall vor allem vor der Konkurrenz geboten, denn unter Gaunern lässt sich niemand gern ausbooten. Und Gerüchten zufolge verhandelt auch das Haus Rhidaman mit den Nequanern, um deren Demergatoren zur Kontrolle von vermuteten unterseeischen Schmuggelrouten einsetzen zu dürfen.

Wer kein Tauchboot besitzt, der muss seine Schmuggelware über Wasser transportieren; nicht umsonst heißt es in einem nyamaunischen Seemannslied, dass Dunkelheit und eine unwegsame Küste des Schmugglers beste Freunde sind. Je unübersichtlicher die Uferlinie, umso leichter lassen sich Boote und Waren vor den Zollschiffen verstecken. Besonders prächtig gedeihen die Schmuggelei und ihre Cousine, die Piraterie, im sumpfigen Umland von Balan Cantara und an den Ufern des Meeres der Schwimmenden Inseln. So viele Buchten und Flussarme gibt es dort, dass es unmöglich ist, sie alle zu kontrollieren.

Viele Schmuggler, die auf die klassische Art und Weise ihr Nachtwerk verrichten – mit dem Ruderboot im Schutze der Nacht –, tun dies seit Generationen und mit ehrlichem Stolz. In ihren Augen sind Zöllner die wahren Verbrecher und Schmuggel ist ein Kavaliersdelikt, mehr noch, eine Notwendigkeit, um nach Zahlung von Steuern und Abgaben noch die eigene Familie ernähren zu können. Dabei soll allerdings auch nicht verschwiegen werden, dass es in manch armem Küstendorf eine erkleckliche Anzahl Weinkenner, Spezialitätenliebhaber und Rauschkrautgenießer gibt: Die wenigsten Schmuggler verkaufen ihre Ware weiter, ohne einen Teil davon für den eigenen Bedarf abzuzweigen.

Neben der Schmuggelei im großen Stil ist noch das „Verzollen mit halber Kraft“ beliebt. Dabei wird die heiße Ware in Schmuggelverstecken verstaut, geheimen Laderäumen unter losen Planken, hinter doppelten Wänden und dergleichen. Wenn die Zöllner das Schiff bei der Hafeneinfahrt inspizieren, sehen sie nicht die vollständige Ladung des Schiffes, sondern nur den Teil, den sie sehen sollen. Natürlich hat sich dieser Trick längst herumgesprochen, und darum ist jede Schiffsinspektion letztlich ein Wettstreit zwischen der Schiffsbesatzung, die ein solches Versteck eingerichtet hat, und der Zollmannschaft, die es zu finden versucht.

Aufgrund der Gegebenheiten sind Schmuggelverstecke nicht besonders groß und bieten Raum für höchstens ein paar Kisten oder Fässer, in der Not auch für eine Handvoll Passagiere, die nicht mit der Obrigkeit zusammentreffen will. Größere Verstecke werden üblicherweise rasch entdeckt. Wenn das geschieht, wird normalerweise die komplette Ladung konfisziert, manchmal gar das komplette Schiff.

Schmuggel im Imperium

An den meisten Küsten ist Schmuggel an der Tagesordnung, wenn nicht allgegenwärtig. In Balan Cantara wird ein erklecklicher Teil des Warenumschlags mit nicht verzollten Gütern bestritten. Nacht für Nacht lassen sich unzählige Soldaten, Lagerarbeiter, Seeleute, Hafenmeister und Zolleintreiber dafür schmieren, im richtigen Augenblick wegzuschauen, falls sie nicht gleich selbst ihre Finger im Geschäft haben.

Obwohl Schmuggel in ganz Myranor als Verbrechen gilt, wird er von Region zu Region mit unterschiedlichem Eifer geahndet. Je mehr Personen davon profitieren, umso geringer ist das Interesse an einer Durchsetzung der Zollgesetze.

Streng geht vor allem das Haus Rhidaman vor, das sogar eigene Schiffe unterhält, um Schmuggler und Flusspiraten auf den Orismanis zu jagen. Aber auch Horanthen und große Handelscirkel holen regelmäßig zum Schlag gegen große Schmugglerbanden aus. Ein Beispiel aus jüngerer Zeit ist der Schmugglerhafen *Cilacia* auf der Zuckerinsel Asucar. Nachdem Cilacia auf Befehl der Horas dem Erdboden gleichgemacht wurde, war den Schmuggelbanden das Rückgrat gebrochen – so dachte man jedenfalls. Heute, wenige Jahre später, kursieren in den Hafenschänken von Balan Mayek die tollsten Gerüchte über ein neues, noch größeres Schmugglerversteck namens *Crusea*, wo wieder quaderweise Waren verschoben werden.

Weil es den Imperialen bislang nicht gelungen ist, Crusea zu finden, betrachten viele den Angriff auf Cilacia heute als Fehler; damals wusste man wenigstens, wo die Schmuggler zu finden waren. Nicht zuletzt aus diesem Grund hat die Horas auf die Entdeckung von Crusea eine Belohnung von 10.000 Goldstücken ausgesetzt.

Unter gekreuzten Chaks – Piraterie in Myranor

Wo gehandelt wird, wird gestohlen, und wo Schiffe fahren, da treiben auch Seeräuber ihr Unwesen. Von Hjaldingard bis Talaminas, von den Orismaniquellen bis ins Meer der Schwimmenden Inseln gibt es kaum eine Wasserfläche, auf der man nicht mit Piratenangriffen rechnen müsste. Obwohl Seeräuber gefürchtet sind (und das zurecht), werden sie auch für ihren Wagemut bewundert – und für die Schätze, die sie erbeuten.

Sogenannte Kaperfahrer werden von einem Handelshaus damit beauftragt, gezielt auf die Schiffe der Konkurrenz Jagd zu machen. Solche „gekauften Piraten“ werden vom Rest ihrer Zunft gemeinhin verachtet. Einige Völker haben sich komplett der Piraterie verschrieben (s.u.), doch die meisten Seeräubermannschaften sind Schicksalsgemeinschaften aus aller Herren Länder, zusammengewürfelte Haufen, in denen selbst Yachyach oder Loualil zu finden sein können. Viele Seeräuberschiffe werden von ihrer Anführerin mit eiserner Hand befehligt. Daneben gibt es jedoch auch Kapitäne, die das genaue Gegenteil praktizieren und wichtige Entscheidungen gemeinsam mit der ganzen Mannschaft treffen.

Viele Lieder und Legenden ranken sich um Piratenverstecke. Ähnlich wie Schmuggler sind auch Piraten auf einen sicheren Hafen angewiesen, wo sie die erbeuteten Waren zu Geld machen und das eigene Schiff reparieren lassen können. Solche Häfen finden sich zum Beispiel entlang der Ostküste des valantischen Meeres und an der Schattenküste. Auch der Schmugglerort Crusea dürfte ein beliebter Zielort vieler Piraten sein – so sie ihn denn zu finden wissen. Als Piratenhäfen verschrien sind weiterhin die Siedlungen an der Küste der Schwadenbucht, die unzähligen Verstecke im shindrabarischen Archipel und der Freibeuterhafen Valdur Makala auf der Insel Makalimat. Geradezu berüchtigt für ihre Gastfreundlichkeit gegenüber (zahlungskräftigen) Piraten sind zudem die Tanginseln der Abishai, die ohnehin gewissermaßen das Piratenvolk schlechthin darstellen.

Die Abishai – Piraten des Meeres der Schwimmenden Inseln

Zwischen Daranel und Balan Cantara gibt es keine gefürchteteren Piraten als die verschleierten Seeräuber des Volkes der Abishai. Einst waren sie ein Sammelbecken von entlaufenen Sklaven, Verbrechern und Ausgestoßenen der Gesellschaft, doch heute sind sie ein bedeutender Machtfaktor auf dem Meer der Schwimmenden Inseln. Ihre Gemeinschaft setzt sich aus unterschiedlichen Spezies zusammen, die auf den schwimmenden Tanginseln eine neue Heimat fanden. Ob Amaunir, Mensch oder Pristide, alle finden bei den Abishai ein Zuhause. Der Wille frei zu sein, der ihre Ahnen auf das Meer trieb, sprengte die Ketten der Sklaverei und der Unterjochung des Imperiums.

Von ihren schwimmenden Inseln aus gehen sie auf Kaperfahrt, schmuggeln Waren oder überfallen Küsten, was sie zum Schrecken aller Küstenbewohner macht. Dass die Abishai dem Zugriff des Imperiums entgehen, stärkt sicherlich ihren Ruf. Ihre Gefährlichkeit zu See liegt vor allem an der Schnelligkeit ihrer Schaufelradkatamarane, ihrer guten Ortskenntnis und den wechselnden Positionen ihrer schwimmenden Treibgutinseln. Mittels eines blutmagisch geschmiedeten Bandes sind die Abishai mit ihrer Heimatinsel verbunden, sodass sie immer zurückfinden. Darüber hinaus hat ein verschleierter Pirat eine gewisse Ahnung über die Positionen anderer Tanginseln in der Nähe.

Abishai folgen keinem einheitlichen Glauben, da ihre Götter zumeist die Geister ihrer Umgebung oder andere Geisterwesen sind, wobei sie hauptsächlich die Zwillingsgottheiten Salgasho (Tang und Leben) und Nyatlah (Luft und Wind) und ihre Mutter Fahrda (Wasser und Nebel), aber auch Götter anderer Pantheons verehren. Aufgrund ihres tief verwurzelten Aberglaubens gibt es viele kleine Rituale wie Trank- und Goldopfer, um die Geister der Naturgewalten und der Tiefen gnädig zu stimmen, die von Insel zu Insel variieren.

So lose der Zusammenhalt der einzelnen Gemeinschaften untereinander ist, umso größer ist er auf den einzelnen Inseln. Dies stammt noch aus der Gründerzeit, in der sich schnell herausstellte, dass Zusammenarbeit wichtig ist. Ein persönlicher Ehrenkodex regelt das Zusammenleben der Abishai, in dem die Freiheit des Einzelnen als höchstes Gut angesehen wird. In der chaotisch wirkenden Gesellschaft finden sich aber doch feste Strukturen. Die Inselbewohner organisieren sich in „Häusern", welche sich die unterschiedlichen Aufgaben der Gemeinschaft teilen. Diese Häuser sind eine Verhöhnung der Optimatenhäuser und haben selten etwas mit Blutbanden zu tun, sondern beruhen eher auf Können. So versorgt beispielsweise das Haus Heruden die Siedlung, Haus Verigor betreibt Handel und Schmuggel und das Haus Rasarden sorgt für den Schutz. Den Häusern steht ein Hatan vor, der über spezielle hauseigene Rituale bestimmt wird. So kann der Hatan des Hauses Heruden durch ein Turnier bestimmt werden oder der Hatan der Verigor durch den meisten erworbenen Profit in einem festgelegten Zeitraum. Je nach Insel können die Zahl der Häuser und die Rituale zur Wahl des Hatans variieren. Auch wenn die Häuser auf verschiedenen Inseln den gleichen Namen tragen, sind sie voneinander unabhängig.

Abishai-Helden

Übliche Spezies: Amaunir, Menschen, Pristiden
Übliche Kulturen: Maritim
Übliche Muttersprachen: Gemein-Amaunal, Gemein-Imperial, Gemein-Vesayitisch, Loualilisch, Mahapratisch
Mögliche Fremdsprachen: Abishant, Myranisch, Rissoal
Kulturkunde: Abishai
Empfohlene Vor- und Nachteile: Richtungssinn, Soziale Anpassungsfähigkeit / Aberglaube, Gesucht
Verbreitete Talente: Bela, Holzbearbeitung, Körperbeherrschung, Säbel, Schwimmen, Seefahrt

Die Hatane bilden einen Rat, den Hatanor, der das Leben der Gemeinschaft in geregelte Bahnen lenkt. Hier wird in schweren Fällen Recht gesprochen, über die Aufnahme neuer Abishai beraten und Überfälle und Geschäfte geplant. Die Zeiten, als jeder Dahergeschwommene in das Volk aufgenommen wurde, sind schon lange vorbei. Um bei den Abishai aufgenommen zu werden, muss man ihnen in irgendeiner Form nützlich sein. So bekommen Schiffbrüchige nach ausgiebiger Prüfung eventuell die Möglichkeit, ein neues Leben bei ihnen anzufangen.

Auf ihren Inseln leben die Seeräuber von dem, was das Meer ihnen schenkt. Fische, Meeresfrüchte und spezielle Tangsorten sorgen für Nahrung und dienen zum Teil als Brennmaterial. Treibgut und Wrackteile dienen ihnen als Baumaterial und Beute aus Überfällen und Plünderungen versorgt sie mit anderen Gütern. Daher sind ihre Handwerker wahre Meistern der Improvisation, da vieles auf Grund der Knappheit wiederverwertet werden muss. Diese Knappheit ist der Hauptgrund, dass die Kleidung der Abishai keiner klaren Richtung folgt. Einzige Ausrüstung, die alle Abishai bei sich tragen, ist der Gesichtsschleier, der zum Verbergen der Identität dient und das Chak, ein etwa unterarmlanges gebogenes Messer. Eine weitere beliebte Waffe ist die Kreuz-Bela.

Bei den Abishai sind sowohl Männer und Frauen als auch jede Spezies gleichberechtigt, da Taten mehr zählen als Worte oder das Geschlecht. Um das Vertrauen eines Abishai zu gewinnen, muss man ihm daher zeigen, dass Worten Taten folgen. Abishai sind waghalsig bei ihrem Vorgehen. Ob als wilder Kämpfer, verruchte Verführerin oder als wagemutiger Schmuggler, unter den Abishai finden sich alle möglichen verwegenen und skurrilen Gestalten. Sklaven hingegen sucht man auf ihren Tanginseln vergebens, da es gegen den Freiheitsgedanken ver-

stoßen würde, jemandem seine Eigenständigkeit zu nehmen. Eher würde ein Abishai sich in einen aussichtslosen Kampf stürzen und so viele wie möglich mit ins Reich der Toten nehmen, als sein Leben als Sklave zu fristen.

Nyamaunir

Anders als andere Völker der Amaunir haben sich die Nyamaunir einem Leben auf und von der See verschrieben. Sie bewohnen in einzelnen Sippenverbänden große doppelkielige Hausboote, die meist vor den Küsten ihrer Inseln Ilambajan und Doluwan im Nordosten des Archipels von Shindrabar ankern. Auf ihren kleinen und extrem wendigen Seedrachen (siehe auch Seite 149) befahren sie jedoch das ganze Thalassion und sind in allen Häfen zwischen Balan Mayek und Kerrish-Talam ein vertrauter Anblick.

Dabei sind die Nyamaunir nicht immer gern gesehen, denn sie leben nicht nur von Fischfang und Handel, sondern auch von der Piraterie, die in ihrer Kultur einen großen Stellenwert hat. Nur selten lassen sie eine Möglichkeit aus, Beute zu machen und manche Sippen haben gar imperiale und andere Kaperbriefe erhalten. Die praktisch kaum vorhandene Bewaffnung ihrer Schiffe machen die Nyamaunir dabei durch die unvergleichliche Beherrschung ihrer wendigen Schiffe und ihre Wildheit im Entergefecht mit Säbel und Krallen wett.

Nyamaunir haben ein hervorragendes Wissen über Navigation und können etwa die Blumen bestimmter Küsten noch auf Meilen Entfernung riechen, Inseln an ihrer Reflektion in den Wolken erkennen und am Wellengang die Tiefe des Wassers ablesen. Dennoch gelingt es selten, einen Nyamaunir als Seemann anzuwerben, denn der Zusammenhalt innerhalb der Sippen ist groß.

Nyamaunir sind direkt und unbeherrscht, ganz wie der raue Wind der See. Sie verabscheuen Winkelzüge und sagen offen ihre Meinung. Lug und Trug gelten ihnen als Ausgeburt der finsteren KhaRyPa unter den Wellen, wo allerlei düstere Kreaturen lauern. Ihr steht die Göttin NyAkh gegenüber, die von den Nyamaunir auch die Windsbraut genannt wird. Sie hat die Gestalt einer schlanken Drachin mit einem hübschen Katzenkopf und manifestiert sich im Wind, gleich ob leichte Brise oder rasender Sturm. Ihr Opfer an Mensch und Tier darzubringen ist Aufgabe ihrer Schamanen (die als Windlauscher bekannt sind) – wenngleich Gefangene ihrer Kaperfahrten nur in besonderen Fällen, etwa zur Abwehr einer tagelangen Flaute, der Windsbraut dargeboten werden.

Viel häufiger werden gefangene Menschen in die Sklaverei verkauft, was für die Nyamaunir auch eine späte Rache ist. Denn einst waren sie selbst Sklaven der Unbefellten, bevor sie ihre Freiheit erkämpften und auf das Meer hinaus flüchteten – woraus sich erst ihre heutige Lebensweise entwickelt hat. Freiheit ist ihnen daher auch das höchste Gut und ein Nyamaunir stirbt lieber, als dass er in Gefangenschaft gerät.

Utländer

Vom Hjaldinger Nordmeer bis in die Galeerenbucht kennt man die Hjaldinger des Utlandes als wilde Piraten, die mit ihren Hjaldinger Langschiffen (siehe S. 141) das Thalassion unsicher machen.

In einzelnen Schiffsgemeinschaften befahren diese herrenlosen Seewölfe, die sich nicht einmal vor dem Imperium beugen, das Meer. Sie haben sich auf die Küstenpiraterie und die Plünderung einzelner Schiffe spezialisiert, bei der sie unerwartet auftauchen, plündern und wieder verschwinden können.

Gelegentlich schließen sich mehrere Langschiffe eines Ortes zusammen und gehen auf großen Raubzug. Dann werden größere Küstenstädte oder ganze Schiffskonvois von ihnen überfallen und alles geraubt und geplündert, was nicht niet- und nagelfest ist. Selbst vor dem Verkauf Gefangener in die Sklaverei schrecken die Nordmänner nicht zurück und er ist bei mancher Schiffsbesatzung fast schon Tradition. Diese Vereinigungen sind aber meist nicht von langer Dauer und so kommt es vor, dass nach dem ersten gemeinsamen Beutezug bereits einige Schiffe wieder ihren eigenen Weg gehen.

Bevor sie jedoch einen Küstenabschnitt terrorisieren, wird häufig ein kleiner Trupp zur Erkundung der Gegend ausgeschickt, um so eventuelle Gefahren vorher entdecken zu können. Ansonsten kommen sie nur an Land, um ihre Beute zu verkaufen, oder einen gelungenen Raubzug gebührend zu feiern, wodurch die imperiale Kriegsflotte ihrer selten habhaft wird.

In den Häfen entfernter Metropolen werden dann die geraubten Waren wieder zu Geld gemacht, um erneut auf Raubzug zu gehen. So kann es passieren, dass etliche Oktale vergehen bis eine Schiffsbesatzung wieder den heimatlichen Hafen ansteuert.

Die Heimat der Utländer liegt an der Ostküste der Halbinsel Hardun, dem sogenannten Utland. Die in langen Fjorden befindlichen Siedlungen dieses hjaldingschen Volkes sind nur von kargen Bergwiesen umgeben, deren Erträge kaum das Überleben sichern können. Die See hingegen ist dort sehr fischreich und so verwundert es nicht, dass sie bereits in jungen Jahren das Seehandwerk erlernen. Viele von ihnen betreiben daher Fisch- und Walfang, daneben versuchen die jungen Männer, fehlende Waren durch Piraterie zu erbeuten und mit ihren Taten in die Legend ihrer Skalden einzugehen.

In der Vergangenheit haben die Utländer versucht ihren Wurzeln treu zu bleiben und so gibt es selten Verbindungen mit dorinthischen Menschen. Für gewöhnlich halten sie auch an der Verehrung ihrer Meeresgötter Effar und Kryppa fest, statt den imperialen Göttern zu huldigen.

Schiffe des östlichen Myranor

Auswahl myranischer Schiffstypen

Schon vor den fast 5.000 Jahren imperialer Zeitrechnung wurden von vielen Völkern Boote und Schiffe gebaut. Einige taugten nur zum Fischen, andere konnten ohne Probleme ganze Ozeane überqueren. Durch die imperialen Eroberungen wurde das Wissen der Völker gesammelt und vermischt. Heutzutage, gegen Ende des 48. Jh. IZ nutzen unzählige Gruppen dies Wissen, haben es durch eigene Ideen und Erfahrungen ergänzt und so für eine Vielzahl an Schiffen und Bootstypen gesorgt. Im Folgenden finden Sie eine grobe Charakterisierung, welche Ihnen einen Überblick über die Schiffsklassen geben soll, wo sie primär genutzt werden und wen man üblicherweise an Bord findet. Doch mag es auch vorkommen, dass ein erfolgreicher Hjaldinger mit seiner Beute aus dem tiefen Süden die Wellen der nördlichen Meere durchpflügt. Gerade bei Nationen, die sich mit Piraterie oder als Freibeuter betätigen, findet man oftmals eine bunte Mischung von Schiffen. Was im Norden nützlich ist, wird im Süden am eigenen Schiff ergänzt und eingebaut. Auch innerhalb der jeweiligen Regionen, sehen Schiffe meist nicht einheitlich aus. Sicher gibt es grobe Übereinstimmungen, wie nun eine *Karavelle*, eine *Galjäss* oder eine *Dshukare* auszusehen hat, doch bleibt es dem Wissen der lokalen Bootsbauer und dem Geldbeutel des Auftraggebers überlassen, was am Ende zu Wasser gelassen wird.
Die myranische Wirklichkeit ist bunt und vielfältig, auch auf dem Wasser.

Die einzelnen Schiffstypen sind durch eine Reihe von Werten gekennzeichnet, die hier kurz erläutert werden sollen. Die Angaben in [] beziehen sich auf die **Seekampfregeln** (s. S. 162).

Takelage – bezeichnet die Konstruktionen zum Aufrichten der Masten und zur Führung der Segel. Die Anzahl der Masten wird in röm. Zahlen angegeben, die Art der Segel mit Buchstaben abgekürzt: D – Drachenflügel, H – Haiflossensegel, K – Krebsscherensegel, R – Rahsegel, S – Sprietsegel, T – Toppsegel, Z – Zedernsegel.
Länge – wird auf der Wasserlinie gemessen, wenn das Schiff unbeladen ist.
Breite – gibt die Breite am Segel (Spant) wieder, der Rumpf ist meist etwas schmaler.
Schiffsraum – gibt das Volumen des Schiffes wieder (Multiplikator aus Länge, Breite und Tiefgang (jeweils in Schritt), dividiert durch 3. Das Ergebnis (gemessen in Quadern) wird abgerundet).
Tiefgang – wie tief liegt das Schiff im Wasser.
Frachtraum – zu nutzender Raum; etwa 2/3 des Schiffsraumes bei Segelschiffen, etwa 1/3 bei Ruderschiffen.
Besatzung – die Besatzungsstärke, untergliedert in Matrosen (M), Ruderer (R), Pedaltreter (P), Offiziere (O), Seesoldaten (S), Geschützbedienung (G); werden Offiziere nicht extra aufgeführt, sind sie mit einem Zehntel der Matrosen anzusetzen.
Beweglichkeit – gibt die Wendigkeit und Manövrierbarkeit der Schiffe wieder.
Antrieb – Die Art des Antriebes, z. B. bei Schraubengaleeren
Struktur – gibt die Qualität des Schiffes wieder in Bezug zu: Verarbeitung, Rohstoffe, Stabilität.
Härte – gibt den Rüstungsschutz des Schiffes an
Preis – Die Menge an Aureal, die offiziell oder auf dem Schwarzmarkt zu bezahlen sind.
Geschwindigkeit – wie viele Meilen pro Stunde ein Schiff voran kommt; Segelschiffe – vor dem Wind / mit raumem Wind / am Wind; Ruderschiffe – gerudert (Marsch) / gerudert (Rammen) / gerudert (Rückwärts); andere Antriebe – angetrieben (Marsch) / angetrieben (Rammen) / angetrieben (Rückwärts)
Bewaffnung – Anzahl und Position von Schiffsgeschützen

Der Wert eines Schiffes

Qualität	Preismodifikator
Einfach	x1
Besser	x1,25
Teuer	x2
Luxus	x5
Maßanfertigung	x2

Schiffe sind in Myranor das Ergebnis von höchster handwerklicher Kunst. Wie in anderen Handwerken auch, wird dies Wissen meist geheim gehalten und wird im Collegium weitergereicht. Diese Exklusivität zeigt sich in den Preisen für ein Schiff. Meist sind es reiche Honoraten oder Optimaten, die ein Schiff besitzen, nicht selten auch ganze Cammern. Aber auch Bürger-Collegien haben Lizenzen für den Handel erworben. Außerhalb des Imperiums sind es oftmals Herrscher oder Handelshäuser, die ein Schiff erwerben. Auch hier kommt es vor, dass an einem Schiff gleich mehrere Besitzer beteiligt sind.

Der Preis eines Schiffes ergibt sich aus den Rohstoffen, der Art der Verarbeitung, nicht selten auch aus dem technischen Niveau, der handwerklichen Kunst der Bootsbauer und zuweilen auch aus der sozialen Position des Kunden.
Als Faustformel kann man den **Schiffsraum x 20 Aureal** rechnen. **Luxusvarianten** mit kunstvollen Schnitzereien, Intarsien oder Verzierungen aus Edelmetallen kosten auch gerne mal das Anderthalbfache. Gerade Kabinen erhöhen die Kosten (15 Au pro Kabine), aufwändige Kajüten für den Eigener oder Kapitän entsprechend mehr (ab 60 Au).
Einzelne Hölzer oder erst **aufwändig zu beschaffende Materialien** können ebenfalls die Kosten explodieren lassen. Einbauten aus Optrilith – z. B. Fenster oder gar Sichtfenster im Rumpf – schlagen ebenfalls mit gut 10 Au pro Fenster, 60 Au pro Bodenfenster zu Buche. Die **Bewaffnung** ist extra zu kaufen, Angaben dazu finden Sie auf S. 159.

Schiffstypen

Die im Folgenden beschriebenen Schiffstypen sind üblicherweise auf den Binnenmeeren des östlichen Myranor und auf dem Thalassion zu finden. Einzelne mögen in kleinerer Bauweise mit weniger Tiefgang auch auf den Orismanis zu finden sein. Die einzelnen Typen sind geographisch von Nord nach Süd geordnet. Die Tauchboote der Nequaner sind hingegen gesondert am Ende aufgeführt.

Boote der Ban'shi

Hoch im Norden findet man die Kanus der Wolfsalben. Mit ihrer schlanken und langgezogenen Form gleichen sie Pfeilen, welche durch die Wellen pflügen. Bug und Heck sind schräg nach oben gezogen. Während das Heck oftmals wie eine Lehne platt ausläuft, ist der Bug im oberen Drittel nicht selten gespalten. So kann er bei Jagden auf größere Tiere als Führung für die Seile von Harpunen dienen. Der flache Kiel der Boote ragt, ähnlich einem Rammsporn noch ein Stück nach vorne, soll aber mehr die Wellen brechen, als den Rumpf anderer Boote. Als Materialien werden mehrere Lagen Leder und biegsame Hölzer für die Rumpfwände genutzt und stabile Holzarten für Kiel, Bug und Heck. Das Leder wird mit Leim zu Lagen verbunden und dann mit Seilen am Holzgerüst befestigt. Dann folgt meist noch eine Lage Birkenpech, um das Boot gegen eindringendes Wasser abzudichten. Nahezu alle Boote sind mit flächigen, abstrakten Darstellungen von mächtigen Tieren und Schutzgeistern verziert. Die großen Kriegskanus zeigen böse Fratzen, welche den Gegner schon durch ihren bloßen Anblick moralisch niederwerfen sollen. Bei einigen Stämmen hört man Mythen, dass ihre Vorfahren mit solchen Kanus (Kaitissa genannt) von weit her über das Meer kamen.
Im Westen, auf den Flüssen und Seen von Sevantinius und Nyralion, aber auch auf dem Gletschermeer sieht man solche hochseetauglichen Kanus mit Besatzungen von gut einem Dutzend Skiresen. Im Osten gehen die Sqiraalingi mit ihnen auf Fischfang und führen mit ihren Kriegskanus auch Raubzüge auf größere, menschliche Beute. Größere Kanus haben oftmals Ausleger, wenn sie für weitere Strecken oder das Befahren des Meeres benutzt werden.

Ein Kaitissa

Takelage: -
Länge: 20 Schritt
Breite: 2,5 Schritt
Schiffsraum: 8 Quader [4]
Tiefgang: 0,5 Schritt
Frachtraum: 2 Quader
Besatzung: 18 [Q 11]
Beweglichkeit: mittel [3]
Struktur: 16, Härte 1
Preis: normalerweise nur als Beute zu bekommen.
Geschwindigkeit vor dem Wind: –
mit raumem Wind: –
am Wind: –
gerudert (Marsch): 9 Meilen/Stunde [3]
gerudert (Rammen): 18 Meilen/Stunde [6]
gerudert (Rückwärts): 4 [1]

Galjotta und Langschiff

Die Schiffe der Hjaldinger haben einen üblen Ruf in den nördlichen Meeren Myranors. Für viele Myraner im Nord-Osten sind sie der Inbegriff piratischer Überfälle auf Schiffe und Küstendörfer. Die ‚Drachen' des Nordens gelten als Todbringer, was schon vor Jahrhunderten zu einer militärischen Auseinandersetzung mit dem Imperium führte. Dieser Ruf wird ihnen insofern nicht gerecht, als dass heutzutage viele Hjaldinger als friedliche Kauffahrer unterwegs sind. Neben kleinen Fischerbooten, die über ein Haiflossensegel verfügen und selten mehr als drei bis fünf Personen Platz bieten, gibt es auch die großen Handelsschiffe. Dabei hat sich aus dem älteren Typus des Langschiffs die moderne Galjotta entwickelt. Beide sind mit einigen Anpassungen sowohl für den Handel als auch für kriegerische Aktionen geeignet.
Ihre kleinen Galeeren, Galjotta oder imperial Galiota (selten auch Galiote) genannt, haben einen überaus schlanken, aber starken Rumpf. Seine hohe Belastbarkeit erreicht er durch eine zusammengesetzte Bauweise der Eichenholz-Planken (Bordwand). So sind einzelne Abschnitte der Bordwand glatt, andere in Klinkerbauweise ausgeführt. Die typische Galjotta zeichnet sich durch eine Kombination von Rammsporn und einer drachenkopfartigen Bugzier aus, was einer Übernahme imperialer Bauweisen der Rudergaleeren (S. 146) entspricht.
Der Rammsporn ist eine Verlängerung des Kiels und mit Bronze beschlagen. Nicht selten ist er kunstvoll ausgestaltet und erinnert an nach vorne gestreckte Klauen. Der Drachenkopf

sitzt auf einem als Drachenhals modellierten Steven und ist zumeist sehr aufwändig gearbeitet, oftmals gar mit Edelmetallen verziert. Häufig gilt er als Erkennungszeichen einer Sippe und wird von Generation zu Generation und damit auch von Schiff zu Schiff weitergereicht. Auch das hochgebogene Heck ist entsprechend verziert und bildet ein Pendant zum Bug, ist daher meist als eingerollter „Drachenschwanz" gearbeitet. Bei kleinen Schiffen fehlen oftmals eingezogene Decksplanken und die Rojer (Ruderer) sitzen auf ihren Seekisten beim Rudern. Kauffahrer und größere Kriegsschiffe haben dagegen in Bug und Heck kurze Decks und ein aufnehmbares Mitteldeck. Gesteuert wird über ein einzelnes Ruder an der Steuerbordseite achtern.

Die leichte Bauweise und der geringe Tiefgang ergeben mit der vergleichsweise großen Anzahl an Rojern eine hohe Wendigkeit und eine ebenfalls hohe Geschwindigkeit. 16 bis 20 Rojer, die gleichzeitig auch Krieger und Matrosen sind, sitzen auf jeder Seite. Auf Kaperfahrten wird auch gerne einmal die doppelte Menge an Besatzung mitgenommen. Bei gutem Wind wird ein nahezu quadratisches Rahsegel am kurzen Pfahlmast hochgezogen. Dieses ist traditionell mit aufgenähten Seilen verstärkt und vertikal gestreift, wobei Rot-Weiß und Blau-Weiß dominieren. Einige wenige Schiffe neuerer Zeit haben bei verlängertem Rumpf einen zweiten Mast mit Rahsegel. Die Segel können bei schlechtem Wetter oder flauem Wind herabgelassen und in Längsrichtung des Schiffs verstaut werden. Dazu ruht dann die Rah auf mannshohen Gabeln. Bei Regen wird eine geteerte Plane darüber geworfen, die den Rojern zusätzlichen Schutz bietet.

Die Schiffe sind meist unbewaffnet, auch wenn einige Galjottas über ein Mitteldeck verfügen, auf dem Geschütze errichtet werden könnten. Es wäre allerdings fahrlässig anzunehmen, dass sie deswegen schutzlos sind. Üblicherweise sind die Rojer erfahrene Kämpfer und ein Schiff mit vierzig bis achtzig Kriegern ist immer eine Gefahr.

Die Vorläufer der Galjottas sind die Hjaldinger Langschiffe. Diese sind in ihrer Bauart nahezu identisch. Sie haben ein schlankeres Verhältnis von Länge zu Breite, als die Galiota, verfügen weder über Rammsporn, noch über ein Deck oder ein Segel und kommen in dieser Form eigentlich nur noch in den utländer Gewässern vor.

Eine Galiota

Takelage: 1 (R1) [50]
Länge: 23,5 Schritt
Breite: 5,8 Schritt
Schiffsraum: 55 Quader [27]
Tiefgang: 1,2 Schritt
Frachtraum: 23 Quader
Besatzung: 32 [Q 16]
Beweglichkeit: hoch [4]
Struktur: 18, Härte 1
Preis: ca. 1.200 Au
Geschwindigkeit vor dem Wind: 13 Meilen [4]
mit raumem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]
am Wind: 7 [2]
gerudert (Marsch): 9 Meilen/Stunde [3]
gerudert (Rammen): 19 Meilen/Stunde [6]
gerudert (Rückwärts): 6 [2]
Bewaffnung: –

Dowoli und Kraweel

Auch auf den serovischen Inseln sind kraweelgebaute Segelschiffe mit geringem Tiefgang weit verbreitet. Dabei werden die Planken des Rumpfes passgenau aufeinander gesetzt und die Fugen dazwischen mit Werg, d. h. faserigem Stoffmaterial gestopft und dann mit Teer nahezu wasserdicht verschlossen. Diese Bauweise ermöglicht nicht nur größere und breitere Rumpfkonstruktionen, sie erhöht auch die Geschwindigkeit und erleichtert die Instandhaltung.

Während der serovische Ableger des Hauses Ennandu noch immer behauptet, diesen Typus erfunden zu haben, wird darüber im Imperium nur mitleidig gelächelt. Ob diese Bauweise nun aus Valantia, Mayenios oder doch Serovia stammt, ist nicht mehr zu klären. Die serovischen Varianten der Karavellen (von hiero-imp. *Caravellum*, der Bezeichnung für ein kleines Boot mit Haiflossensegel) lassen sich in zwei Typen unterteilen: die kleineren ein- bis zweimastigen *Dowoli* und die größeren drei- bis viermastigen *Kraweele*. Die **Dowoli** (Sg. Dowoli, Pl. Dowoli) sind schnittige Fracht- und Begleitschiffe. Meist haben sie eine Länge von 30 bis 35 Schritt, einen schlanken Rumpf sowie einen hochgezogenen Bug und ein rundes Heck mit dem für Karavellen charakteristischen Achterkastell. Dabei wird die Bordwand am Heck um gut zwei bis drei Schritt erhöht und ein weiteres Achterdeck eingesetzt. Dieses Achterdeck kann verstärkt sein, aber auch nur über eine höhere Reling verfügen. Dowoli haben meist ein Rahsegel am Mast und Toppsegel darüber. Ältere Schiffe zeigen dagegen noch Haiflossensegel. Am Bugspriet unterstützt ein Sprietsegel die Steuerung, die am Heck über ein seilgezogenes Ruderblatt erfolgt. Gut 30 bis 60 Seeleute arbeiten auf diesen Schiffen und werden üblicherweise durch größere Kontingente von Seesöldnern ergänzt. Dowoli werden gerne als Begleitschiffe in Konvois eingesetzt, um Seeräuber abzuschre-

cken. Die Bezeichnung der Schiffe geht auf die Bewohner des shindrabarischen Archipels zurück und ist eine lautmalerische Umänderung von Kraweel. Der Begriff hat sich inzwischen zur Unterscheidung durchgesetzt.
Die offiziellen **Kraweele** (Sg. Kraweel, Pl. Kraweele) sind als Kauffahrer von den nördlichen Inseln bis in den heißen Süden Makshapurams vertreten und bilden das Gros der serovischen Handelsflotte. Sie sind deutlich hochbordiger und größer als die kleineren Dowoli und weisen drei bis vier Masten auf. Zudem sind sie länger und auch bauchiger. Der vorderste Mast (Fockmast) ist üblicherweise mit Rahsegel ausgestattet, die weiteren Masten tragen Dreieckssegel. Diese Schiffe können bis zu 40 Schritt lang sein und brauchen etwa 50 bis 70 Seeleute.
Beide Schiffstypen können mit Geschützen bewaffnet sein. Dabei werden leichtere Geschütze (Viertelgeschütz-Tormenta, Polybela) im Bereich von Bug und Achterkastell aufgestellt, Mittelgeschütz-Tormentas auch mittschiffs. Dann sind die Besatzungen durch die jeweiligen Geschützmannschaften zu ergänzen.

Eine Dowoli

Takelage: II (S1, R1, H1) [58]
Länge: 30,5 Schritt **Breite:** 6,4 Schritt
Schiffsraum: 163 Quader [81] **Tiefgang:** 2,5 Schritt
Frachtraum: 110 Quader
Besatzung: 35 M + 6 G + 50 S [Q 15]
Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 15, Härte 1
Preis: ca. 3.200 Au (+ Bewaffnung)
Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen [4]
mit raumem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]
am Wind: 5 Meilen/Stunde [2]
Bewaffnung: 2 Viertelgeschütz-Tormentas (mittschiffs)

etwa zwei Drittel so lang wie der Rumpf. Die Schiffe sind gegenüber Galeeren recht breit gebaut. Selten gibt es auch geruderte Galeassen mit deutlich weniger Tiefgang und einem breiten Ruderdeck über der Wasserlinie.
An bis zu drei Masten sind große Haiflossensegel angetakelt, welche zusammen mit der schlanken Bauweise für eine vergleichsweise hohe Geschwindigkeit sorgen. Die Masten sind reine Pfahlmasten und werden durch die überlangen Spieren charakterisiert, an denen die dreieckigen Segel angeschlagen sind. Selten ist das Segel am Fockmast (dem vordersten Mast) ein Rahsegel. Serovische Kriegsschiffe haben gerne leuchtend blaue Segel und zeigen dann das See-Einhorn als Symbol. Diese ‚Kriegsflagge' weht auch von den Masten.
Über dem Schraubendeck oder Ruderdeck ist ein Geschützdeck eingerichtet, welches die Schiffe in schwimmende Festungen verwandelt und zu einem Schrecken für die imperiale und kerrishitische Marine macht. Hier können steuer- wie backbord bis zu zehn mittelschwere Geschütze gleichzeitig abgefeuert werden. Ergänzt wird dies durch ein rundes Bugkastell, welches kurz hinter dem Bugspriet sitzt und Platz für bis zu vier leichte bis mittelschwere Tormenta hat. Diese hochbordigen Kriegsschiffe verfügen zudem über ein hochgezogenes Achterkastell, wodurch sie nicht nur schwer zu entern sind, sondern zumeist auch eine bessere Ausgangsbasis bei eigenen Enterversuchen haben. Einige Kriegsschiffe haben das Achterkastell verstärkt und ebenfalls mit leichten Geschützen bestückt.
So eine Festung braucht entsprechend viele Menschen, die für einen reibungslosen Ablauf sorgen.
Üblicherweise findet man diesen Schiffstyp nördlich von Gyldraland. Bei den Serovern dominieren die großen Schraubengaleassen mit mehreren hundert Mann Besatzung und Seesöldnern, während bei den Hældingern zuweilen kleinere Rudergaleassen zu finden sind.

Galjäss

Galjäss/Galeasse, Pl. Galjässen/Galeassen

Diese Weiterentwicklung der Galeere durch die Serover ist deutlich länger und verfügt auch über mehr Tiefgang als eine imperiale Galeere. Der glatte, kraweelgebaute Rumpf reicht recht tief ins Wasser, was das Schiff verlangsamt, für die ordentliche Funktion des Antriebes aber notwendig ist. Die kleineren Schraubengaleeren brauchen ruhigere Gewässer, z. B. die Orismanis, die Seen in Ochobenius oder Centralis sowie in Küstennähe, und sind daher nur bei gutem Wetter voll hochseetauglich. Die serovischen Schraubengaleassen besitzen ein tiefliegendes Schraubendeck, auf dem sich die – üblicherweise – freien Pedaltreter oder der arcanomechanische Antrieb befinden. Dieser treibt rechts und links des Kiels in Halbröhren sitzende Spindeln an, die für den Vortrieb sorgen. Die Spindeln sind

Eine Galjäss

Takelage: III (H1, H1, H1) [165]
Länge: 48,5 Schritt **Breite:** 7,8 Schritt
Schiffsraum: 429 Quader [214] **Tiefgang:** 3,4 Schritt
Frachtraum: 129 Quader
Besatzung: 45M + 180 P + 140 G + 200 S [Q 16]
Beweglichkeit: mittel [3]
Antrieb: Schrauben mit Pedaltretern **[**230]
Struktur: 17, Härte 3
Preis: ca. 8.600 Au (+ Bewaffnung)
Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen [4]
mit raumem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]
am Wind: 3 Meilen/Stunde [1]
angetrieben (Marsch): 10 Meilen/Stunde [3]
angetrieben (Rammen): 20 Meilen/Stunde [7]
angetrieben (Rückwärts): 4 Meilen/Stunde [1]
Bewaffnung: 20 Tormenta-Mittelgeschütze (serov. *Metze*), 4 Tormenta-Viertelgeschütze (serov. *Kartaune*)

Karavelle (imperial)

Eine Weiterentwicklung der imperialen Frachtsegler (*Oneraria*) durch Kreuzung mit den Seglern der Orismanis führte zu einem deutlich schnelleren Lastsegler. Auch Einflüsse durch Güldenlandsegler aus Aventurien sind zu verzeichnen. Die deutliche Ähnlichkeit zu den serovischen Kraweelen sorgte schon vor dem Krieg für Streitigkeiten, wer diesen Typus erfunden hat.

Der bauchige, langgezogene Rumpf ist in Kraweelbauweise ausgeführt und wesentlich schmaler als bei den Massengutfrachtern. Auch wurde der Tiefgang zugunsten der Geschwindigkeit verringert. Der Bug ist üblicherweise scharf im Bogen hochgezogen und läuft in einer Bugzier aus, die an eingerollte Blätter oder Schnecken erinnert. Das Heck ist gerundet und in der Regel mit einem Achterkastell ausgestattet. Dieses gleicht oftmals einer Grotte und ist dann bugwärts gebogen. Bei einzelnen Prunkschiffen Valantias oder des Hauses Rhidaman ist dieser Bereich aufwändig mit Edelmetallen und kunstvollen Schnitzereien versehen. Die Bordwände sind weit hochgezogen, was den Frachtraum erhöht. Die Schiffe verfügen über mindestens ein durchgehendes Deck sowie ein Achterdeck im Kastell.

Die Steuerung des Schiffes erfolgt über ein modernes einzelnes Steuerruder, welches am Heck ansetzt und damit die Tradition der Vorläufer nicht fortsetzt, die noch über seitliche Ruder mit Rudergängern arbeiteten.

Die zwei bis drei Pfahlmasten sind üblicherweise mit großen Dreieckssegeln getakelt, was ihnen das Segeln hart am Wind ermöglicht. An langen, zusammengesetzten Spieren, welche die Länge des Mastes auch gerne mal übertreffen, sind die Segel angeschlagen. Das Segeltuch ist ohne Verstärkungen durch Lederbänder oder Seile ausgeführt und üblicherweise bunt eingefärbt. Das Haus Rhidaman bevorzugt ein kräftiges Blau, während kleinere Kurierschiffe des Hauses Eupherban an ihren leuchtend gelben Segeln (und den Kontingenten an exzellent ausgebildeten Haustruppen) zu erkennen sind. Schiffe, die in den letzten vierzig Jahren auf Kiel gelegt wurden haben ein weiteres Segel am Bugspriet, welches die Rudergänger bei der Steuerung unterstützt.

Aufgrund ihrer großen Wendigkeit und der hohen Geschwindigkeit werden sie gerne als Aufklärer oder Meldeschiffe eingesetzt. Nicht nur die Häuser Rhidaman und Eupherban nutzen sie auch als schnelle Transporter für leichte Fracht. Die kleineren Karavellen sind nur selten bewaffnet, da sie den meisten Räubern zur See auch bei schlechten Windverhältnissen einfach davonsegeln können. Größere Frachter oder auch Kriegsschiffe sind dagegen mit leichten und mittelschweren Geschützen wie Polybelari oder Tormentas ausgerüstet.

Von einzelnen Exemplaren mit luxuriöser Ausstattung als Passagierschiffe oder private Yachten wird in Valantia und Mayenios berichtet. Eine ältere Variante, die noch stärker an die Oneraria (Lastensegler) erinnert, bilden die *imperialen Dreimaster*, mit höherer Bordwand und nur wenig ausgeprägtem Achterkastell.

Eine Karavelle

Takelage: II (S1, H1, H1) [80]
Länge: 25,0 Schritt
Breite: 7,3 Schritt
Schiffsraum: 100 Quader [504]
Tiefgang: 1,6 Schritt
Frachtraum: 60 Quader
Besatzung: 27 M [Q 13]
Beweglichkeit: hoch [4]
Struktur: 16, Härte 1
Preis: ca. 2.000 Au
Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen [4]
mit raumem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]
am Wind: 5 Meilen/Stunde [2]
Bewaffnung: –

Oneraria, imperiale Lastensegler

Das imperiale Hohe Haus Rhidaman besitzt nominell das Monopol für den myranischen Fernhandel, auch wenn das Serover und Kerrishiter nur noch wenig interessiert. Für das Imperium aber gilt: Sie stellen die große Flotten, welche die Metropolen mit den Waren der Welt versorgen. Wer im Imperium in dieser Sparte mitsegeln will, braucht eine Lizenz.

Das Rückgrat dieser Flotten stellen die *Oneraria* genannten Frachtschiffe. Ob sie nun Wein, Korn, edle Hölzer, Metalle oder andere Waren in großer Stückzahl transportieren, sie beeindrucken durch ihre Länge und Breite. Seit Jahrtausenden prägen sie das Bild in den Häfen und erst in den letzen zwei bis drei Jahrhunderten haben andere Schiffstypen, wie die Karavelle, angefangen, die kleineren Oneraria zu verdrängen. Die übergroßen Getreidefrachter jedoch, welche über die Orismanis, das Meer der Schwimmenden Inseln und am Thalassion die Versorgung ganzer Provinzen sicherstellen, wird man wohl auch in weiteren tausend Jahren noch sehen können. Bisher hat kein anderer Schiffstyp die gleichen Mengen an Fracht transportieren können.

Kleine Frachter erreichen Längen von 40 Schritt, während die Riesen der Meere bis an die 100 Schritt lang sein können. Dabei verfügen sie über eine Breite von 10 bis 20 Schritt und sind damit so breit, wie ein kleines Boot lang ist. Ein gedrungener Rumpf in Kraweelbauweise sorgt für den enormen Frachtraum. Ältere Frachter der nördlichen Regionen sind noch in Klinkerbauweise ausgeführt, was sie langsamer macht. Der Bug ist kurz und nur selten besonders geschmückt. Das Heck dagegen ist hochgezogen und läuft nicht selten in einer aufwändigen Heckzier aus. Beliebt sind beim Haus Rhidaman die Köpfe von Seevögeln, während die Circel von Balan Cantara üblicherweise Palmetten führen und die Kaufleute von Balan Mayek fächerförmige Objekte bevorzugen. Das Schiff hat ein einziges, durchgehendes Deck. Je nach üblichem Frachtgut ist es mittschiffs anders gestaltet. Holztransporter, welche z. B. teure Zedernstämme aus dem südlichen Gyldraland für die Paläste in Balan Cantara oder Valantia transportieren, können über größere Strecken hinweg ihr Deck aufheben. Transporter für Getreide aus Harpalis, Reis aus Tharpura oder Amphoren aus Valantia weisen in der Regel größere Luken auf, die mit Planen oder Gittern verschlossen werden.

Die Steuerung des Schiffes erfolgt über zwei große Ruder, die achtern neben dem Kajütenaufbau des Kapitäns auf Steuer- und Backbord angebracht sind. Beide Steuer werden von ein bis zwei Rudergängern bedient. Zur Unterstützung gibt es am Bugspriet ein kleines Sprietsegel. Als Antrieb dieser gewaltigen Pötte wären Ruderer völlig überfordert und würden den Frachtraum unnötig reduzieren. So prangt ein großes, mit Lederstreifen benähtes Rahsegel von gut 40 x 40 Schritt über dem Schiff. Darüber ergänzen meist zwei dreieckige (Topp-) Segel den Vortrieb. Der Mast ist aus einem Stück gearbeitet und meist mit Metallbändern verstärkt.

Eine Oneraria

Takelage: I (S1, R1+T2) [75]
Länge: 65,0 Schritt
Breite: 14,3 Schritt
Schiffsraum: 2603 Quader [1301]
Tiefgang: 8,4 Schritt
Frachtraum: 2400 Quader
Besatzung: 40 M [Q 13]
Beweglichkeit: sehr niedrig [1]
Struktur: 13, Härte 0
Preis: ca. 38.000 Au
Geschwindigkeit vor dem Wind: 6 Meilen [2]
mit raumem Wind: 8 Meilen/Stunde [3]
am Wind: 3 Meilen/Stunde [1]
Bewaffnung: –

Rudergaleere

Kaum ein Schiffstyp hat die myranische Seefahrt so lange geprägt, wie die Rudergaleere. In den Jahrtausenden seit der Gründung des Ersten Imperiums haben unzählige Typen Einzug ins Militär und in die Handelsmarine gefunden. Von kleinen einrangigen Typen bis hin zu übergroßen sechsrangigen Kriegs- und Prunkschiffen reich die Palette. Ein meist recht schmaler Rumpf in Kraweelbauweise mit spitz zulaufendem Bug und hoher Zier ist charakteristisch. Diese Bugzieren haben nicht selten eine aufwändige Form und Gestaltung. Von mythischen Seewesen über florale Figuren bis hin zu dämonischen Gestalten kann man so ziemlich alle Erscheinungsformen finden. Bei Prunkschiffen kommen dann noch teure Hölzer, edle Steine und Metalle für die Ausfertigung hinzu. Kriegsschiffe haben knapp unterhalb der Wasserlinie noch einen langen Rammsporn, der in Form und Gestaltung meist der Bugzier entspricht, also wie ein langer Zahn, Dorn oder Klauen geformt sein kann. Üblicherweise ist er mit Bronze verstärkt.

Ebenso typisch ist das runde, hoch aus dem Wasser ragende Heck, das oftmals in einer Heckzier endet, die fast dieselbe Höhe erreicht, wie das restliche Schiff. Auch hier sind aufwändige Gestaltungen üblich. Neuerdings sind auch immer öfter Achterkastelle oder Galerien zu sehen, welche das Heck erweitern und erhöhen.

Während die Statussymbole der Horanthes auf dem Meer der Schwimmenden Inseln auf Segel verzichten, kann man auf dem Thalassion Galeeren mit ein bis zwei Pfahlmasten finden, die zumeist mit großen Rahsegeln getakelt sind. Auch Sprietsegel kommen bei größeren Schiffen vor. Die Rojer (Ruderer) sind entlang der Schiffsseiten in Rängen auf bis zu drei Decks positioniert. So können mehrere Rojer an einem Riemen arbeiten. Die maximale Anzahl an Riemen pro Sektion ist dabei drei. So schuften bei 5 Rängen 1 Ruderer auf dem unteren Deck (auf Höhe der Wasserlinie), zwei Ruderer an einem Riemen auf dem mittleren Deck und weitere zwei am dritten Riemen auf dem oberen Ruderdeck. Man unterschiedet diese Ruderschiffe anhand der Anzahl der Ränge: (1) Monere, (2) Bireme, (3) Trireme, (4) Quadrireme, (5) Quinquereme, (6) Hexere. Im Imperium sind es meist Sklaven, welche die Riemen bedienen, nicht selten sind sie verurteilte Diebe oder anderer Verbrechen schuldig.

Die Maße der Schiffe hängen stark von ihrer Aufgabe und der Anzahl der Ränge ab. Die kleineren Schiffe (Moneren, Biremen) – heutzutage nur noch selten gebaut – sind meist unter 30 Schritt lang und konnten dabei Breiten von bis zu 4 Schritt erreichen. Die größeren Typen fangen meist schon mit 30 Schritt an und weisen Breiten von 4 bis 7 Schritt auf, bis hin zu den ganz großen Schiffen mit über 50 Schritt Länge bei einer Breite von 11 Schritt. Gemein ist diesen Typen, dass ihr Tiefgang nur sehr gering ist.

Die Bewaffnung der Schiffe erfolgt zumeist mit fünf bis zehn leichten bis mittelschweren Geschützen. Dabei kommen sowohl Tormenta als auch die Polybela zum Einsatz. Hinzu kommen oftmals noch Kontingente von Seekriegern für den Enterkampf. Dazu führen einige Typen auch Enterbrücken mit sich, die von einem eigenen Mast aus auf das feindliche Schiff herabstürzen können.

Die vergleichsweise hohe Geschwindigkeit dieser Schiffe auch bei schlechten Windverhältnissen hat ihren Preis. Durch die hohe Bordwand bei vielen Ruderrängen, den geringen Tiefgang, die leichte Bauweise und die Länge der Schiffe sind sie recht anfällig für hohen Seegang und Seitenwind. So wurden mehrfach in der imperialen Geschichte ganze Flotten dieser Schiffe durch Unwetter ein Opfer der See. Heutzutage haben sie ihren Höhepunkt schon lange hinter sich. Mit dem Niedergang der imperialen Marine begann auch ihr Stern zu sinken und wirkliche Verbreitung finden sie nur noch auf dem Schiffsfriedhof von Balan Mayek, dem Meer der Schwimmenden Inseln sowie der Galeerenbucht.

Eine Prunk-Hexere des Hauses Illacrion

Takelage: II (R1, R1, S1) [90]
Länge: 56,0 Schritt **Breite:** 11,4 Schritt
Schiffsraum: 319 Quader [160] **Tiefgang:** 1,5 Schritt
Frachtraum: 96 Quader
Besatzung: 35 M + 264 R [Q 13] **Beweglichkeit:** mittel [3]
Struktur: 15, Härte 1 **Preis:** ca. 15.000 Au
Geschwindigkeit vor dem Wind: 9 Meilen [3]
mit raumem Wind: 13 Meilen/Stunde [4]
am Wind: 3 Meilen/Stunde [1]
gerudert (Marsch): 10 Meilen/Stunde [3]
gerudert (Rammen): 21 Meilen/Stunde [7]
gerudert (rückwärts): 4 Meilen/Stunde [1]
Bewaffnung: –

Imperiale Schaufelradgaleeren

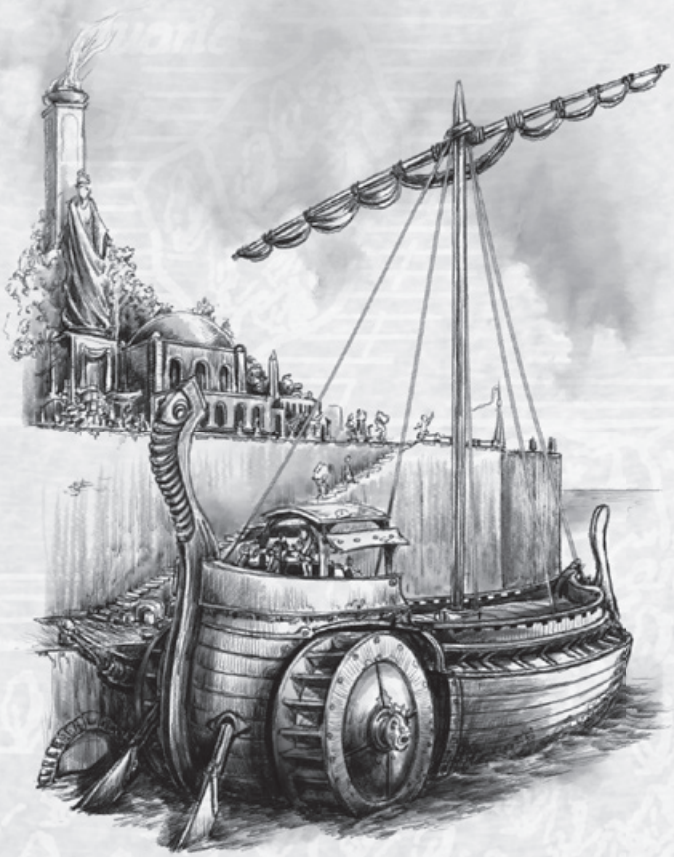
Sie sind die Königinnen des Orismanis und der großen Seen im Imperium. Schwimmenden Palästen gleich scheinen sie über das Wasser zu schweben und bieten dabei einen Anblick personifizierter Eleganz und Ruhe. Auch auf dem Valantischen Meer und vor der nicht thalassischen Küste Canteras sieht man sie. Doch ist dabei Galeere nicht gleich Galeere. Meist haben sie einen sehr breiten und flachen Rumpf, der Maße von 20 Schritt Breite bei bis zu 100 Schritt Länge und einen Tiefgang bis zu 3 Schritt aufweisen kann. Hinzu kommen mehrgeschossige Aufbauten. Das erste Deck beherbergt dabei die Mechaniken, üblicherweise arcanomechanischer Art, welche den Antrieb darstellen. Ältere oder auch kleinere Schaufelradgaleeren haben noch mehrere hundert Pedalosklaven im Rumpf. Neben dem Antrieb bietet das 1. Deck noch eine Menge Lagerraum. Denn auch wenn das Fahren mit ihnen als Luxus angesehen wird und sie diesen problemlos bieten, sind sie ebenso als Transporter unterwegs. Im zweiten Deck ist bei den Luxusversionen ein großer Tanz- und Gesellschaftssaal eingerichtet, welcher der gut betuchten Klientel alles zu bieten hat, was man auch von einer Nobelherberge des Gyldara-Kultes erwarten würde. Im Deck darüber sind die Unterkünfte für Mannschaften und Passagiere untergebracht. Auch die Brücke findet sich hier. Breite Wandelgänge laufen um die einzelnen Decks und lassen die vorbeiziehende Landschaft zu einem Erlebnis werden.

Da die Reisegeschwindigkeit nicht sehr hoch ist, die Verlockung auf Beute dagegen enorm, führt nahezu jede Galeere Bewaffnete mit sich, die gegen Piraten und Wegelagerer helfen sollen.

Gerade auf dem Meer der Schwimmenden Inseln sieht man die Varianten mit einem Schaufelrad an Back- und Steuerbord (Seitenradgaleere) weit häufiger als die heckgetriebene (Heckradgaleere), welche dafür mehr auf den Orismanis vorkommt. Einige Varianten der imperialen Marine in Centralis, Valantia und Cantera verfügen über mehre Schaufelräder pro Seite und zuweilen einem Hilfsmast mit Rahsegel. Als reine Lastschiffe kommen auch Seitenradgaleeren vor, die ihre beiden Räder am Heck haben und über einen zusätzlichen Mast verfügen.

Eine Seitenradgaleere

Takelage: -
Länge: 95 Schritt **Breite:** 18 Schritt
Schiffsraum: 5000 Quader [2500] **Tiefgang:** 2,4 Schritt
Frachtraum: 1000 Quader
Besatzung: 12 M + 20 S + 30 Bedienung, Küchenpersonal
Beweglichkeit: sehr niedrig [1] **Struktur:** 15, Härte: 1
Preis: 50.000 Au (in der Luxusversion mit AM-Antrieb)
Geschwindigkeit vor dem Wind: –
mit raumem Wind: –
am Wind: –
Schaufelrad (Marsch): 6 Meilen/Stunde [2]
Schaufelrad (Rammen): 11 Meilen/Stunde [4]
Schaufelrad (rückwärts): 2 Meilen/Stunde [1]
Bewaffnung: 2 Tormenta-Viertelgeschütze, je 1 auf den Radkästen



Listhano

(Sg. Listhano, Pl. Listhani, N.)

In den äquatorialen Dschungeln Myranors wird Pheroxyl gewonnen, das Holz der Schwebenden Bäume. Damit lassen sich nicht nur Teile für Luftschiffe und Insektopter herstellen, auch für die leichten Gleitboote der Myriaden wird dieses seltene Material genutzt. Ein Rumpf aus *Schwebeholz* macht es so leicht, dass es mehr über das Wasser fliegt, als darin zu schwimmen. Der Form nach gleicht es einer flachen, rechteckigen Schale. Der gerade Bug ist scharf hochgezogen. Nach etwa einem Schritt verbreitert sich der flache und kiellose Rumpf auf die maximale Breite und endet in einem kantigen Heck. Mehr Anpassung an das nasse Element ist nicht notwendig, da der Kontakt auf ein Minimum reduziert ist. Das Freibord ist mit etwa einem halben Schritt sehr gering, aber das Boot ist auch nur für Seen, langsame Flüsse und sehr ruhige Meeresbuchten geeignet. Stärkerer Wellengang würde bei der Geschwindigkeit schnell die Steuerung überfordern und zu Unfällen führen.

Aufbauten gibt es in der Regel nur sehr wenige, meist sind es Sitze für die Mitglieder der Patrouille, in der Regel zehn Soldaten. Im Heck befindet sich der elementar-arcanomechanische Antrieb, der durch einen Mechanopathen (Rudergänger) bedient wird. Für den enormen Vortrieb sorgt meist ein großer

Rotor, der eine Blattlänge von gut zwei Schritt haben kann. Die Fahrtrichtung des Bootes wird über hohe Seitenruder, die achtern am Heck, hinter dem Sitz des Rudergängers, angebracht sind, gesteuert.

Das imperiale Militär besitzt eine Vielzahl dieser meist unbewaffneten Boote und nahezu jeder Standort, der über entsprechendes Gelände zu wachen hat, nutzt die Vorteile der Listhani: mit hoher Geschwindigkeit und Wendigkeit eine Gruppe von Myrmidonen zum Einsatzziel zu bringen. Außerhalb der Myriaden ist es nur Optimaten erlaubt, diese Gleitboote zu besitzen. Dort werden sie primär für sportliche Zwecke genutzt und besonders auf dem Valantischen Meer sind Rennen dieser Boote eine beliebte Freizeitgestaltung für begüterte Honoraten und Optimaten. In Sidor Valantia experimentiert Mikarial ai Quoran schon seit längerer Zeit an einem elementarem Antrieb durch beschleunigtes Wasser, während sein größter Konkurrent, der viermalige Gewinner des jährlichen Bootrennens, Lauderion del Alantinos, seine Boote mit Luftelementaren anzutreiben versucht. In Sidor Valantis und Dorinthapolis werden sie zudem als Personentransportmittel auf den Kanälen der Städte genutzt. Dort haben sich entsprechende Cirkel unter der Führung des Hauses Rhidaman etabliert.

Hin und wieder werden auch Schmuggler aufgegriffen, die auf dunklen Wegen Zugriff auf so ein Gefährt bekommen haben. Gerade in Centralis, auf dem Goldenen See, scheinen viele der lokalen Schmuggler über diese wendigen Transportmöglichkeiten zu verfügen – sehr zum Ärger der örtlichen Garden.

Ein Listhano der Myriade II. Mholurenicta, Balan Cantara

Takelage: -
Länge: 9,3 Schritt
Breite: 3,4 Schritt
Schiffsraum: 10,5 [5]
Tiefgang: 0 Schritt
Frachtraum: 3 Quader
Besatzung: 10 S + 1 Mechanopath [Q 18]
Beweglichkeit: sehr hoch [5]
Struktur: 11, Härte 0
Preis: unverkäuflich (~5.000 Au auf Schwarzmarkt)
Geschwindigkeit: Antrieb (Marsch): 16 Meilen/Stunde [5]
Antrieb (Rammen): 26 Meilen/Stunde [9]
Antrieb (Rückwärts): –
Bewaffnung: –

Schaufelkatamaran der Abishai

Das System der beiden miteinander verbundenen Rümpfe findet man nicht nur im Archipel von Shindrabar (S. 14). Auch die Abishai auf dem Meer der Schwimmenden Inseln (S. 138) kennen dieses Prinzip und nutzen es für eine ganz eigene Kreation.

Sie verwenden die Rümpfe zweier Segelboote und setzen ein Schaufelrad dazwischen, dabei kann es mal mittschiffs zwischen den Rümpfen liegen und auch mal am Heck. In der Regel sind die beiden Rümpfe identisch, es wurden jedoch auch schon Schiffe gesehen, die offensichtlich aus Teilen älterer Boote zusammengesetzt wurden und in ihrer Erscheinung deutliche Unterschiede aufwiesen. Wesentlich ist dabei, dass sie in Tiefgang und Höhe harmonieren. Die Breite und die Länge der Rümpfe können also leicht unterschiedlich sein. Die Rümpfe werden im vorderen und hinteren Drittel mit aufwändigen Konstruktionen verbunden, um sowohl ein durchgehendes Deck zu ermöglichen, als auch, um ausreichend Stabilität für zwei Masten bereitzustellen, falls diese nicht schon in den verwendeten Schiffen vorhanden sind. Diese Pfahlmasten tragen Krebsscherensegel. Dabei ist der Fockmast, d. h. der vordere Mast, ein Stück kürzer als der Großmast und auch das Focksegel ist kleiner. Bei einigen wenigen Exemplaren ist eine Art Sprietsegel gesetzt, um die Steuerung zu verbessern. Diese erfolgt sonst ausschließlich über Steuerruder, die am jeweiligen Heck der Schiffsrümpfe frei schwingend angebracht und über Seilzüge synchronisiert sind.

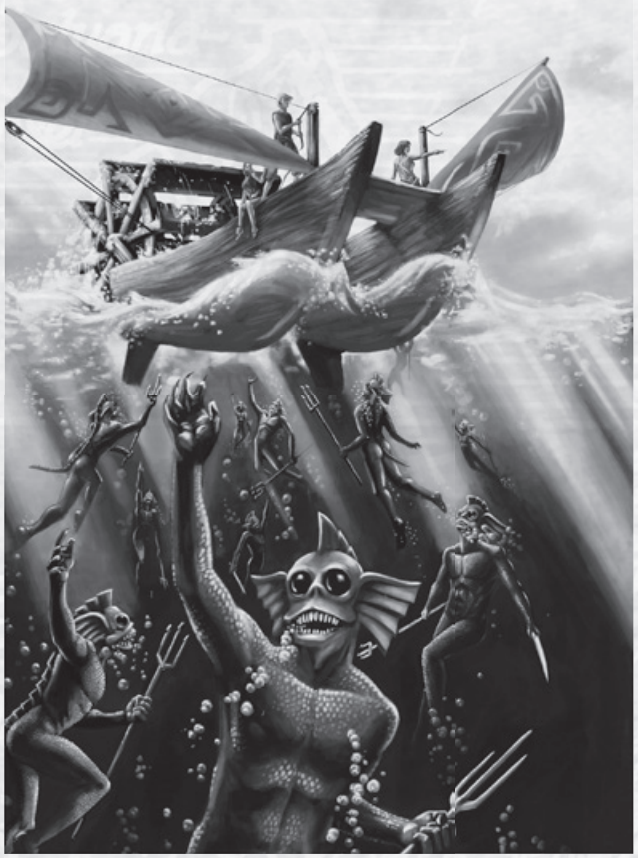
Das Deck des Schiffes ist meist durch flache Kabinenaufbauten gegliedert und verfügt über eine recht hohe Reling, um den Abishai bei ihren Angriffen ausreichend Deckung zu geben.

Der Antrieb, sei es nun über lange Reihen von Pedalen oder gar ein wertvoller arcanomechanischer Antrieb, steckt in den Schiffsrümpfen und reicht üblicherweise nicht über Deckhö-

he hinaus. So können bei gutem Wind die Segel genutzt werden, und bei den im Meer der Schwimmenden Inseln unsicheren Sicht- und Wetterbedingungen sorgt der verlässlichere Schaufelradantrieb für das Weiterkommen.
Die Schiffe haben meist eine Länge von 20 bis 30 Schritt und eine Breite zwischen 7 und 12 Schritt, je nachdem, welche Schiffsrümpfe genutzt werden. Als Besatzung haben die kleineren Schiffe etwa 10 Matrosen, die gleichzeitig auch den Antrieb bedienen oder kämpfen. Größere kommen auf gut 20 Personen.
Die Bewaffnung ist meist gering und wird durch leichte Torsionsgeschütze im Bugbereich gestellt, die man mit Hilfe von Planen vor Spritzwasser und allzu neugierigen Blicken schützt.

Ein Abishai-Schaufelkatamaran

Takelage: II (K1, K1) [40] **Länge:** 24,6 Schritt
Breite: 9,8 Schritt (jew. Rumpfbreite 3,5 Schritt)
Schiffsraum: 75 Quader [37] **Tiefgang:** 1,2 Schritt
Frachtraum: 30 Quader
Besatzung: 20 M/P + 2 G [Q 14]
Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 13, Härte 1
Preis: ca. 700 Au (+ Bewaffnung); üblicherweise unverkäuflich
Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen [4]
mit raumem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]
am Wind: 7 Meilen/Stunde [2]
Schaufelrad (Marsch): 3 Meilen/Stunde [1]
Schaufelrad (Rammen): 6 Meilen/Stunde [2]
Bewaffnung: 1 leichte Ballista pro Bug



Seedrachen und Hausboote der Nyamaunir

Schlank und schnell sind die *Seedrachen*, die kleinen Kaperboote der Nyamaunir. Zwischen den nordöstlichen Inseln des Archipels von Shindrabar sind diese Schiffe recht bekannt und bilden neben den größeren Hausboot-Varianten das Gros der nyamaunischen Flotten. Meist sind sie in der Hand von Sippenverbänden, welche auch die Mannschaften stellen.
Der Rumpf besteht aus rötlich-braunem Holz und unterscheidet sich in seiner Bauart deutlich von anderen Schiffstypen Myranors. Schlangengleich ist er, auch an einen Fisch mag er erinnern. Das ganze Schiff scheint aus einzelnen Abschnitten gebaut zu sein. Dabei erreicht es eine Länge von etwa 20 Schritt bei einer Breite von gerade mal 4 bis 5 Schritt. Vom spitz zulaufenden Bug aus verbreitert sich das flache Gefährt bis zum Mastfuß hin und läuft dann in einen langen Steuerschwanz hin aus. Dieser besteht aus mehreren Segmenten, die über Seilzüge gesteuert werden. Dadurch erhalten sie eine enorme Wendigkeit und können auf engem Raum aufwändige Manöver durchführen. Der Tiefgang liegt bei etwa eineinhalb Schritt, und der Freibord über der Wasserlinie ist nur unwesentlich geringer. Die Schiffe haben ein in den Rumpf eingelassenes Deck. Mittschiffs stehen Zwillingsmasten, welche bunt gefärbte, flügelartige Klappsegel getakelt haben. Die Segel können fächerartig ausgeklappt und um die Masten herum gedreht werden. Die darauf gemalten Muster gleichen einerseits den namensgebenden Seedrachen und lassen andererseits Rückschlüsse auf die Sippe zu, denen die meist in Gruppen agierenden Boote gehören. Das Aussehen dieser Segel in Kombination mit dem schlanken Rumpf hat zu dem Namen Seedrachen geführt. Um ein Kentern zu verhindern, haben die Spieren der Segel an ihren Enden kleine Schwimmer, was ein Krängen der Schiffe, d. h. ein seitliches Neigen des Schiffes, erschweren soll. Gerade bei Änderungen der Fahrtrichtung kann es bei dieser Segelart zu diesem Effekt kommen.
Bei raumem Wind können sich die Boote mit dem vorderen Drittel aus dem Wasser erheben und so ihre Geschwindigkeit noch einmal erhöhen. Dies wird durch kleine flügelartige Kufen im Bugbereich unterstützt.
Lange Zeit waren die Seedrachen ohne Geschütze anzutreffen, doch wurde es in den letzten Jahren notwendig, hier Abhilfe zu schaffen, da viele Handelsschiffe inzwischen bewaffnet sind, Söldnerkontingente mitnehmen und vielfach in Konvois fahren. So kann man inzwischen oftmals kleine Katapulte auf den Schiffen sehen, welche Behältnisse mit alchimistischen Stoffen auf und über die Beuteschiffe werfen.
Als Abart der Seedrachen ist eine wesentlich breitere Variante anzusehen: Diese verfügt über zwei bis vier kleinere Ausleger auf Steuerbord- und Backbordseite, was eine stabilere Lage im Wasser bei hohem Wellengang und in der Dünung in Strandnähe ermöglicht. Vor und hinter den beiden Masten sind tonnenförmige Aufbauten installiert. Diese dienen als Habitate und machen aus den Seedrachen Hausboote. Zuweilen verfügt die vordere Wohneinheit noch über turmartige Ausbauten. Jede Sippe hat mehrere dieser Hausboote. Eine ‚Dorfgemeinschaft' besteht aus etwa vier bis fünf Sippen, welche die Küsten der Inseln abfährt.

Ein Seedrache

Takelage: II (D1, D1) [80]
Länge: 19,5 Schritt
Breite: 4,2 Schritt
Schiffsraum: 41 Quader [20]
Tiefgang: 1,5 Schritt
Frachtraum: 19 Quader
Besatzung: 15 M [Q 14]
Beweglichkeit: sehr hoch [5]
Struktur: 13, Härte 1
Preis: ca. 900 Au (zumeist unverkäuflich, da Sippenbesitz)
Geschwindigkeit vor dem Wind: 13 Meilen [4]
mit raumem Wind: 18 Meilen/Stunde [6]
am Wind: 7 Meilen/Stunde [2]
Bewaffnung: –

Katamarane von Shindrabar

Katamaran soll ein altes Wort aus dem Mahapratischen sein und bedeutet soviel wie „verbundene Bäume“. Damit ist auch schon recht gut wiedergegeben, wie so ein Schiff aussieht: Zwei einzelne Schiffsrümpfe, in früheren Zeiten oftmals Einbäume, werden durch Stangen, Bretter oder andere Materialien miteinander verbunden. So entsteht ein recht breites, aber sehr stabil im Wasser liegendes Gefährt. Die Katamarane der Shindrabarim haben kanuartige, schmale Rumpfkonstruktionen, die ein Verhältnis von Länge zu Breite von fast 16 zu 1 haben. Längen um die zwanzig Schritt sind weit verbreitet, kürzere Exemplare werden meist nur zum Fischfang genutzt, wesentlich längere sind eher selten und dann meist den Zeremonien der Priesterschaft vorbehaltene Ruderkatamarane. Da es keine Händlerschicht im Archipel gibt, erfolgt zwischen den Inseln zwar ein lokaler Warenaustausch, aber ein größeres Handelsnetz wurde mittels dieser Schiffe bisher nicht etabliert, auch wenn sie dafür durchaus zu gebrauchen wären. Die Reichweite der Schiffe liegt bei etwa 100 Meilen, bis die Kapazitäten an geladenen Vorräten aufgebraucht sind.

Bug und Heck ragen fast senkrecht empor und haben meist einen verzierten Steven. Dies kann durch das Aufmalen von Mustern oder Schlangensymboliken oder auch durch eine kunsthandwerkliche Modellierung erfolgen.

Üblicherweise wird heutzutage ein komplettes Deck über die Rümpfe gelegt, vor schlechtem Wetter schützt bei einigen Schiffen ein hüttenartiger Aufbau aus Bastmatten. Viele Katamarane verfügen über einen oder zwei hohe Pfahlmasten. An diesen sind große dreieckige Segel angetakelt. Bei schlechtem Wetter können die Segel gerefft und die Masten umgelegt werden. Ein Rudern der Schiffe ist ebenfalls möglich, bei den kleineren Fischerboten ist dafür jedoch die Anzahl der Matrosen an Bord zu gering.

Gerade die Segel nutzen die leichte Bauweise und den nur geringen Tiefgang hervorragend aus und machen aus einem Katamaran ein sehr schnelles Schiff. Durch diese Konstruktion ergeben sich aber auch einige Nachteile: Katamarane sind Booten mit einem Rumpf in der Wendigkeit durchaus unterlegen, ihre Steuerung muss die größere Breite ausgleichen. Zudem macht ihr geringer Tiefgang ein Kentern wahrscheinlicher – bei starken Böen oder hohen Wellen von der Seite –, da sie über kein Kielschwert verfügen. Ein Wiederaufrichten nach größerer Schräglage ist um einiges erschwert.

Im Archipel von Shindrabar gibt es eine Vielzahl von Katamaranen. Zu einiger Berühmtheit haben es die Schiffe des Kriegsfürsten Padjang Padang gebracht. Diese ‚Piroq‘ genannten Schiffe verfügen über je eine Reihe Ruderer an den Seiten und einen oder zwei Masten mit Dreieckssegel.

Hinzu kommen nur wenige, flache Aufbauten und je ein Geschütz am Bug. So können sie erstaunliche Geschwindigkeiten erreichen und nutzen diese gerne, um kerrishitische Boote und Stützpunkte anzugreifen. Auch einige Freibeuter haben die Boote bereits schätzen gelernt. Dass diese Boote ursprünglich mal aus größeren Zeremonien-Katamaranen hervorgingen, erkennt man nur noch an ihrer oft bunten Bemalung.
Auch an den Küsten Makshapurams gibt es solche Katamarane, jedoch in kleinerer Form, wo sie sowohl für den Fischfang, als auch für Raubzüge – dann in Gruppen von bis zu sechs Booten – genutzt werden.

Ein Shindrabarische Katamaran

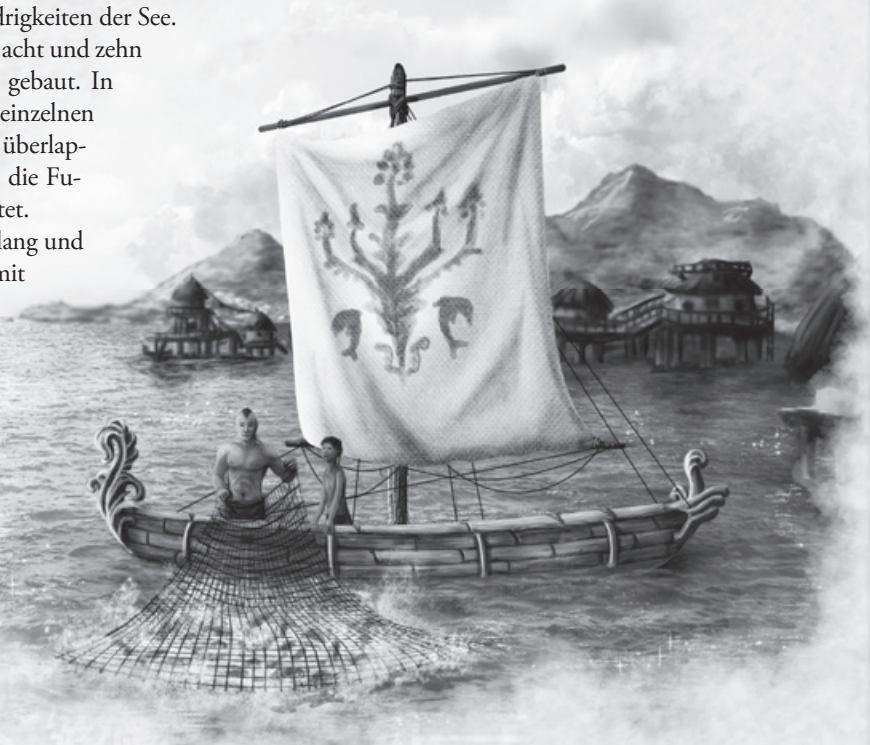
Takelage: II (H1, H1) [60]
Länge: 18,7 Schritt **Breite:** 4,8 Schritt
Schiffsraum: 36 Quader [18] **Tiefgang:** 1,2 Schritt
Frachtraum: 18 Quader
Besatzung: 22 M/R + 2 G [Q 12]
Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 12, Härte 1
Preis: ca. 720 Au (+ Bewaffnung)
Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen [3]
mit raumem Wind: 14 Meilen/Stunde [5]
am Wind: 4 Meilen/Stunde [1]
gerudert (Marsch): 9 Meilen/Stunde [3]
gerudert (Rammen): 15 Meilen/Stunde [5]
gerudert (Rück): 4 Meilen/Stunde [1]
Bewaffnung: 1 leichte Ballista pro Bug

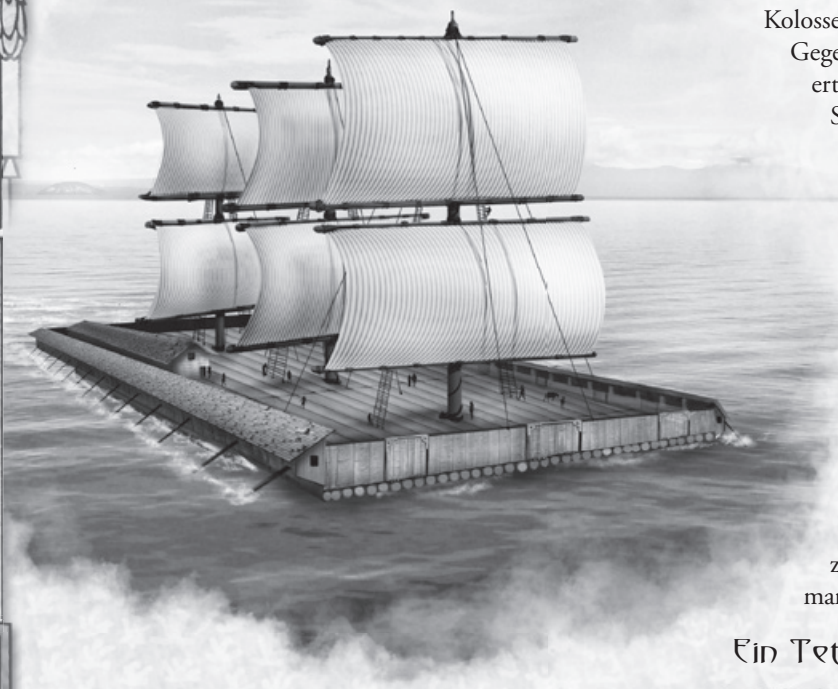
Einfache Segelschiffe von Shindrabar

Die Fischer der Inseln nutzen seit unzähligen Generationen kleine Segelboote und trotzen damit den Widrigkeiten der See. Die schlanken Boote sind meist nur zwischen acht und zehn Schritt lang und aus dem Holz der Palmen gebaut. In traditioneller Klinkerbeplankung werden die einzelnen Bretter so übereinandergesetzt, dass sie sich überlappen. Mit den Fasern der Kokosnüsse werden die Fugen sodann ausgefüllt und mit Teer abgedichtet.
So entstehen Boote, die etwa 8 bis 10 Schritt lang und gerade mal 2 bis 3 Schritt breit sind und somit zu klein, um Schiff genannt zu werden.
Ihr hervorstechendes Merkmal sind jedoch die aufwändigen Verzierungen. Am Bug sind es oftmals stark stilisierte Tierköpfe. Beliebt sind besonders Darstellungen heimischer Wasservögel mit ihren langen Hälsen, aber auch florale Elemente finden sich immer wieder. Ähnlich werden die Heckzieren gestaltet. Ist am Bug ein Vogelkopf zu sehen, sind es am Heck dann gerne abstrahierte Schwanzfedern, die bis zu einem Schritt emporragen können.
Aber auch weitere Köpfe – also parallel an Bug und Heck – kommen vor, wie auch Ranken und Blütenkelche. Die Verzierungen reichen dabei am Freibord bis zur Wasserlinie herunter. Nicht nur sind die Boote der ganze Stolz und auch der wichtigste Besitz der Familien, die bunten Bemalungen haben auch den Zweck, die guten Geister aufzufordern, die hübschen Schiffe zu schützen und ihnen eine sichere Heimkehr zu schenken.
Die Boote besitzen ausreichend Tiefgang, um auf Ausleger verzichten zu können.
Anders als die großen Katamarane nutzen die kleinen Fischerboote ein trapezförmiges Rahsegel an kurzen Masten. Die meist sehr fest gewebten Segel weisen großflächige Muster auf, welche von Insel zu Insel unterschiedlich sind und dem Kundigen Hinweise auf die Herkunft liefern.
Decks oder Aufbauten gibt es in diesen kleinen Booten nicht, die Fischer nutzen Planen, um sich vor Regen zu schützen.
Vergleichbare kleine Boote, jedoch ohne solche Verzierungen, gibt es wohl an allen myranischen Küsten, an denen Fischfang betrieben wird und man nicht auf kleine Varianten heimischer Schiffstypen zurückgreift.

Ein Fischerboot von Alonka

Takelage: I (R1) [44]
Länge: 9,7 Schritt **Breite:** 2,1 Schritt
Schiffsraum: 10 Quader [5] **Tiefgang:** 1,5 Schritt
Frachtraum: 6 Quader **Besatzung:** 2 M [Q 12]
Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 12, Härte 0
Preis: ca. 200 Au
Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen [3]
mit raumem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]
am Wind: 4 Meilen/Stunde [1]
Bewaffnung: –





Tetramaranflösse aus Makshapuram

Größere Mengen an Waren sind über die engen Dschungelwege Makshapurams nur schlecht zu bewegen. So findet ein Großteil des Handels auf den Küstengewässern und Flüssen statt. Auf dem Thalassion dominieren dabei gewaltige Flöße, die auf vier Rümpfen thronen. Die Tetramarane, werden in der Regel von einer kleinen Flotte aus wendigen und kampfstarken Booten begleitet. Diese Boote dienen auch beim Entladen, da nur wenige Häfen an der Küste groß genug sind, die gewaltigen Flöße aufzunehmen. Bis zu tausend Rechtschritt und mehr kann so ein Koloss werden, selbst kleine schaffen noch gut und gerne vierhundert Rechtschritt.

Die beiden äußeren der vier Rümpfe sind dabei oftmals nur vier Fünftel so lang wie die inneren Rumpfelemente, was die Steuerung der großen Schiffe erleichtert. Zudem verfügt jeder Rumpf über ein eigenes Steuerruder. Diese sind mittels Seilzügen verbunden und werden zentral angesteuert. In brenzligen Situationen wird die Steuerung durch die Rojer (Ruderer) ergänzt. Die Anzahl der Riemen und damit der Ruderer eines solchen Giganten ergibt sich aus der Länge: je ein Ruderer für etwa zwei Schritt Länge. Die Ruderer sitzen auf langen Bänken, die von vorne bis hinten parallel zur Reling verlaufen. Neben dieser Menge an Muskelkraft wird auch der Wind genutzt, weshalb die Flöße über einen Mast, besonders lange und breite Flöße auch über bis zu drei Masten, verfügen. Die Masten sind mit Rahsegeln betakelt, die wegen ihrer Größe (etwa ein Drittel der Floßbreite ist üblich) durch aufgenähte Seile oder Lederbänder verstärkt sind. Neben den Masten gibt es noch Aufbauten für die Mannschaften und die Ladung. Letztere ist meist in Kisten und Säcken oder auch Amphoren verpackt und wird in kleinen Verschlägen verstaut oder offen auf dem Deck verzurrt. Eine hohe Bordwand schützt die Kolosse vor Wellen und Enterversuchen.

Gegen Abend werden ruhige Buchten angesteuert, ein Hochziehen der kiellosen Schiffe auf den Strand ist aber aufgrund der Größe in der Regel nicht möglich. Bei schlechtem Wetter werden ebenfalls Buchten angesteuert. Ein Kentern, das heißt ein Umkippen der Flöße, ist zwar unwahrscheinlich, jedoch können sie durch große Wellen, Riffe etc. zerbrechen oder aufgrund von Wassereinbruch sinken.

Berühmt wurde das Floß *Malmer* mit seinem Kapitän IaoBur, welches 4517 IZ während des Krieges der Tanzenden Schatten der Radjara AoRhani von Lanagar als Feldherrenhügel diente und dabei einem Angriff von einem Dutzend Kaperbooten abwehren konnte, indem es nicht nur als Plattform für Bogenschützen diente, sondern einen Teil der Angreifer ausmanövrieren und gegen Riffe drängen konnte.

Ein Tetramaran-Floss

Takelage: II (R1, R1) [100]
Länge: 75,3 Schritt **Breite:** 32,5 Schritt
Schiffsraum: 1115 Quader [557] **Tiefgang:** 1,4 Schritt
Frachtraum: ca. 1.200 Quader an Deck
Besatzung: 30 M + 56 R [Q 12]
Beweglichkeit: sehr niedrig [1]
Struktur: 15, Härte 1 **Preis:** ca. 7.500 Au
Geschwindigkeit vor dem Wind: 6 Meilen [2]
mit raumem Wind: 9 Meilen/Stunde [3]
am Wind: 3 Meilen/Stunde [1]
gerudert (Marsch): 3 Meilen/Stunde [1]
gerudert (Rammen): 6 Meilen/Stunde [2]
Bewaffnung: manchmal einige leichte Ballisten

Trimaran aus Makshapuram

Der Trimaran aus Makshapuram ist kein Schiff, sondern nur ein Boot. Üblicherweise wird das bis zu acht Schritt lange und drei-rumpfige Gefährt als Beiboot bei größeren Schiffen oder den Tetramaranflößen mitgeführt.

Der mittlere Bootsrumpf ist dabei deutlich breiter und auch länger als die äußeren. Die Verbindungen zu diesen verfügen über eine Klappvorrichtung, sodass die kleineren auf den mittleren Rumpf geklappt werden können und so als Beiboot wesentlich weniger Stauraum brauchen. Auch der kurze Pfahlmast verfügt über ein Gelenk und kann umgelegt werden. Die Spiere, an der ein Haiflossensegel in Schratsegelung oder ein kleines Rahsegel angeschlagen ist, kann abgelassen und platzsparend untergebracht werden. Gut ein Dutzend Riemen vervollständigt die Notfallausrüstung. Es bietet Platz für etwa zehn bis vierzehn Personen und Proviant für ein paar Tage.

Üblicherweise ist das Boot recht schmucklos gestaltet. Einzelne Exemplare sind aber auch aus den Palästen der Radjarate bekannt, wo sie als bunt verzierte und aufwändig gestaltete Preziosen zur sportlichen Jagd auf Haie oder andere große Fische genutzt werden, so wie man andernorts mittels Streitwagen auf die Jagd nach Löwen geht. Die Boote sind aufgrund ihres geringen Gewichtes und der Bauweise sehr wendig und schnell.

Gelegentlich werden auch größere Trimarane gebaut, wenn es notwendig ist, dass man über eine sehr stabil im Wasser liegende Unterlage verfügt. So werden diese seltenen Boote in den Radjaraten zum Teil als Artillerie-Plattformen genutzt, wenn man einen Angriff der schnelleren Schiffe durch ausreichend Feuerkraft unterstützen will. Von Nachteil sind dabei eine eher geringe Beweglichkeit und eine erhöhte Anfälligkeit der Boote bei höherem Wellengang aufgrund der aufwändigen Kombination der drei Rümpfe untereinander.

Ein Jagdboot des Radjars von Melakkam

Takelage: 1 (K1) [45] **Länge:** 7,3 Schritt
Breite: 9,5 Schritt (2,3 Schritt der mittlere Rumpf)
Schiffsraum: 14 Quader [7] **Tiefgang:** 0,6 Schritt
Frachtraum: 4 Quader im mittleren Rumpf
Besatzung: 3 M [Q 18] **Beweglichkeit:** hoch [4]
Struktur: 13, Härte 0 **Preis:** ca. 600 Au
Geschwindigkeit vor dem Wind: 13 Meilen [4]
mit raumem Wind: 17 Meilen/Stunde [6]
am Wind: 7 Meilen/Stunde [2]
Bewaffnung: 1 leichte Ballista am mittleren Bug

Shalassi
(sprich: Scha'las'si, pl. Shalassi)

Die ‚Seevögel von Eshbathmar' sind in den südlichen Meeren für eine perfekte Kombination aus eleganter Schönheit und erprobter Kampfkraft bekannt.

Zwei Umweltbedingungen beherrschen die Seefahrt der Stadt am Rand der Wüste: Der Fluss Haratta, der aus der Narkramar kommend bei Eshbathmar ins Meer mündet, hat die Eigenschaft, durch sein Wasser und die darin lebenden Algen und Muscheln organische Materialien in kurzer Zeit zu zerstören. Daher ist ein aufwändiges Verfahren nötig, um die Rümpfe der Schiffe zu schützen. Die Werftmeister der Stadt pflegen dies Wissen als ein streng gehütetes Geheimnis und bislang hat keiner den Versuch überlebt, es zu lüften. Der andere Punkt ist der eklatante Mangel an gutem Holz in der Region. So ist die Handelsflotte der Stadt zugleich auch zur Verteidigung der Stadt verpflichtet, da eine eigenständige Kriegsflotte nicht zu unterhalten wäre. Die Kapitäne der Shalassi fahren daher regelmäßig auf Patrouille und schützen ihre Handelsrouten selber. Als Konsequenz daraus sind alle Schiffe entsprechend wehrhaft gebaut, mit Geschützen bestückt und verfügen über Seekrieger. Nach einem Erlass der Priesterschaft sind zudem alle Kapitäne dazu verpflichtet, die Stadt bei einem Angriff von See aus zu schützen. So weit bekannt, war dies jedoch in den letzten Jahrhunderten nicht notwendig. Dass es sich lohnen kann, dieser sichernden Aufgabe nachzugehen, zeigen die Schiffe *Schneesilberner Kranich* und *Blitzmöwe*, deren Kapitäne und Mannschaften sich inzwischen auf die Jagd nach Piraten spezialisiert und den Handel weitgehend eingestellt haben.

Als Eigenentwicklung unter Nutzung imperialer und alter bansumitischer Traditionen wurden die ersten Shalassi um 2170 IZ entwickelt und heute zählen die gut zwei dutzend Schiffe zum Stolz der Stadt.

Große Vögelköpfe zieren den weit nach vorne ragenden Bug der Schiffe und verweisen auf den Namen des jeweiligen Bootes. Diese Galionsfiguren sind geradezu verschwenderisch ausgestattet, mit Edelmetallen und edlen Steinen verziert. Der kraweelgebaute Rumpf ist schmal gehalten und hat mit eineinhalb bis zwei Schritt für einen Frachter vergleichsweise wenig Tiefgang. Das rundliche Heck zieht in einem eleganten Bogen nach oben. Heckzieren oder andere besondere Ausbauten am Heck sind nicht bekannt. Die schlanken Segler haben eine Länge von ungefähr vierzig bis fünfzig Schritt und eine Breite von sechs bis acht Schritt.

Fein geschwungene Linien, flache Aufbauten sowie bis zu drei nach hinten geneigte Masten sorgen für eine elegante und schnittige Erscheinung. Einige Schiffe haben einen Bugspriet mit Sprietsegel, andere weisen zwei parallele Fockmasten mit vertikal rechteckigen Rahsegeln auf.

Dschunken

In den südlichen Regionen des Thalassions sind dschunkenartige Schiffe, d. h. eher kastenförmige Handels- und Fischerboote, sehr verbreitet. Sowohl bei den Kerrishitern, als auch von anderen myranischen Völkern, ja selbst vom Südkontinent, sind solche Typen bekannt.

Die *Dshukare* (sprich: Dschu|kare (wie in Dschungel); pl. Dshukaren) ist das Arbeitspferd der kerrishitischen Flotten. Als Handelsfahrer sind diese kiellosen Kastenboote meist wuchtige Klötze von enormen Ausmaßen. Nahezu senkrechte Seitenwände in Klinkerbauweise und ein platter Schiffsboden bilden einen langen rechteckigen Rumpf mit scharf hochgezogenem Bug und Heck. Üblicherweise wird der Rumpf durch Schote in mehrere Abteilungen gegliedert, sodass diese Schiffe auch bei Wassereinbruch in einem Segment nur geringe Gefahr laufen zu sinken. Zuweilen werden Handelsschiffe für besondere Waren oder größere Kriegsschiffe auch mit doppelter Wandung ausgerüstet. Am Heck befindet sich ein großes, balanciertes Steuerruder, welches schräg ins Wasser ragt und vertikal schwenkbar ist. Die Schiffe haben Längen zwischen dreißig und siebzig Schritt und Breiten zwischen sechs und zehn Schritt. Mannschaften schlafen meist auf dem Hauptdeck, währen ein bis zwei weitere Decks der Ladung vorbehalten sind. Die Decks sind üblicherweise durchgehend.

Auf Flüssen tragen sie in der Regel nur einen kurzen Pfahlmast, während die Hochseetypen bis zu sechs dieser Masten vorweisen können. Solche Riesen haben dann meist noch Begleitschiffe bei sich. Die Segel sind in einer für diese Schiffe typischen, kantigen, vier- bis fünfeckigen Art geschnitten und bestehen aus Binsengeflechten. Diese werden durch aufgeleimte oder aufgenähte Holzlatten aus sehr biegsamen Hölzern (z.B. Zedernholz) oder Bambus versteift. So wird die Stabilität verbessert und auch die Gefahr des Mastbruchs verringert sich. Die Spiere, an der das Segel befestigt ist, kann um den Pfahlmast herumgeführt werden und überragt ihn ein Stück nach vorne. Alle Segel sind Schratsegel, d.h. sie sind parallel zum Schiff ausgerichtet. Um auch auf hoher See ausreichend Stabilität zu erlangen, werden die Schiffe zuweilen mit zwei Seitenschwertern ausgerüstet, da diese ein Krängen, also das Neigen zur Seite, und damit ein Kentern verhindern.

Die militärischen Schiffe sind üblicherweise schlanker gebaut als die Handelsschiffe und bis zu sechsmal länger als breit. Weitreichende Geschütze und Platten aus Edelbronze an Rumpf und Reling machen aus ihnen gefährliche Gegner, die für ihre Geschwindigkeit und ihre Wendigkeit gefürchtet werden. Größere Kriegs-Dshukaren verfügen über ein eigenes Geschützdeck. Als Bewaffnung dienen üblicherweise die gefürchteten Donnerrohre, die mittels Vulkansand große Steinkugeln verschießen. Neben dem nautischen Personal sind auf den Kriegsschiffen von Kerrish-Yih und dem Talamenischen Seebund größere Söldner-Kontingente von Bansumitern oder Yachjin stationiert.

Groß- und Hauptmast sind zusammengesetzt, d. h. sie bestehen aus mehreren Abschnitten und Hölzern, die mittels Eisenklammern und Tauen verbunden sind und haben meist zwischen drei und vier horizontal rechteckige Rahsegel. Der Hauptmast hat üblicherweise im unteren Bereich keine Segel, da der dahinter angeordnete Besanmast ein schratgetakeltes Dshukarsegel vorweist und diesem sonst der Wind fehlen würde. Alle Segel sind entweder durch Latten, wie das Dshukarsegel, oder durch aufgenähte Seile und Lederstreifen verstärkt. Auch die Segel reihen sich in die bunte Gestaltung der Schiffe ein und weisen gerne Farben auf, die zu dem ‚Gefieder' der namengebenden Vögel passen.

Mannschaft und Ladung verteilen sich auf zwei flache, durchgehende Decks. Die Schiffe können bis zu achtzig Matrosen aufnehmen, wozu dann noch die Mannschaften der Geschütze kommen – falls diese nicht Teil der Matrosen sind – und etwaige Kontingente an Seesöldnern. Die Bewaffnung erfolgt durch Torsionsgeschütze der leichten und mittelschweren Klassen.

Die Shalassi *Schneesilberner Kranich*

Takelage: IV (R1, R1, R4, H1 R3) [240]
Länge: 49,5 Schritt **Breite:** 7,5 Schritt
Schiffsraum: 223 Quader [111] **Tiefgang:** 1,8 Schritt
Frachtraum: 134 Quader
Besatzung: 62 M + 38 G + 50 S [Q 15]
Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 16, Härte 1
Preis: ca. 16.000 Au (+ Bewaffnung)
Geschwindigkeit vor dem Wind: 13 Meilen [4]
mit raumem Wind: 18 Meilen/Stunde [6]
am Wind: 5 Meilen/Stunde [2]
Bewaffnung: 8 mittelschwere Tormenta

Die Dschunken der Shindrabari gehen auf den kerrishitischen Typus zurück, auch wenn es einige Veränderungen gibt, die Ergebnisse oftmals kleiner sind und Überschneidungen mit den Segelbooten von Shindrabar (S. 151) vorweisen.

> Nicht jede Spielrunde mag mit Dere auch Feuerwaffen verbinden. Die urtümlichen Donnerrohre der Kerrishiter mögen da schon zu viel des Guten sein. Wenn Sie für ihre Runde lieber darauf verzichten, dann nutzen Sie einfach 8 Tormenta Quartana und 3 Polybela.

Eine Dschunke aus Kerrish Shanaran

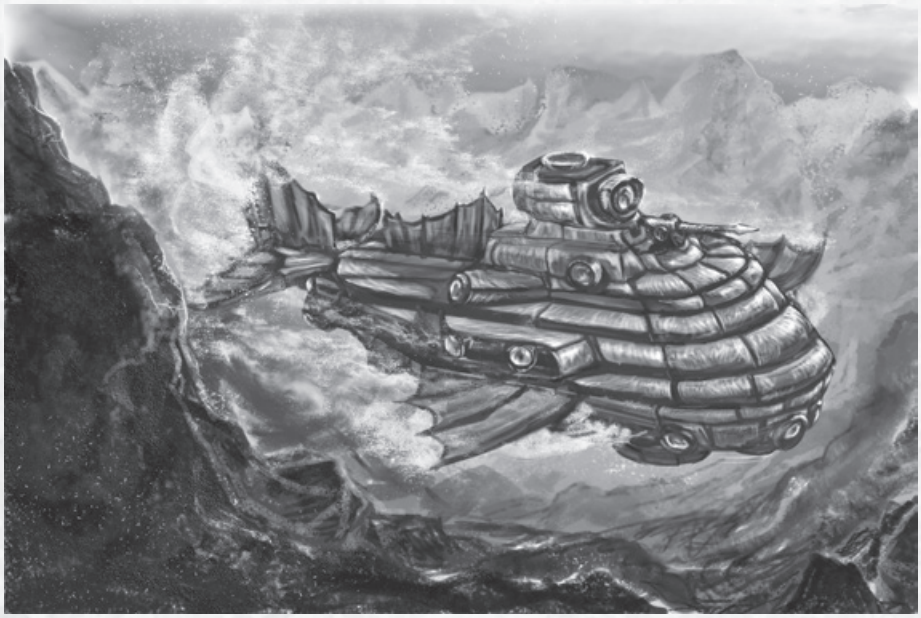
Takelage: IV (Z1, Z1, Z1, Z1) [160]
Länge: 42,5 Schritt **Breite:** 6,8 Schritt
Schiffsraum: 231 Quader [116] **Tiefgang:** 2,4 Schritt
Frachtraum: 140 Quader
Besatzung: 63 M + 30 G/S [Q 16]
Beweglichkeit: niedrig [2]
Struktur: 16, Härte 2 (Bronze)
Preis: ca. 6.000 Au (+ Bewaffnung)
Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen [4]
mit raumem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]
am Wind: 4 Meilen/Stunde [1]
Bewaffnung: 6 leichte und 2 schwere Donnerrohre

Demergatoren

Zwar sind Demergatoren prinzipiell Einzelanfertigungen, doch weisen sie alle grundsätzliche Ähnlichkeiten auf. Im Folgenden stellen wir Ihnen allgemein sechs exemplarische aber durchaus häufige Demergatorentypen vor, die Sie so wie sie hier präsentiert sind, einsetzen können oder mit Hilfe derer Sie beliebige andere dieser nequanischen Unterwasserschiffe gestalten können.

Patrouillendemergator

Die Patrouillendemergatoren gehören zu den kleinsten Demergatoren und haben meist nur vier oder fünf Besatzungsmitglieder, ein Deck und eine Länge, die nur selten über 10 Schritt liegt. Wie die meisten nequanischen Unterseeboote sind auch diese Demergatoren und ihre Ausrüstung völlig auf das für das Einsatzgebiet Notwendigste beschränkt. Ihre maximale Tauchtiefe liegt üblicherweise zwischen 200 und 300 Schritt, hängt letzten Endes jedoch vorwiegend von ihrem Einsatzgebiet ab und kann je nach Ausstattung stark variieren. Patrouillendemergatoren der in 500 Schritt Tiefe gelegenen Stadt *Targania* haben üblicherweise eine maximale Tauchtiefe von 600 Schritt. Wie auch die meisten anderen kleineren Demergatoren haben die Patrouillendemergatoren nur ein Harpunengeschütz, um zumindest mit kleinen Gegnern auch ohne Unterstützung fertig werden zu können.
Trotz dieser grundsätzlichen Möglichkeit zum Kampf wird bei den Patrouillendemergatoren auf starke Panzerung verzichtet, da sie das Schiff verlangsamen würde. Die wichtigste Aufgabe nämlich liegt darin, die Stadt, von der das Schiff ausgesandt wurde, vor drohender Gefahr zu warnen. Dabei können unklare Situationen durch einen Taucher, der das Boot durch die Ausstiegsluke verlässt, genauer untersucht werden. Dafür muss es möglichst schnell und wendig sein, um im Zweifel fliehen zu können. Daher wird bei diesen Demergatoren meist gemeinhin nur Perlenhaut verbaut. Darüber hinaus sind sie häufig mit Seitenantrieben ausgestattet und benötigen daher für Drehung auf der Stelle weniger Zeit als andere Demergatoren. Wie auf den meisten Demergatoren so fußt der Antrieb der Patrouillendemergatoren auf arcanomechanischer Technik. Auch die notwendige Kraft für die Seitenantriebe wird dabei von der gleichen Vorrichtung aufgebracht, sodass ein Ausfall derselben die totale Manövrierunfähigkeit bedeutet. In größeren Demergatoren, wie beispielsweise dem Reise- oder Frachtdemergator, gibt es für den Fall des Ausfalls des arcanomechanischen Antriebs zusätzlich einen Pedalantrieb, der ein – gleichwohl erheblich langsameres – Vorwärtskommen sicherstellen soll.

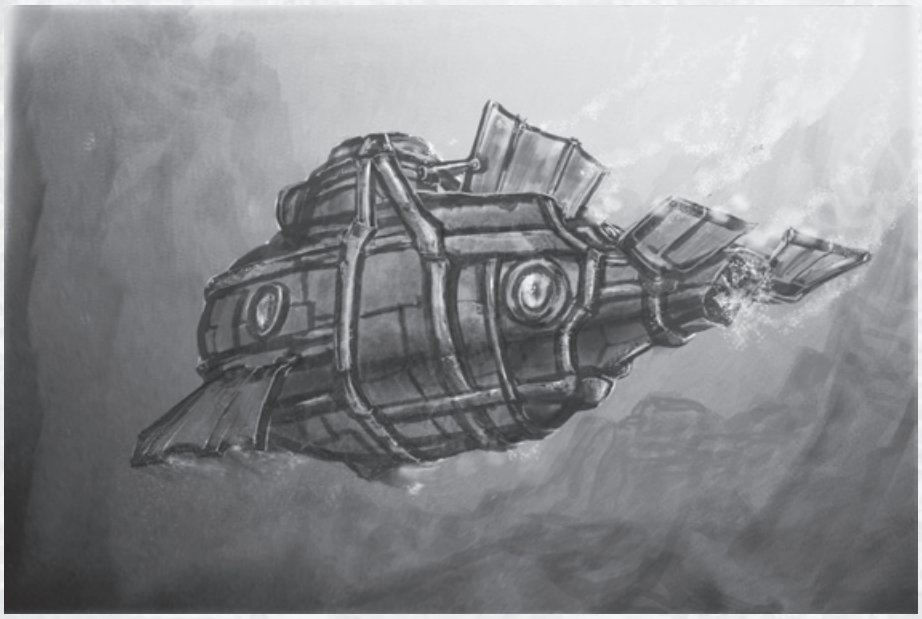


Länge: 10 Schritt
Breite: 12 Schritt (mit Stabilisierungsflügeln)
Tauchtiefe: bis 600 Schritt
Frachtraum: 20 Quader
Schiffsraum: 60 Quader [20 Rumpf-LP]
Besatzung: 5 M
Beweglichkeit: sehr hoch [5]
Struktur: 15, Härte 1
Geschwindigkeit: 9 Meilen/Stunde [4]
Bewaffnung: 1 Harpunengeschütz

Tiefseedemergator

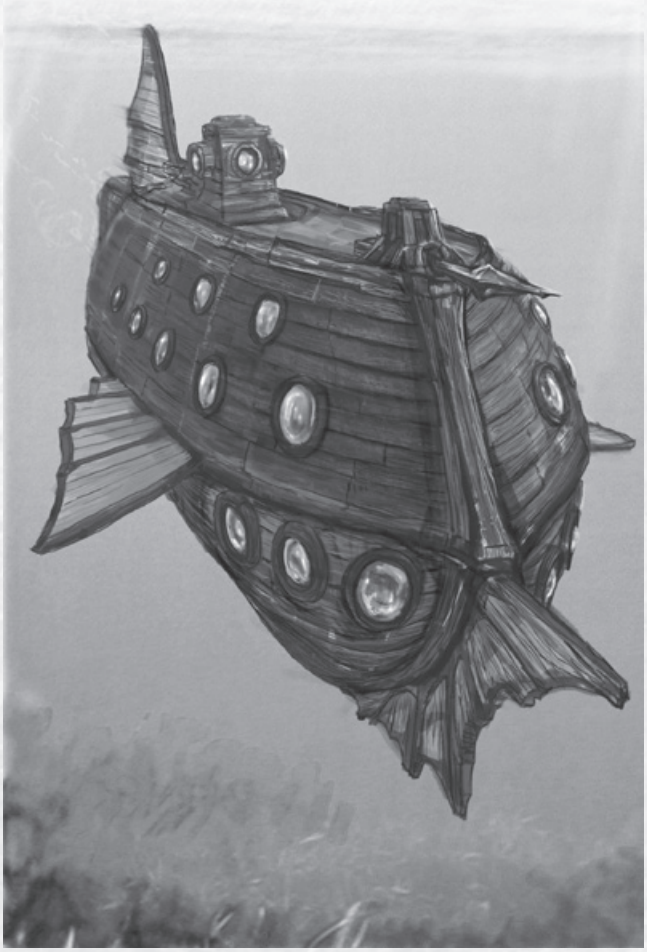
Ebenfalls über nur ein Deck verfügen die Tiefseedemergatoren und auch sie gehören zu den kleinen Tauchschiffen. In den Gesamtabmessungen sind sie häufig etwas größer als die Patrouillendemergatoren, da ihre Außenhülle dicker ist, um dem höheren Wasserdruck standhalten zu können. Auch im Schiff gibt es mehr Verstrebungen, die die Außenhülle abstützen und für zusätzliche Stabilität sorgen. Diese Verstrebungen sind mindestens aus Stahl, häufig sogar aus Legierungen mit besonders harten magischen Metallen. Zum Teil wird hierbei Illuminium eingesetzt, sodass auf diese Weise gleichzeitig eine schwache Innenbeleuchtung erreicht wird. Dadurch, dass die Außenhülle zusätzlich mit einer Stahlhaut verstärkt ist, sind Tiefseedemergatoren merklich langsamer als Tauchboote vergleichbarer Größe. Auch ihre Manövrierfähigkeit leidet unter der größeren Masse. Da diese profanen Herangehensweisen häufig nicht ausreichend sind, um zu verhindern, dass Demergatoren in größeren Tiefen einfach zerquetscht werden, verfügen sie zumeist über ein Artefakt, das zusätzliche Stabilität in die Struktur bringt und das nicht selten an die Stützstreben gekoppelt oder sogar an den Stützstreben verankert ist. Die Folgen eines Ausfalls dieses Artefakts sind je nach Tauchtiefe schlimm oder verheerend. Auch wenn die genaue Funktion dieser Artefakte eifersüchtig gehütetes Geheimwissen ist, funktionieren sie gemeinhin entweder auf Basis einer Verminderung des Wasserdrucks der Umgebung, oder aber auf Basis einer Erhöhung der Härte und der Struktur des Tauchboots. Gerüchten zufolge soll es auch vereinzelte dieser Artefakte geben, die eine Kombination beider Wirkweisen aufweisen.

Länge: 12 Schritt
Breite: 14 Schritt (mit Stabilisierungsflügeln)
Tauchtiefe: bis 2000 Schritt
Frachtraum: 50 Quader
Schiffsraum: 100 Quader [35 Rumpf-LP]
Besatzung: 4 M
Beweglichkeit: hoch [4]
Struktur: 19, Härte 1
Geschwindigkeit: 8 Meilen/Stunde [2]
Bewaffnung: 1 Harpunengeschütz



Reisedemergator

Ein Schiff von normalerweise bis zu 30 Schritt Länge und mit drei Decks ausgestattet ist der Reisedemergator. Mit den Reisedemergatoren verkehren Gesandtschaften, Gelehrte und Kaufleute zwischen den nequanischen Städten, sodass die meisten Räume mit Schlafplätzen gefüllt sind. Da Platz auf Demergatoren ein grundsätzlich klammes Gut ist, gibt es für die Gäste nur einen gemeinsamen Sanitärbereich, der jedoch mehrmals täglich gesäubert wird. Aus dem gleichen Grund findet sich auf dem Reisedemergator nur eine reguläre Einzelkabine, die – gleichwohl ungleich weniger komfortabel als seine Pendants an Land und auf Luftschiffen – als Suite bezeichnet wird.



Andere Reisende, die eine Kabine alleine bewohnen wollen, müssen eine Doppelkabine buchen, die weniger komfortabel ist. Auch gibt es neben der Schiffsmesse für die Besatzung einen Aufenthaltsraum für die Gäste, der meist im Bug untergebracht ist, eine kleine Bar beherbergt und recht viele Bullaugen hat, um den Gästen möglichst viel Blick auf die Unterwasserwelt zu bieten.

Die Bewaffnung ist auf ein Harpunengeschütz reduziert, denn der Platz wird für Betten und Lagerräume für Nahrungsmittel und Getränke benötigt. Bei gefährlichen Passagen verlässt man sich eher auf Geleitschutzschiffe oder wählt von vornherein eine andere Route. Im Meer der schwimmenden Inseln verkehren mehrere dieser Unterwasserschiffe zwischen den Städten der Nequaner. Auch wenn sie mit einer gewissen Regelmäßigkeit die verschiedenen Städte anlaufen, so darf man hier nicht von einer Entsprechung zu den imperialen Luftschiffrouten ausgehen. Zwar gibt es unter Wasser natürlich eine erheblich geringere Wetterabhängigkeit der Reisegeschwindigkeit, aber nach einem Sturm ist auch im Meer der schwimmenden Inseln der Boden in flacheren Regionen so stark aufgewühlt, dass die Sichtbeschränkung eine langsame Fahrt gebietet, um Unfälle, beispielsweise mit plötzlich auftauchenden Inseln, zu vermeiden.

Reisedemergatoren, die Targania ansteuern, müssen auf Grund der Lage der Stadt in einer Tiefe von 600 Schritt zwangsläufig mit einer Perlenhaut ausgestattet sein, um dem Druck der Wassermassen standzuhalten und sind dementsprechend seltener.

Wie in den meisten größeren Demergatoren gibt es auch in Reisedemergatoren immer wieder schottähnliche Türen, die im Falle einer Havarie geschlossen werden können, um das Vollaufen des ganzen Schiffs zu verhindern. Kleinere Tauchboote, wie insbesondere die Tiefseedemergatoren, haben zumeist nur eine oder zwei solcher Trenntüren, die das Boot in einen vorderen und einen hinteren Teil – und im Falle von zwei Türen in einen mittleren – unterteilen.

Länge: 30 Schritt
Breite: 32 Schritt (mit Stabilisierungsflügeln)
Tauchtiefe: 200 Schritt
Frachtraum: 100 Quader
Schiffsraum: 350 Quader [120 Rumpf-LP]
Besatzung: 15 M
Beweglichkeit: niedrig [2]
Struktur: 14, Härte 0
Geschwindigkeit: 8 Meilen/Stunde [3]
Bewaffnung: 1 Harpunengeschütz

Transportdemergator

Einer der häufigsten Demergatortypen ist ohne Frage der Transport- oder Frachtdemergator. Sie erhalten die Versorgung und den Handel zwischen den nequanischen Städten aufrecht und werden für den Handel mit den nichtnequanischen Handelspartnern genutzt. Es gibt Demergatoren mit diesem Einsatzgebiet in verschiedenen Größen wobei sich ein mittelgroßer Schiffstyp mit zwei Decks am weitesten durchgesetzt hat. Bei diesem Demergator findet sich die klassische Deckteilung vor allem im hinteren Teil des Schiffs, da der zentrale und der vordere Teil häufig als großer Lagerraum ausgebaut worden ist. Die meisten Güter lassen sich zwar mit dieser Variante des Demergators transportieren, sehr sperriges Gut jedoch muss mit Demergatoren größerer Bauart verschifft werden. Die Transportdemergatoren stellen einen Kompromiss von Größe und Geschwindigkeit dar, da häufig die Geschwindigkeit eine große Rolle spielt, um in Waren gebundenes Kapital wieder flüssig zu bekommen.

Der augenfälligste Unterschied zu anderen Demergatoren ist eine bei den meisten Frachtdemergatoren verbaute große, doppelflügelige und gelegentlich arcanomechanisch betriebene Ladeluke auf der oberen Seite der Schiffe, die das Be- und Entladen an der Wasseroberfläche aber auch in den Docks der

nequanischen Städte beschleunigt. Sie ist jedoch ein Schwachpunkt der Konstruktion, weil sie Instabilität bedeutet und dadurch geringere Tauchtiefen möglich sind. Solcherart ausgerüstete Frachtdemergatoren können Targania nicht ohne ein sonst nur in Tiefseedemergatoren verbautes Artefakt zur Stabilitätserhöhung erreichen.

Länge: 20 Schritt
Breite: 25 Schritt (mit Stabilisierungsflügeln)
Tauchtiefe: max. 200 Schritt
Frachtraum: 200 Quader
Schiffsraum: 400 Quader [135 Rumpf-LP]
Besatzung: 8 M
Beweglichkeit: niedrig [2]
Struktur: 12, Härte 0
Geschwindigkeit: 6 Meilen/Stunde [2]
Bewaffnung: keine

Forschungsdemergator

Forschungsdemergatoren gibt es in unterschiedlichen Größen, wobei das genaue Ziel der Forschungsreise bestimmend für die Größe und Ausstattung des Boots ist. Lange Reisen ohne die Aussicht auf Zwischenstopps um Proviant aufzunehmen machen meist größere Demergatoren notwendig, um genug Lagerraum für Nahrung und andere Verbrauchsmaterialien zu haben. Für die Untersuchung von Unterwasserhöhlen hingegen werden kleinere Schiffe auf die Reise geschickt.
Orientieren Sie sich zur Gestaltung eines Forschungsdemergators an den präsentierten Schiffen, ergänzen Sie seine Ausstattung um notwendige Einrichtungen und streichen Sie überflüssige Räume. Halten Sie sich vor Augen, dass Forschungsdemergatoren in erster Linie der Wissenschaft dienen und erst in zweiter Linie der Bequemlichkeit. Besonders Laboratorien und eine Unterwasserausstiegsluke für Tauchgänge im untersten Deck finden sich auf solchen Booten häufig, während eine Bar hingegen eher selten sein dürfte. Auch Räume für die Unterbringung von unbekannten Materialien oder Artefakten können auf Forschungsdemergatoren vor allem dann ihre Berechtigung haben, wenn das Boot zu den Resten einer untergegangenen Zivilisation geschickt wird und dort Artefakte, ganz gleich welcher Art, bergen soll. Solche Räume können völlig mit magischen Metallen ausgekleidet sein, um sie abzuschirmen, oder könnten nur durch ein doppeltes Schott zu erreichen sein.

Kampfdemergator

Diese alleine für den Kampf ausgelegten Demergatoren kommen ebenfalls in verschiedenen Größen vor, wobei sich die Größenordnung des Reisedemergators als eher unpraktikabel erwiesen hat, sodass diese so gut wie gar nicht mehr zu finden sind: Die zusätzliche Bewaffnung war nicht in der Lage, die geringere Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit auszugleichen. Die Kampfdemergatoren finden sich vor allem in der Nähe der nequanischen Städte, da sie zur Verfügung stehen müssen, wenn einer Stadt unmittelbare Gefahr droht.
Ein Kampfdemergator ist noch mehr als ein Forschungsdemergator auf reine Funktionalität ausgerichtet: Es gibt erheblich mehr Bewaffnung und dementsprechend mehr Magazine für Munition sowie eine Panzerung aus Stahlhaut. Für den Fall eines Defekts oder Ausfalls des arcanomechanischen Antriebs ist jeder Kampfdemergator mit einem zusätzlichen Pedalantrieb ausgestattet, um die Manövrierfähigkeit, zumindest rudimentär, erhalten zu können. Kaum etwas kann im Gefecht unschöner enden, als völlige Bewegungslosigkeit, die ein Tauchboot zur beinahe wehrlosen Zielscheibe macht.

Schiffskomponenten

Fragt man Klein-Kirla, woraus ein Schiff besteht, so wird sie wohl mit großen Augen sagen, dass es doch aus Holz sei und dies jeder wisse. Nun, sicherlich ist Holz ein wesentlicher Bestandteil eines Schiffes, doch gibt es da noch eine Menge mehr.

Materialien und Rohstoffe

Mayenios war einst bekannt für große Wälder. Heutzutage ist es bekannt für eine große Flotte und weite, baumlose Steppen. Hochgewachsene, gerade Bäume dienen in allen Regionen zum Bau der Schiffe. Daraus werden Bretter (Planken) und Verstrebungen und Versteifungen (Spanten) erstellt, aber auch die Wassereimer, Suppenlöffel und andere Teile des Schiffes. Das *shindrabarische Goldholz* wird wegen seines metallischen Farbtones gerne für Verzierungen genutzt. Die hohen und schlanken *Zedern* aus Nord-Mayenios oder Gyldraland werden für Masten oder Kiele genutzt, während man das seltene *Schwebeholz* (*Pheroxyl*) aus den äquatorialen Dschungeln für sehr leichte Konstruktionen braucht. *Atholisbäume* liefern Holz für stabile Querverbindungen. Die kerrishitischen *Farbstähle* rosten meist nicht, zählen neben der *Edelbronze* zu den härtesten Legierungen und werden, wie die nicht oxidierende Kupferlegierung *Cupritan*, zur Verbesserung der Panzerung genutzt, zuweilen auch nur, um den Holzrumpf vor Muscheln und Bohrwürmern zu schützen. Magische Metalle (z. B. *Mindorium*, *Arkanium*, *Endurium*) werden für Artefakte genutzt, die dem Schiff mehr Geschwindigkeit, Härte oder andere Eigenschaften geben sollen. *Binsen*, *Wolle*, *Leinen* und andere Naturfasern werden für Seile und Segel genutzt, oft mit verschiedenen alchimistischen Substanzen behandelt, damit sie schwerer entflammbar sind oder Wind und Wetter länger trotzen und seltener reißen. Die Nequaner sind berühmt für ihre alchimistischen Öle (*Aquöl*) aus verschiedenen Tiefseefischen und -pflanzen, die als Wasserschutz oder Schmiermittel verwendet werden. Tropisches *Zerrharz* wird – neben Pech – zum Abdichten von Rumpfteilen genutzt.

Bordwaffen

Schiffe sind alleine schon ihres Eigenwertes wegen eine lohnende Beute. So gilt es diesen Wert – und meist das eigene Leben – zu verteidigen. Myranische Mechaniker haben zu diesem Zweck eine große Bandbreite an Möglichkeiten ersonnen. Daher ist jedes Schiff mit einer kleinen Waffenkammer ausgestattet, wo Spieße und andere Langwaffen untergebracht sind, die man nutzt, um Enterversuche zu verhindern. Natürlich hat jeder Matrose neben seinem Arbeitsmesser auch ein Haumesser bei sich, das er schon nach kurzer Zeit auf See gut zu führen weiß. Für weiterreichende Angriffe oder Abwehr sind viele Schiffe mit Geschützen bewaffnet oder haben im Konvoi entsprechend ausgerüstete Begleitschiffe.

Meist werden Geschütze, so sie nicht zu viel Platz beanspruchen, unter Deck aufgebaut. Nur kleinere sind an der Reling so zu positionieren, dass sie den normalen Betrieb an Bord nicht stören. Als Alternative werden Ausbauten an der Reling (z. B. bei den Kerrishitern) oder eigene Geschützdecks (z. B. in Serovia) verwendet.

Geschütze

Hier bekommen Sie einige Geschütze vorgestellt, ergänzende Angaben sind im Kapitel Seekampfregeln (S. 162) und umfassende Werte im **Myranischen Arsenal** zu finden.

Ballista

Die *Ballista* zählt zu den ältesten Geschütz-Typen und kann Speere, Harpunen oder Brandbolzen verschießen. Durch ihre einfache – an eine Armbrust erinnernde – Konstruktion ist sie preisgünstiger herzustellen als modernere Typen. Sie wird in leichte / mittlere / schwere Varianten unterschieden. Auf diesem Prinzip funktionieren auch nequanische Harpunengeschütze. Die Spannbügel sind meist aus elastischen Stahlbändern – bei den Nequanern auch oft aus Karettan – aufgebaut.

Preis: ab 270/350 Au (Geschütz); 1/4 Ag pro Speer

Herkunft: (5) Imperium, Anthalia, Gathiadda, Karonius, Serovia

Donnerrohre

Die kerrishtischen Schiffe sind berüchtigt für ihre Bordwaffen. Lange Röhren aus Edelbronze sind auf einer hölzernen Lafette gelagert, die in Längsrichtung beweglich ist. Gefüllt werden die Rohre mit einem sprengfähigen *Vulkansand* und großen Kugeln aus Stein oder gar Eisen. Diese haben verheerende Wirkung, wenn sie auf Bordwände, Masten oder gar die Mannschaft eines Schiffes treffen. Laden, Ausrichten und Abfeuern dieser Großwaffen sind recht aufwändig, weshalb mindestens 5 Leute pro Geschütz gebraucht werden.

Es gibt an Bord von Schiffen leichte, schwere und selten auch überschwere Donnerrohre (Kugelgewichte von: 10-12/25-30/40-50 Stein). Noch größere Varianten wiegen meist zu viel und sind daher eher in Festungen in Gebrauch.

Preis: ab 175/450/1100 Au (Geschütz); ab 3/5/11 Ag pro Ladung

Herkunft: (1) Kerrishitische Region; offiziell an Nicht-Kerrishiter unverkäuflich

Draglossa

Die *Drachenzunge* ist ebenfalls mit einem bronzenen Rohr versehen, verschießt jedoch keine Geschosse, sondern Feuer. Auch wenn sie in der Reichweite (30 Schritt) deutlich eingeschränkt ist, ist sie gegen Schiffe doch eine vernichtende Waffe. Hinzu kommt ein massiv demoralisierender Effekt auf die Mannschaft. So lohnen sich die hohen Kosten für das Geschütz und die Munition meist alleine schon durch die abschreckende Wirkung.

Preis: ab 1700 Au (Geschütz); ab 100 Ag pro Ladung

Herkunft: (1) Imperium, Karonius, Serovia

Krysobela

Die Krysobelari sind arkanomechanische Geschütze, die mittels elementarer Luftmagie Projektile verschießen. Zu ihrer Bedienung ist daher neben der Bedienmannschaft auch ein Mechanopath notwendig.

Preis: ab 500 Au (Geschütz); ab 10 Ag pro Ladung

Herkunft: (1) Imperium

Onager

Diese als ‚Esel' bezeichneten Geschütze zählen zu den großen Katapulten. Ein einzelner Arm schleudert schwere Kugeln oder andere rundliche Objekte in hohem Bogen über bis zu 500 Schritt Entfernung. Der Onager zählt bereits zu den Torsionsgeschützen, da hier ein in sich verdrehtes (tordiertes) Bündel elastischer Bänder für die Beschleunigung genutzt wird. Durch den Aufbau des Katapultes ist ein gerades Verschießen von Munition nicht möglich, jedoch eignet er sich gut zum Überschießen von Hindernissen, wie etwa Mauern oder bewachsenen Landzungen.

Diese Geschütze können an Bord von entsprechend großen Schiffen auf drehbaren Plattformen montiert werden und so einen größeren Aktionsradius erhalten. Dann sind zu den 8 Personen der Geschütz-Mannschaft jedoch weitere Matrosen abzustellen, welche die Plattform bedienen. Es gibt Onager in leichter und schwerer Ausführung.

Preis: ab 500/800 Au (Geschütz); Steine oder andere Munition, s. u.

Herkunft: (3) nördliches Imperium, Karonius

Polybela

Die Polybela (Pl. Polybelari) ist ein leichtes Geschütz, welches nur wenig Durchschlagskraft besitzt, dafür jedoch viele Projektile in schneller Reihenfolge verschießen kann.

Zwei Personen bedienen das Geschütz und sorgen über einen Kettenmechanismus für das durchgehende Nachladen und Spannen der Polybela. Dabei werden etwa vier bis sechs übergroße Belabolzen (je 10 Unzen) pro Minute versendet. Über ein Magazin ist der Nachschub gewährleistet. Gegen Mauern oder feste Deckung ist sie kaum von Nutzen, gegen feindliche Mannschaften oder zum Niederhalten derselben in Deckung eignet sie sich dagegen hervorragend. Gerade gegen Enterangriffe oder kleinere Enterkommandos in Booten kann sie verheerend sein. Hinzu kommt ihr geringer Preis, weshalb sie besonders bei Konvoi-Schiffen sehr beliebt ist.

Preis: ab 40/80 Au (Geschütz); Steine oder andere Munition, s. u.

Herkunft: (3) Imperium, Karonius

Tormenta

Die Tormenta (Sg./Pl. Tormenta) sind übergroße Belari, also ebenfalls Torsionsgeschütze. Die beiden Arme stecken in verdrehten Bündeln elastischer Stränge, die im Ruhezustand verdrillt, im gespannten Zustand dann gestreckt sind. Mit dieser Kraft können sie übergroße Speere verschießen, moderne Versionen werden mit Kugeln aus Gestein oder gar Metall – meist Eisen – bestückt. Auch unterschiedliche Munitionstypen, wie Brandgeschosse oder andere alchimistische Mischungen, werden mit diesen Geschützen zum Feind gebracht.

Diese Geschütze werden in drei Klassen eingeteilt, je nachdem wie schwer die Geschosse sind: *Viertelgeschütz* (imp. *Quartana* / serov. *Kartaune*) mit 10 Stein, *Mittelgeschütz* (imp. *Media* / serov. *Metze*) mit 20 Stein und das *Großgeschütz* (imp. *Magna* / serov. *Maid*) mit 40 Stein. Die Nequaner nutzen vergleichbare Geschütze als Harpunengeschütze unter Wasser, wobei die Reichweiten deutlich niedriger sind.

Preis: ab 275/500/1300 Au (Geschütz); 2/3/8 Ag

Herkunft: (3/2/1) Imperium, Karonius, Serovia

Munition

Die meisten Geschütze werden mit einfachen Geschossen verwendet. Meist sind dies Bolzen oder Speere, die zwischen einem halben und zwei Schritt lang sind, metallene Spitzen haben, zuweilen auch mit Widerhaken und Seilen ergänzt als Harpunen genutzt werden. Andere ‚Spitzen', wie Sicheln (Mondsichelgeschosse) oder Brandkörbe sollen gezielt Schaden an der Takelage anrichten oder andere verheerende Effekte bewirken. So können Donnerrohre z. B. auch mit metallenen Kleinteilen gefüllt werden, was eine ähnlich grausige Wirkung hat, wie die imperialen – oder auch serovischen, hjaldingschen – dünnen Tonbehälter mit gehacktem Eisen. Mit ein paar gut gezielten Treffern sind feindliche Segel, Takelage und Mannschaften schnell aus dem Weg geräumt.

Gerade alchimistische Stoffe (siehe auch **Myranisches Arsenal**, S. 140) werden gezielt gegen Schiff und Besatzung eingesetzt, um mehr als ‚nur' Schaden anzurichten. *Blendblitz* (imp. *Fulgural*) z. B. bewirkt im Umkreis von W20 +5 Schritt eine Blendung, schlimmstenfalls sogar ein Erblinden, von Personen und macht sie so zeitweise kampfunfähig. Auch *Donnerschlag* (imp. *Tumultal*) hat mit ähnlicher Ausbreitung eine vergleichbare Wirkung, doch beeinträchtigt er mit ohrenbetäubendem Krach das Hören, was vor allem gegen magiewirkende Gegner und die feindliche Kommunikation große Wirkung hat. *Feuerfluss* (imp. *Naphthanal*) ist ein unlöschbares Brandöl, welches Schiff und Mannschaft gleichermaßen vernichtet. Die schwersten Schäden mögen jedoch moralischer Art sein, wenn man mitansehen muss, wie die treuen Kameraden und das eigene Schiff zu hilflosen Opfern der Flammen werden. Die Nyamaunir nutzen gerne dünnwandige Behälter mit einem Staub (amaun. *Tush'Syss*), welcher dann als rötliche Wolke auf den Gegner niedersinkt. Der Stoff sorgt eine Zeit lang (30 KR) für Atemnot, sodass die Piraten dann beim Entern eine geschwächte Mannschaft vor sich haben. Wer ihn einatmet, muss eine KO-Probe +3 bestehen, um nicht von starkem Husten geschüttelt zu werden (einmalig W6 SP, AT/PA je –1). Nach 30 KR (1 Minute) darf diese Probe wiederholt werden.) Unter Wasser nutzen die Nequaner Bolzen, die mit Stoffen aus *Seeanemonen* aufbereitet wurden und so für eine zeitweilige Beleuchtung sorgen. Auch Harpunengeschosse mit Netzen werden gerne verwendet, wenn man Wesen jeglicher Art zwar besiegen, aber nicht töten möchte. Größere Netze werden dabei von Doppelgeschützen aus abgeschossen, sodass die Netze in voller Breite auf das Ziel treffen. So sind auch mehrere Ziele in einer Gruppe (Walschulen, Fischschwärme, aber auch feindliche Einsatztrupps oder größere Wesen) gut zu bekämpfen. Zuweilen finden alchimistische Pasten auf den Netzen Verwendung, welche eine lähmende Wirkung haben.

Zubehör für Demergatoren

Diese Tauchboote (nähere Beschreibung s. S. 155) sind meist von Bug bis Heck durchgeplant und Erweiterungen nur schwer einzubauen. Ohne eine für diese Boote ausgelegte Werft ist es ein großer Unsicherheitsfaktor und man sollte sich gut überlegen in die Tiefen der See zu tauchen, nachdem ein Laie das Boot ‚verbessert' hat. (Ein solches ‚Selbermachen' erfolgt über eine um die Einbauerschwernis (EE) modifizierte *Mechanik*-Probe. Patzer können verzögerte Folgen haben) Die EE zeigt an, wie lange ein Einbau in Tagen dauert.

Die folgende Liste gibt einen unvollständigen Einblick in die Möglichkeiten, ein Boot zu erweitern.

Name	Preis	Einbau-erschwernis
Erweiterter Laderaum	ab 2600 Au	18
Blitzzug*	ab 1000 Au	8
Gefechtsturm **	ab 700 Au	14
Harpunengeschütz***	35 Au	3
Zwillingsharpunengeschütz	60 Au	5
Netzgeschütz***	35 Au	3
Perlenhaut	17 Au pro Rechtschritt	6
Peilschuss*	ab 170 Au	5
Rochenzug*	ab 525 Au	6
Seitenantriebe (mechanisch)*	ab 350 Au	4
Seitenantriebe (arkan)*	ab 1000 Au	5
Sonnenanemonen-geschoss******	ab 2 Au	—
Stahlhaut	ab 35 Au pro Rechtschritt	7
Wasserfilter*******	15 Au	1

* s. u. **Antriebe**.

** Ein drehbarer Aufbau entweder vor, hinter oder zuweilen auch parallel zum Turm des Bootes oder gar seitlich daran. Er senkt die Geschwindigkeit des Demergators, kann jedoch bis zu zwei Geschütze aufnehmen.

*** am Schiff angebracht, um 45° schwenkbar, auf einem Gefechtsturm bis zu 180°. S. auch o. **Tormenta** und **Munition**.

**** s. o. **Munition**.

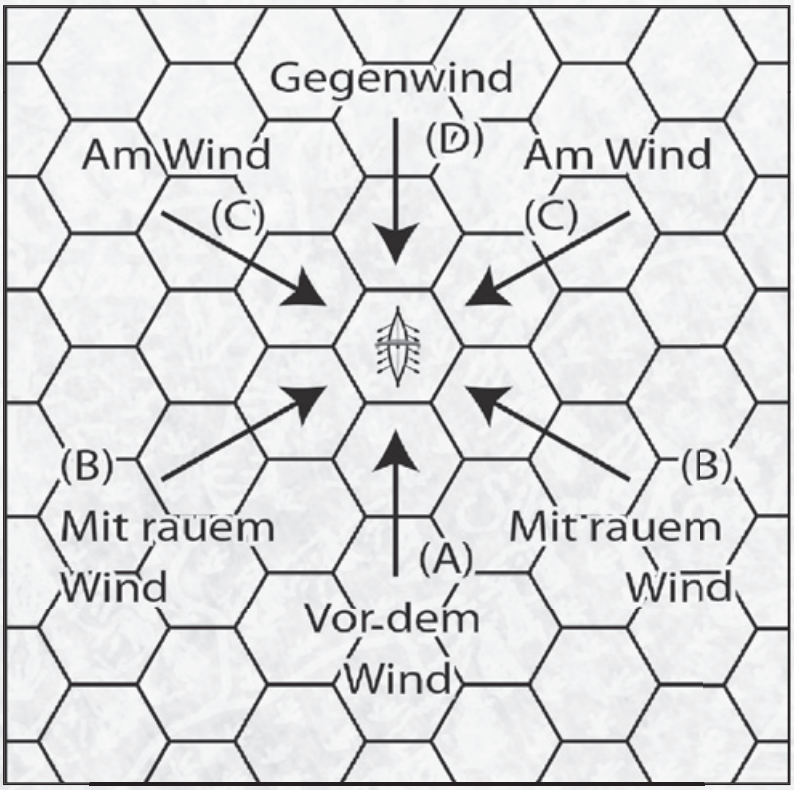
***** Diese einfachen alchimistischen Wasserfilter sind min. ein Mal pro Oktal zu wechseln. Bei besonders trübem Wasser auch öfter.

Antriebe: Der *Blitzzug* sorgt für eine Steigerung der Geschwindigkeit (Vgl. S. 167). Diese Antriebsart braucht mehr Wartung als der übliche Antrieb und wird daher nur selten genutzt. Dafür ist er arkanomechanischer Natur, was Personal spart. Auch der *Rochenzug* ist ein arkanomechanischer Antrieb, nutzt jedoch eine andere technische Lösung für die Fortbewegung. Der *Pfeilschuss* schafft ein magisches Feld um das Tauchboot und senkt über Elementarismus den Wasserwiderstand des Demergators. So wird für eine kurze Zeit eine enorme Geschwindigkeit (bis 10fach) möglich. Dies kann durch Untiefen oder andere Gegebenheiten der Umgebung zu fatalen Unfällen führen. Auch ist eine Materialbeeinflussung möglich (vgl. S. 158). Um die Geschwindigkeit von Wendemanövern zu erhöhen, werden einige Demergatoren mit Seitenantrieben versehen. Mechanische Versionen verdoppeln die Geschwindigkeit, die teureren arcanomechanischen Varianten vervierfachen die Grundgeschwindigkeit beim Wenden.

Verkleidung des Bootes: Üblicherweise wird ein Demergator aus Holz, Metall und vor allem *Karettan* hergestellt. Dabei handelt es sich um das Material der inneren Panzerschichten von großen Schildkröten. Nach einer alchimistischen Behandlung ist es fast so stabil wie Stahl, jedoch um ein Vielfaches leichter. *Perlenhaut* ist ein auf Perlmutt basierendes Material, welches von den Nequanern so behandelt wurde, dass es die Panzerung der Boote erhöht. Eine *Stahlhaut* wird aus verschiedenen Farbstählen erstellt und erhöht deutlich die Panzerung, aber auch das Gewicht (vgl. S. 178).

Seekampfregeln für Myranor

Die in diesem Kapitel präsentierten Seekampfregeln stellen eine überarbeitete und erweiterte Fassung des DSA-Seekampfsystems dar, das in den Aventurien-Bänden **Klar zum Entern** und **Efferds Wogen** publiziert wurde. Die Regeln wurden um myranorspezifische Elemente ergänzt, wozu neben myranischen Schiffstypen, Spielarten der Magie etc. vor allem Regeln für Tauchschiffe und Seegefechte unter Wasser gehören. Dabei wurde insbesondere darauf geachtet, dass die myranischen und die aventurischen Seekampfregeln miteinander kompatibel bleiben, damit Seeschlachten zwischen Schiffen beider Kontinente ohne Probleme darstellbar sind.



0.1) Zeit und Raum

Ein Spielzug ist, je nach Szenario, eine unterschiedlich lange Zeit, entspricht durchschnittlich aber *etwa* einer Spielrunde, also ca. 5 Minuten.

Das Spielfeld ist in Sechseckfelder (sog. Hexfelder oder Hexe) aufgeteilt, deren Größe ebenfalls von Szenario zu Szenario schwanken kann, die üblicherweise aber etwa 100 Schritt durchmessen. Es gibt dadurch sechs mögliche Bewegungsrichtungen eines Schiffs wie auch sechs Windrichtungen, üblicherweise im Uhrzeigersinn als Nordost, Ost, Südost, Südwest, West und Nordwest bezeichnet. Auf den Spielplänen finden sich Seefelder, Küstengewässer, Strandfelder und Landfelder: Seefelder enthalten nur Wasserfläche, Landfelder enthalten ausschließlich Landfläche, Küstengewässer enthalten mehr Wasser als Land und können von Schiffen befahren werden, Strandfelder enthalten mehr Land als Wasser und können nicht befahren werden. Schiffe können sich also auf See- und Küstenfeldern bewegen. See- und Küstenfelder können Riffe, Sandbänke und Unterwasserhindernisse aufweisen.

Wenn Sie selbst eine Karte für ein Szenario anfertigen, müssen Sie also beim Zeichnen nur diese vier Arten von Feldern und eventuelle Hindernisse (Riffe, Sandbänke, Unterwasserhindernisse), nicht aber den exakten Küstenverlauf beachten.*

0.2) Schiffe und Schiffswerte

Jeder der beteiligten Spieler kommandiert eines oder mehrere Schiffe. Ein Schiff wird auf dem Spielfeld durch eine passende Spielmarke dargestellt; außerhalb des Spielfelds durch ein Datenblatt, auf dem die Werte des Schiffs angegeben sind.

0.3) Spielvorbereitungen

Legen Sie je nach Szenario die benötigten Hexfeldpläne aus. Platzieren Sie die Spielmarken für die beteiligten Schiffe auf den vom Szenario vorgesehenen Startfeldern. Legen Sie eine Wind-Marke in der vorgesehenen Windrichtung und -stärke auf den Spielplan. Übertragen Sie die Spielwerte der beteiligten Schiffe auf Kopien des Schiffsdatenblatts. Sie benötigen noch einen W20 und 2W6, einen Stift, etwas Notizpapier und eine ruhige Würfelhand.

0.4) Wind

Wind kann aus einer der möglichen sechs Richtungen und in einer von acht möglichen Stärken wehen. Die aktuelle Windrichtung und -stärke wird durch eine Spielmarke auf dem Spielplan angezeigt. Getauchte Schiffe sind nicht vom Wind betroffen, wohl aber Tauchschiffe an der Wasseroberfläche.

Optional: Üblicherweise ändern sich während eines Szenarios Windrichtung und -stärke nicht, es sei denn, dies ist gesondert angegeben. Wenn Sie ein Zufallselement einbauen wollen, können Sie am Ende der Zweiten Besatzungsphase mit einem W6 würfeln, ob der Wind sich für den nächsten Spiel-

*) Im Rahmen dieser Regeln verzichten wir auf eine Darstellung von Tidenhub, unterschiedlicher Wassertiefe und veränderlichen Feldern. Wenn Sie wollen, können Sie die zeitliche Abhängigkeit der Meerestiefe in einzelne Szenarioregeln einbauen.

Geschwindigkeit, gesegelt: Die Geschwindigkeit von gesegelten Schiffen hängt von der Stellung des Schiffs zum Wind hin ab. Es gibt vier mögliche Ausrichtungen (**siehe Abbildung auf S. 162**). *Vor dem Wind* bedeutet, dass der Wind das Schiff von direkt achtern erreicht, Windrichtung und Bewegungsrichtung also identisch sind. *Mit raumem Wind* steht für Wind von schräg achtern; in dieser Stellung erreichen Schiffe ihre höchste Geschwindigkeit. *Am Wind* bedeutet, dass Gegenwind von schräg vorne kommt, und *Gegenwind* ist Wind direkt entgegen der Bewegungsrichtung. Bei der letztgenannten Stellung des Schiffes ist die Bewegungsgeschwindigkeit 0, die anderen drei Geschwindigkeiten (in Feldern pro Spielzug) sind in der Reihenfolge (vor dem Wind, mit raumem Wind und am Wind angegeben. *[Die Bewegungspunkte entsprechen einem Drittel der angegebenen Geschwindigkeit in Meilen/Stunde, echt gerundet.]*

Geschwindigkeit, angetrieben: Schiffe, die mittels Rudern, Schaufelrädern, Schiffsschrauben oder Zugtieren vorangetrieben werden (im Folgenden auch Antriebsschiffe genannt), verfügen über drei verschiedene Geschwindigkeitswerte. Diese geben an, welche Marschgeschwindigkeit ein Antriebsschiff erreicht, mit welcher Angriffsgeschwindigkeit es zum Rammstoß ansetzt und mit welcher Geschwindigkeit es rückwärts fährt. Der Geschwindigkeitswert, den ein Antriebsschiff zu Beginn des Spielzugs hat, gilt für die Dauer des kompletten Spielzugs. Einige Antriebsschiffe verfügen über Hilfsbesegelung und weisen beide Geschwindigkeitswerteblöcke auf. *[Die Bewegungspunkte entsprechen einem Drittel der angegebenen Geschwindigkeit in Meilen/Stunde, echt gerundet. Bestimmte Einbauten verändern die Geschwindigkeitswerte (s. **2.2**, **5.4**).]*

Beweglichkeit: Dieser Wert gibt an, wie manövrierfähig ein Schiff ist. Zum einen bestimmt er, wie viele Drehungen um 60° (eine Hexfeldseite) ein Schiff pro Zug machen kann, zum anderen beeinflusst der Wert bestimmte *Manöver-* und *Geschützproben*. Für Tauchschiffe gibt die Beweglichkeit zudem die Zahl der möglichen Tauchbewegungen pro Spielzug an. [*Der Wert liegt zwischen 0 und 5 Punkten.]*

Tauchtiefe: Gibt an, in welcher Tiefe sich ein Tauchschiff befindet; sie wird in Abständen von je zehn Schritt gemessen. Herkömmliche Schiffe haben immer eine Tauchtiefe von 0. Ein Tauchschiff in Tiefe 0 schwimmt an der Wasseroberfläche und verwendet alle Regeln für nicht-tauchfähige Schiffe. Die Tauchtiefe kann die Wassertiefe des aktuellen Feldes nicht überschreiten. Getauchte Schiffe sind anfälliger gegen Beschädigungen als Schiffe an der Oberfläche (s. **5.7**). Tauchfähige Schiffe haben zudem eine maximale Tauchtiefe; wird diese überschritten, kann das Schiff leicht vom Wasserdruck zerquetscht und zerstört werden. *[Eine Tauchtiefe von 5 bedeutet, dass sich das Schiff in 50 Schritt Tiefe befindet.]*

Rumpf: Dies sind die ‚Lebenspunkte' des Schiffes, die in erster Linie von der Größe des Schiffs abhängen. Ein Schiff, dessen Rumpfpunkte auf 0 oder darunter gefallen sind, sinkt binnen kürzester Zeit. *[Die Rumpfpunkte entsprechen der Hälfte des Schiffsraums in Quadern, unter Umständen modifiziert nach Bauart.]*

Takelage: Diese Punkte stellen die Menge an Masten, Segeln, Wanten und Stagen dar, über die ein Schiff verfügt. Verlust von Takelage-Punkten geht mit dem Verlust von Bewegungspunkten und Beweglichkeit einher. Ein Segelschiff, dessen Takelage-Punkte auf 0 oder darunter fallen, verfügt über keine Bewegungspunkte und keine Beweglichkeit mehr und kann nur noch treiben. *[Die Takelagepunkte errechnen sich aus der Zahl der Masten und Segel und liegen zwischen ca. 50 und 300: als Faustformel 15–25 Punkte pro Mast, 25–35 Punkte pro großem Rahsegel, Drachenflügel oder Zedernsegel, 15–20 pro kleinem Rahsegel oder Sprietsegel und 15–25 pro Haiflossensegel oder Krebsscherensegel.]*

Antrieb: Dieser Wert steht für die ‚Lebenspunkte' der Antriebsmechanik des Schiffes, also die Gesamtheit von Riemen, Zugtieren, Schaufelrädern oder Schiffsschrauben sowie eventueller Zuggeschirre, Pedalen, Kurbeln oder magomechanischer Apparaturen. Der Antriebswert bezieht sich ausdrücklich nicht auf Segel und Takelung; diese werden durch den Takelage-Wert repräsentiert (s.o.). Die Punktzahl muss nicht gleich der Zahl der Ruderer, Kurbeldreher bzw. Pedalentreter (s.u.) sein. Der Verlust von Antriebspunkten zieht Einbußen von Geschwindigkeit und Beweglichkeit nach sich. Antrieb ersetzt vollständig den ‚Riemen'-Wert aus den aventurischen Seekampfregeln. *[Die Antriebspunkte entsprechen der Zahl der Riemen, Pedalensitze oder Kurbeln; hinzu kommen 10-25 Punkte pro vorhandener Schiffsschraube, 25-50 Punkte pro Schaufelrad und 30-250 Punkte pro Magomechanik oder Zugtier.]*

Struktur: Die Struktur ist ein Eigenschaftswert des Schiffes; dieser gibt an, aus welchen Materialien ein Schiff gebaut und wie gut es verarbeitet ist, ob es unterteilt oder gar gepanzert ist. Dieser Wert spielt eine Rolle bei allen Proben, die mit dem Sinken oder Auseinanderbrechen des Schiffes zu tun haben. *[Die Struktur liegt üblicherweise zwischen 12 und 18; sie kann durch Panzerung (s. **5.4**) modifiziert werden.]*

Härte: Dieser Wert steht für den Rüstungsschutz von Rumpf und Antrieb; der Rüstungsschutz für Takelage und Besatzung beträgt die Hälfte (abgerundet!) dieses Werts. *[Dieser Wert liegt für die meisten Schiffe bei 0 oder 1, für gepanzerte Schiffe bei 2 oder 3.]*

Besatzung: Diese Zahl gibt die Besatzungsstärke des Schiffes an, die sich aus der Kopfzahl und der Art der Besatzungsmitglieder ergibt. Besatzung untergliedert sich in Matrosen (M), Ruderer bzw. Pedalentreter (RP), Offiziere (O), Seesoldaten (S) und Geschützpersonal (G). Wenn Offiziere (incl. ‚Fachpersonal' wie Schiffsärzte) nicht extra aufgeführt sind, machen sie ein Zehntel der Zahl der Matrosen aus.

Qualität der Matrosen / Ruderer bzw. Pedalentreter / Offiziere / Seesoldaten / Geschützbesatzung: Diese Eigenschaftswerte geben an, wie gut der jeweilige Teil der Besatzung seine Aufgaben erfüllt. Bestimmte Fähigkeiten der Helden können diesen Wert erhöhen (s. **9.1**). Sind keine einzelnen Werte angegeben, gilt für alle Mitglieder der Besatzung der gleiche Qualitätswert. *[Qualitätswerte liegen üblicherweise zwischen 10 (schlecht bezahlte Matrosen eines Lastenseglers) und 18 (hoch motivierte Besatzung einer Shalassi).]*

zug ändert: Bei einer 1–3 bleibt der Wind gleich, bei einer 4 ändert sich die Windrichtung, bei einer 5 die Geschwindigkeit, bei einer 6 Richtung und Geschwindigkeit. Die Änderungen werden ebenfalls jeweils mit einem W6 ausgewürfelt: Bei Geschwindigkeit bedeuten ungerade Zahlen, dass die Windgeschwindigkeit um 1 steigt, gerade, dass sie um 1 sinkt; bei Windrichtung stehen ungerade Zahlen für eine Änderung um eine Hexfeldseite im Uhrzeigersinn, gerade für eine solche gegen den Uhrzeigersinn.

Windstärke 0 ist eine komplette Flaute. Gesegelte Schiffe haben eine Geschwindigkeit von 0, ihre Beweglichkeit sinkt auf 1 (sie können von Ruderern in Beibooten mit einer Hexfeldseite pro Spielzug gedreht werden) bzw. 0, wenn kein Beiboot an Bord ist. Keine Bewegungseinschränkungen für angetriebene Schiffe.
Windstärke 1 ist eine schwache Brise. ‚Schwerfällige' Segelschiffe (z.B. Kraweele u. Makshapurim-Tetramarane) verlieren einen Punkt ihrer Bewegungsweite, können jedoch normal ihre Richtung verändern. Keine Bewegungseinschränkungen für angetriebene Schiffe.
Windstärke 2 bis 4 ist bestes Segelwetter und auch für angetriebene Schiffe ohne Einschränkungen geeignet.
Windstärke 5: Schwerer Wind. Gesegelte Schiffe, die unter vollem Zeug fahren, haben einen Bewegungspunkt mehr, müssen aber jeden Spielzug eine Sturmprobe mit einem Modifikator von –1 ablegen. Nicht hochseetüchtige Schiffe (v.a. Antriebsschiffe und Galeeren; s. Schiffswerte) müssen diese Probe immer ablegen, auch wenn sie nicht unter Segeln fahren.
Windstärke 6: Sturm. Gesegelte Schiffe, die unter vollem Zeug fahren, haben zwei Bewegungspunkte mehr, müssen aber jeden Spielzug eine unmodifizierte Sturmprobe ablegen. Nicht hochseetüchtige Schiffe müssen unabhängig von ihrem Segelstatus diese Probe mit einem Modifikator von +1 ablegen.
Windstärke 7 bedeutet Orkan: Jedes Schiff auf offener See hat einen Bewegungspunkt mehr, muss aber pro Spielzug eine Sturmprobe ablegen. Nicht hochseetüchtige Schiffe erleiden auf diesen Wurf einen Modifikator von +2.

0.5) Der Spielzug

Ein Spielzug unterteilt sich in die folgenden Phasen, die jeden Zug in dieser Reihenfolge durchgeführt werden:

1) Erste Besatzungsphase. In dieser Phase kann ein Schiff versuchen, den *Anker zu werfen/lichten,* sich von einem anderen Schiff, mit dem es verbunden ist, *zu lösen*, es kan*n* die *Takelung wechseln*, ein *Beiboot ausbringen/einholen*, einen *Mast umlegen/aufrichten* oder *Tauchschiff-Beleuchtung löschen/entzünden*.
2) Bestimmung der Geschwindigkeit. Abhängig von der Antriebsart des Schiffes, Wind, Besegelung und eventuellen Schäden wird bestimmt, wie viele Felder sich jedes Schiff in diesem Zug bewegen kann.
3) Aufschreiben der Bewegung. Alle Spieler notieren verdeckt die Bewegung, die jedes Schiff in der Bewegungsphase ausführen soll. Ein Schiff kann sich maximal so viele Felder bewegen, wie seine in Schritt 2 berechnete Geschwindigkeit beträgt.
4) Ausführen der Bewegung (Bewegungsphase). Abschnitt für Abschnitt werden nun die Bewegungen ausgeführt, wie sie auf den Befehlsbögen der Schiffe notiert sind.
4a) Manöver. Halten sich während eines Abschnitts zwei oder mehr Schiffe in einem Feld auf, können die beteiligten Schiffe Manöver ausführen. Mögliche Manöver sind *Rammen, Riemen abscheren*, *Enterhaken werfen*, *Ausweichen*, *Schiffsrumpf anbohren* und *Nahbeschuss*.
5) Geschütze. Nachdem die Bewegung abgeschlossen ist, kann jedes mit Geschützen ausgestattete Schiff einmal die Geschütze abschießen.
6) Enterkampf. Auf Schiffen, die miteinander verbunden sind, kann jetzt der Enterkampf stattfinden.
7) Zweite Besatzungsphase. In dieser Phase werden die Auswirkungen von erlittenem Schaden festgestellt, es können provisorische Reparaturen ausgeführt und Brände gelöscht werden und schließlich wird festgestellt, ob ein angeschlagenes Schiff sinkt.

0.6) Die Manöverprobe

Während des Spiels werden an verschiedenen Stellen **Manöverproben** gefordert. Dies sind Probenwürfe mit einem W20 gegen die Qualität der Besatzung oder eines Teils der Besatzung wie der Geschützbedienung oder der Offiziere. (Ist kein Besatzungskontingent angegeben, würfeln Sie gegen die Qualität der Matrosen.) Wenn Sie bei dieser Probe weniger oder gleich der Qualität des entsprechenden Besatzungskontingents würfeln, ist die Probe gelungen;

würfeln Sie darüber, ist die Probe misslungen. Würfeln Sie weniger als die Hälfte der Qualität, gilt die Probe als *herausragend* gelungen.
Modifikatoren ergeben sich aus der Art und dem Zustand des Schiffes und aus den Umweltbedingungen. Diese Modifikatoren werden immer auf den Würfelwurf angewendet: Ein Modifikator +3 bedeutet, dass der Spieler 3 Punkte zum Würfelresultat addieren und trotzdem kleiner oder gleich der Qualität der Besatzung würfeln muss.
Hin und wieder kommt es zu vergleichenden Proben zwischen zwei Schiffsbesatzungen. Ermitteln Sie in einem solchen Fall, welches der beiden um eventuelle Zuschläge modifizierte Würfelergebnisse weiter unter der jeweiligen Qualität geblieben ist. Die Mannschaft mit dem besseren Ergebnis gewinnt den Vergleich.

Beispiel: Ein Klapp-Trimaran (Qualität der Matrosen 16) versucht, dem Rammangriff einer Serovischen Schraubengaljässe (Qualität der Pedalentreter 13) auszuweichen. Die Spielerin der Galjässe würfelt eine 8, was einen Erfolgsgrad von 5 ergibt (die gewürfelte 8 liegt 5 Punkte unter der Qualität von 13). Die Probe für den Trimaran ist um 2 erschwert, weil er in diesem Spielzug schon einmal ausgewichen ist; der Spieler wirft eine 10 und erzielt somit einen Erfolgsgrad von 4 (der Modifikator von +2 wird zu der gewürfelten 10 addiert, und von der resultierenden 12 sind es 4 Punkte bis zur 16). Der Rammangriff gelingt daher besser als das Ausweichmanöver, und der Rammsporn bohrt sich krachend in die Rümpfe des Trimarans.

Schiffsschäden, bestimmte Munitionsarten und Heldeneinsatz können die Qualität der Besatzung verändern. Manöverproben werden immer auf den aktuellen Wert abgelegt.

Der Spielablauf im Detail

1) Erste Besatzungsphase

In dieser Phase kann jedes Schiff versuchen, *eine oder mehrere* der folgenden Aktionen durchzuführen. Einige dieser Aktionen erfordern eine Manöverprobe. Schiffe, die sich im Enterkampf befinden, können keine der genannten Aktionen ausführen.
Soll nur eine Aktion durchgeführt werden, sind eventuelle Proben unmodifiziert; sollen mehrere Aktionen durchgeführt werden, so sind alle verlangten Proben in dieser Phase um die Zahl der Aktionen erschwert. *Bsp.: Will ein Schiff den Anker lichten und gleichzeitig die Takelungsart wechseln, ist die Manöverprobe für letztgenannte Aktion um 2 Punkte erschwert. (Anker lichten erfordert keine Probe und ist deswegen auch nicht erschwert.)*
Manöver unter Wasser: Getauchte Schiffe können nicht alle möglichen Aktionen durchführen; dies ist bei der jeweiligen Beschreibung angemerkt (siehe auch Abschnitte **4**, **6** und **7**). Da Manöver im Dunkeln schwieriger auszuführen sind, gilt für getauchte Schiffe, die ohne Beleuchtung fahren, ein Malus von einem Punkt auf alle Manöverproben; dieser Malus kann je nach herrschenden Lichtverhältnissen (Sonneneinstrahlung, unterseeische Lichtquellen o.Ä.) wegfallen (Meisterentscheid).
Einige unter Wasser durchführbare Manöver (u.a. *Verbindung lösen*, *Schiffsrumpf anbohren* und *Enterangriff*) erfordern es, dass die Schiffsmannschaft das Schiff verlässt und unter Wasser arbeitet. An der Durchführung solcher Aktionen können sich nur Besatzungsmitglieder beteiligen, die unter Wasser atmen können, sei es dank ihrer Rasse, durch unterstützende Magie bzw. Liturgien (s. **9.2**) oder geeignete Artefakte (z.B. nequanische Atemmasken, Wassermasken, Szirri-Szirri-Quallen). Wenn zu wenige Seeleute mit Unterwasseratmung zur Verfügung stehen, ist das Manöver erschwert oder gar nicht durchführbar (Spielleiterentscheid).

1.1) Anker werfen oder lichten

Ein Schiff kann in einem Küstenfeld ohne weitere Probe den Anker fallen lassen oder den Anker lichten. Schiffe, die vor Anker liegen, haben eine Geschwindigkeit von 0, jedoch ihre maximale Beweglichkeit (sprich, sie können sich – auch ohne Einsatz von Beibooten – auf der Stelle drehen). Dieses Manöver ist auch unter Wasser möglich.

1.2) Verbindung lösen

Ein Schiff, das mit einem anderen durch *verhedderte Takelage oder Enterhaken/Harpunengeschosse* verbunden ist, kann versuchen, sich von dem anderen Schiff zu lösen. Dies erfordert eine Manöverprobe (Matrosen), die um 2 Punkte erschwert ist. Befindet sich mindestens eines der beiden Schiffe unter Wasser, ist das Manöver weiterhin möglich, und zwar von über und unter den Wellen; allerdings müssen dann in jedem Fall genügend (ca. 8) Seeleute an Bord unter Wasser atmen können. Bei Misslingen bleibt die Verbindung bestehen. Damit die Schiffe voneinander gelöst sind, muss *jede* Verbindung einzeln gelöst werden. Es kann nur eine Verbindung pro Spielzug gelöst werden, jedoch steht jedem der verbundenen Schiffe ein Lösungsversuch zu.
Ein Schiff, das ein anderes Schiff *gerammt* hat, kann durch Rückwärtsfahrt die Verbindung zum gerammten Schiff lösen, sofern es nicht zusätzlich durch Enterhaken oder verhedderte Takelage damit verbunden ist. Dies ist auch unter Wasser möglich (hierfür muss die Mannschaft nicht ins Wasser) und erfordert eine Manöverprobe (Ruderer/Pedalentreter) +2. Bei Gelingen ist die Verbindung gelöst, das Schiff befindet sich aber immer noch im selben Feld wie das gerammte Schiff.

1.3) Takelungsart wechseln

Mit diesem Manöver wird die Besegelung geändert, unter der ein Schiff fährt. Als Besegelungsarten stehen *gestrichene Segel*, *Kampfbesegelung* (die übliche Besegelung) und *volles Zeug* zur Auswahl. Antriebsschiffe mit Besegelung können kein volles Zeug aufziehen, ebenso wie Segelschiffe, die mehr als drei Viertel ihrer Takelagepunkte eingebüßt haben.
Dieses Manöver ist nicht unter Wasser durchführbar, und ein Tauchschiff mit Hilfsbesegelung kann nur untertauchen, wenn es alle Segel gestrichen hat.

✥ **Segelfläche vergrößern:** Um die Geschwindigkeit zu erhöhen, kann ein gesegeltes Schiff von gestrichenen Segeln auf Kampfbesegelung oder von Kampfbesegelung auf volles Zeug wechseln. Dies erfordert eine Manöverprobe (Matrosen): Bei Gelingen sind die zusätzlichen Segel schnell gehisst, bei Misslingen verliert das Schiff einen Punkt seiner Beweglichkeit (die neue Besegelung gilt aber dennoch).

✥ **Segelfläche verkleinern:** Ein Schiff kann die Segelfläche von vollem Zeug auf Kampfbesegelung reduzieren oder sämtliche Segel streichen. Bei gestrichenen Segeln sinkt die Segelgeschwindigkeit auf 0 und die Takelage ist fortan schwieriger zu treffen. Für das Streichen von Segeln ist eine Manöverprobe (Matrosen) +2 nötig: Bei Gelingen verliert das Schiff für diesen Spielzug einen Punkt seiner Beweglichkeit (es dauert länger, die Segel einzuholen, als sie zu hissen), bei Misslingen zwei Punkte.

1.4) Beiboot ausbringen oder einholen

Ein Schiff kann ein Beiboot (sofern vorhanden) ausbringen oder einholen, um Personen von Schiff zu Schiff oder an Land überzusetzen oder um ein unbewegliches Schiff zu drehen. Das Ausbringen bzw. Einholen kostet eine Aktion in der ersten Besatzungsphase, erfordert aber keine Probe. So lange ein Beiboot ausgebracht ist, werden die darauf befindlichen Matrosen nicht zur Besatzung gezählt. Beim Drehen eines Schiffes befindet sich das Beiboot im selben Hexfeld wie das Schiff; zu anderen Zwecken kann es sich frei auf dem Plan bewegen. Tauchfähige Beiboote können unter Wasser ausgebracht und eingeholt werden, ohne dass die Mannschaft dafür ins Wasser gehen muss.

Schiffstypen, die von anderen Schiffen als Beiboot aufgenommen werden können, sind in den Schiffswerten mit dem Vermerk ‚beiboottauglich' versehen.

1.5) Mast umlegen oder aufrichten

Einige Antriebsschiffe können Masten umlegen, um von Marschfahrt unter Segeln auf Antriebsfahrt zu wechseln oder die Schussbahn für große Geschütze freizumachen. Dies ist nicht unter Wasser möglich. Die Aktion erfordert eine Manöverprobe (Matrosen): Bei Gelingen ist der Mast schnell und sicher verstaut, bei Misslingen verliert das Schiff in dieser Phase einen Punkt seiner Beweglichkeit.

Um den Mast wieder aufzurichten, ist eine Probe +2 nötig. Bei Gelingen verliert das Schiff für diesen Spielzug einen Punkt seiner Beweglichkeit (es dauert länger, den Mast korrekt aufzurichten), bei Misslingen zwei Punkte.

1.6) Beleuchtung entzünden oder löschen

Ein Tauchschiff kann die Innenbeleuchtung löschen oder entzünden; dies ist in jeder Tauchtiefe möglich und erfordert weder eine Probe noch einen Tauchgang der Mannschaft. Bei gelöschter Beleuchtung ist ein getauchtes Schiff schwieriger zu erspähen (s. **4.2.1**), allerdings sind alle Manöverproben um einen Punkt erschwert, während die Mannschaft im Dunkeln arbeiten muss (Ausnahme: helle Sonneneinstrahlung oder dgl.; Meisterentscheid).

Mit diesem Manöver kann auch ein Sonnenanemonengeschütz abgefeuert werden, um das aktuelle Feld für diesen und die zwei folgenden Spielzüge zu erleuchten. Ein getauchtes Schiff, das sich ohne Beleuchtung in einem Sonnenanemonen-Feld befindet, erleidet nicht den obigen +1-Modifikator auf Manöverproben.

2) Bestimmung der Geschwindigkeit

Nun folgt die Bestimmung der Schiffsgeschwindigkeiten in diesem Spielzug, also der Zahl an Feldern, die sich jedes Schiff bewegen kann. Diese hängt vom Schiffstyp und eventuellen Beschädigungen ab, bei gesegelten Schiffen zusätzlich von der Art der Besegelung, der Stellung des Schiffes zum Wind und der Windgeschwindigkeit. Welche Geschwindigkeiten ein Schiff erreichen kann, ist auf dem Schiffs-Bogen angegeben. Die Geschwindigkeit eines Schiffes kann niemals mehr als 10 betragen.

Einige Schiffe verfügen über einen mechanischen Antrieb *und* Besegelung (siehe Tabelle S. 186). Für ein solches Schiff wird jetzt bestimmt, ob es sich mittels Antrieb (Riemen, Schrauben, Schaufelräder oder Zugtiere) oder unter Segeln bewegt. Eine Kombination ist nicht erlaubt. Getauchte Schiffe können nur mit Antrieb fahren. Ein Antriebsschiff unter Segeln gilt als gesegeltes Schiff und benutzt die Regeln **2.1**, **2.3**, **2.4** und **2.5**; es kann jedoch kein volles Zeug aufziehen.

Ein Schiff, das mit einem anderen verbunden ist (durch Enterhaken, verhedderte Takelage oder durch einen Rammstoß), hat eine Geschwindigkeit von 0.

2.1) Geschwindigkeit von gesegelten Schiffen und Stellung zum Wind

Wenn Sie das Diagramm auf Seite 170 betrachten, gibt es für ein Schiff vier Möglichkeiten, wie es zum Wind hin ausgerichtet sein kann, d.h., welchen Winkel die Längsachse des Schiffes und die Windrichtung zueinander bilden (**siehe Abbildung auf S. 162**). Die Ausrichtung zum Wind legt fest, wie viele Felder sich ein gesegeltes Schiff je nach Typ bewegen darf.

In Stellung **A** fährt das Schiff *vor dem Wind*, d.h., Windrichtung und Fahrtrichtung sind gleich. In Stellung **B** fährt das Schiff *mit raumem Wind*, d.h. der Wind kommt schräg von achtern; in dieser Stellung erreicht ein Segelschiff seine höchste Geschwindigkeit. In Stellung **C** fährt das Schiff *am Wind*, d.h., es muss kreuzen, um Wind in den Segeln zu halten und vorwärts zu kommen; die Geschwindigkeit ist deutlich erniedrigt. In Stellung **D** hat das Schiff *Gegenwind* und kommt nicht von der Stelle; seine Geschwindigkeit beträgt 0. (Ein Schiff mit Gegenwind darf sich jedoch drehen, um sich für den folgenden Spielzug in eine günstige Stellung zum Wind zu bringen; s. Phase **3**.)

2.2) Geschwindigkeit von angetriebenen Schiffen

Antriebsschiffe können unabhängig von der Stellung zum Wind drei verschiedene Geschwindigkeiten fahren: Marschgeschwindigkeit, Rammgeschwindigkeit und Rückwärtsfahrt. Wie hoch diese Geschwindigkeiten je nach Schiffstyp sind, entnehmen Sie dem Schiffsbogen. Tauchschiffe verwenden unter Wasser die gleichen Geschwindigkeitswerte wie an der Oberfläche.

Welche Geschwindigkeit das Schiff in diesem Spielzug fahren soll, muss jetzt festgelegt werden. Dabei gelten folgende Einschränkungen: Es ist nicht möglich, von Rammgeschwindigkeit auf Rückwärtsfahrt zu wechseln und umgekehrt. Ein Antriebsschiff kann abhängig von der Qualität der Ruderer bzw. Pedalentreter nur eine begrenzte Anzahl von Spielzügen pro Szenario Rammgeschwindigkeit fahren. Dies sind ein Spielzug bei einer Qualität bis einschließlich 12, zwei Spielzüge bei einer Qualität bis einschließlich 16, drei Spielzüge bei einer Qualität von 17 und mehr. Magische Antriebe und Zugtiere können immer drei Spielzüge Rammgeschwindigkeit fahren.

Bestimmte Schiffstypen können mit Modifikationen versehen sein, die Geschwindigkeit und/oder Beweglichkeit beeinflussen (siehe auch **5.4**). Bei nur zeitweilig aktiven Einbauten entscheidet der Spieler jetzt, ob er sie in dieser Phase nutzen will oder nicht.

Blitzzug (Tauchschiffe): Erhöht alle Geschwindigkeiten um 2 (Marsch-, Rück-) bzw. 4 (Ramm-) Punkte bis zu einem Maximum von 10 Punkten. Nicht mit Rochenzug, Pfeilschuss, Perlen- und Stahlhaut kombinierbar.

Pfeilschuss (Tauchschiffe): Verdoppelt alle Antriebsgeschwindigkeitswerte des Schiffes für einen Spielzug pro Szenario bis zu einem Höchstwert von 10. In Phase **7** dieses Spielzuges muss das Schiff eine Strukturprobe +2 ablegen, deren Auswirkungen identisch mit denen einer Sturmprobe (**4.1.1**) sind; eventuelle Bewegungsverluste gelten bis zum Ende des folgenden Spielzugs. Nicht mit Blitz-, Rochenzug und Stahlhaut kombinierbar.

Rochenzug (Tauchschiffe): Erhöht alle Geschwindigkeiten um 1 (Marsch-, Rück-) bzw. 2 (Ramm-) Punkte bis zu einem Maximum von 10 Punkten. Nicht mit Blitzzug, Pfeilschuss und Stahlhaut kombinierbar.

Seitenantrieb (Tauchschiffe): Erhöht die Beweglichkeit um 1 (Standardversion) bzw. 2 (Arcanomechanik) bis zu einem Maximum von 5. Nicht mit Stahlhaut kombinierbar.

2.3) Art der Besegelung

Die Art der Takelung eines gesegelten Schiffes (siehe **1.3**) beeinflusst seine Geschwindigkeit. Ein Segelschiff mit gestrichenen Segeln hat eine Geschwindigkeit von 0. Bei Kampfbesegelung gelten die auf dem Schiffsbogen angegebenen Werte; volles Zeug erhöht diese Werte um ein Feld pro Spielzug. Ausnahme: Bei Gegenwind beträgt die Geschwindigkeit auch bei vollem Zeug 0.

2.4) Windstärke

Wind kann mit einer von acht möglichen Stärken wehen und beeinflusst unter Umständen die Geschwindigkeit von gesegelten Schiffen (s. **0.4**): Bei **Windstärke 0** verlieren gesegelte Schiffe all ihre Bewegungspunkte, können jedoch von Ruderern in Beibooten (falls vorhanden) um eine Seite pro Spielzug gedreht werden. ‚Schwerfällige' Segelschiffe (s. Schiffswerte-Tabellen) verlieren bei **Windstärke 1** einen Punkt ihrer Bewegungsweite, können jedoch normal ihre Richtung verändern. **Windstärken 2 bis 4** haben keine Auswirkungen. Bei **Windstärke 5** haben gesegelte Schiffe, die unter vollem Zeug fahren, einen Punkt Geschwindigkeit mehr, bei **Windstärke 6** zwei Punkte. Bei **Windstärke 7** erhält jedes Schiff einen zusätzlichen Punkt Geschwindigkeit. In den letzten drei Fällen werden jedoch Sturmproben fällig (siehe **4.1**).

2.5) Schaden an der Takelage

Ein Segelschiff, das mehr als die Hälfte seiner Takelagepunkte eingebüßt hat, verliert je einen Punkt seiner Geschwindigkeit und Beweglichkeit. Hat es mehr als drei Viertel seiner Takelagepunkte eingebüßt, verliert es je einen weiteren Punkt (insgesamt also je zwei) seiner Geschwindigkeit und Beweglichkeit. In beiden Fällen beträgt die Mindestgeschwindigkeit vor dem Wind, mit raumem Wind und am Wind jedoch immer mindestens ein Feld pro Zug. Ein gesegeltes Schiff, das alle seine Takelagepunkte verloren hat, hat eine Geschwindigkeit von 0 und treibt nur noch (s. **4.6**).

Ein Schiff, das mehr als drei Viertel seiner Takelagepunkte verloren hat, kann kein volles Zeug mehr setzen. Fährt es unter vollem Zeug, während die Takelagepunkte unter ein Viertel sinken, sinkt die Takelungsart automatisch auf Kampfbesegelung.

Siehe auch **7.3.2) Schäden an der Takelage**.

2.6) Schaden am Antrieb

Ein Schiff, das unter Rudern, Schrauben, Schaufelrädern oder mit Zugtieren fährt und mehr als die Hälfte seiner Antriebspunkte eingebüßt hat, verliert einen Punkt seiner Geschwindigkeit. Ein Schiff, das mehr als drei Viertel seiner Antriebspunkte eingebüßt hat, verliert einen weiteren Punkt (insgesamt also zwei) seiner Geschwindigkeit und einen Punkt Beweglichkeit. In beiden Fällen beträgt die Marschgeschwindigkeit jedoch immer mindestens ein Feld pro Zug. Ein Antriebsschiff, das all seine Antriebspunkte verloren hat und keine Hilfsbesegelung aufweist, hat eine Geschwindigkeit von 0 und treibt nur noch (s. **4.6**).

Ein Antriebsschiff, das mehr als drei Viertel seiner Antriebspunkte verloren hat, kann keine Rammgeschwindigkeit mehr aufnehmen. Fährt es gerade mit Rammgeschwindigkeit, so sinkt das Tempo sofort auf Marschgeschwindigkeit.

Siehe auch **7.3.3) Schäden am Antrieb**.

Tabelle Segelschiffe (Beispielwerte)

Typ (Masten)	Vor	Raum	Am	Bwgl	Rumpf
Dowoli (II)	4	5	2	3	81
Imperialer Dreimaster (III)	3	4	1	2	180
Imperiale Karavelle (II)	4	5	2	4	80
Kerrishitische Dschunke (III)	4	5	1	3	90
Kerrishitische Dschunke (V)	3	4	1	2	200
Klapp-Trimaran (I)	4	6	2	4	7
Kleines Segelboot (I)	3	4	1	4	5
Kraweel (IV)	3	4	1	2	300
Kriegsdshukar (IV)	4	5	2	2	116
Nyamaunir-Seedrache (II)	4	6	2	5	20
Nyamaunir-Hausboot (II)	3	4	1	3	40
Oneraria (imperialer Lastensegler) (I)	2	3	1	1	1300
Orismani-Lastensegler (I)	2	3	1	2	160
Orismani-Schnellsegler (II)	4	4	2	3	70
Shalassi (II)	4	6	2	4	75

Tabelle Antriebsschiffe (Beispielwerte)

Typ	Marsch	Ramm	Rück	Bwgl	Rumpf
Imperiale Schraubengaleere (25 Schritt)	3	6	2	3	60
Imperiale Schraubengaleere (40 Schritt)	2	5	1	2	75
Kaitissa (20 Schritt)	3	6	1	3	4
Kleines Ruderboot (–)	2	3	2	5	8
Listhano (Gleiter)	5	9	—	5	5
Makshapurischer Seeschlangen-Trimaran	3	8	—	2	90
Seitenradgaleere (40 Schritt)	2	4	1	2	400

Tabelle Tauchschiffe

Typ	Marsch	Ramm	Rück	Bwgl	max. Taucht.
Patrouillendemergator	4	6	2	5	600 Schritt
Reisedemergator	3	—	1	2	200 Schritt
Tiefseedemergator	2	3	1	2	2 Meilen
Transportdemergator	2	—	1	2	200 Schritt

Tabelle Antriebsschiffe mit Besegelung

Typ (Masten)	Vor	Raum	Am	Marsch	Ramm	Rück	Bwgl	Rumpf
Abishai-Schaufelkatamaran (II)	4	5	2	1	2	—	3	37
Galjotta (II)	4	5	2	3	6	2	4	65
Hjaldinger Langschiff (I)	5	6	2	3	6	1	5	50
Hjaldinger Rudergaljässe (II)	4	5	2	3	6	1	3	90
Imperiale Rudergaleere, groß (III)	3	4	1	3	7	1	3	80
Imperiale Rudergaleere, klein (II)	4	5	1	3	6	2	4	40
Makshapurim-Tetramaran (II)	2	3	1	1	2	—	1	557
Serovische Schraubengaljässe (III)	4	5	1	3	5	1	2	130
Shindrabarischer Katamaran (I)	3	5	1	3	5	1	5	15
Shindrabarischer Piroq (I)	4	5	2	3	5	1	5	30

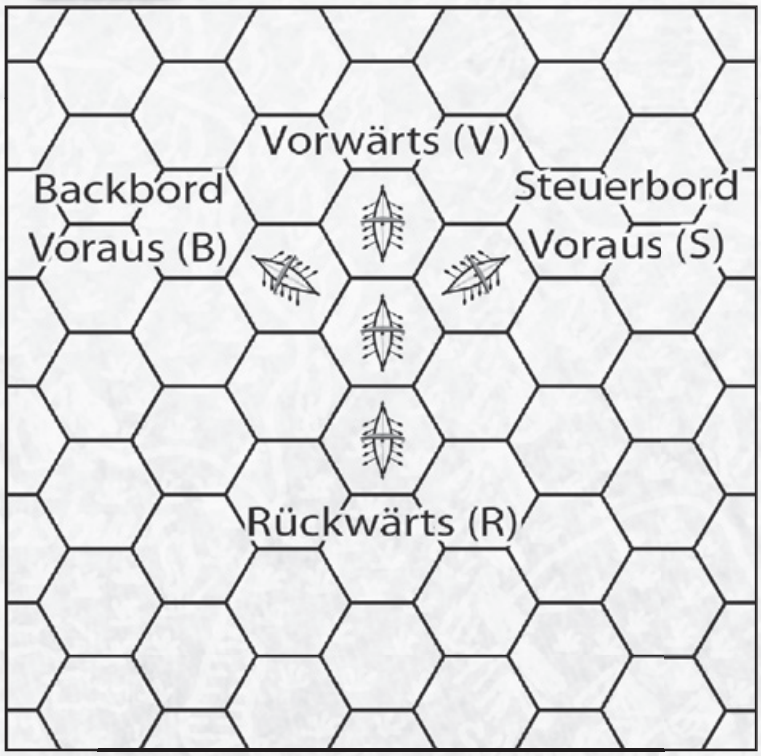
Tak.	Str	Hä	Bes (min)	Anmerkungen
58	15	1	35M, 6G, 50S	—
160	16	1	75M	schwerfällig, 1 Beiboot
100	16	1	35M	—
150	16	1	60M	—
250	15	1	105M	1 Beiboot
45	12	0	3M	nicht hochseetüchtig, beiboottauglich
40	12	0	2M	nicht hochseetüchtig, beiboottauglich
220	16	1	95M, 10S	schwerfällig, 2 Beiboote
160	16	2 (Bronzeplatten)	63M, 30G/S	1 Beiboot
80	13	0	15M	—
80	14	0	8M	—
75	13	0	40M	schwerfällig
75	12	0	24M	schwerfällig
120	14	1	40M	1 Beiboot
110	16	1	45M, 24G, 25S	—

Antr.	Str	Hä	Bes (min)	Anmerkungen
50 (Schrauben u. Pedalen)	14	1	5M, 40P	nicht hochseetüchtig
110 (Schrauben u. Pedalen)	15	1	5M, 80P	Rammsporn, nicht hochseetüchtig
18 (Riemen)	16	1	18R	—
4	12	0	4R	nicht hochseetüchtig, beiboottauglich
25 (elementarmagischer Antrieb)	11	0	10S	nicht hochseetüchtig
150 (abgerichtete Seeschlange)	14	2 (Bronzeplatten)	15M, 70G, 100S	—
150 (zwei Seitenräder, Pedalen)	15	1	6M, 120P, 15S	nicht hochseetüchtig

Rumpf	Antr.	Str	Hä	Bes (min)	Anmerkungen
30	25 (Schrauben u. Pedalen)	15	1	5M/P	—
175	55 (Schrauben u. Pedalen)	14	2 (Perlenhaut)	5M/P	—
50	45 (Schrauben u. Magomechanik)	19	3 (Stahlhaut)	4M	—
200	50 (Schrauben u. Pedalen)	12	0	10P	—

Tak	Antr.	Str	Hä	Bes (min)	Anmerkungen
40 (zentr. Schaufelrad)	13	1	20M/P, 2G	nicht hochseetüchtig	—
100	48 (Riemen)	18	1	35M, 96R/S	Rammsporn, nicht hochseetüchtig
50	40 (Riemen)	17	0	40M/R	—
75	80 (Riemen)	17	3 (Eisenplatten)	45M, 80R, 35G	Rammsporn, nicht hochseetüchtig
100	256 (Riemen)	15	1	45M, 256R	Rammsporn, nicht hochseetüchtig
70	96 (Riemen)	14	1	30M, 96R	Rammsporn, nicht hochseetüchtig
100	56 (Riemen)	15	1	30M, 56R	schwerfällig, 4 Klapp-Trimarane als Beiboot
120	240 (Schrauben u. Pedalen)	17	3 (Eisenplatten)	70M, 180P, 50G, 25S	Rammsporn, nicht hochseetüchtig, 1 Beiboot
40	14 (Riemen)	13	0	14M/R	—
40	36 (Riemen)	15	0	14M, 36R	nicht hochseetüchtig

3) Aufschreiben der Bewegung



Alle Spieler notieren für ihre Schiffe verdeckt die Bewegungen, die das jeweilige Schiff in der Bewegungsphase ausführen soll. Für jedes Schiff stehen exakt so viele Bewegungsbefehle zur Verfügung, wie seine in Schritt 2 bestimmte **Geschwindigkeit** beträgt. Wenn alle Spieler ihre geplanten Bewegungsbefehle festgelegt haben, werden diese aufgedeckt und gleichzeitig ausgeführt.

Ein Schiff bewegt sich normalerweise so viele Felder weit, wie seine Geschwindigkeit beträgt; unter Umständen auch weniger weit. Es kann sich dabei maximal um so viele Hexfeldseiten drehen und seine Tauchtiefe verändern, wie seine **Beweglichkeit** beträgt. Dieser Wert kann durch erlittene Schäden (s. **7.3**) oder misslungene Proben reduziert worden sein; beträgt die Beweglichkeit 0, kann sich das Schiff nicht mehr drehen oder die Tauchtiefe verändern (siehe auch **4.7**).

Es ist nicht möglich, Bewegung aufzusparen und in die Bewegungsphase des nächsten Spielzugs zu übernehmen. Es ist nicht möglich, Antriebs- und gesegelte Geschwindigkeit miteinander zu kombinieren. Es ist nicht möglich, Bewegungspunkte von einem Schiff auf ein anderes zu übertragen. Ein tauchfähiges Schiff, das über Hilfsbesegelung verfügt, kann nur mit gestrichenen Segeln tauchen.

Die Bewegungsphase ist in *10 Abschnitte* unterteilt (s.u.), für die die Spieler jeweils einen der unten stehenden Befehle notieren können (**siehe Abbildung oben**). Dabei werden die Bewegungen abhängig von der Geschwindigkeit in bestimmten Abschnitten ausgeführt (B = Bewegung, O = keine Bewegung). In den Abschnitten, in denen wegen zu geringer Geschwindigkeit für ein Schiff keine Befehle erteilt werden können (**4.5**), findet daher keine Bewegung statt.

Ein Schiff, das sich in einem Spielzug nicht bewegt (wegen einer Geschwindigkeit von 0 oder weil es nur D-Befehle verwendet), treibt am Ende der Bewegungsphase ein Feld in Windrichtung (siehe **4.6**).

GS	Abschnitte									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0:	O	O	O	O	O	O	O	O	O	O
1:	O	O	O	O	B	O	O	O	O	O
2:	O	O	O	B	O	B	O	O	O	O
3:	O	O	B	O	B	O	B	O	O	O
4:	O	B	O	B	O	B	O	B	O	O
5:	B	O	B	O	B	O	B	O	B	O
6:	B	O	B	B	O	B	B	O	B	O
7:	B	O	B	B	B	B	B	O	B	O
8:	B	B	B	B	O	B	B	B	B	O
9:	B	B	B	B	B	B	B	B	B	O
10:	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B

Mögliche Bewegungsbefehle:

V: Das Schiff bewegt sich ein Feld vorwärts. Dies verbraucht einen Punkt der möglichen Geschwindigkeit.

S: Das Schiff dreht sich eine Hexfeldseite nach rechts (Steuerbord) und bewegt sich dann ein Feld vorwärts. Dies verbraucht einen Punkt der möglichen Geschwindigkeit und einen Punkt Beweglichkeit.

B: Das Schiff dreht sich eine Hexfeldseite nach links (Backbord) und bewegt sich dann ein Feld vorwärts. Dies verbraucht einen Punkt der möglichen Geschwindigkeit und einen Punkt Beweglichkeit.

R: Das Schiff bewegt sich ein Feld geradeaus rückwärts (nur für rückwärts fahrende Schiffe erlaubt). Dies verbraucht einen Punkt der möglichen Geschwindigkeit.

DS/DB: Das Schiff dreht sich auf der Stelle um eine Hexfeldseite nach Steuerbord bzw. Backbord. Dieser Befehl ist nur für geruderte Schiffe, für Schiffe, die vor Anker liegen, und für bewegungslose Schiffe mit ausgebrachten Beibooten erlaubt; letztere dürfen sich nur um eine Hexfeldseite pro Spielzug drehen. Der Befehl verbraucht einen Punkt der Beweglichkeit und ist in jedem beliebigen Abschnitt möglich.

U: Das Schiff sinkt um 10 Schritt nach unten und verbleibt dabei auf seinem Feld (nur für tauchfähige Schiffe erlaubt). Dies verbraucht einen Punkt Beweglichkeit.

VO: Das Schiff bewegt sich ein Feld vorwärts und steigt dann um 10 Schritt nach oben (nur für getauchte Schiffe erlaubt). Dies verbraucht einen Punkt der möglichen Geschwindigkeit und einen Punkt Beweglichkeit.

VU: Das Schiff bewegt sich ein Feld vorwärts und sinkt dann um 10 Schritt nach unten (nur für tauchfähige Schiffe erlaubt). Dies verbraucht einen Punkt der möglichen Geschwindigkeit und einen Punkt Beweglichkeit.

RO: Das Schiff bewegt sich ein Feld rückwärts und steigt dann um 10 Schritt nach oben (nur für rückwärts fahrende getauchte Schiffe erlaubt). Dies verbraucht einen Punkt der möglichen Geschwindigkeit und einen Punkt Beweglichkeit.
RU: Das Schiff bewegt sich ein Feld rückwärts und sinkt dann um 10 Schritt nach unten (nur für rückwärts fahrende, tauchfähige Schiffe erlaubt). Dies verbraucht einen Punkt der möglichen Geschwindigkeit und einen Punkt Beweglichkeit.

4) Bewegungsphase

Die Bewegungsphase ist in 10 Abschnitte unterteilt, in denen sich das Schiff gemäß der in Phase **3** erteilten Befehle bewegt, so lange es nicht bewegungsunfähig wird (siehe **4.4** und **4.7**). Alle Bewegungen eines Abschnitts finden gleichzeitig statt.
Gelangt ein Schiff mit Kampfbesegelung oder vollem Zeug durch Bewegungen und Drehungen in eine Stellung, in der es *Gegenwind* hat, verliert es sofort einen Punkt seiner Geschwindigkeit im laufenden Spielzug (dies gilt auch dann, wenn es sich um ein Antriebssschiff mit Kampfbesegelung handelt, das in diesem Spielzug *nicht* gesegelt wird). Es kann sich also ein Feld weniger weit bewegen, als die Geschwindigkeit angibt. (Dies repräsentiert die unterschiedlichen Manöver *Wenden* und *Halsen*.) Wenn dies geschieht, wird der letzte der in Phase 3 aufgeschriebenen Bewegungsbefehle gestrichen, danach der zweitletzte Befehl etc.

4.1) Sturm- und Riffproben

Sturmproben werden zu Beginn der Bewegungsphase abgelegt, wenn eine hohe Windgeschwindigkeit herrscht. Riffproben werden in dem Abschnitt abgelegt, in dem ein Schiff auf ein Hexfeld mit einem Bewegungshindernis (Riff, Sandbank, Küstenfeld oder Unterwasserhindernis) fährt.

4.1.1) Sturmproben

Zu Beginn der Bewegungsphase wird geprüft, ob das Schiff Sturmschäden erleidet. Dies ist eine **Probe mit dem W20 gegen den Strukturwert** des Schiffes, die je nach Schiffstyp und Windstärke modifiziert ist. Schiffe mit stark beschädigtem Rumpf haben einen verminderten Strukturwert. Getauchte Schiffe müssen keine Sturmproben ablegen.
✥ Bei **Windstärke 5** müssen alle Schiffe, die unter vollen Segeln fahren, eine Probe mit einem Modifikator von –1 ablegen. Nicht hochseetüchtige Schiffe müssen auf jeden Fall eine Probe mit einem Modifikator von –1 ablegen.
✥ Bei **Windstärke 6** müssen alle Schiffe, die unter vollen Segeln fahren, eine unmodifizierte Probe ablegen. Nicht hochseetüchtige Schiffe müssen auf jeden Fall eine Probe mit einem Modifikator von +1 ablegen.
✥ Bei **Windstärke 7** muss jedes Schiff an der Wasseroberfläche eine Sturmprobe ablegen. Nicht hochseetüchtige Schiffe erleiden auf diesen Wurf einen Modifikator von +2.

Bei Gelingen der Probe kann das Schiff seine Bewegungen wie geplant durchführen. Misslingt die Probe jedoch, hat dies je nach Grad des Misslingens unterschiedlich schwere Folgen:
✥ **um 1 bis 3 Punkte misslungen:** kleinere Schäden an Antrieb oder Takelage müssen ausgebessert werden (W6 Punkte Antriebsschaden für angetriebene Schiffe bzw. Takelageschaden für gesegelte Schiffe); Verlust von 1 Punkt Beweglichkeit im laufenden Zug.
✥ **um 4 bis 6 Punkte misslungen:** je W6 Punkte Schäden am Rumpf sowie an Antrieb bzw. Takelage; Verlust von 2 Punkten Beweglichkeit im laufenden Spielzug.
✥ **um 7 bis 9 Punkte misslungen:** schwere Schäden am gesamten Schiff (je 2W6 Punkte Rumpf- und Antriebs-/Takelageschaden, 1W6 Punkte Besatzungsschaden), Verlust von 1 Punkt des Strukturwerts und von 3 Punkten Beweglichkeit im laufenden Spielzug.
✥ **um mehr als 10 Punkte misslungen:** Das Schiff kentert und beginnt zu sinken (siehe **7.4**). W20+10 Punkte Besatzungsschaden.

4.1.2) Riffproben

Wann immer ein Schiff auf ein Feld mit einem Bewegungshindernis fährt, wird geprüft, ob das Schiff das Hindernis rammt und dadurch Schäden am Rumpf erleidet. Proben für Unterwasserhindernisse sind nur für Tauchschiffe notwendig, die in genügend großer Tauchtiefe (je nach Höhe des Hindernisses) fahren. Schiffe an der Wasseroberfläche können Unterwasserhindernisse ohne Probe überqueren.
Ein Tauchschiff, das durch einen U-, VU- oder RU-Befehl auf eine Tauchtiefe sinken würde, die größer ist als die Wassertiefe des erreichten Feldes, setzt auf Grund auf und muss ebenfalls eine Riffprobe ablegen.
Ob das Schiff durch das Hindernis oder Aufsetzen Schaden erleidet, hängt von einer Probe auf die Qualität der Offiziere ab, die wie folgt modifiziert ist:
✥ je nach Art des Hindernisses um +0 (klar erkennbarer Küstenverlauf, sandiger Meeresgrund) bis +3 (überspültes Riff, scharfkantige Unterwasserklippe). In unbekannten Gewässern sollten Sie die Schwierigkeit verdeckt festlegen (entweder auf einer Liste oder mit einer umgedrehten Marke neben dem Feld).
✥ je nach Tiefgang des Schiffes um +0 (Nyamaunir-Seedrache, Hjaldinger Langboot, Listhano) bis +3 (Imperialer Dreimaster, Kraweel, Makshhapurim-Tetramaran). Je nach Zuladung des Schiffes und eventuell bereits erlittenen Rumpfschäden (Schiff hat Wasser genommen) kann dieser Modifikator um einen weiteren Punkt steigen.

Gelingt diese Probe, kann sich das Schiff ungehindert bewegen. Misslingt die Probe, folgt eine **Probe mit dem W20 gegen den Strukturwert** des Schiffes. Diese Probe ist wie folgt modifiziert:
✥ Bei **Sandbänken** um +1
✥ Bei **Riffen**, **Küstenfeldern, Unterwasserhindernissen** um +2 (glattgeschliffene Felseninsel) bis +4 (scharfkantige Klippe)
✥ Bei **aufsetzenden Tauchschiffen** um +1 (schlammiger Grund) bis +3 (zerklüfteter Felsboden)
✥ Ein **getauchtes Schiff, das Rumpfschaden erleidet**, muss ebenfalls eine Strukturprobe mit den unten beschriebenen Auswirkungen ablegen (s. **5.7**); eine solche Probe ist um ein Viertel (aufgerundet) der soeben erlittenen Rumpf-TP erschwert. Dies bedeutet, dass ein Tauchschiff nach einer miss-

lungenen Riffprobe zwei Strukturproben ablegen muss (für die Riffprobe sowie für den daraus resultierenden Schaden) und die Auswirkungen beider Proben erleidet.

Bei Gelingen der Probe in Folge einer misslungenen Riffprobe erleidet das Schiff 1W6 Punkte Rumpfschaden. Wird die Strukturprobe dagegen für ein getauchtes Schiff nach einem Rumpftreffer abgelegt, erfolgt bei Gelingen kein zusätzlicher Schaden. In jedem Fall kann das Schiff seine Bewegungen wie geplant durchführen

Misslingt die Probe, hat dies unterschiedlich schwere Folgen (s.u.). Wurde die Probe für erlittenen Rumpfschaden an einem getauchten Schiff abgelegt, muss für jetzt erlittenen zusätzlichen Rumpfschaden jedoch keine weitere Strukturprobe gewürfelt werden.

- **um 1 bis 3 Punkte misslungen:** kleinere Schäden am Rumpf; 1W6 Punkte Rumpfschaden, Verlust von 1 Punkt Beweglichkeit im laufenden Zug.
- **um 4 bis 6 Punkte misslungen:** deutliche Schäden am Rumpf; 1W6+3 Punkte Rumpfschaden, Verlust von 2 Punkten Beweglichkeit im laufenden Spielzug.
- **um 7 bis 9 Punkte misslungen:** schwere Schäden am Rumpf; 2W6 Punkte Rumpfschaden, 1W6 Punkte Besatzungsschaden; Verlust von 1 Punkt des Strukturwerts und von 3 Punkten Beweglichkeit im laufenden Spielzug.
- **mehr als 10 Punkte misslungen:** Nach einer misslungenen Riffprobe läuft das Schiff auf und kann während des laufenden Spiels nicht mehr freikommen; 3W6 Punkte Rumpfschaden, 1W6+3 Punkte Besatzungsschaden. Nach erlittenem Rumpfschaden für ein getauchtes Schiff kann dessen Hülle dem Wasserdruck nicht mehr standhalten, und das Schiff wird augenblicklich zerquetscht.

4.2) Schiffsbegegnungen und Manöver

Halten sich während eines Abschnitts zwei oder mehr Schiffe in einem Feld auf, können die beteiligten Schiffe Manöver ausführen. Diese werden dann durch Manöverproben abgehandelt. Mögliche Manöver sind: *Rammen*, *Riemen abscheren, Enterhaken werfen, Ausweichen*, *Schiffsrumpf anbohren* und *Nahbeschuss*. Einige Manöver können nur durchgeführt werden, wenn beide Schiffe aufgetaucht sind. Wenn eines oder beide Schiffe getaucht sind, ist in der Regel eine erfolgreiche Spähprobe (s. **4.2.1**) erforderlich, um das Manöver durchführen zu können; dies ist in der jeweiligen Manöverbeschreibung vermerkt. Ein Schiff, das mit einem anderen verbunden ist, kann nur die Manöver *Schiffsrumpf anbohren* und *Nahbeschuss* ausführen; ein im Enterkampf befindliches Schiff kann überhaupt kein Manöver ausführen.
Jeder beteiligte Spieler schreibt verdeckt auf, welches Manöver sein Schiff ausführen soll. Es ist möglich, auf Manöver zu verzichten. Pro Begegnung kann jedes Schiff nur ein Manöver ausführen. Falls mehr als zwei Schiffe an einer Begegnung beteiligt sind, muss für jedes Schiff festgelegt werden, gegen welches andere Schiff das Manöver gerichtet ist. Wenn alle Spieler ihre geplanten Manöver festgelegt haben, werden die Befehle aufgedeckt und gleichzeitig ausgeführt.
Je nachdem, welche Manöver befohlen wurden und ob die entsprechenden Proben gelungen sind, kann es sein, dass die Schiffe am Ende dieser Phase miteinander verbunden sind. Dabei wird unterschieden, ob ein Schiff das andere gerammt hat (**4.2.2**), ob die Schiffe durch Enterhaken miteinander verbunden sind (**4.2.4**) oder durch verhedderte (‚unklare') Takelage aneinander gefesselt (s. **4.3**). Anzahl und Art der Verbindungen zwischen zwei Schiffen werden gesondert notiert.

4.2.1) Spähproben und Sichtbarkeit unter Wasser

Anders als über der Wasseroberfläche ist die Sichtlinie zwischen Schiffen unter Wasser nicht automatisch gegeben. Schiffe, die Manöver (auch Ausweichen) oder Geschützangriffe gegeneinander durchführen wollen und von denen mindestens eines getaucht ist (Tauchtiefe größer 0), müssen zunächst ihren Gegner sichten. Dies geschieht mittels einer **Spähprobe**. Ist diese erfolgreich, wurde das Ziel entdeckt und das Manöver kann wie geplant ausgeführt werden. Die Spähprobe ersetzt nicht die Manöver- oder Geschützprobe, sondern ist vielmehr Voraussetzung dafür, diese ablegen zu dürfen. Misslingt die Spähprobe, ist das Manöver automatisch misslungen. Es ist nur innerhalb des gleichen Feldes möglich, ein Schiff zu erspähen. Schiffe in anderen Feldern können niemals erspäht werden, es sei denn, sie schwimmen beide an der Oberfläche (in welchem Fall keine Spähprobe notwendig ist).
Eine Spähprobe wird als Probe auf die Qualität der Offiziere abgehandelt und wie folgt modifiziert:

sehr klares / trübes / sehr trübes Wasser	–2/+2/+4
Tauchtiefenunterschied zwischen beiden Schiffen beträgt 10/20/30/… Schritt	+1/+2/+3/…
Tauchtiefe des tieferen Schiffs beträgt mindestens 30/60/90/… Schritt	+2/+4/+6…
zu erspähendes Schiff hat mehr als 150/300 Rumpfpunkte (Startwert)	–1/–2
zu erspähendes Schiff hat Tauchtiefe 0 (Oberfläche)	–3
zu erspähendes Schiff taucht mit Beleuchtung	–2
spähendes Schiff taucht mit Beleuchtung:	–1
spähendes Schiff verfügt über magische Sicht, Ortungsgeräte o.Ä.:	–1 bis –3
Feld ist von Sonnenanemonengeschoss erleuchtet	–2

Beispiel: Ein shindrabarischer Piroq, der einen beleuchteten Transportdemergator in 30 Schritt Tiefe erspähen möchte, muss eine Probe +2 ablegen (Tauchtiefenunterschied +3, Tauchtiefe des Demergators +2, Demergatorgröße –1 und Beleuchtetes Ziel –2). Für den Demergator wäre die Spähprobe hingegen nur um 1 erschwert (Tauchtiefenunterschied +3, Tauchtiefe +2, Gegner schwimmt an der Oberfläche –3, Beleuchtung –1).
Zwei unbeleuchtete Tauchschiffe in 100 und 150 Schritt Tiefe in trübem Wasser müssten jeweils eine Probe +17 ablegen, um das andere Schiff zu sehen (+2 für das trübe Wasser, +10 für die tiefere der beiden Tauchtiefen (150 Schritt) und +5 für den Tiefenunterschied von 50 Schritt); ohne den Einsatz von Licht wird wohl keins der beiden Schiffe gegen das andere vorgehen können.

Eine Spähprobe bezieht sich immer auf ein bestimmtes zu erspähendes Schiff; für mehrere Schiffe müssen jeweils eigene Proben abgelegt werden. Eine erfolgreiche Spähprobe gilt für den gesamten Spielzug; eventuelle weitere Proben gegen das betreffende Schiff gelingen im laufenden Zug automatisch. Auch Spähproben zwischen miteinander verbundenen Schiffen gelingen immer.

4.2.2) Rammen

Ein nicht verbundenes Schiff kann versuchen, ein anderes zu rammen und ihm damit massiven Schaden zuzufügen. Die Schiffe müssen entweder beide an der Oberfläche schwimmen oder beide in gleicher Tiefe tauchen; in letzterem Fall muss das rammende Schiff eine Spähprobe (s. **4.2.1**) ablegen, um das Manöver durchführen zu können. Rammen ist nicht in bewegungslosen Abschnitten möglich, und die Geschwindigkeit des rammenden Schiffes muss mindestens 1 betragen.
Für den Rammstoß ist eine Manöverprobe (Matrosen bei gesegelten Schiffen, sonst Ruderer/Pedalentreter) erforderlich, die wie folgt modifiziert ist:

Windstärke 5/6/7 (nur Schiffe an der Oberfläche)	+1/+2/+3
Unzureichende Besatzung (weniger als die Hälfte / als ein Viertel der Gesamtbesatzung)	+2/+4
Offiziersqualität 15/18+	–1/–2
Rammendes Schiff hat einen Rammsporn	–1
Gerammtes Schiff hat mehr als 150/300 Rumpfpunkte (Startwert)	–1/–2
Angreifer taucht ohne Beleuchtung	+1
‚Abscheren' gegen Schaufelräder oder Zugtiere (s. **4.2.3**)	+2
‚Abscheren' gegen Schrauben (s. **4.2.3**)	+4
Jedes in diesem Bewegungsabschnitt bereits durchgeführtes Manöver	+2

Wird eine 1 gewürfelt, wurde ein kritischer Treffer erzielt; würfeln Sie auf der Tabelle in Abschnitt **5.6**. Versuchen beide beteiligten Schiffe, sich gegenseitig zu rammen (beide Schiffe führen ein Rammen-Manöver aus), ist dasjenige Schiff erfolgreich, dessen Manöverprobe besser gelungen ist.
Der Schaden, den das gerammte Schiff erleidet, errechnet sich aus den Rumpfpunkten des rammenden Schiffes, dessen Geschwindigkeit und der Frage, ob es einen Rammsporn besitzt oder nicht. Der erste Schadensmultiplikator ist ein Zwanzigstel der (maximalen) Rumpfpunkte des rammenden Schiffes. Die Geschwindigkeit, mit der der Rammstoß stattfindet, ist die für diese Bewegungsphase festgelegte Geschwindigkeit des rammenden Schiffes. Stoßen die Schiffe frontal zusammen, wird die Geschwindigkeit des gerammten Schiffes hinzu addiert. Wird das angegriffene Schiff direkt von achtern gerammt, wird seine Geschwindigkeit von der des rammenden Schiffes abgezogen. Bei einem Rammstoß von der Seite bleibt die Geschwindigkeit des Angreifers unverändert.
Das gerammte Schiff erleidet also [1/20 Rumpfpunkte x errechnete Rammgeschwindigkeit] Trefferpunkte, von denen die Härte abgezogen wird. Die resultierenden Schadenspunkte werden von den Rumpfpunkten des gerammten Schiffes abgezogen. Das rammende Schiff erleidet ebenfalls Trefferpunkte, jedoch nur die Hälfte des errechneten Werts, die zudem zu gleichen Teilen auf Rumpf und Antrieb bzw. Takelage verteilt werden (auch hier zählt Härte). Ein Schiff, das mit einem Rammsporn ausgestattet ist, richtet anderthalb mal so viel Schaden beim gegnerischen Schiff an, erleidet selbst aber nur ein Viertel des Schadens. Bei getauchten Schiffen können Rumpfschäden zusätzliche Beschädigungen verursachen (s. **5.7**).

Beispiel: Eine kerrishitische Dschunke mit 150 Rumpfpunkten und Härte 1, die in diesem Spielzug mit Geschwindigkeit 4 fährt, richtet 32 Trefferpunkte am gegnerischen Rumpf an (150 geteilt durch 20 ist 7,5 gerundet zu 8, mal 4 ist 32), die allerdings noch um die Härte des gerammten Schiffes reduziert werden. Die Dschunke muss 16 Trefferpunkte hinnehmen (die Hälfte von 32), davon je 8 am Rumpf (werden zu 7 Punkten dank Härte 1) und an der Takelage (hier bleiben es 8 Punkte, da die halbe abgerundete Härte 0 beträgt).
Eine große imperiale Schraubengaleere mit Rammsporn, Härte 1 und 75 Rumpfpunkten, die sich mit Rammgeschwindigkeit (5) bewegt, richtet 30 Trefferpunkte an (75 geteilt durch 20 ist 3,75, gerundet zu 4; mal 5 ist 20; mal 1,5 wegen des Rammsporns ist 30), erleidet selbst aber nur 5 Trefferpunkte (ein Viertel von 20), von denen 3 auf den Rumpf verteilt werden (nach Abzug der Härte bleiben 2) und 2 auf den Antrieb (bleibt 1).
Ein Rammangriff kann also ein leichtes Schiff durchaus in einem einzigen Zug vernichten.

Gelingt der Rammangriff, so gelten die beiden Schiffe als per Rammstoß verbunden, möglicherweise auch durch verhedderte Takelage (s. **4.3**). In jedem Fall können sie einander mit Enterkommandos angreifen. Misslingt der Rammangriff und tritt kein Verheddern ein, setzen beide Schiffe ihren Kurs ungehindert fort.
Einem Rammen-Angriff kann ausgewichen werden (s. **4.2.5**); unter Wasser darf das anvisierte Schiff nur Ausweichen würfeln, wenn ihm zuvor eine Spähprobe gelungen ist. Gelingt die Ausweichen-Probe gleich gut oder besser als die Rammen-Probe, wurde das angegriffene Schiff nicht gerammt. Hat das angegriffene Schiff den Nahbeschuss-Befehl, erfolgt der Nahbeschuss vor dem Rammen. Hat das angegriffene Schiff den Enterhaken-Befehl, so wird dieses Manöver um 4 Punkte erleichtert, allerdings erst nach dem Rammen ausgeführt; in einem folgenden Enterkampf gilt die Besatzung des gerammten Schiffes dann als Angreifer.

4.2.3) Riemen abscheren / Antrieb rammen

Eine Variante des Rammangriffs ist das sogenannte ‚Abscheren' der gegnerischen Riemen. Dazu fährt das rammende Schiff parallel an seinem Ziel, das ein Ruderschiff sein muss, vorbei und zertrümmert dabei alle Riemen, die nicht schnell genug (mit einem Ausweichen-Manöver) in Sicherheit gebracht werden konnten.

Das Manöver kann auch gegen nicht geruderte Antriebsschiffe eingesetzt werden. In diesem Fall zielt es darauf ab, Schaufelräder, Schiffsschrauben oder Zugtiere des gegnerischen Schiffes zu rammen und zu beschädigen. Gegen ein schraubengetriebenes Schiff ist die Manöverprobe jedoch zusätzlich um +2 erschwert, weil der Antrieb unter Wasser liegt. Ansonsten gelten für das Abscheren die gleichen Bedingungen und Modifikatoren wie für einen Rammangriff (s. **4.2.2**).
Ist das Abscheren erfolgreich, wird der Rammschaden nicht gegen den gegnerischen Rumpf, sondern den Antriebswert angewendet. Der Schaden an gegnerischen Riemen und seitlich angebrachten Schaufelrädern kann maximal die Hälfte der noch verbliebenen Antriebspunkte betragen.
Nach einem erfolgreichen Abscheren-Angriff gegen Schrauben oder Schaufelräder gelten die beiden Schiffe als per Rammstoß verbunden, nicht aber nach einem erfolgreichen Abscheren-Angriff gegen Riemen oder Zugtiere.

4.2.4) Enterhaken werfen

Ein nicht verbundenes Schiff, das sich im gleichen Feld mit einem gegnerischen Schiff befindet, kann versuchen, dieses mit Enterhaken zu binden, z.B. um danach längsseits zu gehen und einen Enterangriff durchzuführen (siehe **Abschnitt 6**). Der Einsatz von Harpunengeschützen erleichtert dieses Manöver.
Hierfür ist eine Manöverprobe (Matrosen oder Seesoldaten) erforderlich, die wie folgt modifiziert ist. Falls nicht beide Schiffe an der Oberfläche schwimmen, muss das angreifende Schiff jedoch vorher eine Spähprobe ablegen, und wenn der Angreifer getaucht ist und keine Harpunengeschütze einsetzt, muss seine Mannschaft über Unterwasseratmung verfügen (s. Abschnitt **1**).

Nur Schiffe an der Oberfläche: Schwere See (Windstärke 5 und stärker)	+1
Unzureichende Besatzung (weniger als die Hälfte / als ein Viertel der Gesamtbesatzung)	+2/+4
Ungünstiges Größenverhältnis (angreifendes Schiff hat weniger als die Hälfte der Rumpfpunkte (Startwert) des angegriffenen Schiffes)	+2
Günstiges Größenverhältnis (angreifendes Schiff hat mehr als doppelt so viele Rumpfpunkte wie das angegriffene Schiff)	–2
Tauchtiefenunterschied zwischen Angreifer und Ziel beträgt 10/20/30/… Schritt	+1/+2/+3/…
Angreifer setzt Harpunengeschütze ein	–1 pro Harpune
Angreifer wurde im selben Abschnitt vom Gegner gerammt	+4
Angreifer taucht ohne Beleuchtung	+1
Jedes in diesem Bewegungsabschnitt bereits durchgeführte Manöver	+2
Erzwungenes Manöver in bewegungsloser Phase (s. **4.5**)	+2

Misslingt die Probe, können das angegriffene und das angreifende Schiff ungehindert weiterfahren, sofern sich ihre Takelage nicht verheddert (s. **4.3**). Gelingt sie, gelten die beiden Schiffe als mit Enterhaken verbunden (falls beide Schiffe erfolgreich ihre Enterhaken werfen, entstehen zwei Enterhaken-Verbindungen); im Fall von unterschiedlichen Tauchtiefen nimmt das kleinere Schiff (weniger Rumpfpunkte) am Ende der Bewegungsphase die Tauchtiefe des größeren Schiffs an.
Einem Enterhaken-Angriff kann ausgewichen werden (s. **4.2.5**). Gelingt die Ausweichen-Probe gleich gut oder besser als die Enterhaken-Probe, sind die Schiffe nicht verbunden.
Entern aus der Tiefe: Bei dieser Manövervariante ‚schleicht' sich ein Tauchschiff von unten an einen Gegner an und bringt die Enterhaken unterhalb der Wasserlinie aus. Dies ist gegen getauchte Schiffe und Schiffe an der Oberfläche möglich. Die Manöverprobe wird wie oben modifiziert, allerdings muss dem Angreifer vorher eine Spähprobe gelingen. Das angegriffene Schiff darf nur ausweichen, wenn ihm ebenfalls eine Spähprobe gelingt. Ist das Manöver erfolgreich, so erhält die Mannschaft des Tauchschiffes bei einem Enterangriff in dieser Runde einen Überraschungsbonus von +2.

4.2.5) Ausweichen

Ein nicht verbundenes Schiff kann versuchen, einem Rammen-, Abscheren- oder Enterhaken-Manöver mittels Ausweichen zu entgehen (Anbohren und Nahbeschuss kann nicht ausgewichen werden). Ist mindestens eins der beteiligten Schiffe getaucht, muss dem ausweichenden Schiff eine Spähprobe gelingen, um die Ausweichenprobe würfeln zu können. Ausweichen erfordert eine Manöverprobe, die wie folgt modifiziert wird:

Unzureichende Besatzung (weniger als die Hälfte / als ein Viertel der Besatzung)	+2/+4
Windstärke 1 (nur gesegelte Schiffe)	+1
Beweglichkeit 4 oder mehr	–1
Beweglichkeit 2 oder weniger	+2
Offiziersqualität 15/18+	–1/–2
Angreifer taucht ohne Beleuchtung	+1
Jedes in diesem Bewegungsabschnitt bereits durchgeführte Manöver	+2
Erzwungenes Manöver in bewegungsloser Phase (s. **4.5**)	+2

Das Ausweichmanöver ist erfolgreich, wenn die Ausweichen-Probe gleich gut oder besser als das gegnerische Manöver gelingt. Ein erfolgreiches Ausweichmanöver vereitelt nicht nur den Angriff, sondern sorgt auch dafür, dass sich die Takelage der beteiligten Schiffe nicht verheddern kann.

4.2.6) Schiffsrumpf anbohren

Ein getauchtes Schiff, das mit einem anderen Schiff verbunden ist, kann versuchen, den gegnerischen Schiffsrumpf anzubohren und ihm dadurch Schaden zuzufügen. Dieses Manöver

kann auch von einem Schiff an der Oberfläche durchgeführt werden, das mit einem Tauchschiff verbunden ist. Das Manöver kann nur einmal pro Spielzug ausgeführt werden und erfordert, dass mindestens 8 Seeleute von Bord des Schiffes unter Wasser atmen können (s. Abschnitt **1**). Eine Spähprobe ist nicht erforderlich.
Der Spieler des angreifenden Schiffes würfelt eine Manöverprobe (Matrosen). Der Rumpfschaden beträgt die doppelte Zahl der Punkte, die das Würfelergebnis unter der Qualität liegt (mindestens 1); ist die Schiffsmannschaft mit geeigneten Alchimika oder Spezialwerkzeug ausgerüstet, erhöht sich der Schaden um 4 Punkte. Getauchte Schiffe sind anfälliger für Rumpfschäden (s. **5.7**).
Diesem Manöver kann nicht ausgewichen werden.

4.2.7) Nahbeschuss

Als letztes mögliches Manöver kann ein Schiff noch versuchen, ein gegnerisches Schiff aus nächster Nähe zu beschießen, sei es im Vorbeifahren oder wenn beide Schiffe miteinander verbunden sind (nicht jedoch im Enterkampf). Dazu können alle Batterien (siehe **5.1**) eingesetzt werden, die dem gegnerischen Schiff zugewandt sind und die in Reichweite 0 schießen dürfen, außerdem die Geschütze, die *nur* in Entfernung 0 verwendet werden dürfen.
Nahbeschuss wird wie ein normaler Geschützangriff (s. **5.6**) gehandhabt und ist auch unter Wasser möglich. Es kann jedoch nur auf Rumpf oder Antrieb des gegnerischen Schiffes geschossen werden (mit Polybelas und Drachenzungen auch direkt auf die Besatzung); außerdem sind alle Geschützproben um 2 Punkte erschwert. Geschütze und Batterien, die in diesem Abschnitt abgefeuert wurden, können während der Geschütz- oder Enterphase des laufenden Spielzugs nicht mehr eingesetzt werden.
Nahbeschuss kann nicht ausgewichen werden. Bei getauchten Schiffen können Rumpfschäden zusätzliche Schäden verursachen (s. **5.7**).

4.3) Verheddern der Takelage

Wann immer Manöver durchgeführt werden, wird geprüft, ob sich die Takelage der beiden Schiffe verheddert. Wenden Sie dafür die folgenden Regeln an:

- Grundsätzlich ist ein Verheddern nur möglich, wenn beide Schiffe über Takelage verfügen.
- Die Takelage der beiden Schiffe verheddert sich immer, wenn ein Ausweichmanöver misslingt und das Manöver des anderen Schiffes kein gelungenes Ausweichmanöver ist.
- Haben beide beteiligten Schiffe das Manöver Ausweichen gewählt, reicht *eine* gelungene Ausweichen-Probe, damit sich ihre Takelage nicht verheddert.
- Hat eines der Schiffe ein Nahbeschuss-Manöver angesagt, kann das angegriffene Schiff diesen nicht abwehren, aber mit einem erfolgreichen Ausweichen-Manöver verhindern, dass die Takelage der Schiffe sich verheddert.
- Hat eins der beiden Schiffe auf sein Manöver verzichtet und führt das andere Schiff kein Ausweichmanöver durch, besteht eine 50%-ige Chance auf Verheddern (11 bis 20 auf dem W20).
- Haben beide Schiffe auf ihr Manöver verzichtet, ist kein Verheddern möglich.

4.4) Fortführen der Bewegung und verbundene Schiffe

Sind alle Manöver eines Abschnitts durchgeführt, können alle Schiffe, die nicht mit einem anderen Schiff verbunden sind, ihre Bewegung gemäß ihren Bewegungsbefehlen fortsetzen. Schiffe, die miteinander verbunden sind, beenden ihre Bewegung in dem Abschnitt, in dem die Verbindung hergestellt wurde; ihre restlichen Bewegungsbefehle verfallen.

4.5) Bewegungslose Abschnitte

In den Abschnitten der Bewegungsphase, in denen wegen zu geringer Geschwindigkeit für ein Schiff keine Befehle erteilt werden konnten, findet keine Bewegung dieses Schiffes statt. Es ist jedoch möglich, dass das Schiff ein Manöver durchführen muss, weil ein anderes Schiff sich auf das Hexfeld des Schiffes bewegt. In diesem Fall sind die Manöver Enterhaken werfen, Ausweichen und Nahbeschuss erlaubt, jedoch sind solcherart erzwungene Manöverproben um 2 Punkte erschwert.

4.6) Treiben

Ein Schiff, das während der gesamten Bewegungsphase sein Ausgangsfeld nicht verlassen hat (aufgrund gereffter Segel, beschädigter Takelage/Antrieb, ungünstigen Windes oder weil es mit einem anderen Schiff verbunden ist), treibt nun ein Feld weit in Windrichtung. Dabei dreht es sich pro Spielzug um eine Hexfeldseite, bis es in Windrichtung ausgerichtet ist (also achterlichen Wind hat).
Ein Schiff, das erst in der Bewegungsphase mit einem anderen Schiff verbunden wurde, treibt nicht, ebenso wie getauchte Schiffe und Schiffe, die vor Anker liegen.

4.7) Verlust von Beweglichkeit

Falls durch die aufgeschriebenen Bewegungsbefehle alle Beweglichkeitspunkte verbraucht wurden, kann die letzte (vorletzte, drittletzte, …) geplante Drehung bzw. Tiefenveränderung der laufenden Bewegungsphase nicht ausgeführt werden. Ein S-, B-, VO- oder VU-Befehl wird in diesem Fall zu einem V-Befehl, ein RO- oder RU-Befehl wird zu R, ein D- oder U-Befehl verfällt.

5) Geschützphase

Nachdem die Bewegung abgeschlossen ist, kann jede mit Geschützen ausgestattete Seite eines Schiffes einmal die Geschütze abschießen. Ein Schiff hat die vier Schussbereiche *Steuerbord*, *Backbord*, *Voraus* und *Achteraus*, die Sie dem folgenden Diagramm entnehmen können (**siehe Abbildung auf Seite 176**). Ein Geschütz oder eine Batterie ist jeweils einem Schussbereich zugeordnet. Ausnahmen bilden die seltenen Geschütze (meist Krysobelas), die auf Drehlafetten montiert sind und die mehrere Schussbereiche abdecken können. Solche Sonderfälle sind bei den einzelnen Schiffen notiert.
Um ein Ziel zu treffen, muss dieses sich in *Sicht- und Reichweite* befinden; bei Schüssen unter oder ins Wasser muss dem Angreifer vorher eine Spähprobe gelingen. Der Spieler legt fest, mit welchen Geschützen er auf welche Ziele schießen

will. Es können nur so viele Geschütze eingesetzt werden, wie vom einsatzfähigen Geschützpersonal bedient werden können (s. Tabelle Geschützwerte). Geschütze, die im Rahmen der Manöver Nahbeschuss oder Enterhaken werfen abgefeuert wurden, können nicht mehr eingesetzt werden. Miteinander verbundene Schiffe können in dieser Phase nicht aufeinander schießen, während Schiffe im Enterkampf überhaupt nicht schießen können.

Der Spieler muss für jedes Geschütz vor dem Schuss festlegen, ob er auf Takelage, Antrieb oder Rumpf des gegnerischen Schiffes zielt und ob er Spezialmunition verwendet (s. **5.4**). Es wird in der Reihenfolge der Initiative (s. **5.5**) geschossen. Die Geschützprobe wird für jedes Geschütz mit dem W20 gegen die Qualität der Geschützbesatzung gewürfelt. Die Qualität der Geschützbedienung gilt mit gleichem Wert für alle Geschütze.

5.1) Optional: Batterien

Geschütze gleichen Typs, die auf der gleichen Seite eines Schiffes aufgebaut sind, können zwecks Spiel-Vereinfachung zu sogenannten Batterien zusammengefasst und als Anzahl, Geschütztyp, Schiffsseite, Gesamt-Trefferpunkte, Reichweitenklassen notiert werden: *[4 Tormenta Media backbord, 36RA-16T, 1/2/3/4/5]*. Die beiden Läufe von Zwillingsharpunengeschützen zählen als jeweils ein Batteriegeschütz.

Das Zusammenfassen von Geschützen zu Batterien bringt zwei Vorteile mit sich: Zum einen addieren sich die Schadenswerte auf, während die Härte des Ziels nur einmal von dieser Summe abgezogen wird. Zum anderen ist die Geschützprobe für eine Batterie um einen Punkt pro volle zwei Geschütze in der Batterie erleichtert. *Bsp.: Die oben genannten vier mittleren Tormenta legen ihre Geschützprobe mit einem Modifikator von –2 ab.*

Geschütze zu Batterien zusammenzufassen ist nur möglich, wenn die Qualität der Geschützbesatzung mindestens 12 und die Qualität der Offiziere mindestens 15 beträgt.

Alle Geschütze einer Batterie schießen gleichzeitig, und der Erfolg des Schusses wird mit einem einzelnen W20-Wurf bestimmt.

5.2) Sichtlinie über und unter Wasser

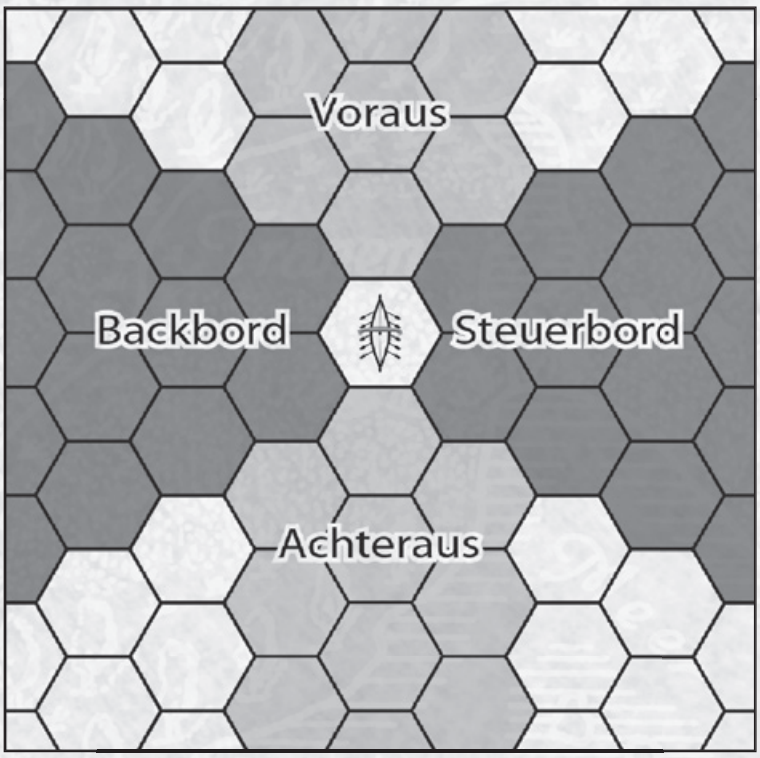
Wenn sich sowohl das schießende als auch das anvisierte Schiff über Wasser befinden (Tauchtiefe 0), hat der Angreifer direkte Sicht auf sein Ziel, es sei denn, die Sichtlinie ist durch folgende Effekte blockiert:

- ein anderes Schiff
- eine Nebelbank
- höheres Gelände oder ein Wald auf einer Landzunge zwischen den Schiffen

Um festzustellen, ob ein Objekt die Sichtlinie blockiert, ziehen Sie eine direkte Linie von der Mitte des Feldes, in dem sich das schießende Schiff befindet, zur Mitte des Feldes, in dem sich das Ziel befindet. Berührt oder durchquert diese Linie ein Feld mit einem Sichthindernis, so ist die Sicht- und Schusslinie blockiert. Küstengeschütze, die auf höherem Gelände stehen, werden nur von Nebelbänken in ihrer Sicht behindert.

Steilschüsse mit Geschützen, die keine direkte Sichtlinie haben, sind möglich, aber erschwert (siehe Tabelle).

Ist mindestens eines der beiden beteiligten Schiffe getaucht, muss der Angreifer eine Spähprobe (s. **4.2.1**) ablegen, um auf sein gewähltes Ziel schießen zu können. Misslingt die Spähprobe, verfällt der Schuss; es ist nicht möglich, mit den deklarierten Geschützen nachträglich ein anderes Ziel anzuvisieren.



5.3) Reichweite

In der Übersicht über die Geschütze (Tabelle 177 sind die Reichweiten der einzelnen Geschütze in Hexfeldern und die zugehörigen Entfernungsklassen angegeben. *Eine Angabe (1/2/3/4/5) bedeutet, dass das Geschütz auf 0 oder 1 Feld im Entfernungsbereich sehr nah schießt, auf 2 Felder im Bereich nah, auf 3 mittel, auf 4 weit und auf 5 im Entfernungsbereich sehr weit.* Die meisten Schiffsgeschütze schießen 5 oder 6 Felder weit. Einige sind jedoch für die Vorbereitung des Enterkampfs gedacht und können nur auf Gegner im eigenen Feld (Entfernung 0) abgefeuert werden.

Geschützfeuer unter Wasser: Geschützfeuer unter oder ins Wasser ist immer auf Reichweite 0 beschränkt. Getauchte Schiffe können nur Harpunengeschütze, Netz- und Sonnenanemonengeschütze abfeuern Schüsse von der Oberfläche ins Wasser hinein sind mit allen Geschützen außer Polybelas und Draglossas möglich, allerdings ist die Geschützprobe erschwert (s. **5.6**). Gewöhnliche Brandgeschosse verlöschen im Wasser sofort, wohingegen Feuerfluss auch unter Wasser Brandschaden anrichtet.

Tabelle Geschützwerte

Typ	Geschütz-mannschaft	Schaden	Brand	Reichw	Bemerkungen
Leichte Ballista	2	1RA/1T	1RA*/1T*	0/1/2/4/6	—
Schwere Ballista	4	2RA/2T	2RA*/2T*	0/1/2/4/6	—
Harpun-Ballista	5	2RA/2T	–/–	0/1/2/3/–	—
Leichtes Donnerrohr	5	7RA/3T	–/–	0/1/2/3/5	erhöhte Patzergefahr
Schweres Donnerrohr	7	10RA/5T	–/–	0/1/2/3/4	erhöhte Patzergefahr; schießt nur alle 2 Spielzüge
Überschweres Donnerrohr**	8	14RA/7T	–/–	0/1/2/3/–	erhöhte Patzergefahr; schießt nur alle 3 Spielzüge
Draglossa	6	–	3RA*/6T*	0/–/–/–/–	—
Standard-Harpunengeschütz	2	1RA/1T	–/–	0/1/2/–/–	Unterwasserschuss möglich; erhöhte Patzergefahr
Zwillingsharpunengeschütz	3	2x(1RA/1T)	–/–	0/1/2/–/–	Unterwasserschuss möglich; erhöhte Patzergefahr
Krysobela (klein)	3	10RA/5T	5RA/10T	1/2/2/3/4/	Geschützmannschaft muss Mechanopathen aufweisen
Krysobela (groß)	5	15RA/8T	8RA/15T	1/2/3/4/5	Geschützmannschaft muss Mechanopathen aufweisen
Netzgeschütz	1	3A/1*	–/–	0/–/–/–/–	Unterwasserschuss möglich; nur gegen Besatzung und Antrieb (Zugtiere); Mod. im Enterkampf (s. **6.3**)
Eselchen (leichter Onager)	8	10RA/5T	5RA*/10T*	1/2/3/4/5	Steilschüsse möglich; Mindestentfernung 1; schießt nur alle 2 Spielzüge
Schwerer Onager**	8	12RA/6T	6RA*/12T*	2/3/4/5/6	Steilschüsse möglich; Mindestentfernung 1; schießt nur alle 3 Spielzüge
Polybela	2	2*	–/–	0/–/–/–/–	nur gegen Besatzung; Mod. im Enterkampf (s. **6.3**)
Sonnenanemonengeschütz	1	–	–	0/–/–/–/–	Unterwasserschuss möglich; erleuchtet Wasserfeld; s. **1.6**
Tormenta Quartana	3	7RA/3T	3RA*/7T*	2/3/4/5/6	—
Tormenta Media	6	9RA/4T	4RA*/9T*	1/2/3/4/5	—
Tormenta Magna	10	13RA/6T	6RA*/13T*	1/2/3/4/5; schießt nur alle 2 Spielzüge	—

*) voller Schaden gegen Besatzung; **) nur als Küstengeschütz

5.4) Munitionsarten und Panzerung

Die in der Geschütztabelle angegebenen Werte gelten für gewöhnliche Munition, also Bolzen, Speere oder Steinkugeln. Daneben gibt es jedoch noch andere Geschossarten, deren Schadenswirkung sich zum Teil erheblich von der Standardmunition unterscheidet. Nicht jedes Geschütz kann jede Geschossart verschießen. Es können nur Geschossarten verwendet werden, die das betreffende Schiff an Bord hat und nur so lange, bis das Magazin erschöpft ist. Geschossarten können nicht miteinander kombiniert werden, und alle Geschütze einer Batterie müssen mit der gleichen Munition beladen werden.

Blendblitz (Onager, Tormenta): Beschädigt das Schiff nicht, sondern ruft einen blendenden Lichtblitz hervor. Würfeln Sie eine Probe auf die Qualität der Besatzung (Matrosen). Bei Gelingen sind alle Späh-, Manöver- und Geschützproben um 2 erschwert, bei Misslingen um 4. Die Wirkung hält [20 minus Qualität der Offiziere] Spielzüge an.

Brandgeschosse (versch.): Der Schaden für Feuerflusstöpfe und Speere mit Brandkorbspitzen ist in der Spalte *Brand* der Geschütztabelle angegeben. Durch Brandgeschosse können anhaltende Brände ausbrechen (s. **5.8**).

Donnerschlag (Onager, Tormenta): Alchimistische Substanz, die keinen Schaden am Schiff erzeugt, sondern die Mannschaft mit ohrenbetäubendem Lärm beeinträchtigt. Würfeln Sie eine Probe auf die Qualität der Besatzung (Matrosen). Bei Gelingen sinkt die Qualität aller Mannschaftskontingente um 1, bei Misslingen um 2. Die Wirkung hält [20 minus unmodifizierte Qualität der Offiziere] Spielzüge an.

Eisenkugeln (Donnerrohr, Onager, Tormenta): Statt Steinkugeln können Tormentas und Donnerrohre schwerere Eisengeschosse abfeuern. Diese erhöhen den Rumpf-/Antriebsschaden von Tormentas um 2 TP und den von Donnerrohren/Onagern um 3 TP.
Feuerfluss (Onager, Tormenta): Feuerflusstöpfe enthalten eine brennbare Substanz, die nicht mit Wasser gelöscht werden kann (ähnlich dem aventurischen Hylailer Feuer). Anders als gewöhnliche Brandkorbgeschosse kann Feuerfluss auch unter Wasser Brände verursachen (s. **5.8**).
Harpunen (Harpunengeschütz, Harpun-Ballista): Mit Widerhaken versehene Speere, an denen lange Taue festgemacht sind; können auch im Rahmen des Manövers Enterhaken werfen (**4.2.4**) eingesetzt werden. Jeder Treffer eines Einzelgeschützes oder einer Batterie erzeugt eine Verbindung (Enterhaken) zwischen den Schiffen.
Mondsichelgeschosse (Ballista): Diese Geschosse schneiden mit sichelförmigen Klingen durch Seile und Takelage und erhöhen den Takelageschaden von Leichten und Schweren Ballistas auf 2T* bzw. 4T*.
Netz (Netzgeschütz): Schaltet an Deck befindliche oder tauchende Besatzungsmitglieder aus und kann gegen Zugtiere eingesetzt werden. Für Netze, die mit alchimistischen Pasten bestrichen sind (selten, teuer), wird der Schaden verdoppelt.
Splittergeschosse (Onager, Tormenta): Mit scharfen Metallsplittern gefüllt Tonkrüge verdoppeln den Takelageschaden und richten den vollen (anstelle des gedrittelten) Besatzungsschaden an.
Staubfässer (Onager, Tormenta): Lassen ätzenden Staub über das Schiffsdeck regnen. Würfeln Sie eine Probe auf die Qualität der Besatzung (Matrosen). Bei Gelingen sind alle Manöverproben in der folgenden Runde um 1 erschwert, bei Misslingen kann das Schiff in der folgenden Runde ausschließlich das Manöver Ausweichen durchführen, welches um 2 erschwert ist.
Verzauberte Geschosse: Siehe Abschnitt **9.2**.

Als Defensivmaßnahme können Schiffe gepanzert sein, um Beschuss besser widerstehen zu können. Panzerung vergrößert die Härte eines Schiffes und beeinflusst i.d.R. auch andere Werte. Nicht jede Panzerung kann von jedem Schiffstyp verwendet werden.
Bronzeplatten (Segel- und Antriebsschiffe): Härte +1, Beweglichkeit –1 (bis zu einem Minimum von 1)
Eisenplatten (Antriebsschiffe): Härte +2, Struktur +1, Beweglichkeit –1 (bis zu einem Minimum von 1); eisengepanzerte Schiffe sind niemals hochseetüchtig
Perlenhaut (Tauchschiffe): Härte +1, Struktur +2, alle Geschwindigkeiten je –1 (bis zu einem Minimum von 1), Beweglichkeit –1 (bis zu einem Minimum von 1)
Stahlhaut (Tauchschiffe): Härte +2, Struktur +5, alle Geschwindigkeiten je –1 (bis zu einem Minimum von 1), Beweglichkeit –2 (bis zu einem Minimum von 1)

5.5) Initiative

Um zu bestimmen, in welcher Reihenfolge die Schiffe aufeinander schießen, wird pro Schiff einmal mit 2W6 gewürfelt. Folgende Modifikatoren werden angerechnet:

Qualität der Geschützbesatzung 1–4	–2
Qualität der Geschützbesatzung 5–8	–1
Qualität der Geschützbesatzung 13–16	+1
Qualität der Geschützbesatzung 17+	+2
Qualität der Offiziere 7 oder weniger	–2
Qualität der Offiziere 15 oder mehr	+2
Jeder in dieser Bewegungsphase nicht genutzte Punkt Beweglichkeit	+1
Je zusätzliche schießende Batterie über einer	–1
Stationäres (Küsten-)Geschütz	+1
Situationsmodifikatoren (z.B. erdrückende Übermacht, Hinterhalt, Zauber, Liturgien)	–3 bis +3

Das Schiff mit dem höchsten Ergebnis schießt zuerst, gefolgt vom Schiff mit dem zweithöchsten Ergebnis und so fort. Bei Gleichstand der Initiative-Ergebnisse schießen die Schiffe auch gleichzeitig.

5.6) Geschützprobe

Für jedes Geschütz, das ein Ziel in Sicht- und Reichweite hat und das abgefeuert wird, würfelt der Spieler nun **mit dem W20 gegen die Qualität der Geschützbesatzung**. Vor dem Wurf wählt er aus, ob er auf Rumpf, Takelage (so vorhanden) oder Antrieb (so vorhanden) des gegnerischen Schiffs schießt; ein getauchtes Schiff, das auf ein Schiff an der Oberfläche schießt, kann allerdings nicht auf dessen Takelage zielen. Der Spieler legt ebenfalls fest, welche Munition das Geschütz verschießt (s. **5.4**).
Es gelten folgende Modifikatoren auf den Würfelwurf:

Reichweite sehr nah / Manöver Nahbeschuss (**4.2.7**)	–2/0
Reichweite nah	–1
Reichweite mittel	+/–0
Reichweite weit	+1
Reichweite sehr weit	+3
Mehrere Geschütze zu Batterie zusammengefasst	–1 pro 2 Geschütze
Sichtbehinderungen (Dunst, Gischt, Dämmerung)	+1 bis +3
Nur Schiffe an der Oberfläche: Schwere See (Windstärke 5 und mehr)	+ (Windstärke–4)
Ziel hat sich nicht bewegt	–1
Ziel hat sich 4 oder mehr Felder bewegt	+2
Ziel hat den Kurs um 3 oder mehr Seiten geändert	+2
Jeder nicht verbrauchte Punkt Beweglichkeit des schießenden Schiffes	–1
Ziel ist groß (Summe aus Rumpf, Antrieb und Takelage >400)	–1
Ziel ist klein (Summe <150) / sehr klein (Summe <75)	+1/+3

Bei Schuss auf Antrieb: Ziel fährt mit Riemen, Schaufelrädern oder Zugtieren	+2
Bei Schuss auf Antrieb: Ziel fährt mit Schrauben	+4
Bei Schuss auf Takelage: Ziel hat volles Zeug gesetzt	–1
Bei Schuss auf Takelage: Ziel hat Segel gestrichen	+2
Schuss ins Wasser hinein	+2
Tauchtiefenunterschied zwischen Angreifer und Ziel beträgt 10/20/30/… Schritt	+1/+2/+3/…
Schiff sinkt (s. **7.4**)	+4/+6/…
Stationäres (Küsten-)Geschütz	–2
Steilschuss (Onager, Eselchen)	+3
Steilschuss (Onager, Eselchen) ohne direkte Sichtlinie	+6

Je nach Ergebnis des Wurfs wird nun der Schaden ermittelt. Rumpfschäden bei getauchten Schiffen können zusätzliche Auswirkungen haben (s. **5.7**).

✥ Beträgt das Würfelergebnis mehr als die Qualität der Geschützbedienung, ging der Schuss daneben. Fällt dabei eine 20 (Donnerrohr, Harpunengeschütz: 19 und 20), kann das Geschütz / die Batterie im nächsten Spielzug nicht schießen; bei einer 20 für ein Donnerrohr explodiert dieses und richtet den vollen Rumpfschaden am eigenen Schiff an.

✥ Beträgt das Würfelergebnis genau so viel wie die Qualität, so hat der Schuss knapp getroffen und richtet einen Punkt Schaden pro Geschütz weniger an als angegeben.

✥ Beträgt das Würfelergebnis die Hälfte der Qualität oder mehr, so hat der Schuss getroffen und richtet den angegebenen Schaden an.

✥ Beträgt das Würfelergebnis weniger als die Hälfte der Qualität (ist die Probe also herausragend gelungen), richtet der Schuss einen Punkt Schaden pro Geschütz mehr an.

✥ Beträgt das Würfelresultat 1 oder weniger, so hat der Schuss einen kritischen Treffer erzielt und der Schaden wird verdoppelt. Außerdem wird auf der Tabelle *Kritische Treffer* ermittelt, ob der Schuss ein besonderes Resultat erzielt hat.

✥ Jeder Treffer fügt der Besatzung des getroffenen Schiffes zusätzlich Besatzungsschaden zu. Dieser beträgt ein Drittel der verursachten TP; ist die Trefferpunktangabe des Geschützes mit einem Sternchen versehen, beträgt der Besatzungsschaden die vollen verursachten TP.

✥ Alle Schadenswirkungen treten sofort ein. Reduzieren Sie die erlittenen TP um die Härte des Schiffes, bevor Sie sie von den Rumpf-, Takelage-, Antriebs- und/oder Besatzungspunkten abziehen (bei Rumpf und Antrieb zählt der volle Härtewert, bei Takelage und Besatzung der halbe abgerundete). Notieren Sie das neue Ergebnis. Besatzungsschaden wird anteilsmäßig auf die einzelnen Kontingente verteilt. Änderungen an den Werten Besatzungsqualität, Struktur, Geschwindigkeit und Beweglichkeit werden im Abschnitt **7.3** ermittelt.

Tabelle Kritische Treffer (2W6)

2	(Falls weniger als 20 Trefferpunkte erzielt wurden, steht dem beschossenen Schiff eine Struktur-Probe zu, um die folgenden Auswirkungen zu vermeiden; bei 20+ TP treten sie automatisch in Kraft.) Bei einem Takelagetreffer wurde ein Mast gekappt; das Ziel verliert sofort (Gesamttakelage/Mastanzahl) Takelagepunkte. Bei einem Rumpftreffer wurde die Ruderanlage getroffen und die Beweglichkeit sinkt auf 1; bei Tauchschiffen sind zudem die Tiefenruder beschädigt: bei einer 1–10 auf dem W20 kann das Schiff nicht mehr ab- und bei einer 11–20 nicht mehr auftauchen. Bei einem Antriebstreffer wurde die Antriebsmechanik beschädigt und die Geschwindigkeitswerte für Marsch-, Ramm- und Rückwärtsfahrt sinken jeweils um 1. Diese Auswirkungen kommen in Abschnitt 7.3.5 zum Tragen.
3–4	Ein (zufällig gewähltes) Geschütz wurde getroffen und fällt für den Rest des Spiels aus. Ist das Geschütz Teil einer Batterie, reduzieren Sie die TP-Zahl der Batterie sofort um den entsprechenden Betrag, eventuell verliert die Batterie einen Schuss-Modifikator.
5–9	keine weiteren Auswirkungen
10–11	Schwerer Besatzungstreffer; die halben TP (anstatt eines Drittels) des kritischen Treffers werden von den Besatzungs-TP abgezogen. Richtete der Treffer ohnehin den vollen Besatzungsschaden an, steigen die Besatzungs-TP um die Hälfte (aufgerundet).
12	Ein wichtiger Offizier (W6: 1 – Kapitän, 2 – Steuermann, 3 – Kommandeur der Entertruppen, 4 – Bordarzt, 5,6 – anderer Offizier oder Held) wurden getroffen und fällt für den Rest des Spiels aus. Die Qualität der gesamten Besatzung (Matrosen und Offiziere) sinkt um W6. Diese Wirkung kommt in Abschnitt **7.3.5** zum Tragen.

5.7) Schäden an getauchten Schiffen

Unter Wasser können Treffer deutlich schlimmere Auswirkungen haben als über Wasser. Jedes Mal, wenn ein getauchtes Schiff Rumpfschaden erleidet (durch Geschütztreffer, Rammstöße, Aufsetzen auf Grund usw.), muss es eine Strukturprobe ablegen, die um ein Viertel (aufgerundet) der soeben erlittenen TP erschwert ist. Die Auswirkungen dieser Probe sind dieselben wie die einer Strukturprobe in Folge einer misslungen Riffprobe (s. **4.1.2**), mit der Ausnahme, dass ein Gelingen dieser Probe keine 1W6 Punkte weiteren Schaden nach sich zieht.

5.8) Ausbruch von Bränden

Hat ein Schiff durch Beschuss in der Geschützphase oder durch Nahbeschuss Schaden aus Brandwaffen erlitten, so wird jetzt festgestellt, ob dadurch ein Brand entstanden ist. Würfeln Sie dazu mit einem W6 und modifizieren Sie den Wurf wie folgt:

Je 10 angefangene Schadenspunkte durch Brandgeschosse in diesem Spielzug	+1
pro Treffer mit Feuerfluss	+2
Schiff taucht	–2

Bei einer 6 oder mehr bricht ein harmloser Brand aus, bei einer 9 oder mehr ein kleiner Brand, bei einer 12 oder mehr ein großer Brand (zu den Stufen von Bränden siehe **7.1**).

6) Enterphase

Wenn zwei oder mehr Schiffe miteinander verbunden sind, können die Besatzungen von Schiff zu Schiff wechseln und versuchen, die gegnerischen Schiffe zu erobern. Es ist jedoch auch möglich, dass keine der beiden Parteien versucht, das gegnerische Schiff zu entern.
Entern ist unter Wasser möglich.

6.1) Grösse des Enterkommandos

Wir gehen davon aus, dass fast die gesamte Besatzung an einem Enterangriff oder dessen Abwehr teilnimmt oder dabei aushilft. Wird ein Schiff von zwei Schiffen aus gleichzeitig geentert, kann die verfügbare Besatzung nach Belieben des Angegriffenen aufgeteilt werden.
Um die Größe des Enterkommandos zu bestimmen, addieren Sie jeweils die Hälfte der (noch aktiven) Besatzungsmitglieder (inkl. Offiziere) und der Geschützbedienungen sowie die gesamte Anzahl der Seesoldaten. Ruderer oder Pedalentreter zählen nur dann zur Besatzung, wenn sie – wie z.B. auf Langschiffen und Demergatoren– gleichzeitig auch Matrosen sind.
Ein Enterkommando richtet bei einem erfolgreichen Angriff ein Zehntel seiner Stärke als Besatzungsschaden beim Gegner an. Dieser Besatzungsschaden verteilt sich zu gleichen Teilen auf Matrosen/Geschützbediener und Seesoldaten, bei ungeraden Zahlen kommen mehr Matrosen zu Schaden.
Ein Schiff mit 80 Matrosen (davon 8 Offiziere), 16 Geschützbedienern und 20 Seesoldaten hat also eine Stärke des Enterkommandos von 68 (80/2+16/2+20). Bei jedem erfolgreichen Angriff richtet es 7 Punkte Besatzungsschaden beim Gegner an. Davon würden 4 Punkte von der Zahl der Matrosen des Gegners abgezogen, 3 von der Zahl der Seesoldaten.
Die Entermannschaft eines getauchten Schiffes kann nicht mehr Köpfe zählen, als Besatzungsmitglieder unter Wasser atmen können (s. Abschnitt **1**); das Gleiche gilt für das Enterkommando eines Schiffes an der Oberfläche, das ein getauchtes Schiff entern soll. Das Enterkommando eines getauchten Schiffes, das *geentert wird*, ist dagegen nicht von dieser Einschränkung betroffen (s. **6.4**).

6.2) Angreifer und Verteidiger

Als Angreifer im Enterkampf gilt diejenige Partei, welche die Enterhaken geworfen hat. Haben beide Schiffe (oder keines) Enterhaken geworfen, ist der Angreifer die Partei mit dem größeren Enterkommando.

6.3) Erster Abschnitt der Enterphase

Zuerst muss der Angreifer versuchen, auf dem Schiff des Verteidigers Fuß zu fassen. Für Enterangriffe gegen Tauchschiffe ist zu beachten, dass diese üblicherweise nur über einzelne Tauchluken am Boden des Schiffes betreten werden können. Solche Luken sind leichter zu verteidigen als eine herkömmliche Bordwand, weshalb das Entern eines Tauchschiffs ein schwieriges Unterfangen ist. Aufgrund der Konstruktionsweise trifft dies nicht auf Unterwasserkutschen und offene Unterwasserschiffe aquatischer Rassen zu.
Um an Bord des gegnerischen Schiffes Fuß zu fassen, muss dem Angreifer eine Manöverprobe (Soldaten) gelingen, die wie folgt modifiziert ist:

Enterkommando des Angreifers ist mehr als doppelt/dreifach so groß ist wie das des Verteidigers	–2/–4
Enterkommando besteht mindestens zur Hälfte aus Seesoldaten	–2
Enterkommando des Verteidigers besteht mindestens zur Hälfte aus Seesoldaten	+2
Jede/s Polybela/Netzgeschütz, die/das der Angreifer einsetzt	–1
Jede/s Polybela/Netzgeschütz, die/das der Verteidiger einsetzt	+1
Qualität der eigenen Offiziere beträgt 15/18+	–1/–2
Nur Schiffe an der Oberfläche: schwere See (Windstärke 5 oder mehr)	+1
Enterangriff gegen ein höheres Schiff (z.B. von einem Nyamaunir-Seedrachen gegen einen Makshapurim-Tetramaran)	+1 bis +3
Zugang zum zu enternden Schiff ist eingeschränkt (z.B. Einstiegsluke eines Tauchschiffs)	+3
‚Entern aus der Tiefe' (s. **4.2.4**)	+2
Eigene Schiffsbesatzung ist auf unter ein Viertel reduziert und die Entermannschaft kämpft ohne Seesoldaten	+4
Einsatz von Zaubern und Liturgien (s. **9.2.1**)	–1 bis –5

Gelingt die Manöverprobe des Angreifers, so befindet sich das Enterkommando an Bord des Verteidigers. Gelingt die Probe sogar herausragend, ist das Enterkommando nicht nur übergesetzt, sondern hat beim Verteidiger Besatzungsschaden in o.g. Höhe angerichtet. In beiden Fällen wird der Kampf in Phase **6.4** fortgesetzt.
Misslingt die Probe, schlägt nicht nur das Übersetzen fehl, sondern das Enterkommando erleidet auch Besatzungsschaden durch das gegnerische Enterkommando. In diesem Fall kann der Verteidiger versuchen, das Schiff des Angreifers zu entern, indem er eine eigene Manöverprobe würfelt; findet das Entermanöver unter Wasser statt, muss dabei allerdings die Tauchfähigkeit der Entermannschaft berücksichtigt werden. Verzichtet der Verteidiger auf einen Gegenangriff, geht es weiter in Phase 7.

6.4) Zweiter Abschnitt der Enterphase

Diese Phase des Enterkampfes spielt sich an Bord des geenterten Schiffes ab. Falls das angreifende Enterkommando tauchend an Bord kam, zählt es genauso viele Köpfe wie in Phase **6.3**. Das verteidigende Enterkommando ist dagegen nicht an die Bedingung gebunden, dass seine Mitglieder unter Wasser atmen können und weist automatisch die Maximalstärke auf. Entern unter Wasser ist also ein gefährliches Unterfangen.
Angreifer und Verteidiger würfeln jeweils eine Manöverprobe (Soldaten) mit folgenden Modifikatoren:

Eigenes Enterkommando ist mehr als doppelt/dreimal so groß ist wie das des Gegners	–2/–4
Eigenes Enterkommando besteht mindestens zur Hälfte aus Seesoldaten	–2
Enterkommando des Gegners besteht mindestens zur Hälfte aus Seesoldaten	+2
Qualität der eigenen Offiziere beträgt 15/18+	–1/–2
Eigene Schiffsbesatzung ist auf unter ein Viertel reduziert und die Entermannschaft kämpft ohne Seesoldaten	+4
Zugang zum Schiff ist leicht zu verteidigen (z.B. Einstiegsluke eines Tauchschiffs)	-3
Einsatz von Zaubern und Liturgien (s. **9.2.1**)	–1 bis –5

Bei Gelingen der Probe können Sie ihrem Gegner jeweils Besatzungsschaden in Höhe eines Zehntels ihrer Stärke zufügen. Gelingt die Probe herausragend, richtet der Angriff zwei Punkte Besatzungsschaden mehr an.

6.5) Ergebnisse der Enterphase

Ziehen Sie den Besatzungsschaden von der Gesamt-Besatzungszahl ab und berechnen Sie die Werte des Enterkommandos neu.
Das Enterkommando, das sich auf dem gegnerischen Schiff befindet, kann sich auf das eigene Schiff zurückziehen. Die Besatzung, die auf dem eigenen Schiff kämpft, kann sich ergeben. Entscheiden sich die Kombattanten zum Weiterkämpfen, gelten die Schiffe als weiterhin im Enterkampf befindlich.

7) Zweite Besatzungsphase

In dieser Phase kann die Besatzung versuchen, bislang entstandene Schäden auszubessern. Danach werden der Zustand von Rumpf, Takelage, Antrieb und Besatzung überprüft und eventuelle bleibende Auswirkungen auf dem Schiffsbogen eingetragen. Schließlich wird festgestellt, ob ein Schiff so schwer beschädigt ist, dass es sinkt. Zu Beginn der Phase wird ermittelt, ob sich Brände an Bord ausbreiten.

7.1) Brände

Durch den Beschuss mit Brandbolzen oder Feuerfluss können an Bord Brände entstanden sein (siehe **5.8**). Mit 1W6 wird nun für jeden Brand festgestellt, ob er sich ausweitet (6+ auf W6), gleich gefährlich bleibt (2–5 auf W6) oder kleiner wird (1 auf W6). Wurde der Brand durch Feuerfluss verursacht, muss 1 Punkt auf den Wurf addiert werden, es sei denn, das Schiff taucht (in diesem Fall beträgt der Modifikator –1). Ein harmloser Brand, der kleiner wird, verlöscht vollständig; ein katastrophaler Brand, der sich ausweitet, bleibt katastrophal, ist aber nicht mehr zu löschen und wird auch von sich aus nicht mehr kleiner.
Dann wird der Schaden, den der Brand anrichtet, gemäß folgender Tabelle bestimmt:

Schaden an	Rumpf/ Antrieb	Takelage	Besatzung
Harmloser Brand	0	1	0
Kleiner Brand	1	2	0
Großer Brand	2	1W6	1
Gefährlicher Brand	1W6	1W6+2	2
Katastrophaler Brand	1W6+2	2W6	1W6
Einsatz von Zaubern und Liturgien (s. **9.2.1**)	–1 bis –5	–	–

Bei einem gefährlichen oder katastrophalen Brand muss zusätzlich ein weiteres Mal mit einem W6 gewürfelt werden (+1 für einen katastrophalen Brand):

1–2	keine weiteren Auswirkungen.
3	Ein (zufällig bestimmtes) Geschütz wird durch das Feuer unbrauchbar. Bei Batterien vermindern Sie den Schaden der Batterie entsprechend.
4	Ein Mast steht unwiederbringlich in Flammen und muss gekappt werden. Das Schiff verliert (Gesamttakelagepunkte/Mastanzahl) Takelagepunkte.
5	Ein Offizier (W6: 1 – Kapitän, 2 – Steuermann, 3 – Kommandeur der Entertruppen, 4 – Bordarzt, 5,6 – anderer Offizier oder Held) wird durch den Brand verletzt; die Qualität der Offiziere sinkt um 1.
6+	Wenn das Schiff Geschosse mit Feuerfluss oder Donnerpulver/Vulkansand für an Bord befindlichen Donnerrohre mitführt, erreicht der Brand das Magazin und die Brandmunition verpufft in einer riesigen Stichflamme. An Rumpf, Antrieb, Takelage und Besatzung entstehen auf der Stelle jeweils 1W20 Schadenspunkte. Der Brand ist katastrophal und nicht mehr zu löschen. Hat das Schiff kein Feuerfluss an Bord, gelten dieselben Auswirkungen wie unter **5**.

7.2) Reparaturen

Die Besatzung eines jeden Schiffes kann nun versuchen, erlittenen Schaden an Rumpf, Antrieb oder Takelage auszubessern oder eventuelle Brände zu löschen. Ebenso können der Bordarzt und seine Gehilfen versuchen, Besatzungsmitglieder zu heilen und wieder einsatzfähig zu machen. Der Spieler muss für jedes Schiff entscheiden, welche dieser fünf Aktionen durchgeführt werden sollen. Soll nur eine Aktion durchgeführt werden, sind eventuelle Proben unmodifiziert; sollen

mehrere Aktionen durchgeführt werden, sind alle verlangten Proben in dieser Phase um die Zahl der Aktionen erschwert.
Hat ein Schiff weniger als die Hälfte seiner Besatzungsstärke, sind maximal zwei Aktionen möglich. Hat ein Schiff weniger als ein Viertel seiner ursprünglichen Besatzungsstärke oder befindet es sich im Enterkampf, können keine Reparaturen an Rumpf, Antrieb und Takelage durchgeführt werden; Heilungen und Löschen von Bränden sind aber auch in diesen Fällen möglich.

7.2.1) Reparatur von Rumpf, Antrieb oder Takelage

Schäden am Rumpf lassen sich provisorisch abdichten oder mit Stützbalken ausbessern. Bei Antriebsschäden können Wellen und Pedalräder repariert, Zugtiere geheilt oder neue Riemen ausgebracht werden. Beschädigungen an der Takelage lassen sich durch neue Taue, Hilfssegel oder das Kappen störenden Gutes reduzieren. Hierzu ist jeweils eine Probe auf die Qualität der Besatzung nötig, die wie folgt modifiziert ist:

Weniger als die Hälfte der Besatzung	+2
Weniger als ein Viertel der Besatzung	+4
Beschädigte Zone (Rumpf/Antrieb/Takelage) hat weniger als die Hälfte der ursprünglichen Punkte	+1
Beschädigte Zone (Rumpf/Antrieb/Takelage) hat weniger als ein Viertel der ursprünglichen Punkte	+2
Nur Schiffe an der Oberfläche: Schwere See (Windstärke 5 oder 6)	+1
Nur Schiffe an der Oberfläche: Orkan (Windstärke 7)	+2
Jeder nicht in der Bewegungsphase benutzte Punkt Beweglichkeit	–1

Gelingt die Probe, werden so viele Punkte in der entsprechenden Zone wiederhergestellt, wie Punkte bei der Probe übrigbehalten wurden, mindestens aber ein Punkt. Misslingt die Probe, so konnte kein Punkt repariert werden. Misslingt die Probe mit einer 20, so wurden im Lauf der Reparaturen weitere 1W6 Punkte Schaden an der betreffenden Zone angerichtet.
Takelageschäden, die aus einem fehlenden Mast resultieren (das Ergebnis eines kritischen Treffers oder Brandes) können nicht repariert werden, ebenso wenig Beschädigungen der Ruderanlage.
Reparaturen an Rumpf und Antrieb können unter Wasser durchgeführt werden, ohne dass die Mannschaft dafür tauchen muss; Ausnahme ist das Heilen von Zugtieren.

7.2.2) Löschen von Bränden

Besatzungsmitglieder können versuchen, Brände an Bord zu löschen, indem sie den Brandherd mit Sand oder Wasser ersticken oder brennende Teile über Bord werfen. Dies ist eine Probe auf die Qualität der Besatzung, die nur durch Situationsmodifikatoren sowie Zauber und Liturgien (siehe Tabelle unter **7.2.1**) verändert wird. Gelingt die Probe, wird der Brand um eine Stufe verkleinert. Gelingt die Probe mit einer gewürfelten 1, wurde der Brand vollständig gelöscht. Misslingt die Probe, so ändert sich an der Stufe des Brandes nichts; misslingt die Probe mit einer 20, so hat sich der Brand sogar um eine Stufe vergrößert.

7.2.3) Heilen verletzter Besatzungsmitglieder

Der Schiffsarzt und seine Gehilfen sowie eventuelle Zauberer oder Geweihte können versuchen, Teile der Besatzung wieder einsatzfähig zu machen, indem sie Wunden verbinden, Brüche schienen, Heiltränke verabreichen oder die Moral der Besatzung heben. Dies wird durch eine Probe auf die Qualität der Offiziere dargestellt, die nur durch Seegang (Windstärke ab 5), Situationsmodifikatoren sowie Zauber und Liturgien modifiziert ist (siehe Tabelle unter **7.2.1**). Gelingt die Probe, werden in einem Besatzungskontingent nach Wahl des Spielers halb so viele Besatzungspunkte wiederhergestellt, wie Punkte bei der Probe übrigbehalten wurden, mindestens aber ein Punkt. Misslingt die Probe, konnte kein Besatzungsmitglied erfolgreich geheilt werden.

7.3) Feststellen der Schadensauswirkungen

In diesem Abschnitt werden für jedes Schiff die insgesamt erlittenen Schäden an Rumpf, Takelage, Antrieb und Besatzung festgestellt und mit den Werten des intakten Schiffs verglichen. Sinken die Werte unter bestimmten Schwellen, führt dies zu Einschränkungen, die auf dem Schiffsbogen notiert werden.

7.3.1) Schäden am Rumpf

Hat der Rumpf weniger als die Hälfte der Punkte des Startwerts verloren, stehen diese für zerschossene Reling, zersplitterte Planken, angeknackste Galionsfiguren und dergleichen. Dies hat keine Auswirkungen auf die Werte des Schiffs.
✥ Hat das Schiff mehr als die Hälfte der ursprünglichen Rumpfpunkte verloren, so sind die Schäden schon ernster, aber noch nicht bedrohlich. Die Struktur des Schiffes sinkt um einen Punkt und alle Proben auf die Qualität der Matrosen sind um einen Punkt erschwert.
✥ Hat das Schiff mehr als ein drei Viertel der ursprünglichen Rumpfpunkte verloren, so ist bereits Schaden unterhalb der Wasserlinie aufgetreten: Die Struktur sinkt um einen weiteren Punkt (also insgesamt zwei) und alle Proben auf die Qualität der Matrosen sind um einen weiteren Punkt (also insgesamt zwei) erschwert. Die Geschwindigkeit eines gesegelten Schiffes sinkt um einen Punkt, aber in keiner Stellung zum Wind (mit der Ausnahme von Gegenwind) unter 1. Die Marschgeschwindigkeit eines angetriebenen Schiffes sinkt um einen Punkt, und es kann keine Rammgeschwindigkeit mehr aufnehmen.
✥ Sinken die Rumpfpunkte auf 0 oder darunter, ist das Schiff unrettbar verloren und sinkt binnen kürzester Zeit (siehe **7.4**).
✥ Für ein Schiff, das weniger als ein Viertel seiner Rumpfpunkte aufweist, muss eine Stabilitätsprobe abgelegt werden. Bei Gelingen geschieht nichts. Bei Misslingen erleidet das Schiff weitere 1W6 plus so viele Punkte Rumpfschaden, um wie viele Punkte die Probe misslungen ist (bei getauchten Schiffen erzwingt dieser Schaden aber keine zusätzliche Probe nach **5.7**). Diese Probe muss jeden Spielzug erneut abgelegt werden. Sinken die Rumpfpunkte dadurch auf 0 oder darunter, kommt der Schaden jedoch erst im nächsten Spielzug zur Auswirkung.

7.3.2) Schäden an der Takelage

Takelageschäden repräsentieren gesplitterte und geborstene Masten und Rahen, zerschossene Taue an laufendem und stehendem Gut sowie zerfetzte Segel. Solange das Schiff noch mindestens die Hälfte seiner Takelagepunkte hat, sind die Schäden nicht so schwerwiegend, dass sie weitere Auswirkungen haben.

✥ Ein Schiff, das mehr als die Hälfte seiner Takelagepunkte verloren hat, verliert je einen Punkt seiner Geschwindigkeit und seiner Beweglichkeit.

✥ Ein Schiff, das mehr als drei Viertel seiner Takelagepunkte verloren hat, verliert je einen weiteren Punkt (insgesamt also je zwei) seiner Geschwindigkeit und seiner Beweglichkeit. Es kann kein volles Zeug mehr setzen; fährt es unter vollem Zeug, sinkt die Geschwindigkeit sofort auf Kampfbesegelung.

✥ In beiden Fällen beträgt die Mindestgeschwindigkeit vor dem Wind, mit raumem Wind und am Wind jedoch immer mindestens ein Feld pro Zug. Auch die Beweglichkeit beträgt nach solchen Einbußen mindestens noch 1.

✥ Ein Schiff, das alle seine Takelagepunkte verloren hat und über keinen Antrieb verfügt, hat eine Geschwindigkeit und Beweglichkeit von 0 und treibt nur noch.

7.3.3) Schäden am Antrieb

Antriebsschäden stehen für zersplitterte Ruder oder Pedalräder, verletzte Zugtiere, beschädigte Schaufelräder, Schrauben und die dazugehörigen Wellen. Üblicherweise kann ein Antriebsschiff solche Schäden mittels Ersatzriemen, zusätzlichen Pedalrädern und Behelfsreparaturen kompensieren, sodass Schäden bis zur Hälfte der Antriebspunkte keine zusätzlichen Auswirkungen haben.

✥ Ein Antriebsschiff, das mehr als die Hälfte seiner Antriebspunkte verloren hat, verliert einen Punkt seiner Marsch-, Rückwärts- und Rammgeschwindigkeit. Es behält aber mindestens eine Marschgeschwindigkeit von 1.

✥ Ein Schiff, das mehr als drei Viertel seiner Antriebspunkte eingebüßt hat, verliert einen weiteren (insgesamt also zwei Punkte) der drei Geschwindigkeitswerte (behält jedoch mindestens eine Marschgeschwindigkeit von 1) und kann keine Rammgeschwindigkeit mehr aufnehmen. Außerdem verliert es einen Punkt seiner Beweglichkeit.

✥ Ein Antriebsschiff, das all seine Antriebspunkte verloren hat und über keinerlei Hilfsbesegelung verfügt, hat eine Geschwindigkeit und Beweglichkeit von 0 und treibt nur noch.

7.3.4) Reduzierte Besatzung

Verlorene Besatzungspunkte stehen für ausgefallene Besatzungsmitglieder. Dies muss nicht heißen, dass diese Matrosen tot sind, sie sind aber auf jeden Fall nicht mehr in der Lage, ihre Tätigkeiten an Bord zu verrichten. Solange die Besatzungspunkte noch mindestens die Hälfte des ursprünglichen Werts betragen, ist das Schiff noch uneingeschränkt fahrtüchtig. Allerdings können nur so viele Geschütze abgefeuert werden, wie von der einsatzfähigen Geschützmannschaft bedient werden können (siehe Tabelle Geschützwerte).

✥ Ein Schiff, das mehr als die Hälfte seiner Besatzungspunkte verloren hat, verliert einen Punkt seiner Beweglichkeit. Außerdem sind alle Proben auf die Qualität der Matrosen um zwei Punkte erschwert.

✥ Ein Schiff, das mehr als drei Viertel seiner Besatzungspunkte verloren hat, verliert einen weiteren Punkt (insgesamt also zwei) seiner Beweglichkeit. Alle Proben auf die Qualität der Matrosen sind um zwei weitere (insgesamt also vier Punkte) erschwert. Hat ein Schiff weniger als ein Viertel seiner ursprünglichen Besatzungsstärke, können keine Reparaturen an Rumpf und Takelage durchgeführt werden. Hat das Schiff keine speziellen Seesoldaten an Bord (müssen also die Matrosen in den Enterkampf), so erleidet die Besatzung für den Enterkampf einen Malus von vier Punkten.

✥ Ein Schiff, das alle seine Besatzungspunkte verloren hat, hat eine Beweglichkeit von 0 und kann seine Geschwindigkeit nicht ändern, es sei denn, es wurde von Ruderern/Pedalentretern angetrieben; in diesem Fall sinkt die Geschwindigkeit zu Beginn des nächsten Spielzugs auf 0. Wird das Schiff im Enterkampf angegriffen, gilt es automatisch als erobert.

7.3.5) Schäden durch kritische Treffer

Hat das Schiff einen kritischen Treffer erhalten, kann es sein, dass es einen Mast verloren hat, die Ruderanlage unbrauchbar, ein Geschütz zerstört oder ein wichtiger Offizier schwer verwundet ist. Notieren Sie bitte die folgenden Auswirkungen für alle folgenden Spielzüge:

✥ Mast gekappt: Das Schiff verliert (Gesamttakelagepunkte/Mastanzahl) Takelagepunkte, die nicht repariert werden können.

✥ Ruderanlage beschädigt: Die Beweglichkeit des Schiffes sinkt auf 1; ein Tauchschiff kann zudem nicht mehr auf- oder abtauchen.

✥ Antriebsmechanik beschädigt: Die Geschwindigkeitswerte für Marsch-, Ramm- und Rückwärtsfahrt sinken jeweils um 1.

✥ Geschütz zerstört: Ist das Geschütz Teil einer Batterie, ziehen Sie die Trefferpunkte des Geschützes vom Gesamtschaden der Batterie ab, der das Geschütz zugeordnet ist.

✥ Offizier ausgefallen: Die Qualität der gesamten Besatzung (Matrosen, Offiziere, Geschützbedienungen) sinkt um W6 Punkte. Handelt es sich bei dem Offizier um den Kommandeur der Seesoldaten, sind alle Proben im Enterkampf um 1 Punkt erschwert.

7.3.6) Überschreiten der maximalen Tauchtiefe

Beträgt die Tauchtiefe eines Schiffes mehr als seine maximale Tauchtiefe, muss es jeden Spielzug eine Strukturprobe ablegen, die um einen Punkt pro angefangene 100 Schritt Tiefenüberschreitung erschwert ist. Die Auswirkungen bei Misslingen entsprechen denen einer Strukturprobe nach einem Rumpftreffer unter Wasser (s. **4.2.1**).

7.4) Sinken

Ein Schiff, das 0 Rumpfpunkte oder weniger hat oder das bei einer Sturmprobe gekentert ist, beginnt unwiederbringlich zu sinken; getauchte Schiffe können auch vom Wasserdruck zerquetscht werden. Würfeln Sie mit 1W6; das Ergebnis ist die Zahl der Spielzüge, die das Schiff benötigt, um zu sinken. Es kann sich nicht mehr bewegen und nicht mehr drehen, treibt aber wie in Abschnitt **4.6** beschrieben ein Feld in Windrichtung und dreht sich eventuell dabei. Wenn es nicht gekentert

ist, kann es jedoch noch seine Geschütze abfeuern, erleidet dabei jedoch einen Modifikator von +4 auf den Würfelwurf, der zudem jede Runde in diesem Abschnitt um 2 Punkte ansteigt. **Optional:** Sinkt das Schiff in einem Küstenfeld, kann es sein (bei 6 auf 1W6), dass es so gerade und in so flachem Wasser versinkt, dass es noch als stationäre Geschützplattform benutzt werden kann. Jeden Spielzug, den das Schiff jedoch weiteren Schaden erleidet, muss eine Strukturprobe gewürfelt werden, bei deren Misslingen das Schiff auch für diese Aufgabe unbrauchbar wird.

8) Ende des Szenarios

Das Szenario endet, wenn die anfänglich definierten Bedingungen erfüllt sind. Dies können die Versenkung oder Eroberung eines oder mehrerer Schiffe sein, die erfolgreiche Flucht eines oder mehrerer Schiffe oder der Ablauf einer bestimmten Anzahl von Spielzügen. Die Ergebnisse des Schiffskampfs werden nun sinngemäß auf den Fortgang der Rollenspielhandlung übertragen; ein ‚Gewinner' wird bei der simulationistischen Anwendung der Schiffskampfregeln nicht ermittelt.

9) Helden im Schiffskampf

Die möglichen Aktionen von Helden an Bord eines Schiffes, insbesondere ihre Zauber und Liturgien, sind zu vielfältig, um sie hier in gebührendem Detail aufzuführen. Je nach ihren Fähigkeiten können sie jedoch die Manöverproben der Besatzung um 1 bis 3 Punkte verbessern, sei es an den Geschützen, im Enterkampf oder als Heiler. Einige Spezialfälle finden Sie im Folgenden näher beleuchtet. Falls die Helden nicht seetauglich sind, bleiben sie – als Passagiere – auf einzelne Heldenaktionen beschränkt, die Sie als Spielleiter an passenden Stellen unterbringen müssen. Jedem Helden steht eine Heldenaktion (Talenteinsatz, Zauber etc.) pro Spielzug zur Verfügung.

9.1) Seetauglichkeit der Helden

Die wichtigste Frage ist: Sind die Helden in der Lage, den Offizieren und den Matrosen zu helfen oder stehen sie ihnen im Weg herum? Damit sie sich – außer durch Heldenaktionen – nützlich machen können, benötigen Helden einen TaW *Seefahrt* von mindestens 3 Punkten. Darüber hinaus gelten folgende Modifikationen auf die Qualitätswerte der Besatzung:

- Jeder Held mit einem TaW *Seefahrt* von 10 oder mehr verbessert die Qualität der Offiziere um 1.
- Je 20 TaP *Seefahrt* der Helden (aufsummiert) verbessern die Qualität der Matrosen um 1.
- Je 20 TaP *Belagerungswaffen* der Helden (aufsummiert) verbessern die Qualität der Geschützbedienung um 1.
- Jeder im Enterkampf mitkämpfende Held zählt zwei Punkte, bei einem TaW *Seefahrt* unter 3 immer noch einen Punkt. Unter Umständen können magisch oder karmal aufgewertete Helden auch einen zusätzlichen Punkt Kampfwert erhalten.

9.2.) Zauber und Liturgien

Unabhängig von der Verbesserung der Besatzungsqualität können zauberkundige Helden oder Geweihte als Heldenaktion Zauber oder Liturgien einsetzen. Dabei sind vielerlei Wirkungen möglich, die häufig eine besondere Entscheidung des Spielleiters erfordern, insbesondere wenn Spontanzauberei oder eigens entwickelte Formeln/Liturgien ins Spiel kommen. Wann immer die Helden als Teil der Besatzung agieren (also nicht in ausgespielte Einzelgefechte verwickelt sind), können folgende Zauber und Liturgien sinnvoll im Rahmen eines Seegefechts nach diesen Regeln eingesetzt werden (wenn nichts anderes gesagt ist, gilt diese Wirkung für *eine* Probe oder *einen* Spielzug):

DUNKELHEIT/Dunkelheit: Gegenmaßnahme gegen LICHT und Sonnenanemonengeschosse.

FRIEDENSSTIFUNG: Erschwert beim Enterkampf eine gegnerische Probe um 1 pro 2 Opfer.

FEUERBALL (reichweitenverstärkt oder mittels verzaubertem Geschoss): 9RA/18T Schaden.

FLIEGEN: Mit diesem Zauber kann ein Held auf ein gegnerisches Schiff gelangen und dort Verwirrung stiften, Brände legen usw.

GRUPPENFESSELUNG: Erschwert eine gegnerische Enterkampfprobe um 1 Punkt pro Opfer.

HERRSCHAFT ÜBER DIE MEUTE [HAI]: Der Zauberer kann einen Schwarm Haie kontrollieren und z.B. gegen tauchende Besatzungsmitglieder eines gegnerischen Schiffs hetzen.

LICHT: Entspricht der Wirkung eines Sonnenanemonengeschosses.

MAGISCHER EID: Erhöht die Qualität der Offiziere um 2.

TELEPORT: Mit diesem Zauber kann ein Attentäter z.B. auf einem gegnerischen Schiff Brände legen oder Offiziere ausschalten.

WASSERATMUNG: Ermöglicht es dem Nutznießer, tauchend bei der Durchführung von Manövern zu helfen (s. **1**).

ZAUBERBANN: Schützt ein Schiff vor gegnerischen Zaubern und magischen Geschossen bis zu einer Gesamtmenge von 30 AsP.

Ermutigung des Kämpfers (II+): Die Mannschaft kann Probenerschwernisse aufgrund von Dämonen, Blendblitz o.ä. ignorieren.

Glückssegen (II): Erlaubt die Wiederholung einer Manöverprobe

Mannschaftssegen (III): Erhöht vor einer Schlacht gesprochen die Qualität der Besatzung um 1.

Nebelkontrolle (III): Erschafft oder tilgt eine zusammenhängende Nebelbank von LkP*/2 Hexfeldern Größe, deren nächstes Feld höchstens 3 Felder vom Schiff entfernt liegen darf; die Nebelbank bewegt sich mit 1 Feld pro Spielzug in eine gewünschte Richtung.

Ruf der Winde: Kann Windstärke und -richtung je nach Grad um 1 Punkt (III), 2 Punkte (IV) oder 5 Punkte (V) verändern.

Schneesturm/Eissturm (VI): Erzeugt einen ein Spielfeld umfassenden Schnee- oder Eissturm, der als Orkan zählt, jedem Schiff in dem Feld entsprechende Sturmproben abverlangt und pro Spielzug 2W6 Besatzungsschaden in voller Höhe anrichtet.

Wogenmacht (V): Peitscht die Wasseroberfläche eines Spielfeldes auf, welches von nun an als Bewegungshindernis (+3) gilt.

9.2.1) Zauber und Liturgien im Enterkampf

Zauberformeln und Liturgien können die Proben des eigenen Enterkommandos im **Enterkampf** (**6.3** und **6.4**) modifizieren (im Rahmen von bis zu +5 oder -5 Punkte. Die genauen Auswirkungen einer konkreten Formel (wie etwa ANFÜHRER DER TRUPPEN) liegen beim Meister.

9.2.2) Zauber und Liturgien für Reparatur und Heilung

Auch hier sind keine vollständigen Formellisten angegeben; welche Wirkung eine verwandte oder eigene Zauberformel oder Liturgie hat, entscheidet der Spielleiter. Entsprechende magische und karmale Mittel können sowohl bei der Reparatur als auch beim Löschen von Bränden und zur Hilfe des Bordarztes eingesetzt werden.

9.2.3) Übernatürliche Wesen

Zauberer können verschiedene beschworene Wesen im Schiffskampf einsetzen, um das Kampfglück zu ihren Gunsten zu wenden:

- Wünsche an *elementare Geister*, *Genien* und *Archonten* erlauben vielerlei Einsatzmöglichkeiten. Die am häufigsten gewünschten Dienste auf See umfassen Schutz vor den Elementen (Wasser, Luft und Feuer; vor allem Einzelpersonen oder das Magazin mit Feuerfluss oder Vulkansand), Bann des Elements (Wasserbann bei Reparaturen unter der Wasserlinie, Feuerbann zum Löschen von Bränden), Kampf (v.a. gegen Dämonen) und natürlich Kontrolle des Wassers bzw. der Luft, um die eigene Bewegung zu fördern und die des Gegners zu behindern.
- Kerrishitische Zauberer können *Cherubim* beschwören, um gegnerische Enterkommandos vom eigenen Flaggschiff zu werfen.
- *Tiergeister* verfügen über artspezifische Fähigkeiten und sind außerdem in der Lage, Tiere der eigenen Art zu kontrollieren. Neben klassischen Einsatzbereichen wie angreifenden Haischwärmen kann ein Jharranoth-Archon z.B. Lungenatmer zu gegnerischen Tauchschiffen transportieren, Seeschlangen-Geister können gegnerische Zugtiere beeinflussen und ein Wal-Genius kann ein gegnerisches Schiff vom Kurs abbringen, ein beschädigtes stabilisieren oder ein getauchtes an die Oberfläche bugsieren.
- *Stellare Wesen* können gegnerische Magie bekämpfen und Zauber sprechen.
- Die Dienste von *Dämonen* sind so vielfältig und abhängig von der Art der beschworenen Wesenheit, dass hier nicht alle aufgeführt werden können. Geeignet für den Einsatz im Seekampf sind neben Kampfdämonen für Entergefechte vor allem Amirkotos (Mahlströme), Askarat (Feuer), Asthai (Feuer), Bal'Arayanar (Orkan), Diphar (Pläne des Gegners ausspionieren), Gesnai (Steuermann für Arcanomechaniken), Gorronar (Schiffe angreifen, Kontrolle über Schalentiere), Navaz (Untote), Ru'Huranga (Galkuzuls geballte Macht), Sordhul (Säure), Sundhur (Gegner auf Riffe locken), Suulonar (Überbringen magischer Fallen), Szylaphotos (Feuer und Wasser), Ulchu'hu (Verschlingen, Bewegung blockieren), Vatakeos (entzündet Wasser) und Ionaho (fast unbesiegbarer Riesenkrake).
- *Untote* und *Totengeister* sind vor allem im Enterkampf gefährlich; dort zählen sie wie Seesoldaten und erschweren die Probe im Kampf gegen sie um 2 Punkte

Mysterien der myranischen Meere

Die Mysterien in dieses Kapitel sind allesamt **Meisterinformationen** und dienen Ihnen beim Ausgestalten von Abenteuern oder Kampagnen auf und in den Meeren Myranors. Da diese Gewässer schier endlos für den Myraner sind, können daher die untenstehenden Mysterien nur einen winzigen Bruchteil dessen darstellen, worauf mutige Entdecker und Helden stoßen können.

Alleine in den lichtlosen Tiefen kann man ohne genaue Kenntnis ihrer Lage wenige Schritt an den Überresten einer Ruinenstadt oder dem Wrack eines mit Gold beladenen Schiffes vorbei schwimmen. Aber auch in den lichtdurchfluteten Zonen sind solche Stätten häufig von Sand, Schlick oder Korallen bedeckt und damit schwer zu finden.

Geister, Kreaturen und mysteriöse Mächte

Das Wrack der Caigoria

Während ihres Eroberungsfeldzuges gegen die Hjaldinger entsandte das Haus Charybalis ein gewaltiges experimentelles Kriegsschiff in den Norden. Angeblich konnte das schwer bewaffnete Schiff sich aus dem Wasser erheben und so auch flache Gewässer, Riffe und sogar Land passieren. Darüber hinaus soll es über geradezu dämonische Angriffsmöglichkeiten verfügt haben. Jedoch erreichte das Schiff sein Einsatzgebiet nicht. Unter den Hjaldingern wird erzählt, dass eine kleine Flotte von Runenschiffen die Caigoria gestellt und unter schweren Verlusten in den Hjallsund getrieben habe. Einige Optimaten, die von der Caigoria Kenntnis haben, glauben nun, dass das legendäre Wrack der Caigoria im östlichen Gletschermeer zu suchen sei und hoffen, Reste der Wunderwaffe oder zumindest die zahlreichen Artefakte an Bord bergen zu können. Bisher hat jedoch niemand eine konkrete Spur gefunden. Eine Theorie besagt sogar, dass man das Wrack im Landesinneren suchen müsse. Worüber jedoch keine der erhaltenen Aufzeichnungen der Charybalis Auskunft gibt, ist, dass die Caigoria eine dämonische Wesenheit war, die deutliche Ähnlichkeit mit den Dämonenarchen Aventuriens hatte. Möglicherweise ist das Schiff gar nicht gesunken, sondern seinen Schöpfern entwischt, oder aber das Wrack wartet überaus hungrig auf potentielle Plünderer?

Sirenen

Mit den Tritonen verwandt sind die düsterschönen *Sirenen*. Angeblich soll einst Chrysir sich in eine Tritonin verliebt und ihr angeboten haben, ihr auch sein Himmelreich zu eröffnen. Als die Tritonin jedoch furchtsam ablehnt, verfluchte der Gott sie, indem er sein ‚Geschenk' zur Hälfte erfüllt. Sirenen haben keinen Fischschwanz und sind äußerlich Menschen, doch ähneln ihre Füße Vogelkrallen und auch ihre Finger weisen scharfe Krallen auf. Wie loualische Meereskinder fühlen sie sich vom Meer angezogen und können doch nicht darin leben. Von ihren tritonischen Ahnen haben sie jedoch ihr attraktives Äußeres und den Zaubergesang geerbt und nicht wenige Sirenen sind als Strandräuber aktiv, indem sie Schiffe mittels ihres Gesangs auf Klippen locken. Dass sie ihre Opfer auch verzehren, dürfte aber nur in den wenigsten Fällen wahr sein. Sirenen sind durchgehend weiblichen Geschlechts und brauchen Männer anderer Völker, um ihre Eier zu legen.

Die Sklavenjäger der Hydrafänger

Auf den Meeren Myranors sind immer wieder Schiffe mit Sklavenjägern unterwegs, welche die angrenzenden Länder mit frischen Arbeitskräften versorgen.
Einige dieser Schiffe versuchen es als Piratenjäger, andere haben sich auf kulturschaffende Meeresbewohner spezialisiert und wieder anderen, wie der Besatzung der Galeere Hydrafänger, ist es egal, wen sie versklaven.
Die Mannschaft der Hydrafänger ist ein Sammelsurium aus Verbrechern, die zum Teil selber einmal Sklaven waren, und greift gerne auf Gewalt und Entführungen zur Sklavenbeschaffung zurück. So haben sie bereits kleinere erasumische Küstendörfer überfallen, Handelssegler geentert oder einfach eine Ladung Sklaven für einen befreundeten Sklavenhändler von Balan Mayek nach Arathax transportiert. Inoxenos, der Kapitän des Schiffes, achtet dabei immer darauf, dass die Überfälle nicht von der imperialen Obrigkeit als Taten der Hydrafänger erkannt werden. Daher hat die Bireme auch keine auffälligen Segel odere andere Zeichen, sodass sie wie alle anderen Schiffe dieser Bauart in der Galeerenbucht wirkt.
Funktion: Das Schiff Hydrafänger kann die einzige potentielle Möglichkeit sein, nach Arathax zu gelangen oder aber eine unglückliche Begegnung in der Galeerenbucht.

Inoxenos, Sohn der Latiope, Sklavenhändler
Erscheinung: Inoxenos trägt eine mit Goldrand verzierte Tunika. Er hat braune Augen und schwarze lockige Haare, die zu einem Zopf zusammengebunden sind. Sein verschmitz-

tes Lächeln blitzt zwischen unrasierten Stoppeln hervor. Der Bauchansatz zeugt davon, dass er vielen Lebensfreuden nicht abgeneigt ist.

Geschichte: Inoxenos war der erfolgreiche Kapitän der Galeere Hydrafänger, die Sklaven aus Balan Mayek nach Arathax transportierte, bis er vom Sklaven Nexos ermordet wurde. Doch kaum jemand ahnt, dass Inoxenos nicht mehr auf Dere weilt, denn fortan lebte Nexos dessen Leben. Nexos war ein gewöhnlicher Herumtreiber, der wegen mehrfachen Mordes zur Schuldsklaverei verurteilt wurde. An Bord der Hydrafänger war er an einem Sklavenaufstand beteiligt und profitierte von seiner Ähnlichkeit zu Inoxenos. Diese optische Übereinstimmung bescherte ihm dessen alte Kontakte und schütze ihn vor Strafverfolgung wegen Mordes und Meuterei. Ihm gefiel die Macht als Schiffskapitän und er blieb mit einigen Vertrauten an Bord. Durch Piraterie und Zwangsversklavung erhöhte er den Umsatz, da auf Arathax für jeden Sklaven gezahlt wird und niemand Fragen nach dessen Herkunft stellt.

Charakter: Nexos schreckt nicht davor zurück, unangenehme Schnüffler zu töten. Gegenüber potentiellen Geschäftspartnern gibt er sich aber als Lebemann. Er erzählt gerne Witze über Sklaven und teilt seinen Wein mit jedem, der ihm sympathisch oder nützlich erscheint.

Darstellung: Umschmeicheln Sie die Helden, bis es günstiger erscheint, diese aus dem Weg zu räumen.

Alter: 39

Größe: 1,84 Schritt

Kurzcharakteristik: Guter Seefahrer und Händler, meisterlicher Pirat und Betrüger

Herausragende Eigenschaften: MU 15, CH 14, GE 13, KO 14, Größenwahn 10, Impulsiv

Herausragende Talente: Schwimmen 10, Seefahrt 9, Dolche 13, Zechen 12, Körperbeherrschung 10, Sinnenschärfe 9, Menschenkenntnis 16, Überreden 14, Sich Verkleiden 15, spricht Myranisch und Gemein-Imperial

Die letzte Brutmutter

Tatsächlich dienten die Krakonier nicht schon immer Charyb'Yzz und den Geschöpfen der Domäne Galkuzuul. Zu Beginn des neunten Zeitalters verehrte die junge, kriegerische Spezies der Krakonier ihren Schöpfergott Krakon und dessen Kampfgefährten, den Haigott Sh'rr'rak, während die Algengöttin Qyrnya den großen Laichmüttern den Segen der Fruchtbarkeit brachte. Einem unerschütterlichen Ehrenkodex folgend, führten die Froschmenschen Krieg gegen die anderen aufstrebenden Völker ihres Zeitalters, bis sie sich unter großen Verlusten der Vorherrschaft der Mahren beugen mussten.

In den folgenden Jahrhunderten machte die zunehmende Korrumpierung der Glaubenswelt der maritimen Spezies durch die Niederhöllen auch vor den Krakoniern nicht Halt und an die Stelle der alten Götter traten Yo'Nahoh, Charyb'Yzz und Schamaschtu. Mit dem Frevel der Mahre am Ende des neunten Zeitalters begann auch der Niedergang der Krakonier. Gemeinsam mit der einstigen Göttin Charyb'Yzz wurde ein Großteil der Laichmütter der Krakonier in die Niederhöllen gerissen. Die Krakonier waren mit einem Schlag nahezu ihrer gesamten Führerschaft beraubt. Das Volk der Krakonier zerbrach in verschiedene Gelege, die sich unter der Führung der verbliebenen Laichmütter den aufstrebenden Echsen als Söldner andienten. Einzig im fernen Wahjad erblühte weiterhin eine Hochkultur der Krakonier unter der Herrschaft der Charyb'Yzz.

Jahrhunderte des Krieges dezimierten die geschwächten Krakonier weiter, bis zur Zeit des frühen ersten Imperiums die letzte Laichmutter der Krakonier von einem Helden des ersten Imperiums vernichtet wurde und erst mit dem Aufkommen der Nachtblauen Ära des zweiten Imperiums und dem Erstarken der Kräfte Charyptas gelingt es den Krakoniern, dauerhaften dämonischen Ersatz für ihre Laichmütter zu finden. Doch wurden während all dieser Zeit die alten Kulte des Krakon, der Qyrnya und des Sh'rr'rak niemals völlig verdrängt. Während der Kult des Krakon und des Sh'rr'rak vollständig in der Verehrung Charyb'Yzz' und ihrer Kinder aufging, überdauerte die Priesterschaft Qyrnyas die Zeitalter, während sie mitanschauen musste, wie ihr Volk immer tiefer in die Fänge der Niederhöllen trieb.

All diese Zeit bewahrten die Priester der Algengöttin einen Mythos, welcher von der letzten Laichmutter der Krakonier spricht. Immer wieder schicken die Priester Auserwählte ihres Volkes in die entlegensten Winkel Deres, um dort nach der letzten Hoffnung für ein sterbendes und gefallenes Volk zu suchen.

Die Weisen der Tiefe

„Das Wasser um mich herum war so finster wie schwarze Tinte. Ich war jedoch nicht so tief getaucht, um jetzt aufzugeben. Was auch immer ich gesehen hatte, es versuchte vor mir zu fliehen. Meine Augen vermochten aber in dieser vollkommenen Dunkelheit nicht zu sehen, nur die Spaltöffnung über mir schimmerte im tiefsten Nachtblau.

Dann sah ich es: Vor mir leuchteten von einem Augenblick auf den anderen kräftige Farben. Ich konnte die Gestalt eines pristidengroßen Kraken erkennen, unter dem sich der Spalt zu einer großen Kaverne auftat. Dort lag eine Stadt, die aus einem riesigen Schwamm geformt war. Die Farben selber kamen vom Kraken. Es war faszinierend und erschreckend zugleich, als sich dabei die Arme der Kreatur langsam auf mich zubewegten. Scheinbar wollte es mich umarmen, doch Panik breitete sich in mir aus. Schnell versuchte ich von der Kreatur wegzukommen, tauchte unter den zupackenden Tentakeln hindurch und schließlich hinaus aus dem Abgrund.

Ein letztes Mal blickte ich zurück in den Spalt und sah noch einmal ein kurzes Aufleuchten. Dann war es wieder dunkel unter mir und ich tauchte so schnell ich konnte zurück zu den anderen."

—Erzählung von einem jungen Risso über seine Begegnung mit einem ‚Weisen der Tiefe'.

Was der junge Risso in diesem Moment nicht wusste, war, dass dieses Krakenwesen sich mittels Farbwechsel mit ihm unterhalten wollte. Diese Spezies stammt aus dem maritimen Zeitalter und stellte einst die fähigsten Berater der Herrscher Lamahrias, doch heute leben sie sehr zurückgezogen, um nicht den Zorn der Götter auf sich zu lenken.

Das Legat

Nicht alle Nequaner stehen so eng zusammen, wie es für das Überleben des Volkes eigentlich nötig wäre. Eine kleine Gruppe Verschwörer, die sich als Legat bezeichnet, arbeitet im Geheimen daran, die Macht über das ganze Volk an sich zu reißen. Die wenigen Angehörigen dieser Gruppe sehen sich als Abkömmlinge des Tyrannen von Margitara (siehe S. 194) und bedienen sich bei ihren Plänen vor allem mholurischer Artefakte und Geheimnisse. Zwar ist die Gruppe der Verschwörer klein, ihr gehören jedoch einige sehr einflussreiche Nequaner an, sodass sie dennoch gefährlich ist. Auf ihre Bemühungen geht die Gründung der Stadt Nesaquatul im Thalassion zurück, da sie hofften, hier abseits der wachsamen Augen des Hohen Rats der submarinen Handwerksmeister besser ihren Plänen nachgehen zu können. Dennoch sind sie auch in dieser Stadt in der deutlichen Minderheit und müssen daher im Verborgenen wirken. Außerhalb des Legats gibt es nur wenige Nequaner – gleich ob aus Nesaquatul oder dem Meer der Schwimmenden Inseln -, die überhaupt von der Existenz der Verschwörer ahnen.

Durch ihre Expeditionen im Meer der Schwimmenden Inseln zu alten mholurischen Ruinen wissen die Mitglieder des Legats von alten Kultstätten des Volkes südlich von Tharamans Rippen – also genau dort, wo heute die Narkramar liegt und sich einst ein Meer erstreckte. Schon länger planen Legatsangehörige aus Nesaquatul eine Expedition in einem extra entworfenen Land-Demergator, um diese Orte aufzusuchen und dort hilfreiche Artefakte zu bergen. Bisher ist es ihnen jedoch nicht gelungen, die Führung ihrer Stadt zu überzeugen, dass eine solche Expedition – natürlich unter einem Vorwand – sinnvoll und erfolgversprechend wäre.

Das Legat kann in nequanischen Kampagnen als Gegenspieler verwendet werden, wenn es gilt, der Verschwörung auf die Spuren zu kommen. Dies kann etwa geschehen, weil eine Reihe von seltsamen Unfällen zu Todesfällen geführt haben – und die Spielerhelden darauf stoßen, dass alle Toten gegen einen bestimmten Vorschlag waren, den ein Legatsmitglied eingebracht hat. Die darauf langsam offenbar werdende Verschwörung könnte gerade für einen Nequaner schockierend sein, der fest an den Zusammenhalt seines Volkes glaubt. Ebenso ist denkbar, dass die Helden auf geheime Kontakte eines einzelnen Demergators mit Mholuren stoßen und dieser Spur nachgehen wollen – was sie schließlich auch als Außenstehende in eine Stadt der Nequaner führen kann. Externe Helden könnten jedoch auch vom Legat angeworben werden, um Sabotageakte gegen Feinde auszuführen oder Artefakte zu bergen, die aufgrund ihrer Lage auf Land für die Nequaner selbst nur schwer zu erreichen sind.

Das Feuerschiff von Yil'Thalamë

„Es beginnt während der Dämmerung. Anfangs siehst du nur einen einzelnen Funken, trostlos wie eine Kerze in der Finsternis. Unsicher wandert er über das Wrack, wie ein Zecher auf der Suche nach seiner Schlafstatt. Plötzlich lodern Flammen auf, aber nicht himmelwärts, sondern schief und zur Seite geneigt, im gleichen Winkel, in dem das Wrack auf dem Felsen liegt. Violett und gelb schlägt die Lohe über das Deck, züngelt den geborstenen Mast entlang und umfasst den Schiffsrumpf wie eine kalt leuchtende Hand. Den ganzen Rumpf, verstehst du? Auch den Teil, der unter Wasser liegt. Doch es ist kein Feuer. Es verzehrt nichts und würde dich nicht wärmen. Denn in seinem Schwefellicht tanzen sie und winken dich zu sich heran, und obwohl du vor Angst zerfließt, spürst du dieses tiefe, entsetzliche Verlangen, ins Wasser zu springen und zu ihnen hinüber zu schwimmen …“
—gehört in einer Hafenschänke in Kerrish-Thalam

Der Hafen von Kerrish-Thalam auf der Insel Yil' Thalamë ist für seine tückischen Riffe berüchtigt. Die Wellen brechen sich an Dutzenden von Wracks, deren Mannschaften den sicheren Hafen schon vor Augen hatten, als ihr Schiff doch noch auf die im Wasser verborgenen Felsen auflief. Seit einiger Zeit jedoch hat sich die Zahl der Unglücke stark verringert. Ursache dafür ist ein Leuchtfeuer, das einfahrenden Schiffen den Weg weist. Obwohl das Licht an Deck eines Schiffes entsteht, handelt es sich nicht um ein Feuerschiff im klassischen Sinne, sondern um ein geheimnisvolles Schiffswrack. Seit die *Shattirian* in Hafennähe auflief wie so viele Schiffe vor ihr, werden ihre Überreste Nacht für Nacht von geisterhaften Feuererscheinungen heimgesucht. Auch wenn das Feuer nicht natürlichen Ursprungs ist, ist es weithin zu sehen und von verlässlicher Regelmäßigkeit, womit es alle Funktionen eines Leuchtturms erfüllt.

Die *Shattirian* soll zuletzt im tiefen Westen unterwegs gewesen sein, aber Genaues über ihre Ladung oder den Hafen, den sie vor Kerrish-Thalam als letztes ansteuerte, ist nicht bekannt. Auch die Ursache der Lichterscheinung ist und bleibt rätselhaft. Natürlich kursieren die verschiedensten Gerüchte, die beispielsweise von Geistern, Untoten, uralten Flüchen, Mholurenwerk und draydalschen Machenschaften handeln (um nur die beliebtesten zu nennen). Unterdessen erfährt der Seehandel in Kerrish-Thalam durch die Feuererscheinung einen steten Aufschwung, während die thalamische Lotsengilde derweil an Einfluss und Einnahmen verliert.

Bislang ist es noch niemandem gelungen, das Rätsel des Feuerschiffs von Yil' Thalamë zu ergründen. Seeleute berichten von einer beklemmenden Angst, die sie beim Anblick des Lichts erfüllte. Zudem ist es bei Todesstrafe verboten, sich dem Wrack auf weniger als hundert Schritt zu nähern – das Geisterfeuer ist viel zu profitabel, als dass die Handelsherren ahnungslose Abenteurer damit herumspielen lassen würden. Und von den wenigen Wagemutigen, die das Verbot in den Wind geschlagen und die *Shattirian* betreten haben, ist noch keine Seele zurückgekehrt.

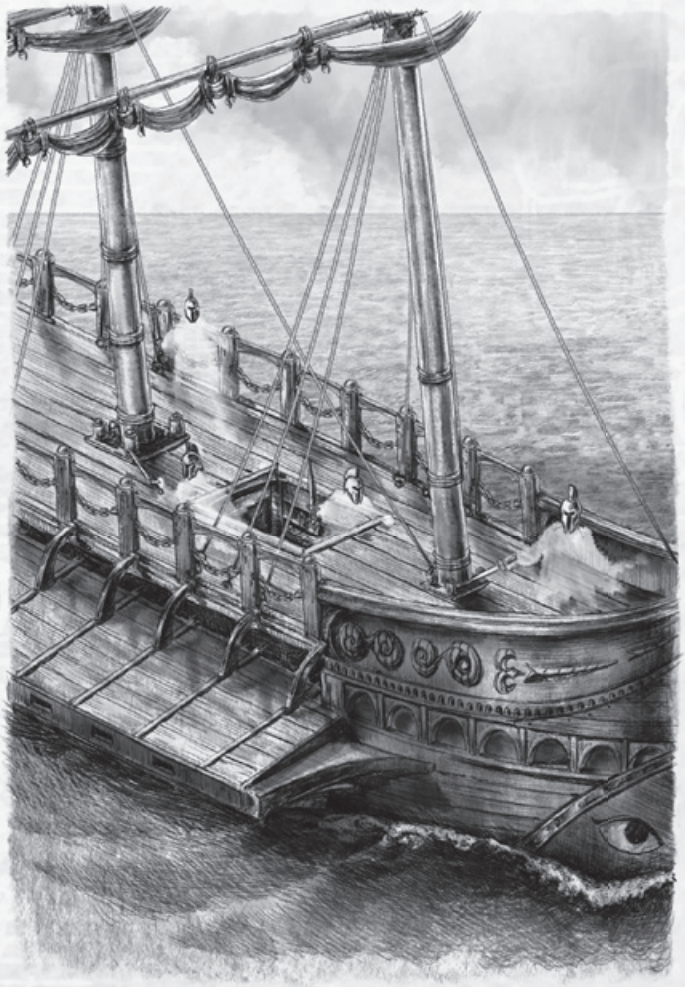
Untote und Geister des Meeres

„(…)Doch sind Geisterschiffe und erhobene aufgeschwemmte Wasserleichen und muschelverkrustete Skelette von Ertrunkenen bei weitem nicht die einzigen Geister und Untoten, die das Meer hervorbringt!

Mir wurden glaubhafte Berichte über schwarzen Seetang oder gar Schwarzwasser zugetragen, die von einem eigenem Willen gelenkt Lebewesen umfangen und ihnen ihre Lebenskraft entziehen, bis das verdorbene Geisterwesen endlich genug Kraft angesammelt

hat um in einem neuen Körper in die Welt zurück zu kehren. Leuchtende Nebelfetzen, die ähnlich Irrlichtern mit Stimmen warnen oder Unglückselige ins Verderben locken sind ebenfalls Gegenstand vieler Seefahrergeschichten.

Untote, die aus den Reihen der aquatischen Völker erstanden, sind uns ebenfalls bekannt. So lassen sich die meisten Meeres-Völker und auch Tiere ebenso zu Untoten erheben wie Landbewohner. Selbst die hohlen Chitinpanzer der Homarier können ähnlich Skeletten an Land erhoben werden, das Skelett eines Tigerhais ist nicht weniger Furcht einflößend als ein lebendes Exemplar und ein Schwarm von Zombie-Hippocampiern erscheint nur auf den ersten Blick lächerlich.



Bisweilen finden sich aquatische Untote sogar an Land wie es Dörrmumien der Risso und Mholuren beweisen. Ein mir vorliegender Bericht besagt sogar, dass die Mumie eines Priesters der Risso gar über seine Intelligenz und unheimliche Magie verfügte. Ob hier so einige Tote gesondert geehrt oder Übeltäter an Land verbannt wurden, konnte ich hingegen nicht klären.

Ebenfalls zu den höheren Untoten müssen uralte Skelette von Zauberern der untergegangenen Mahre und seltener der Risso gezählt werden. Durch ihre Behängung mit Kristallplättchen und die ihren früheren Köpfen nachgebildeten Helmen, sind sie aus der Ferne zuerst nicht als untot zu erkennen. Aus der Nähe kann man jedoch die Knochen unter den Kristallen erspähen und unheiliges Feuer glimmt in den leeren Augenhöhlen unter dem Helm. Sie allesamt sind Meister der Kristallomantie und haben sich wohl in das Unleben geflüchtet, um ihrem weltlichen Ende zu entgehen.

Letztlich sind uns auch Hämatophagen des Meeres bekannt, die insbesondere unter den Ozeaniern, Risso aber auch Mholuren vorzukommen scheinen. Sie verfügen über ähnliche Kräfte und Schwächen wie die Hämatophagen des Festlandes, doch nicht selten bringt ihre aquatische Natur auch Varianten hervor. So soll es Blutsauger geben, die sich in Gestalt eines Blutrochens gar bei Tage unter den Wellen bewegen können. Das bemerkenswerteste jedoch ist, dass nicht selten die Bevölkerung des Landes unter ihnen zu leiden hat, sind die Untoten es doch schon aus dem Leben gewohnt, zwischen Land und Meer zu wandeln. (…)“

—aus einem Kommentar zum Epitaph des Onachos, in einer ähnlichen Form aber bisweilen auch in den Thalassiae Mysteriis zu finden

Vergangene Völker

„So fremd uns heute die Völker des Meeres bisweilen erscheinen, so gibt es doch Völker, die auch für die Bewohner des Meeres selbst Legende sind. Ich rede dabei jetzt nicht von den Mahren oder aus bansumitischen Legenden überlieferten Echsenvölkern wie den im Salzwasser lebenden ‚Mah'ru‘- Krokodilmenschen oder den angeblich im Bleichwasser schlummernden Drachenkröten, den ‚Leviathanim‘.

Ich meine Völker, die für uns kaum noch als solche zu erkennen wären. So habe ich vor kurzem selbst in ehemals aquatischen Ruinen in Cranarenius einen Abrieb von einer Bildersäule erstellt. Darauf sind unter anderem quallenähnliche Wesen zu sehen, die mit Werkzeugen zu hantieren scheinen. Diese scheinen in Kämpfe mit wurmartigen Wesen verwickelt gewesen zu sein, die dem Sternwurm der Nakramar ähneln, jedoch mit Tentakeln aus ihrem sternförmigen Maul Waffen schwangen. Leider ist nicht zu erkennen, ob es sich um domestizierte Tiere oder intelligente Wesen handelt.

Ähnlich verhält es sich mit einigen Arten großer tropischer See-Spinnen, von denen einige Seevölker behaupten, es habe eine Zeit gegeben, in der die Spinnen die Meere neben Kreaturen wie den Homariern beherrscht hätten. Heute erscheinen diese Wesen jedoch nur als gefährliche Raubtiere, sodass ihr Sturz wirklich tief gewesen sein muss.

Über einen Tritonen erreichte mich eine archaische Waffe, deren Griff offenbar nicht für den Gebrauch durch eine Hand oder gar Pranke gedacht ist, sondern für lange dünne Tentakel entwickelt zu sein scheint. Der Triton selbst berichtete mir im Zusammenhang von einer finsteren Rasse, den Ruun, Tentakelwesen von nur vage menschlicher Gestalt, die bereits im Zeitalter der Mahre legendär und doch ein Schrecken der Seevölker gewesen seien. Ihre abscheulichen Schriften sollen an vielen Küsten sichtbar erhalten sein, doch von den jungen Völkern für Spuren der Meeresströmungen auf Felsen gehalten werden.“

—private Aufzeichnungen der Tychea Serra Tharamnos, Trivina

Geheimnisvolle Orte

Siimiahs Wehr

Vielen Völkern im westlichen Gletschermeer dienen die im Sternenlicht schimmernden Statuen entlang der Albenküste als willkommene Navigationspunkte auf dem Meer, doch ist dies nicht ihr ursprünglicher Zweck. Arkane Analysen haben gezeigt, dass die Statuen auf einer Kraftlinie stehen, die zudem künstlich umgeleitet wurde. Nach Westen blickend wachen die Albenstatuen gegen die dort lauernden Nachtalben. Nachtalben, die in der Nacht über das Meer zwischen den Statuen der Siimiah Nordlichthaar hindurch in das Land der Skiresen einfallen, glauben, dauerhaft im Nebel zu stehen, der ihre Sinne zu trüben scheint. Die Legenden der Ban'shi berichten gar, dass sich einst, wenn die rechten Lieder erklangen, zwischen den Figuren das Nordlicht-Haar der Lichtalbin Simiiah spannte und Feinden den Zutritt zum Land gänzlich verwehrte. Interessant ist auch, dass die Nachtalben nie eine der Figuren zerstörten, ja diese nicht einmal bewusst wahrnehmen, ganz so, als wären die Figuren vor ihnen verhehlt. Imperiale Expeditionen haben bereits dreimal eine der Statuen entfernt, ohne dass es denn Bann oder das nächtliche Leuchten sonderlich beeinflusst hätte, doch standen diese binnen weniger Jahre wieder an ihrem Platz, ganz als seien die Figuren aus eigener Kraft dorthin zurückgekehrt.

Der Schattenkerker

Der als *Schattenkerker* bezeichnete Tempel am Grund des östlichen Gletschermeeres ist tatsächlich das Gefängnis einer gryphonischen Halbgöttin. Kurz vor der Zeitenwende zwischen dem Zeitalter der Gryphonen und der Vielbeinigen führte sie als Erwählte einer finstern Gottheit einen Endzeitkult, der ganze Landstriche verwüstete und zahlreiche Städte der Gryphonen vernichtete. Letztlich schafften es vier gryphonische Helden im Namen des Sonnengottes, die Wesenheit in ihrem eigenen Tempel gefangen zu setzen, und ihren wahren Namen zu tilgen. Da sie sie nicht vernichten konnten, zerstörten die Helden eine Landbrücke und fluteten das Reich der Halbgöttin, sodass das östliche Gletschermeer entstand. Über die Jahrtausende jedoch verlor der machtvolle Bann langsam an Kraft und seit etwa hundert Jahren ist es der Entität möglich, in Träumen zu Seefahrern zu sprechen, die über den Schattenkerker fahren. Die Träume zeigen meist eine schöne Frau mit Flügeln, den Krallen einer Löwin und Katzenaugen, gefangen in einem mit Schätzen angefülltem Palast am Grunde der See, andere sprechen von der ‚Schattensphinx' oder berichten wie sie in ihrem Traum nur knapp einer Jägerin entkamen, die Frau, Löwin, Schatten und Spinne zu sein schien. Alle Träumer wachen jedoch mit Kratzspuren auf. Einige, von der seelenverschlingenden Göttin in ihren Träumen gestellt, finden gar den Tod.

Übergänge in das Innere Meer und zu den tharunischen Hinterlassenschaften der Archäer

Die Übergänge zu der Welt Tharun befinden sich an den lebensfeindlichsten Orten Myranors. Zu diesen Pforten gehören auch die Zugänge im Thalassion. Sie wurden in den alten Zwisten der Unsterblichen geschaffen, denn die Götter fochten um die Herrschaft über Tharun und hinterließen bei diesem Kampf jene Tore und wenige Gelehrte mutmaßen gar, dass das Meer der Nakramar hierhin verschwunden ist.

Die Zugänge zum legendären ‚Inneren Meer' und seinen mythischen 33 Städten sind nicht leicht zu finden und noch schwerer zu durchschreiten. Für das bloße Auge eines Myraners sind sie im ersten Moment nicht sofort als solche zu erkennen. Im Thalassion erscheinen die Durchgänge als gewaltige Wasserstrudel oder turmhohe Wellen, in denen sich bisweilen ein seltsames Licht widerspiegelt. Diejenigen, die zurückgekehrt sind, berichten von der Sonne Tharuns, die von dieser Welt bis nach Dere scheint, was das Phänomen erklären würde. Auch die Tatsache, dass dieses Licht immer in einer anderen Farbe leuchtet, würde auf die vielfarbige Sonne Tharuns hinweisen.

Selbst Strömungen können an bestimmten Tagen im Jahr zu der ‚Welt in der Welt' führen. Diese Wege sind selbst für maritime Lebewesen nicht ungefährlich. Durch die hohe Geschwindigkeit, die man in jenen Strömungen erreicht, können auch Meeresbewohner leicht aus ihrer Bahn geraten und an Felsen, Korallen oder dem Grund tödliche Verletzungen erleiden. Zudem können diese Übergänge von beträchtlicher Länge sein.

Die wohl bizarrste Art nach Tharun zu gelangen, führt durch den Leib eines Rirgit. Dieser Zugang zu der Hohlwelt wird mit mehr Glück als mit Verstand beschritten. Zu hoch ist die Wahrscheinlichkeit, zwischen den messerscharfen Zähnen dieser Meeresungeheuer ein grausames Ende zu finden. Doch wer unbeschadet ins Maul dieser Bestien gelangt, der taucht im riesigen Leib des Rirgit hinab, um im Meer von Tharun wieder aufzutauchen.

Zu den 33 mythischen Städten selbst gibt es verschiedene und teilweise auch widersprüchliche Erzählungen. Das mag daran liegen, dass niemand mit Sicherheit sagen kann, welcher Zugang zu welcher Stadt führt oder an der Möglichkeit, dass der Zielort niemals der gleiche sein könnte. Manche ‚Weltenreisende' berichten von verlassenen Ruinen, andere wiederum von seltsamen Orten, die von Menschen aber auch anderen Wesen bewohnt werden, darunter Verwandte – oder gar Vorfahren – der Risso, die hier eine ganz eigene Kultur geschaffen haben. Jedoch berichten alle Reisenden von magischen Runensteinen, die sie auf ihrem Weg nach Tharun gefunden haben und ohne die sie niemals zurück nach Dere gekommen wären.

Es wird vermutet, dass auch einige der mysteriösen Malachit-Tetraeder der Alten im Bleichwasser Portale besitzen, die ihr Gegenstück in Tharun haben könnten. Denn verschiedene Legenden weisen darauf hin, dass sie Wege in die Hohlwelt kannten.

Die S(pr)ingenden Inseln

Der Ursprung der nur wenigen Landbewohner überhaupt bekannten S(pr)ingenden Inseln liegt in ferner Vergangenheit. Trolle verzauberten die Inseln, um sie quer durch die Ströme des Limbus an zwölf verschiedene Orte auf Dere zu versetzen – mit allem, was sich darauf befindet. Sieben der Inselpforten sind inzwischen zerstört oder führen in unsägliche Welten. Zwischen den verbliebenen fünf Orten wechseln die Inseln je nach Stand von Sonne und Mond. Diese Sprungpunkte sind das Perlenmeer östlich Aventuriens, das Nebelmeer nördlich Uthurias, das Thalassion diesseits des thalassischen Banns und das Nordmeer vor Hældingard. Nur etwa alle 30 Jahre erscheinen die Inseln auch im Kobaltgrund nordöstlich des Shindrabarischen Archipels. Bis etwa **4772 IZ** sprangen die Inseln auch in die Charyptik bei Aventurien. Ein weiterer Sprungpunkt soll einst in einem Binnemeer auf der derischen Südhalbkugel gelegen haben.

Der Archipel besteht aus etwa einem Dutzend kleiner Inseln, verstreut über ein Areal von fünfzehn Meilen Durchmesser, wobei die größte Insel im Zentrum liegt. Diese erstreckt sich bei zerfranster Küstenlinie über zwei mal drei Meilen und wirkt, wie auch die anderen Inseln, auf unheimliche Weise leer. Schieferblaue Wogen umspülen das karge Land und einzelne Felsen und Küstenabschnitte wirken kurios aufeinandergetürmt und umhergeschleudert. Ansonsten weisen die Inseln nur blasenartig gewachsene Felslabyrinthe auf (die Massive von bis zu 300 Schritt Höhe bilden) und Hügel, die mit kniehohem Gras bewachsen sind, in dem der Wind weite Wellen schlägt. Das Gras stellt je nach Standort der Inseln natürlich eine für den Breitengrad ungewöhnliche Vegetation dar.

Auf den gesamten Inseln scheint es kein Leben zu geben. Allein im grasbewachsenen Innern der zentralen Insel gibt es gerundete Steinblöcke, die sich gelegentlich bewegen. Einige der Steine verfolgen Besucher neugierig mit 0,1 Schritt/Sekunde.

Die Melodie, die zu hören ist, wenn man sich dem Archipel nähert, scheint zum Zentrum des Archipels hin leiser zu werden, als hätte man sich an die Töne gewöhnt. Diese zauberhaften Klänge werden erzeugt, wenn der Wind durch die Felsformationen fährt und sind vermutlich Teil der Magie des Ortes. Sie wecken Abbilder entfernter Gefilde im Geist der Lauschenden. Wem keine *Selbstbeherrschung*-Probe gelingt, kann für Stunden nur verzückt dieser Tagträumerei nachgehen, aus der ihm mit leichten Schlägen auf den Hinterkopf herausgeholfen werden kann.

In der Mitte der zentralen Insel auf dem höchsten Hügel stehen auf einem vierzig Schritt durchmessenden Areal 24 (bis etwa **4775 IZ** waren es 23) je einen Schritt hohe Obelisken, von denen sich zwei je einen kreisrunden und mannsbreiten Graben teilen, in dem sie langsam ihre Bahnen ziehen. Das ganze Gebiet ist in gelbliches Licht getaucht, für das es keine Quelle gibt.

Fünf der Gräben sind mit Wasser gefüllt, von je leicht anderer Farbe, sieben jedoch enthalten schwarzen Schlamm, graues Wabern, grüne Spinnennetze, purpurne Nebel oder sind leer. Bei den Wassern handelt es sich um Wasser aus den Weltmeeren, die die Singenden Inseln zeitweise beherbergen. In der Mitte des Areals steht ein Stein, der ein von komplizierten Petroglyphen umgebenes viereckiges Loch aufweist, aus dem der Atem Deres zu strömen scheint. Wer die Steingalerie betritt, hört, dass sich die Melodie der Singenden Inseln ändert. Zu vernehmen ist der fremde Gesang einer tiefen weiblichen Stimme, der sich unter die Klänge mischt. Eine Probe auf *Sprachenkunde* oder *Sprachen kennen: Trollisch* verrät, dass die durchdringende Stimme eine Sprache ähnlich dem Trollischen zu verwenden scheint, die kein noch Lebender ohne Hilfsmittel versteht. Das Gemurmel der Stimme wiederholt sich etwa alle Viertelstunde im Wortlaut.

Tatsächlich gibt es eine Möglichkeit, den nächsten Sprungpunkt der Inseln selbst zu bestimmen: Es wird ein grob obeliskenförmiger Topas benötigt, der in das viereckige Loch des mittleren Steins eingesetzt wird. Nur wenige Trollschamanen sind heute noch in der Lage solche Zaubersteine herzustellen oder aufzuladen. Auch muss es fragwürdig erscheinen, ob ein Trollschamane ein solch machtvolles Instrument fremden Rassen einfach so überließe. Dies ändert jedoch eins nicht: Für jemanden mit dem nötigen Wissen wäre ein solches Artefakt ein Vermögen wert ...

Altimperiale Verteidigungsanlagen

Vom hohen Norden bis in den tiefen Süden des Thalassions durchbrechen immer wieder Unterwasserberge die See. Auf manchen dieser Felsen befinden sich selbst heute noch Ruinen oder gar intakte Türme aus den Tagen des ersten Imperiums. Sie wurden einst gebaut, um die Horden Pyrdacors daran zu hindern, an die Gestade Myranors zu gelangen. Schiffe der Echsen, die in die Nähe der Türme segelten, wurden von mächtigen Zaubern mit elementarem und dämonischem Eis daran gehindert, diese Grenze zu überwinden. Selbst die Drachen des mächtigen Pyrdacor konnten die Altimperialen Verteidigungsanlagen nicht überfliegen. Sie alle wurden vom magischen Eis in die Kältestarre gezwungen und versanken auf dem Grund des Meeres. Manche Kreaturen warten noch heute darauf, von diesen uralten Zaubern befreit zu werden.

Heute sind die Verteidigungsanlagen nahezu in Vergessenheit geraten und nur wenige Legenden berichten von ihnen. Manche dieser Türme sind sogar nach all den Jahren immer noch dazu in der Lage Schiffe zu vereisen, die sich ihnen bis auf 10 Meilen nähern. Die Magie der Türme unterscheidet dabei nicht zwischen Verbündetem oder Feind und die Myrmidonen, die die Anlagen einst besetzt haben, sind schon lange tot. Somit gibt es niemanden, der die Zauberkristalle im inneren der Bauten entfernen könnte, sollte sich ein myranisches Schiff nähern und nicht ein Feind aus alten Tagen. Daher kann es geschehen, dass diese Wehranlagen nichtsahnende Myraner in einem eisigen Grab auf hoher See einschließen, aus dem sich nur die wenigsten befreien können. Mithilfe kleiner Beiboote kann solch ein Eiland allerdings erreicht werden, denn die dem Turm innewohnende Magie reagiert nur bei Schiffen von bedrohlichen Ausmaßen.

In den Ruinen warten kalte Kammern darauf, ihre Geheimnisse preiszugeben. Wagemutige Seefahrer können hier auf

ruhelose Seelen längst verstorbener Wächter treffen, oder gar auf einen zornigen Archonten des Eises.
Es mag der Tag kommen, an dem das Imperium die alte Wehr erneut aufbauen wird, sollte die Essenz des Pyrdacor vereint werden und sich der Drache erheben. Jedoch nur, wenn die Völker Myranors das Wissen um die Altimperialen Verteidigungsanlagen wiederentdecken und sie die Bedrohung rechtzeitig erkennen.

Thalassischer Wall

2797 IZ brach der Zorn Ephars über das Imperium herein. Sturmfluten und Meeresungeheuer suchten die Küsten Myranors heim, mit dem Ziel, ein für alle Mal die Macht des charyptaverehrenden Hauses Charybalis zu brechen. Der Haupttempel des Charypta-Kultes in Balan Mayek wurde zerschmettert und zeitgleich errichtete Ephar eine für Myraner unüberwindbare Barriere, die sich vom Eis des Nordens bis in den tiefsten Süden über das Thalassion spannt: der Thalassische Wall. Wann immer sich seitdem ein myranisches Schiff dem Wall nähert, erhebt sich dieser in unermessliche Höhen, sodass der Besatzung wenig mehr übrig bleibt, als umzudrehen, will sie nicht an den gewaltigen Wassermassen zerschellen. Dabei scheint sich der Wall der Ängste der Seefahrer zu bedienen und nicht immer erscheint die Bedrohung des Walls auf die gleiche Art. Zudem halten unzählige Geschöpfe des Meeresgottes Wacht an Ephars Wall, wie er gelegentlich genannt wird. Delphine, Wale und Drachenschildkröten sind hier ebenso anzutreffen, wie Tritonensippen und Rissoverbände. Doch von Zeit zu Zeit soll es denen, die außerordentliches nautisches Geschick an den Tag legen, trotzdem gelingen, den Wall unbeschadet zu überwinden. So erzählt man sich vielerorts, dass vor allem die wagemutigen Njamaunir in ihren Seedrachen und die hochentwickelten Demergatoren der Nequaner gelegentlich gegen die Launen Ephars Erfolge bei der Überquerung des Walls erringen.

Auch heute noch ist es das erklärte Ziel der letzten Überlebenden des Hauses Charybalis, den Wall einzureißen und somit Ephars Macht zu brechen. Zu diesem Zweck planen sie das Wasser des Walls zu entweihen, um seine Macht ihrer Göttin, Charypta, zu opfern und ihn so zum Schrecken der Kinder Ephars zu machen. Mit gekaperten Demergatoren und anderen nicht-imperialen Schiffen versuchen sie den Wall und seine Geschöpfe zu täuschen, um die Macht Charyptas direkt unter der göttlichen Barriere zu entfesseln. Auch auf die Schiffe aventurischer Güldenlandfahrer haben sie es hierbei abgesehen, heißt es doch, dass ein Schiff, welches nicht aus myranischem Holz gebaut ist, den Wall unbeschadet überqueren kann. Dabei sind diese Versuche von höchst unterschiedlicher Natur und reichen von der gezielten Unterwanderung eines Rissoverbandes über die Aktivierung eines unheiligen Artfaktes bis hin zur Beschwörung eines hohen Dieners Galkazuls.

Bis heute blieben ihre Versuche einer Umweihung von Ephars Wall ohne Erfolg, doch mehr als einmal wurde ein beachtliches Blutbad unter den Wächterwesen des Walls angerichtet, bevor der Schrecken beendet werden konnte. Denn die Diener der Charypta werden erst Ruhe geben, wenn der Wall einstmals eingerissen worden ist und die Tentakel ihrer Herrin wieder ungehindert wuchern können.

Der versunkene Kontinent Lamahria

„Wenn es ein Festland gab, das wir Heimat nennen konnten, dann war das Lamar'ja. Weit im Osten lag dieser Kontinent, der schon seit langer Zeit versunken ist. Es war ein Land durchzogen von Flüssen und Sümpfen. Ein Land, das schon immer von Wasser dominiert wurde und für uns und die anderen Völkern der See zu einem heiligen Ort geworden war. Mächtige Zauberpriester herrschten in Lamar'ja und lenkten die Geschicke unserer Vorfahren. Doch ihr Hochmut ließ sie umso tiefer in die dunkelsten Winkel der Meere stürzen und mit ihnen versank auch unsere Heimat. Nur noch die Wale singen traurige Lieder, wenn sie die Ruinen von Lamahria auf ihren Reisen gesehen haben.
Der Thalassische Wall verwehrt unserem Volk, in die Ruinen von Lamar'ja zurückzukehren. Das Meer ist jedoch immer in Bewegung und die Strömungen der Tiefen haben schon so manchen Schatz bis in unsere Gewässer getragen, so wie die Blauen Steine der Zauberpriester oder den Dreizack des Souiisch. Und wer weiß, welche anderen Schätze in das Thalassion gelangt sind?"
—Der Biagha Ruus' Altu zu einem jungen Risso

Als Lamar'ja bei den Risso, als Lah'Maaria bei den Loualil und als Lamahria in den Legenden der Menschen bekannt ist dieser Kontinent bereits im Zeitalter der maritimen Völker versunken.

Tempel des Efiirt und der Karribd von Uirii

Aus der Geschichte
Vor etlichen Jahrhunderten siedelte sich eine Sippe von Risso ‚Ita am Uirii-Korallenriff im südöstlichen Kobaldgrund an, deren heimatliches Riff von einer großen Katastrophe zerstört worden war. Tausende Risso haben dort gelebt, von denen viele verhungerten oder von Abscheulichkeiten der See verschlungen wurden. Da nach Ansicht vieler Risso nur der Zorn des Götterpaars Efiirt und Karribd ein solches Unglück auslösen konnte, überlegte man lange, bis man schließlich die Ursache ihres Grolls ausgemacht hatte: In den Tempeln des Efiirt und der Karribd hatte man stets versucht, den anderen Tempel in seiner Opulenz und in der Menge der Opfergaben zu überbieten. Einer von beiden Göttern musste deswegen zwangsläufig neidisch werden und so war die Zerstörung der Heimat eine gerechte Strafe für die Eitelkeit von Priesterschaft und Gemeinde. Um einen solchen Wettstreit zu vermeiden, wollte man es bei dem neuen Tempel anders machen. Efiirt und Karribd sollten im gleichen Gebäude verehrt werden, damit eine Bevorzugung einer Gottheit sofort vor Augen treten werde. Wie bei den Risso ‚Ita üblich arbeitete man den Tempel in das Riff hinein und stattete ihn dabei mit allerlei Vorsichtsmaßnahmen aus, um den Zorn der Götter von der neu gegründeten Siedlung fernzuhalten.

Die Räume des Tempels

Bereits das Korallenriff, in dem sich die Siedlung befindet, ist eine außerordentliche Schönheit, doch im Umfeld des Tempels erblüht es in einer Farbenpracht, die nicht nur die Legendensänger von Uirii zum Schwärmen anregt. Seit der Gründung der Stadt haben Biaghas ihre Kraft in die Korallen fließen lassen, sodass diese nun in einer harmonischen Komposition aus roten, blauen und gelben Farbtönen erstrahlen.

Bilden die Korallen das Zierwerk der Außenwände, so ist das, was ein Landbewohner als Tür bezeichnen würde, nichts anderes als eine riesige Seeanemone, die mit ihren giftigen Nesselarmen verhindert, dass ungebetene Besucher wie etwa Haifische oder Muränen in den Tempel eindringen. Unter den Bewohnern von Uirii hat man hingegen ein Mittel gegen das Nesselgift verteilt, damit diese ungehindert den Tempel betreten können.

Hinter den Anemonen erstreckt sich der Hauptraum des Tempels, wo die Gottesdienste der beiden Götter abgehalten werden. Die ihnen gewidmeten Statuen stehen einander zugewandt und ihre zornerfüllter Blicke ermahnen die Gläubigen zu Opfer und Gebet. Abgefangen werden soll dieser Zorn von einst besonders götterfürchtigen Risso, deren idealisiertes Antlitz in die Säulen eingearbeitet ist, welche die Tempeldecke stützen. Flehentlich blicken sie auf den ihnen zugewandten Gott, um diese unberechenbare Entität eventuell besänftigen zu können. Unterstützt werden sie dabei von Mououn, der geballten Kraft des Meeres, welche über ein wellenförmiges Deckenmosaik aus Gwen-Petryl-Steinen dargestellt wird, die einen umso dunkleren Blauton annehmen, je näher sie sich an der übelwollenden Karribd befinden.

Vor den Götterstatuen stehen breite Altäre, von denen aus die Priester ihre Gottesdienste halten und Opfergaben von den Gläubigen entgegennehmen. Auch die Ahnen hat man mit Opfermulden bedacht, die jedoch kleiner sind als die Mulden in den Altären. Iischuru Ruiik, der Vorsteher des Tempels, wacht mit großer Sorgfalt darüber, dass zu jeder Stunde mindestens eine der Opfermulden neu befüllt wird und zugleich keine an die Opfergaben für die Götter heranreicht, um so jeglichen Schaden von der Gemeinde abzuhalten.

Am Ende des Raumes findet sich eine weitere Öffnung, die wiederum von einer Anemone bewacht wird. Dabei handelt es sich jedoch um eine andere Anemonenart, gegen deren Gift sich nur die Tempeldiener schützen können, da hier neben liturgischen Schriften auch die allerheiligsten Gegenstände des Kultes aufbewahrt werden. So finden sich etwa Ritualmesser aus Krakensilber, die nur bei wichtigen Feiertagen verwendet werden, Runentafeln aus längst vergangenen Zeiten, deren Bedeutung nicht einmal die Risso selbst verstehen, und eine Krone aus Mondsilber, die aus der Zeit vor dem Frevel der Zwillingskönige stammen soll. Der größte Stolz des Tempels ist jedoch ein Kompass aus Krakensilber mit Intarsien aus Aquamarin. Auf seiner Rückseite sind Rissosiedlungen dargestellt, die in ihrer architektonischen Gestaltung an Siialt An erinnern, welches der Mythos als die Heimat aller Risso ansieht. Würde nicht die Kompassnadel fehlen, so könnte man mit dem Kompass dorthin wieder zurückkehren – zumindest sagen das die Priester.

Besonderheiten und Abenteuerideen

- Ein mysteriöser nequanischer Händler bietet dem Tempel eine Kompassnadel an, die er angeblich bei seiner Fahrt durch die Tiefen geborgen haben soll. Als die Kompassnadel genau in das heiligste Relikt des Tempels passt, meinen viele Risso, endlich in ihre verlorene Heimat zurückkehren zu können. Doch führt der Kompass sie tatsächlich in ein gelobtes Land oder handelt es sich nur um eine Finte des Nequaners, um an den Reichtum des Korallenriffs zu gelangen?
- Eine kleine Gruppe von Anhängern des Karribd-Kultes will die zwei Tempel wieder voneinander trennen und versucht mit übergebührlichen Opfergaben in der Efiirt-Opferschale das Gleichgewicht zu stören. Nach und nach geschehen auch vermehrt Unglücke in der Siedlung. Sind die Götter erzürnt oder versucht eine dritte Partei die Lage für sich zu nutzen?

Das Unterirdische Meer

„Hast du noch nie vom Unterirdischen Meer gehört? Kommst wohl nicht viel rum in den Kaschemmen Eshbathmars! Warum haben die Nequaner wohl eine ihrer Siedlungen im Meer vor unserer Stadt gebaut? Und warum fahren sie immer wieder in die Haratta? Die kommen nicht über das verfluchte Thalassion, das kann ich dir sagen. Die kommen durch ein lichtloses Meer unter der Wüste, das ihr Reich weit im Norden mit der Haratta verbindet. Unter Tharamans Rippen liegen riesige Kavernen voll Wasser. Hier funkeln die Kristallwände im Lichte der nequanischen Tauchschiffe und hier sitzt ihr Herrscher auf seinem Goldthron, während seine Alchimisten aus Blei allerlei kostbare Metalle herstellen.“

—gehört in einer Taverne in Eshbathmar, neuzeitlich

„Südlich von Sagitara sind wir bei der Suche nach Erzadern in eine starke Strömung geraten, die uns immer weiter in die Tiefe gezogen hat. Als wir schon glaubten die Schotten würden bald brechen, sind wir schließlich in eine große Höhle gesogen worden und konnten nur mit viel Glück eine Kollision mit den Wänden vermeiden. Als wir endlich aus der Strömung herauskamen, waren wir tief in das Höhlensystem gelangt und mussten einen neuen Ausweg finden. Wir sind 2 Tage durch das Labyrinth geirrt, bevor wir endlich wieder heraus gelangten. Doch haben wir dort unten reiche Erzadern gesehen und sogar Anzeichen auf eine vor langer Zeit erfolgte Ausbeutung derselben. Irgendetwas oder irgendjemand muss dort leben oder früher gelebt haben. Ich kann nur vermuten, aber vielleicht hängen ja die immer wieder erfolgten Verluste von Demergatoren in dieser Region des Meeres mit diesen Höhlensystemen und den dort herrschenden Strömungen zusammen.“

—aus dem Bericht eines Flutenmeisters an den Hohen Rat der submarinen Handelsmeister

Die See des Schweigens

„Als unser Volk noch jung war und gerade erst mit Lahalkasch in diesem Land gesiedelt hatte, kam an den Hof des reichen Charadrios ein fremder Wanderer. Seine Gestalt erfreute das Auge der Frauen, sein Gesang verwöhnte das Ohr der Zuhörer und seine abenteuerlichen Geschichten waren eine willkommene Abwechslung für die höfische Gesellschaft. So gelang es ihm rasch, alle in seinen Bann zu ziehen und jedes Mal, wenn er verkündete, nun weiter ziehen zu wollen, bestürmte man ihn zu verweilen und Charadrios überhäufte ihn mit Geschenken, auf dass er bleibe.

Nur die Tochter des Herrschers, die ebenso schöne wie eitle Larida, mochte den Fremden nicht, hatte er ihr eingebildetes Gebaren doch spröde verlacht, ihr eine einfache Magd vorgezogen und seine Späße über ihre Eifersucht gemacht.

So sann sie auf Genugtuung und suchte dabei Hilfe an dunklem Ort. Es soll der Rat einer schneeweißen Frau gewesen sein, der ihr den Weg der Rache wies. Nach drei mal neun Tagen war ein Trunk gebraut, welchen sie dem fremden Geschichtenerzähler kredenzte und der diesen seiner wohlklingenden Stimme und seines schönen Aussehens beraubte. Hämisch soll ihr Lachen gewesen sein und ihre gekränkte Eitelkeit erging sich in schmähenden Reden über den Vergifteten. Und alle am Hofe stimmten mit ein. So schlecht waren sie. Erst hatten sie sich an seinen Gaben erfreut, nun lachten sie mit der Eitelkeit um die Wette. Doch wie groß war ihr Entsetzen, als der Fremde alsbald in hellem Licht erstrahlte, sein Aussehen sich in gleißender Schönheit erholte und seine Stimme mit Macht und Stärke erneut erklang. Alle am Hofe sanken auf die Knie, erkannten sie doch nun einen Gott in ihrer Mitte.

Zur Strafe verwandelte dieser die Tochter des Charadrios in eine krächzende Möwe und alle am Hofe in Seevögel. Dann befahl er ihnen an den Ufern der See mit ihrem Gesang die Geschichte ihrer Falschheit zu erzählen, denen zur Warnung, welche bereit seien, zuzuhören. Seitdem findet man an den Gestaden der See des Schweigens keine Seevögel mehr, denn sie meiden die frühere Heimat und den Ort ihres Frevels.“

—Ein fremder Geschichtenerzähler in einer Hafentaverne in Kerrish-Thalam

Der Friedhof der Drachenschildkröten

Zwar würde ein Nequaner niemals einer Drachenschildkröte Leid zufügen, dennoch gelangen sie immer wieder an die Panzer der Tiere als Rohmaterial für das wertvolle Karettan. Das Geheimnis dahinter ist die Kenntnis des sogenannten Friedhofs der Drachenschildkröten. Dies ist ein Ort tief im Meer der Schwimmenden Inseln, an den sich diese Kolosse der Meere zum Sterben zurückziehen, wenn ihre langen Leben sich irgendwann dem Ende zuneigen. In einer gewaltigen Höhle am Ende eines langen Grabens befinden sich unzählige riesige Gerippe und Panzer, die einen unweigerlich die Frage stellen lassen, wie alt dieser Ort ist oder wie viele der heute so seltenen Drachenschildkröten es in früheren Äonen wohl gegeben haben muss.

Bewacht wird der Ort von einem scheinbar alterslosen Eryosophos, der in einem auf magische Weise stets mit Luft gefüllten Panzer lebt, in den mindestens drei Demergatoren passen würden und der damit deutlich größer ist als alle bekannten Drachenschildkröten. Der weise Mann wacht über den Schlaf der Giganten und erlaubt den Nequanern nur die Mitnahme einer kleinen Zahl der begehrten Panzer in jedem Jahr – so wie es der Pakt der ersten Nequaner mit ihrer Retterin Lajata vor Jahrtausenden festschreibt.

Die Existenz eines solchen Ortes ist als Gerücht auch unter den anderen Völkern des Meers der Schwimmenden Inseln verbreitet. So suchen vor allem die Mholuren, die uralten Feinde der Nequaner, nach dem Friedhof und haben schon manchen gefangenen Nequaner zu Tode gefoltert auf der Suche nach Informationen – bisher ohne Erfolg. Aber auch das Imperium oder einzelne Hohe Häuser wären sicherlich an der Lage des Ortes interessiert, so sie gesichert von seiner Existenz erführen.

Aber eine noch viel größere Gefahr droht dem Friedhof der Drachenschildkröten, denn vor Äonen wurde hier durch die reine aufgegebene Lebenskraft der sanften Meeresriesen ein machtvolles Wesen eingekerkert, das in der Gestalt einer riesigen Krake durch die Ozeane Deres zog. Dieses bösartige Geschöpf, selbst kein Dämon, bediente sich finsterer Kräfte und wurde daher im Auftrag der Meeresgötter von den Ältesten der Drachenschildkröten besiegt und hier eingekerkert – durch das Opfer ihres eigenen Lebens. Doch der magische Bann wird schwächer, da immer weniger Drachenschildkröten an den Ort kommen, um ihren erlöschenden Lebensfunken als Opfer darzubringen. Bald könnte es soweit sein, dass der boshafte Geist des Krakenwesens aus seinem Gefängnis aufbrechen kann, um wieder Unglück über die Welt zu bringen – wenn nicht irgendjemand den magischen Bann wieder stärken kann.

Margitara die Perlenstadt

Margitara die Perlenstadt war einst die größte und bedeutendste Siedlung der Nequaner, die an Pracht sogar Nequaria die Älteste überstrahlte. Errichtet wurde Margitara einst als Wacht über einem eroberten Heiligtum der Mholuren, um die ewigen Feinde von diesem Ort fern zu halten und gleichzeitig ein Auge auf den Ort zu haben ohne dass der Großteil der Bewohner jemals von dieser Vergangenheit wusste. Als jedoch eine große und mysteriöse Seuche einen großen Teil der Bewohner dahinraffte, starben auch alle Wächter, die Kenntnis von dem Kultort hatten. So geriet das Wissen in Vergessenheit und lange Jahrhunderte bleib Margitara eine gewöhnliche Stadt der Nequaner.

Dies änderte sich erst vor wenigen hundert Jahren, als der Hohe Handwerker Narutanis zum Vorsitzenden des lokalen Handwerkerrates gewählt wurde. Er startete ein umfangreiches Bauprogramm, bei dem schließlich auch die alte Höhle unter der Stadt wiederentdeckt wurde. Narutanis behandelte die Entdeckung als Geheimnis, aus Sorge um den möglicherweise schlechten Einfluss auf die Stadt. Nur er selbst und einige Vertraute durften den Kultort betreten und – so glaubte er

zu Beginn – erforschen, wie man Erkenntnisse von dort gegen die Mholuren nutzen konnte. Doch geriet er selbst unter den dunklen Einfluss des Heiligtums und mit ihm bald die ganze Stadt. Narutanis schwang sich zum Tyrannen auf und wollte mit der Hilfe mholurischer Artefakte schließlich sogar nach der Macht über das ganze Volk greifen.
Dies war sein Untergang, denn den vereinten Kräften der anderen Städte hatte er nichts entgegenzusetzen. Seine Flotte wurde vernichtet und anschließend die Kuppel der Stadt zerstört – niemand konnte Gnade erwarten, da sich die Bevölkerung der Stadt mit den Erbfeinden des Volkes verbündet hatte.
Alle Bewohner starben damals, doch heißt es, dass ihre ruhelosen Geister noch heute an der Stelle umgehen sollen, wo ihre Stadt stand. Mächtige Magie hat den Ort später eingeebnet, dennoch lassen sich noch Schächte hinab in die Ruinen Margitaras finden. Wem die verfluchten Seelen nicht das Leben aussaugen, der kann hier unvorstellbare Reichtümer finden, denn Margitara war berühmt für seine Perlen. Doch sind viele der Kleinode inzwischen verflucht und mit dem dunklen Geist des Ortes durchdrungen. Sie bringen jedem, der mit ihnen Handel treibt, großes Unglück – und wenn die Nequaner von solch einem Geschäft erführen, könnte es ihre unbändige Wut hervorrufen.

Siedlungen auf dem Meer

Myranische Meere bieten eigentlich keinen Platz für feste Siedlungen über der Wasserlinie. Dennoch gibt es eine Vielzahl unterschiedlicher und außergewöhnlicher Orte, die längere Zeit oder gar dauerhaft bewohnt werden. So gibt es schiffsähnliche Plattformen oder schwimmende Inseln aus Tang, Eis oder Bimsstein. Ebenso wurden Städte auf großen Meeresbewohnern gesichtet. Die Fortbewegung dieser Eilande ist genauso unterschiedlich wie ihre Erscheinung. Einige treiben einfach mit der Meeresströmung, andere können durch Ruderer, Zugtiere oder Arcanomechanik bewegt werden.

Die Pardirinsel

Im *Bleichwasser* treibt eine zwei Meilen durchmessende Insel aus Bimsstein, auf der ein dichter Dschungel wächst. Als sie vor vierhundert Jahren an der Nebelwaldküste angeschwemmt wurde, hatte ein Pardir-Stamm beim Betreten des Eilandes gedacht, auf einer Landzunge zu sein.
Während eines Sturmes löste sich die Insel wieder vom Festland und hielt die Pardir auf ihr gefangen. Diese versuchten das Beste aus der neuen Situation zu machen und errichteten ihre Schlafplätze in den Bäumen auf der Insel.
Der Dschungel bietet dem zwanzigköpfigen Stamm alles zum Überleben. Dennoch nutzen sie den Weg der harmlos erscheinenden, treibenden Dschungelinsel, um weitere Beute zu machen. Schiffe, die zur Wasser- und Nahrungssuche an dem Eiland anlegen oder Küstendörfer, an welche die Insel nahe genug herankommt, werden von den Pardir überfallen. Nach einem solchen Überfall kommt es vor, dass ein paar Pardir den Stamm gen Festland verlassen. Aber bisher sind immer genügend auf der Insel verblieben, um den Fortbestand des Stammes zu sichern.
In der Insel selber scheint ein Archon der Luft zu leben, der das Eiland immer wieder vom Festland wegbläst. Auch die Meeresströmung zum Meer der Schwimmenden Inseln scheint er mittels Windzaubern zu umgehen. Die Shurrhokach des Dorfes konnten den Archon bisher nicht beeinflussen, da ihnen über dieses Element die Kenntnisse fehlen. Gelegentlich versuchen sie aber durch die Beschwörung von Wesen aus der Domäne Abgrund oder Dya'Khol die Position der Insel selber zu beeinflussen, was dem Elementarwesen aber nicht gefällt, weshalb er die Dämonen bekämpft.

Der Palast des Peruos

Im westlichen Meer der Schwimmenden Inseln lebt *Peruos*, der selbst ernannte ‚Horas des Meeres der Schwimmenden Inseln'. Sein Palast wurde nicht auf einer Insel, sondern einem Tetramaran-Floß errichtet. Auf der hundert Schritt langen und vierzig Schritt breiten Plattform sind ein dreistöckiger Palast, ein Sklavenpferch, ein Varkenstall sowie zwei Wehrtürme errichtet. Die ganze Plattform ist von einer Palisade umgeben und hat an der Anlegestelle ein Tor.
Alle Aufbauten sind aus Bambus oder Bimsstein, um den Palast noch schwimmfähig zu halten. Das Floß ist in der Regel mit Ketten am Meeresgrund verankert, kann aber mit Hilfe eines versklavten Gischtwurmes die Position ändern.
Von hier aus versucht Peruos sein Reich aufzubauen. Mit Hilfe des Gischtwurms bedroht er Schiffe, Küstendörfer und selbst die Abishai, um später als Schutzpatron die Bedrohung zu verbannen und dafür Abgaben zu erhalten. Drei koromanthische Küstendörfer und vier Tanginseln der Abishai unterstehen bereits seiner Herrschaft.
Mittlerweile dient ihm neben einigen Beratern und Sklaven auch ein Manipel von einhundert Seesöldnern. Diese sind, neben dem Dienst auf dem Palast-Floß, auf drei Galeeren eingeteilt.
In Wirklichkeit ist Peruos eine Marionette der Mholuren – die ihm auch den Seedrachen übergaben – und damit eine größere Bedrohung, als irgendjemand ahnt. Bisher wissen dies aber nur er und seine engsten Vertrauten, da die Mholuren den Palast über eine Luke im Boden der Plattform besuchen.

Urbachelonia – Die Schildkrötenstadt

Warum die Gemeinschaft der Risso'Ma i Ti vor etwa 2000 Jahren ihre Siedlung auf dem Rücken der Riesenschildkröte Tu'i Chelonia erbaute, ist nicht mehr bekannt, doch scheinen sie schon damals Artefakte gesammelt zu haben. Doch nicht alleine Risso leben mittlerweile auf ihr. Bereits seit tausend Jahren schwimmt sie, wie eine Insel, an der Wasseroberfläche. Ob und wann sie jemals wieder abtauchen wird, hat sie den Priestern bisher nicht mitgeteilt. Zahlreiche Schiffbrüchige unterschiedlicher myranischer Herkunft fanden so eine sichere Zuflucht und neue Heimat auf ihrem Rücken. Mittlerweile hat sich so ein gut zweihundertköpfiges Völkergemisch verschiedener Spezies gebildet, das fest zusammenhält. Es scheint auch, dass die Riesenschildkröte nur Personen rettet, die der Gemeinschaft von Nutzen sind.
Durch die kulturellen Einflüsse der anderen Völker wurden neben den Pyramiden aus Stein und Blutleim auch andere

Bauwerke errichtet. So wurde der Tempel zu Ehren Tu'i Chelonias vor einigen Jahrzehnten im imperialen Stiel neu errichtet. Auf dem sechzig Schritt großen Panzer sind neben dem Tempel auch Wohnhäuser mit Schlafsälen und Werkstätten für das tägliche Leben errichtet. Da der gesamte Panzer mittlerweile bebaut ist, sind die Häuser am Rande des Panzers bereits zwei Stockwerke hoch und reichen sogar ein paar Schritt ins Wasser hinein. An der höchsten Stelle des Schildkrötenpanzers steht der Tempel, dessen Dach von keinem anderen Gebäude überragt werden darf. Durch die starke Bebauung wird Tu'i Chelonia aus der Ferne für eine schwimmende Stadt gehalten, deren lebende Basis nicht mehr als solche erkannt wird.

Für die Grundversorgung haben die Bewohner von Urbachelonia auf den Dächern ihrer Häuser Felder und Gärten angelegt und betreiben Fischfang. Für die Wasserversorgung wird Regenwasser in Auffangbecken gesammelt oder auf magischem Wege entsalzt. Die Gemeinschaft wird von den obersten Zauberpriestern des Tempels geführt. Diese halten auch den ständigen Kontakt zu Tu'i Chelonia. Die Riesenschildkröte führt ihre Bewohner immer wieder zu uralten magischen Stätten verschiedenster Kulturen, um die dort verborgenen Artefakte zu bergen und in die Schatzkammer unter dem Tempel zu bringen.

Schneckeninsel

Ein arcanomechanisches Meisterwerk ist die Schneckeninsel. Dieses schwimmende Artefakt aus der Zeit der Archäer ist über Wasser geformt wie ein Schneckenhaus. Unter Wasser ist der Rumpf etwas abgeflachter, sodass er nicht ganz so weit hinunterreicht. In der Mitte der Konstruktion befindet sich auf Höhe der Wasserlinie ein zwanzig Schritt durchmessendes Loch. Diese Mittel-Narbe, deren Öffnungen bei Bedarf geschlossen werden können, dient auch als Hafenanlage für kleine Schiffe. Mit einer Breite von zwanzig Schritt und einem Radius von dreißig Schritt über Wasser bietet sie derzeit vierzig Personen Platz.

Lange Zeit war diese Forschungsstation in Besitz des Hauses Charybalis, doch mit deren Ächtung wurde sie ihnen entzogen. Um ihren Besitz, ihre Möglichkeiten und Geheimnisse, entbrannte ein Kampf unter den Hohen Häusern, der erst durch einen Erlass des Thearchen beendet wurde. Seither dürfen die Häuser maximal drei Mitglieder gleichzeitig auf der Insel haben. Forschungsergebnisse werden dem Suprematsrat-Konklave, und damit allen Häusern, vorgelegt. Die Leitung der Schneckeninsel hat das Haus des Thearchen.

Neben dem Sonnenlicht, das durch zahllose Fenster in der Kuppel scheint, sorgen magische Lampen für Helligkeit in den Gängen und Räumen. Ein Belüftungssystem sorgt für genügend Frischluft und ein magisches Becken filtert Trinkwasser aus dem Meer.

Auf dem obersten Deck werden sogar Pflanzen und Tiere gehalten, damit der tägliche Nahrungsbedarf gedeckt ist.

Über der Bilge liegen insgesamt sieben Decks. Davon sind drei noch unterhalb der Wasserlinie. In diesen befinden sich die Arcanomechanik für den Schraubenantrieb der Insel und Vorratskammern. Zudem gibt es hier zwei bisher ungeöffnete, noch von den Archäern magisch versiegelte Räume.

Das Hauptdeck, auf Höhe der Kaianlagen, ist besonders hoch. Hier befinden sich unter anderem der Fest- und Empfangssaal. Auf den anderen Oberdecks sind die Unterkünfte und Laboratorien. Hier soll es neben uralten Artefakten der Archäer auch noch einen weiteren versiegelten Raum geben.

Die Schwimmenden Inseln der Abishai

„Warum wir auf diesem Tanghaufen leben, willst du wissen? Genau weiß ich das auch nicht. Mir erzählte der alte Nebeltänzer, dass vor langer Zeit das Meer den ersten Hatan an diesen Tangklumpen mit unzähligem Treibgut spülte. Kann auch sein, dass es ein anderer Seetanghaufen als dieser hier war. Woher er kam? Keine Ahnung. Warum er im Meer der schwimmenden Inseln trieb? Keiner weiß es. Auf jeden Fall fanden der Hatan und seine Gefährten hier eine Heimat und zogen von hier zu ihren Plünderungen aus. Irgendwie fanden sie heraus, dass freiwillig vergossenes Blut eine Bindung zur Insel aufbaut, wodurch sie zurückfanden. Manche behaupten, dass es sich bei der Insel um einen verstoßenen Feenfürsten handelte, der es ihnen erzählt hat, andere beharren auf Geistervisionen. [...] Wir Abishai fanden mehr dieser Gebilde und gründeten neue Siedlungen. Jetzt haben wir unzählige Inseln und viele tausende Abishai leben und arbeiten dort. Doch welche Geheimnisse die Inseln alle verbergen ist bis heute unbekannt. Auf meinen Reisen unterhielt ich mich mit vielen Bashiden und sie erzählten von mystischen Verbindungen und vergessenen Kräften, die im Inneren der Insel ruhen. Also bist du bereit herauszufinden, was unter unserer Insel schlummert?“

—Bashide Achak Gischtreiter zu einem jungen Lehrling

Die Heimstätte der Abishai sind ihre schwimmenden Inseln, die aus Tang und Treibgut bestehen. Ihr Anblick ist für einen unerfahrenen Seefahrer sehr bizarr, da die Orte unwohnlich wirken und beinahe eine unheimliche Aura ausstrahlen. Die Inseln erinnern eher an einen schwimmenden Schiffsfriedhof als an eine Wohnstätte und ein steter Geruch von fauligem Tang liegt in der Luft. Schiffswracks bilden drei- bis vierstöckige „Gebäude“, welche in ein Gewirr aus Holzgerüsten eingesponnen sind, die über mürbe Hängebrücken mit nicht minder brüchigen Podesten in Verbindung stehen. Aus schwindelerregenden Höhen hängen verwitterte Taue und bodenlange Netze herab, von einer jahrhundertealten Muschelkruste zu veritablen Zwischenwänden verfestigt, und über allem wächst und wuchert der schlammgrüne Tang, der unter den Tritten der Bewohner schwankt. Die Abishai haben hier eine Heimat gefunden und nutzen sie als mobile Basis für ihre Raubzüge und als sichere Häfen für entlaufende Sklaven, Verbrecher und Ausgestoßene aller Bewohner des Meeres der schwimmenden Inseln und der Umgebung. Die Vermehrung der Inseln ist vielfältig und geschieht durch Zufall. Einzelne Stadtteile trennen sich ab und werden eigene Inseln, die ebenfalls wachsen und wieder Teile abspalten können. Von Stürmen abgerissene Stücke der Inseln bilden neue unbewohnte Eilande oder sie wachsen aus dem Meer. Befällt eine unheilbare Seuche die Bewohner eines Viertels, kappt man

die Verbindung zum Rest der Insel und überlässt die Kranken ihrem Schicksal. Diese Vorgehensweise ist der Ursprung von Geisterinselgeschichten. Entvölkert treiben diese verfluchten Inseln einfach im Meer und werden von Abishaischiffen gemieden. Geister sollen dort ihr Unwesen treiben und die Insel ist durch das Sterben seiner Bewohner selbst wahnsinnig geworden. Gefahren, aber auch große Schätze und Geheimnisse sollen sich auf diesen Inseln der Verfluchten verbergen und so manche mutige Schiffsmannschaft ist auf der Suche danach nicht zurückgekehrt.

Mittels Blutschwur, welchen jedes Mitglied ablegt, entsteht ein Band zwischen der Insel und den Abishai, welcher es ihnen ermöglicht, die Inseln, trotz wechselnder Positionen, immer wiederzufinden. Bei dem Ritual des Schwures wird Blut des Anwärters auf den Boden der Insel vergossen und im Herz der Insel, einer Höhle tief im Tang, öffnet sich eine blutrote Blüte. Laut den Bashiden ist dies ein Zeichen dafür, dass sich die Lebensessenz des Abishai in die Essenz der Insel eingebettet hat und damit Teil der Insel und des Volkes ist. Wird die Blüte zerstört, verliert der Abishai die Fähigkeit, die Insel zu finden. Angeblich sind die Zauberkundigen auch in der Lage diese Höhlen zu betreten und über die Blüten mit den Mitgliedern in Kontakt zu treten. Im Herz der Insel soll es auch eine Möglichkeit geben mit der Insel zu kommunizieren und sie sogar bewusst zu steuern.

Die Inseln der Abishai erstrecken sich zum großen Teil in die Tiefe und sind ein Sammelsurium aus Wracks verschiedener Schiffe, die an den „Strand“ der Inseln getrieben oder von Abishai gekapert und ausgeschlachtet wurden. Auf den Inseln haben sich Vögel, Nager und andere Kulturfolger eingenistet, die mit den Schiffen auf die Insel kamen, und teilweise als Nahrung dienen. Auf den Eilanden wachsen unterschiedliche Tangarten, die als Nahrung, Rohstoff oder als Werkstoff für verschiedene Handwerker dienen. Im Kielwasser der Insel folgen Fische und andere Meerestiere, die von den Abfällen der Abishai leben. Die Insel ist im steten Wandel, und manchmal tauchen auch neue „Gebäude“ aus der Tiefe auf, die vom Meeresboden oder irgendwo aus dem Tang an die Oberfläche gehoben wurden. Unter den Inseln sollen sich Labyrinthe aus Tanghöhlen und Wrackteilen befinden, die teilweise mit Wasser gefüllt und von der Oberfläche nur schwer zugänglich sind und unbekannte Schätze und Gefahren beherbergen sollen.

Weitere Mysterien

Albenschiffe und Schattenhäfen

Die Gerüchte um die Schiffe und den geheimen Hafen der Nachtalben entsprechen der Wahrheit. Nach den Albenkriegen nahmen die Nachtalben nach einer längeren Ruhephase ihre alte Schiffsroute über das westliche Gletschermeer und den anschließenden Orismani hinab im Geheimen wieder auf. Dabei breitete sich ihr Netz aus Ahmadena-Kulten und skrupellosen, doch oft unwissenden Handlangern entlang des Wasserwegs über die Jahrhunderte wieder bis tief in das Imperium aus. So können die finsteren Alben heute wieder Güter aus dem Imperium in ihre eisige Heimat schmuggeln und Spione selbst weit abseits der Nordlande platzieren. Die Schiffe fahren entgegen der Gerüchte jedoch auch bei Tag und ankern in ‚Schattenhäfen‘, regulären Ankerplätzen, in denen die Alben Verbündete haben. Die Schiffe selbst verfügen über Zauberzeichen, die sie für den Beobachter unscheinbar und gewöhnlich erscheinen lassen und sind nicht selten mit ergebenen menschlichen Kultisten bemannt. Im westlichen Gletschermeer selbst markiert der unheimliche Eisberg *Albennadel* den direkten Einflussbereich der Nachtalben und irgendwo an der Eisgrenze findet sich die magisch verborgene Einfahrt zu Tunneln, die tief unter den Eisschild zum schwarzen Hafen *Islyrmor* führen, der über Zauberwege mit anderen Siedlungen der Alben verbunden ist.

Die alten Runenschiffe

Zwar werden noch heute gelegentlich Runenschiffe gebaut, so beispielsweise in Kyrbluthaven, doch haben diese nicht mehr viel gemein mit ihren machtvollen ‚Ahnen‘ aus der längst vergangenen Zeit der Hjaldinger. Das Wissen um jene alte Runenmagie der Vergangenheit ging seit dem Ausgreifen des Imperiums in den Norden immer weiter verloren. Diejenigen, die um die Geheimnisse um ihre Herstellung wussten, gaben ihr Wissen nämlich nur sehr wenigen weiter, damit es nicht in die falschen Hände gelangte.

Die Runenschiffe der Hjaldinger gehören zu den Elementen, die in hældingschen Sagas besonders häufig auftauchen. Gemessen jedoch an der Zahl ihrer Erwähnungen muss wohl davon ausgegangen werden, dass sie auch zur Zeit ihrer Blüte nicht unbedingt alltäglich waren, werden sie doch häufig nur am Rande eingewoben.

Den Schiffen werden magische Effekte zugesprochen, die naturgemäß nicht selten auf den elementaren Quellen *Wasser*, *Wind* und *Eis*, gelegentlich auch *Humus*, basieren. Auch gibt es Erzählungen, die auf die stellaren Quellen *Aggression*, *Endgültigkeit*, *Illusion* oder *Erfolg* schließen lassen. So wird berichtet von Schiffen, die eine Aura um sich hatten, die Eis schmelzen ließ und die auf diese Weise auch im schlimmsten Winter durch den Othalvik pflügen konnten und so überraschend gegen Feinde oder Beute zuzuschlagen vermochten. Andere wiederum ließen Stürme, zumindest in ihrer unmittelbaren Nähe, abflauen, sodass in den Sagas nicht selten eine Gewitterfront die Flucht oder einen Angriff der Schiffe erfolgreich machte. In wieder anderen Sagas schlossen die Schiffe mit

Holzstämmen eigenständig Lecks in ihren Rümpfen, sodass auch der Tod des Schiffszimmermanns nicht das Ende einer Besatzung bedeutete. Häufig im Zusammenhang mit Seuchen auf den Schiffen oder im Rahmen großer Seeschlachten wird von Runenschiffen mit Heilkräften berichtet oder solchen, welche die Kampffähigkeiten der Besatzung beim Enterkampf verbesserten. Einige Schiffe sollen sogar durch den Limbus gereist oder unsichtbar geworden sein und andere durch ihre Erscheinung ganze Flottillen in Angst und Schrecken versetzt haben.

Was von all diesen Geschichten über die alten Runenschiffe Wahrheit und was Erfindung ist, lässt sich nach all den Jahrhunderten nicht mehr sicher sagen und ihre Geheimnisse sind mit ihnen verschwunden. Einige munkeln, dass die Hjaldinger die Schiffe bei der sich abzeichnenden Niederlage gegen das Imperium zerstörten, damit sie nicht in Feindeshand fielen, andere behaupten, sie hätten ihre Zaubermacht über die Jahre eingebüßt. Und einige wenige sind fest davon überzeugt, die alten Runenschiffe seien versteckt worden, um eines Tages Rache am Imperium nehmen zu können. Gewiss aber ist, dass keine bestätigten Überlieferungen für ihr Auftauchen seit der Eroberung Hjaldingards durch das Imperium unter Führung des Hauses Charybalis existieren.

Gelegentlich gibt es aber Gerüchte, dass ein altes Runenschiff gesehen worden sein soll. Ob aber Seemannsgarn, eine Geistererscheinung oder Tatsachenberichte dahinter stecken, ist schwer zu sagen. Ähnliches gilt über vorgebliche Aufzeichnungen, die die alten Runenmeister über ihre Kunst angefertigt und versteckt haben sollen.

Fast sicher kann man sein, dass es heute niemanden mehr gibt, der noch wüsste, wie man diese Schiffe baut, die einst die Nordmeere Myranors beherrschten. Das ändert jedoch nichts daran, dass immer wieder einige auftauchen, die auf die Suche nach den Schiffen gehen. Um ihre Geheimnisse zu entschlüsseln und diese entweder teuer zu verkaufen oder selbst für den Schiffsbau zu nutzen.

Nequanische Entdeckungsfahrten

Zwar ist den meisten Nequanern das weite Thalassion unheimlich, doch hat alleine die Tatsache, dass es hier praktisch keine Spuren der verhassten Mholuren gibt, bei nicht wenigen eine gewisse Neugier geweckt. Nachdem zu Beginn der Besiedlung des großen Ozeans die Demergatoren mit dem Salzwasser nur schlecht zu Recht kamen, wurden inzwischen einige Verbesserungen vorgenommen, die immer weitere Entdeckungsfahrten nach Norden, Süden und sogar Osten erlauben. Eine der Hauptbasen für solche Expeditionen ist die Stadt Nesaquatul, von der aus mehrere Demergatoren im Jahr auf längere Fahrten aufbrechen. Immer wieder kommt es vor, dass die Schiffe nie wieder gesehen werden, aber manchmal bringen sie auch Geschichten und Waren aus fernen Landen mit.

Bei ihren Fahrten nach Norden sind die Nequaner bis an das Ewige Eis gestoßen, was bereits erste Pläne einer untermeerischen Siedlung hervorgebracht hat, die geradewegs ins Eis hineingeschlagen werden soll. Doch wie so viele Siedlungspläne sind diese Ideen bisher nicht über das Planungsstadium herausgekommen. Im Süden wurden die Küste von Meralis und die Nacennia-Straße erforscht, dabei jedoch auch allerlei andere untermeerische Völker getroffen, die eine potentielle Besiedlung erschweren würden. Die Handelsmöglichkeiten wären jedoch enorm, auch wenn die Kerrishiter sicherlich bald Jagd auf die Tauchboote machen würden, wenn sie vom Eindringen in ihr eigenes Gebiet wüssten.

Besonders legendenumrankt sind die wenigen Fahrten nach Osten, geradewegs in die Weiten des Thalassions. Nur eine Handvoll Schiffe ist weiter als eine Tagesreise von Nesaquatul entfernt gewesen und hat es noch zurückgeschafft. Diejenigen Flutenmeister, denen es dennoch gelang, berichten von gigantischen untermeerischen Städten, die vor Urzeiten verlassen worden sein müssen und einer Kette riesiger Vulkane weit draußen im Meer. Da die Demergatoren größtenteils nicht aus Holz gebaut werden, können sie sogar den Efferdwall überqueren und einige wenige sind bis nach Aventurien und sogar in weiter südlich liegende Regionen Deres gelangt. Seit jedoch der Versuch einer Kontaktaufnahme vor einigen dutzend Jahren fast in einer Katastrophe geendet hat, haben die Flutenmeister strikte Anweisungen, die fremden Lande im Osten vorerst nur zu beobachten und Muster dortiger Pflanzen und anderer Materialen nach Hause zu bringen.

Regelergänzungen

In **Wege nach Myranor** finden Sie bereits die Beschreibungen und Werte für Helden der Spezies Risso und Loualil. In diesem Band soll die Heldenerschaffung um sieben weitere aquatische Spezies erweitert werden. Hierzu finden Sie folgend die Generierungswerte für Hippocampir, Mholuren, Norkosh, Pristiden, Ruritirna, Tritonen und Ziliten. Außerdem auch noch die in diesem Band genannten magischen Traditionsaufsätze und Repräsentationen. Für die angeborene Verwandlung der Tritonen finden sich in diesem Kapitel zudem passende Vor- und Nachteile.

Im Abschnitt ‚Sprachen und Schriften der aquatischen Völker' haben wir alle Sprachen und Schriften der bekannten Unterwasservölker Myranors zusammengefasst, auch bereits in **WnM** aufgeführte. So haben Sie eine Gesamtübersicht darüber, wie sich die aquatischen Völker verständigen und welche Sprachen miteinander verwandt sind.

Für die neuen aquatischen Spezies finden Sie im letzten Abschnitt dieses Kapitels eine Namenliste; diese ergänzt die Liste in **WnM S. 196**.

Generierungswerte weiterer aquatischer Spezies

Hippocampir (S. 105)
Generierungskosten: 13 GP
Hautfarbe (1W20): dunkelgrau (1-5), hellgrau (6-10), dunkelblau (11-15), hellblau (16-20)
Sprenkel (1W20): rot (1-3), orange (4-6), gelb (7-9), grün (10-12), blau (13-15), lila (16-18), keine (19-20)
Augenfarbe (1W20): dunkelgrün (1–19), nachtblau (20)
Körpergröße: 139+1W20 cm (1,40–1,59 Schritt)
Gewicht: Größe – 105 kg
Eigenschafts-Modifikationen: CH+1, FF-1, GE+2, KK-2
LE-Mod.: +7 LeP **AU-Mod.:** +16 AuP **MR-Mod.:** –6
Automatische Vor- und Nachteile: Aquatisches Lebewesen I, Dämmerungssicht, Natürlicher Rüstungsschutz (RS 2), Rundumsicht, Zusätzliche Gliedmaßen (Greifschwanz) / Eingeschränkter Tastsinn, Kleinwüchsig
Empfohlene Vor-/Nachteile: Herausragende Sicht / Höhenangst, Landangst
Übliche Kulturen: Maritim
Talente: Schwimmen +2

Mholuren (S. 101)
Generierungskosten: 18 GP
Schuppenfarbe (1W20): silbrigweiß (1–5), weiß (6–10), hellgrau (11-15), bleigrau (16-20)
Augenfarbe (1W20): schwarz (1–19), nachtblau (20)
Körpergröße: 180+1W20 cm (1,81–2,00 Schritt)
Gewicht: Größe – 95 kg
Eigenschafts-Modifikationen: MU+1, KL-1, CH-2, FF-2, GE+1, KO+1, KK+1
LE-Mod.: +12 LeP **AU-Mod.:** +20 AuP **MR-Mod.:** –2
Automatische Vor- und Nachteile: Aquatisches Lebewesen II, Nachtsicht, Natürlicher Rüstungsschutz (RS 1), Zusätzliche Gliedmaßen (Bemuskelter Schwanz) / Raubtiergeruch
Empfohlene Vor-/Nachteile: Eisern, Kälteresistenz, Zäher Hund
Übliche Kulturen: Maritim
Talente: Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +1

Norkosh (S. 94)
Generierungskosten: 16 GP
Panzerfarbe (1W20): grau (1–5), hellgrau (6–19), weiß (20)
Hautfarbe (1W20): Blassgrau (1-4), Graublau (5-8), Blau-Violett (9-12), Dunkelblau (13-16), Schwarz (17-20)
Augenfarbe (1W20): Dunkelblau (1-5), Dunkelviolett (6-10), Dunkelgrau (11-16), Schwarz (17-20)
Körpergröße: 189+1W20 cm (1,90–2,09 Schritt)
Gewicht: Größe – 90 kg
Eigenschafts-Modifikationen: FF-1, GE-1, KO+3, KK+1
LE-Mod.: +12 LeP **AU-Mod.:** +12 AuP **MR-Mod.:** –4
Automatische Vor- und Nachteile: Aquatisches Lebewesen I, Dämmerungssicht, Natürlicher Rüstungsschutz (RS 2) / Behäbig
Empfohlene Vor-/Nachteile: Gutes Gedächtnis, Nachtsicht
Übliche Kulturen: Barbarisch, Maritim
Talente: Schwimmen +1

Pristiden (S. 89)
Generierungskosten: 12 GP
Hautfarbe (1W20): hellgrau (1–8), dunkelgrau (9–15), graublau (16-19), sandfarben (20)
Augenfarbe (1W20): schwarz (1–19), nachtblau (20)
Körpergröße: 175+1W20 cm (1,76–1,95 Schritt)
Gewicht: Größe – 100 kg
Eigenschafts-Modifikationen: KL-1,IN+1, KO+2
LE-Mod.: +12 LeP **AU-Mod.:** +12 AuP **MR-Mod.:** –6
Automatische Vor- und Nachteile: Aquatisches Lebewesen I, Natürliche Waffen (Biss 1W6+3 TP), Natürlicher Rüstungsschutz (RS 1), Rundumsicht, Zusätzliche Gliedmaße (Bemuskelter Schwanz) / Eingeschränktes Gehör, Jähzorn 6
Empfohlene Vor-/Nachteile: Kampfrausch / Blutrausch
Übliche Kulturen: Barbarisch, Bäuerlich, Maritim, Städtisch
Talente: -

Ruritirna (S. 91)
Generierungskosten: 14 GP
Hautfarbe (1W20): grauweiß (1–5), hellgrau (6–18), dunkelgrau (19-20)
Augenfarbe (1W20): schwarz (1–19), nachtblau (20)
Körpergröße: 165+1W20 cm (1,66–1,85 Schritt)
Gewicht: Größe – 105 kg
Eigenschafts-Modifikationen: MU-1, GE+1
LE-Mod.: +9 LeP **AU-Mod.:** +12 AuP **MR-Mod.:** –4
Automatische Vor- und Nachteile: Aquatisches Lebewesen II, Dämmerungssicht, Farbwandel, Natürliche Waffen (Biss 1W6+3 TP), Saugnäpfe (4), Schlangenmensch / Lichtscheu, Unstet
Empfohlene Vor-/Nachteile: Kampfrausch
Übliche Kulturen: Bäuerlich, Maritim, Nomadisch
Talente: Schwimmen +2

Tritonen (S. 96)
Generierungskosten: 4 GP
Haarfarbe (1W20): goldblond (1–5), feuerrot (6-10), lilabraun (11-15), schwarzblau (16-20)
Flossenfarbe (1W20): silbrigblau (1–10), silbriggrün (11–15), silbrigrot (16-20)
Augenfarbe (1W20): grün (1–9), blau (10-16), braun (17-20)
Körpergröße: 168+1W20 cm (1,69–1,88 Schritt)
Gewicht: Größe – 110 kg
Eigenschafts-Modifikationen: IN+1, GE+1, KK-1
LE-Mod.: +10 LeP **AU-Mod.:** +12 AuP **MR-Mod.:** –3
Automatische Vor- und Nachteile: Aquatisches Lebewesen II, Meereskind, Viertelzauberer (bewusst) / Blutrausch, Elementgebunden (Wasser), Impulsiv
Empfohlene Vor-/Nachteile: Jähzorn
Übliche Kulturen: Höfisch, Maritim
Talente: Schwimmen +3, Singen +2

Ziliten (S. 103)
Generierungskosten: 7 GP
Schuppenfarbe (1W20): silbern (1–15), silbrigblau (16–20)
Augenfarbe (1W20): schwarz (1–19), nachtblau (20)
Körpergröße: 159+1W20 cm (1,60–1,79 Schritt)
Gewicht: Größe – 110 kg
Eigenschafts-Modifikationen: MU-1, IN+2, GE+2, KO-2, KK-1
LE-Mod.: +5 LeP **AU-Mod.:** +15 AuP **MR-Mod.:** –2
Automatische Vor- und Nachteile: Aquatisches Lebewesen I, Bemuskelter Schwanz, Nachtsicht / Raubtiergeruch
Empfohlene Vor-/Nachteile: Kleinwüchsig
Übliche Kulturen: Maritim
Talente: Schwimmen +2

Traditionsaufsätze

Aquamant (Mholuren)

Die Aquamanten der Mholuren sind neben den Priestern die mächtigsten Vertreter ihrer Art. Da sie den Geist Os'Grapts in sich tragen führen sie Rituale und Zeremonien durch, die ihren Gott aus seinem Fiebertraum befreien sollen.
Hauptquellen: Aggression, Endgültigkeit, Galkuzul, Wasser
Übliche Ausbildungen: Elementarzauberer (Wasser), Kampfzauberer, Magischer Kämpfer, Wesenbeschwörer (Galkuzul, Wasser)
Zusammenhalt: ansehnlich
Wissen: groß
Ressourcen: ansehnlich
Aquamant im Spiel: Auf der Suche nach neuen Objekten für ihre Rituale kann man ihnen auch außerhalb ihres Schwarms begegnen. Sie wissen aber auch hier welcher Kaste sie angehören und lassen dies jeden spüren. Sie eignen sich als Auftraggeber für mholurische Helden oder als unheimliche Bedrohung.

Aquamant (+10 GP)
Voraussetzungen: MU 13, KO 12, Spezies Mholuren, Kulturkunde Mholuren
Modifikation: SO 7–11
Empfohlene Vorteile: Eisern, Wesen der Nacht
Kampf: Speere +2
Körper: Selbstbeherrschung +3
Gesellschaft: –
Natur: –
Wissen: Zwei Wissenstalente je +2
Sprachen/Schriften: Mahrische Glyphen +5
Handwerk: –
Sonderfertigkeiten: Blutmagie, Repräsentation (maritime Repräsentation), Ritualkenntnis (maritime Repräsentation)

Melakoboi und Eryosophoi (Nequaner)

Bei den Nequanern haben sich zwei unterschiedliche magische Traditionen gebildet. Die Melakoboi stellen ihre Gabe in den Dienst der Allgemeinheit. Wie alle andere Nequaner versuchen sie das Optimum aus ihrer Profession heraus zu holen, wodurch sie zu herausragenden Spezialisten in ihrer jeweiligen magischen Kunst werden.

Die Eryosophoi dagegen sind Einsiedler, die versuchen, an abgeschiedenen Orten die göttliche Vorsehung zu ergründen. Dazu verständigen sie sich mit den Tieren der Meere und lesen kommende Ereignisse aus dem Zug der Fischschwärme.

Hauptquellen: Erkenntnis, Erz, Humus, Wasser, Zauberei
Übliche Ausbildungen: Arkaner Künstler, Artefaktmagier, Bewegungsmagier, Tierzauberer, Verständigungszauberer
Zusammenhalt: immens (Melakoboi), gering (Eryosophoi)
Wissen: sehr groß (Melakoboi), ansehnlich (Eryosophoi)
Ressourcen: groß (Melakoboi), gering (Eryosophoi)
Melakoboi im Spiel: Vom großmütigen Magotechniker bis zum verrückten Alchimisten, der in allem Nichtnequanischem etwas Feindliches sieht, reicht die Spanne in dieser Zaubertradition.
Eryosophoi im Spiel: Mystiker, die in Krisenzeiten gerne um Rat gefragt werden.

Melakoboi und Eryosophoi (je nach Variante)

Voraussetzungen: KL 14 und FF 13 *oder* CH 13 und IN 14, Spezies Mensch, Kulturkunde Nequaner
Modifikation: SO 8–11
Empfohlene Vorteile: Begabung (Alchimie, Mechanik) *oder* Tierempathie
Kampf: –
Körper: Schwimmen +1
Gesellschaft: –
Natur: Orientierung +1
Wissen: –
Sprachen/Schriften: Nequanische Buchstaben +6
Handwerk: Seefahrt +3, ein weiteres Handwerkstalent +3
Sonderfertigkeiten: Repräsentation (melakoboische oder eryosophoische Repräsentation), Ritualkenntnis (melakoboische oder eryosophoische Repräsentation)
Variante:
Eryosophoi (+9 GP): *Talente:* Tierkunde +4, Abrichten +3, *Verbilligte Sonderfertigkeiten:* Vertrautenbindung I
Melakoboi (+9 GP): *Talente:* Mechanik +4, Alchimie +3, *Verbilligte Sonderfertigkeiten:* Berufsgeheimnis (Arcanomechanische Schiffsschrauben)

Daholit (Ruritirna)

Die Zauberer der Ruritirna leben als Einsiedler oder in kleinen Gemeinschaften zusammen, da sie sich als Auserwählte Yog-Nahos sehen und keinem Häuptling ihres Volkes unterordnen würden. Ihre magische Forschung ist meist dem Aspekt eines ihrer Götter gewidmet.

Hauptquellen: Galkuzul, Humus, Khalyanar, Wasser
Übliche Ausbildungen: Arkaner Forscher, Arkaner Künstler, Elementarzauberer (Humus, Wasser), Zauberpriester
Zusammenhalt: groß
Wissen: groß
Ressourcen: ansehnlich
Naholit im Spiel: Weise Berater und Priester ,die hilfreich zur Seite stehen können, einen aber auch mit ihrer geballten Zaubermacht den Zorn ihrer Götter spüren lassen können.

Naholit (+8 GP)

Voraussetzungen: KL 13, CH 14, Spezies Ruritirna, Kulturkunde Ruritirna
Modifikation: SO 7–11
Empfohlene Nachteile: Neugier
Kampf: –
Körper: –
Gesellschaft: Lehren +2, Überzeugen +1
Natur: Wildnisleben +3
Wissen: Magiekunde +1, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +2
Sprachen/Schriften: –
Handwerk: Zwei Handwerkstalente +2
Sonderfertigkeiten: Repräsentation (maritime Repräsentation), Ritualkenntnis (maritime Repräsentation)

Rho'Nish (Norkosh)

Die Rho'Nish der Norkosh begleiten die Fortpflanzung und sind Heiler, Artefaktmagier, Wissensbewahrer und Former des Lebensraums der Norkosh. Da sie ein eigenes Geschlecht in der Gemeinschaft der Norkosh sind, wird ihr Wissen hoch geschätzt. Dabei gehen sie sehr wissenschaftlich an ihre Aufgabe heran.

Hauptquellen: Begierde, Humus, Luft, Wasser, Zauberei
Übliche Ausbildungen: Arkaner Händler / Arkaner Diplomat, Artefaktmagier, Elementarzauberer (Humus, Luft, Wasser), Heiler, Tierzauberer, Zauberpriester
Zusammenhalt: hinlänglich
Wissen: mäßig
Ressourcen: gering
Rho'Nish im Spiel: Die Rho'Nish sichern auf verschiedene Weise das Überleben der Norkosh. Daher können sie als weise Wesen der Mangroven, rettende Kavallerie und Auftraggeber für mystische Questen auftreten.

Ro'Nish (+9 GP)

Voraussetzungen: CH 12, IN 14, Spezies Norkosh, Kulturkunde Norkosh
Modifikation: SO 8–12
Empfohlene Nachteile: Artefaktgebunden, Feste Gewohnheit
Kampf: –
Körper: Selbstbeherrschung +2
Gesellschaft: Lehren +2, Menschenkenntnis +2, Überreden +1
Natur: Orientieren +2
Wissen: Gesteinskunde +2, Pflanzenkunde +1, Tierkunde +2
Sprachen/Schriften: –
Handwerk: –
Sonderfertigkeiten: Bindung der Perle, Repräsentation (norkische Repräsentation), Ritualkenntnis (norkische Repräsentation)

Tänzer / Wahrer der Tiefe (Pristiden)

Die zwei Zaubertraditionen der Pristiden könnten nicht unterschiedlicher sein. Während die Wahrer der Tiefe als spirituelle Berater ihrem Volk dienen und dabei die Geister und Ahnen befragen, sind die Tänzer der Tiefe die künstlerischen Virtuosen unter den Pristiden.

Hauptquellen: Freiheit, Kreativität, Luft, Totengeister, Wasser
Übliche Ausbildungen: Arkaner Künstler, Exorzist, Heiler, Illusionist, Wesenbeschwörer (Totenwesen), Zaubertänzer
Inspirationsfertigkeiten: Singen, Tanzen
Zusammenhalt: gering (beide Traditionen)
Wissen: hinlänglich (beide Traditionen)
Ressourcen: gering (beide Traditionen)
Tänzer der Tiefe im Spiel: Auftraggeber für exotische Questen nach eher künstlerischen Reliquien. Ebenso als herausragende Künstler, Illusionisten und Tänzer.
Wahrer der Tiefe im Spiel: Diese Mystiker können als Auftraggeber für spirituelle Questen in Erscheinung treten.

Tänzer / Wahrer der Tiefe (je nach Variante)

Voraussetzungen: IN14, CH 14, Spezies Pristiden, Kulturkunde Pristiden
Modifikation: SO 7–11
Empfohlene Vorteile: Aurakonjunktion zu Totenwesen, Begabung (Singen, Tanzen), Soziale Anpassungsfähigkeit
Kampf: Dolche +1
Körper: Singen +2, Tanzen +2
Gesellschaft: Menschenkenntnis +1
Natur: –
Wissen: Sagen/Legenden +2
Sprachen/Schriften: –
Handwerk: –
Variante:
Tänzer der Tiefe (+6 GP): *Sonderfertigkeiten:* Repräsentation (Optimatik), Ritualkenntnis (Optimatik)
Wahrer der Tiefe (+6 GP): *Sonderfertigkeiten:* Repräsentation (Wahrer der Tiefe), Ritualkenntnis (Wahrer der Tiefe)

Tiefensänger (Hippocampir)

Die Magiertradition der Hippocampir sorgt mit ihren ‚Melodien' genannten Zaubern für mehr Harmonie in den Siedlungen, hierfür stellen sie spezielle Artefakte her. Außerdem kennen sie sich mit Beherrschungsmagie und Tiergeisterbeschwörung aus.

Hauptquellen: Erfolg, Harmonie, Tiergeister, Zauberei
Übliche Ausbildungen: Metamagier, Tierzauberer, Wesenbeschwörer
Zusammenhalt: gering
Wissen: hinlänglich
Ressourcen: minimal
Tiefensänger im Spiel: Ein Tiefensänger kann als Kontaktperson zwischen einer Küstensiedlung und dem eigenen Dorf dienen. Außerdem sind viele im Umgang mit Haien bewandert und können diese durch magische Kontrolle gegen ihre Gegner lenken.

Tiefensänger (+8 GP)

Voraussetzungen: IN 14, Spezies Hippocampir, Kulturkunde Hippocampir
Modifikation: SO 7–9
Empfohlene Vorteile: Begabung (Musizieren, Singen)
Kampf: –
Körper: Singen +4
Gesellschaft: Menschenkenntnis +2
Natur: Tierkunde +3
Wissen: Magiekunde +1
Sprachen/Schriften: –
Handwerk: Abrichten +2, Musizieren +3
Sonderfertigkeiten: Repräsentation (maritime Repräsentation), Ritualkenntnis (maritime Repräsentation)

Ma'aril (Tritonen)

Magie ist im Leben der Tritonen ein fester Bestandteil und so finden auch die Fähigkeiten der Ma'aril im täglichen Leben ihre Anwendung. Sie formen mittels elementarer Zauber den Lebensraum ihres Volkes und beherrschen die Tiere der Meere.

Hauptquellen: Darcalya, Erfolg, Galkuzul, Humus, Luft, Wasser
Übliche Ausbildungen: Elementarzauberer (Humus, Luft, Wasser), Tierzauberer
Zusammenhalt: sehr groß
Wissen: sehr groß
Ressourcen: ansehnlich
Ma'aril im Spiel: Alles, vom mächtigen Zauberkönig bis zum einfachen Tierbeherrscher findet man unter ihnen. Ebenso treten sie als rettende Kavallerie vor dämonischen Gefahren oder geheimnisvoller Magier in Erscheinung.

Ma'aril (+7 GP)

Voraussetzungen: IN 14, KO 12, Spezies Tritonen, Kulturkunde Tritonen
Modifikation: SO 6–10
Empfohlene Vorteile: –
Kampf: Speere +2
Körper: Selbstbeherrschung +1
Gesellschaft: –
Natur: –
Wissen: Pflanzenkunde +2, Tierkunde +3
Sprachen/Schriften: Lahmarische Glyphen +6
Handwerk: –
Sonderfertigkeiten: Repräsentation (maritime Repräsentation), Ritualkenntnis (maritime Repräsentation)

Neue Repräsentationen und Traditionsartefakte

Die Repräsentation der Wahrer der Tiefe (Animismus)

- Der Zaubernde muss sich auf den Zauber konzentrieren, das Ziel sehen und eine passende Geste ausführen.
- Zauber der Quelle *Totenwesen* erzielen automatisch 3 ZfP* zusätzlich, solange sie auch ohne diese gelungen wären.
- Zauber, die der Beschwörung mehrerer Wesen dienen, sind um 10% vergünstigt, kosten aber weiterhin mindestens 1 AsP.

Das Spezialwissen der Tänzer der Tiefe (Optimatik)

- Der Zaubernde muss sich auf den Zauber konzentrieren, das Ziel sehen und eine passende Geste ausführen.
- Zauber der Instruktion *Geistillusion* oder *Illusion* erzielen automatisch 3 ZfP* zusätzlich, solange sie auch ohne diese gelungen wären.
- Zauber der Instruktion *Geistillustion* oder *Illusion* sind um 10% vergünstigt, kosten aber weiterhin mindestens 1 AsP.

Die Repräsentation der Melakoboi (Optimatik)

- Der Zaubernde muss sich auf den Zauber konzentrieren, das Ziel sehen und eine passende Formel sprechen.
- Zauber der Quelle *Erkenntnis* sowie Zauber einer Influxion, die der Artefakterschaffung dient, erzielen automatisch 3 ZfP* zusätzlich, solange sie auch ohne diese gelungen wären.
- Zauber einer Influxion, die der Artefakterschaffung dient, sind um 10% vergünstigt, kosten aber weiterhin mindestens 1 AsP.
- Zauber der Quelle Feuer sind möglich, werden aber selten angewendet
- Es handelt sich um eine wissenschaftliche Repräsentation (Leiteigenschaft KL).

Die Repräsentation der Eryosophoi (Animismus)

- Der Zaubernde muss sich auf den Zauber konzentrieren, das Ziel sehen und eine passende Formel sprechen.
- Zauber der Instruktion *Kommunikation* oder *Kontrolle* über Wesen erzielen automatisch 3 ZfP* zusätzlich, solange sie auch ohne diese gelungen wären.
- Bei Zaubern der Instruktion *Kommunikation* mit der Reichweite *Außer Sicht* wird die Erschwernis bei der Zielerfassungsprobe halbiert.

Die Repräsentation der Rho'Nish

- Der Zaubernde muss sich auf den Zauber konzentrieren, das Ziel sehen und eine passende Geste ausführen.
- Zauber der Quelle *Humus* oder *Wasser* erzielen automatisch 3 ZfP* zusätzlich, solange sie auch ohne diese gelungen wären.
- Bei der Artefaktverzauberung gilt die Qualität einer Perle stets als um eine Stufe erhöht, solange das Maximum von 6 nicht überschritten wird.
- Es handelt sich um eine wissenschaftliche Repräsentation (Leiteigenschaft KL).

Die Zauberperlen der Rho'Nish

Die Rho'Nish der Norkosh besitzen ein eigenes Traditionsartefakt. Die Zauberperlen sind faustgroße Perlen, die mit verschiedenen Objektritualen belegt werden können. Die Bindung der Perle erfolgt identisch zum Stabzauber *Bindung des Stabes* (**MyMa 93**).

Sie haben Zugang zu folgenden Perlenzaubern, deren Wirkung den gleichnamigen Objektritualen in **Myranische Magie** gleichen (**MyMa 91ff.**): *Apport*, *Blendung*, *Geistesband*, *Kraftfokus*, *Lichtzauber*, *Mitverwandlung*, *Tierhaut*, *Welle des [Elementes]*, *Zauberspeicher*.

Das Fassungsvermögen der Zauberperlen beträgt 15 Volumenpunkte.

Neue Vor- und Nachteile

Vorteile

Meereskind (10 GP*): Werden die Beine des Helden vollständig in Wasser getaucht, verwandeln sie sich innerhalb von 10 KR zu einer Flosse, welche die GS im nassen Element um 3 Punkte erhöht. Die Rückverwandlung nimmt die gleiche Zeitspanne in Anspruch und tritt ein, sobald sich der Held wieder ins Trockene begibt.

Nachteile

Elementgebunden [Element] (-10 GP*): Der Held ist an ein bestimmtes Element gebunden und verliert einen beträchtlichen Teil seiner Kraft, wenn er von diesem getrennt wird. Solange er nicht vollständig davon umgeben ist, sinken seine körperlichen Eigenschaften um jeweils 3 Punkte.

Sprachen und Schriften der aquatischen Völker

Aquatische Sprachfamilie

Sprachen

- **Dagathimisch** (Sprache der Dagathim, in Aventurien Rssahh) (Komplexität 18, Steigern nach Spalte B und maximal TaW 9 für nicht-Krakonier, in Myranor schriftlos)
- **Krakonisch** (Sprache der Krakonier, in Aventurien Rssahh) (Komplexität 18, Steigern nach Spalte B und maximal TaW 9 für nicht-Krakonier, in Myranor schriftlos)
- **Mahrisch** (Sprache der Blauen und Schwarzen Mahre) (Komplexität 20, verwendet die *Mahrischen Glyphen*)
- **Mholurisch** (Sprache der Mholuren) (Komplexität 20, verwendet die *Mahrischen Glyphen*)
- **Rissoal** (Sprache der Risso) (Komplexität 20, verwendet die *Mahrischen Glyphen*)

Schriften

- **Lamahrische Glyphen** (aus den Mahrischen Glyphen entstandene Schrift der Tritonen mit 48 Silbenzeichen) (Komplexität 12)
- **Mahrische Glyphen** (viele hundert Bildzeichen, nahezu unbekannt) (Komplexität 15, Steigern nach Spalte B)

Ozeanide Sprachfamilie

Sprachen

- **Iaril** (Sprache der Tritonen) (Komplexität 18, verwendet die *Lamahrischen Glyphen*)
- **Loualilisch** (Sprache der Loualil) (Komplexität 18, schriftlos)

Weitere aquatische Sprachen

- **Hippocampir-Zeichensprache** (Komplexität 12, Erlernen prinzipiell nach Spalte A, schriftlos)
- **Lied-der-Gemeinschaft** (Sprache der Hippocampir) (Komplexität 21, maximal TaW 4 für nicht-Hippocampir, schriftlos)
- **Nequaner-Zeichensprache** (Komplexität 12, Erlernen prinzipiell nach Spalte A, schriftlos)
- **Nequaner-Wasserschall-Code** (Komplexität 12, Erlernen prinzipiell nach Spalte A, verwendet die *Wasserschallzeichen*)
- **Norkoshal** (Sprache der Norkosh) (Komplexität 21, maximal TaW 7 für nicht-Norkosh, schriftlos)
- **Pristidial** (Sprache der Pristiden) (Komplexität 17, gehört zur imperialen Sprachfamilie, schriftlos)
- **Ruritin** (Sprache der Ruritirna) (Komplexität 20, maximal TaW 8 für nicht-Ruritirna, schriftlos)

Schriften

- **Wasserschallzeichen** (Einfache Zeichen, die zur Übermittlung von Trommel- oder Lichtsignalen verwendet werden. Siebzig Lautzeichen) (Komplexität 15)

Myranische Namen

Dagathim und Krakonier

Dagathim und Krakonier führen oft sprechende Namen aus ihren vokalreicheren Sprachen. Dabei wird nicht zwischen den Geschlechtern unterschieden.

Namen: Chazz'Zstt, Draccr'Rimkr, Ssitt'Yssr, Tzirrtasach'Chazz, Zrr'Ysrr

Hippocampir

Hippocampirnamen (Für beide Geschlechter): Der-Hai-Lächelt, Der-Mond-Liebt-Die-Gischt, Der-Schwarm-Badet-In-Licht, Die-Tiefe-Singt-Mit-Tausend-Stimmen, Mein-Abbild-Erscheint-Im-Wasser

Mholuren und Ziliten

Die Sprache der Mholuren ist eine Mischung aus Zischen und Pfeifen, was nur unzureichend wiedergegeben werden kann. Die Namen sind daher nach ‚ihrem Klang' aufgelistet. Mholuren unterscheiden nur Geschlechter, wenn es um Ehrennamen geht. Sonst werden Vornamen mit dem Namen der Sippe ergänzt.

Namen: A'Qsa, As'Za, Az'Ji, Cha'Sa, Chi'Je, Fe'Xa, Fi'Sa, Os'Za, O'ya, Pfa'Si, Pfi'a, Pfü'Sz, Pfy'Ji, Zi'u, Zsa'Cha

Ehrennamen: As'Chry/Az'Chri (Der Kriegsschrei des Ersten), Cha'Riz'Ta'Fy/Cha'Riz'Ta'Phi (Der dunkle Tod), Cha'Zsa'Pfy/Cha'Sa'Pfi (Der Atem/Geist der Sippenehre), Os'Chra'Pty/Os'Chra'Pti (Der/Die Auserwählte/r des Schöpfers)

Sippennamen: A'Phy'Jia, A'Szi'Tzt'a, Cha'Ya'Ze, Chü'Sz'Os'Tss, Zsa'Zho'Phy

Norkosh

Norkoshnamen: Ahiga, Bodaway, Chu'A Chu'Mana, Fala, Huyana, Kaga, Keme, Lapu, Koscha, Lomahongva, Navaj, Norkoj, Ooljee, Pachu'A, Pakawa, Tangakwunu

Pristiden

Männliche Namen: An'Koa, Cai'Ranu, Marn'Del, Val'Van, Zal'ama
Weibliche Namen: Jia'Myr, Lin'Vala, Mai'Sali, Rin'Dala, Teli'Xar

Ruritirna

Männliche Namen: Ceschtran, Firsuschtan, Gaschkra, Nahoschkra, Szirschan
Weibliche Namen: A'kri, Mikrischa, Swiischi, Tirni, Zoswiza

Tritonen

Männliche Namen: Ardhon, Arcon, Atlan, Epharos, Kelpas, Lamharas, Numas, Numercon, Mharos, Muonas, Selos, Thalas, Undas
Weibliche Namen: Ada'ri, Anhya, Aqiva, Ariel, Deyaa, Ilara,. Maadara, Meryel, Muna, Numa, Nuria, Seli, Selena, Seryna, Umbali, Undari

Durchschnittliche Kampfwerte kulturschaffender Spezies

Die hier aufgeführten Kampfwerte für die meisten in diesem Buch vorgestellten Kulturvölker stellen eine Erweiterung zu den Werteblöcken in **UdS S. 301ff.** dar. Daher sind Kulturvölker wie Amaunir, Hippocampir, Krakonier, Loualil, Menschen, Mholuren, Pristiden, Risso, Wolfalben und Ziliten hier nicht mehr aufgeführt.

Der erste Wert bezieht sich jeweils auf einen Gelegenheitskämpfer, der nur geringe Erfahrung im Gefecht hat: Dazu gehören etwa Armee-Rekruten in den ersten Oktalen, Zivilisten nach einigen Wehrübungen und Wachtdiensten, aber auch viele Wildnisbewohner.

Der zweite Wert beschreibt Berufskämpfer, die ihr Geld mit dem Waffenhandwerk verdienen – so etwa Stadtgardisten, Söldner und Soldaten, aber auch viele Seeräuber, Wegelagerer und Stammeskrieger.

Der dritte Wert gilt für Veteranen mit erheblicher Kampferfahrung, wie man sie eher selten in größerer Zahl antrifft. Oft sind sie Offiziere, Häuptlinge oder andere Anführer.

Blaue Mahre (S. 112)

MU 12/12/13	**KL** 12/12/13	**IN** 15/16/16	
CH 11/11/12	**FF** 10/10/10	**GE** 14/15/15	
KO 14/15/16	**KK** 12/13/13		
AT 13/15/17	**PA** 13/15/17	**DK** N	**TP** 1W6+3
LE 30/34/38	**AU** 36/40/44	**AE** –	**MR** 4/6/8
RS 1	**INI** 16+1W6	**GS** 8	**GR** Normal

Vor- und Nachteile: Meeresangst 12
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, Wuchtschlag
Talente: Selbstbeherrschung 8/11/14, Sinnenschärfe 8/10/12
Ausrüstung: Säbel

Dagathim (S. 114)

MU 16/17/17	**KL** 10/10/11	**IN** 13/13/14	
CH 9/9/10	**FF** 12/12/12	**GE** 13/14/14	
KO 15/16/17	**KK** 14/15/15		
AT 15/17/19	**PA** 13/15/17	**DK** N	**TP** 1W6+3
LE 34/38/42	**AU** 40/44/48	**AE** –	**MR** 3/5/7
RS 2	**INI** 17+1W6	**GS** 7/6	**GR** Normal

Vor- und Nachteile: Aquatisches Lebewesen 1
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Kampfreflexe, Wuchtschlag
Talente: Schwimmen 8/10/12, Selbstbeherrschung 10/12/14, Sinnenschärfe 6/9/12
Ausrüstung: Säbel

Homarier (S. 112)

MU 15/15/16	**KL** 11/11/12	**IN** 14/15/15	
CH 10/10/10	**FF** 9/9/9	**GE** 14/15/15	
KO 17/18/19	**KK** 16/17/18		
AT 14/16/18	**PA** 11/13/15	**DK** H	**TP** 2W6+2
LE 39/43/47	**AU** 38/42/46	**AE** –	**MR** 6/8/10
RS 5	**INI** 12+1W6	**GS** 6/6	**GR** Normal

Vor- und Nachteile: Aquatisches Lebewesen 1 / Behäbig, Landangst 10/7/4
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit
Talente: Schwimmen 6/9/12, Selbstbeherrschung 9/12/15, Sinnenschärfe 5/7/9
Ausrüstung: Scheren

Monommaten (S. 113)

MU 14/15/16	**KL** 10/10/11	**IN** 9/9/9	
CH 11/12/12	**FF** 14/15/15	**GE** 11/11/11	
KO 17/18/19	**KK** 18/18/19		
AT 14/16/18	**PA** 12/14/16	**DK** N	**TP** 1W6+6
LE 40/44/48	**AU** 41/45/49	**AE** –	**MR** 4/6/8
RS 3	**INI** 14+1W6	**GS** 6/6	**GR** Normal

Vor- und Nachteile: Aquatisches Lebewesen II, Hünenwüchsig / Jähzorn 8, Landangst 12
Sonderfertigkeiten: Kampfreflexe
Talente: Schwimmen 8/10/12, Selbstbeherrschung 10/12/14, Sinnenschärfe 6/8/10
Ausrüstung: Scheren

Norkosh (S. 94)

MU 14/15/15	**KL** 11/11/12	**IN** 14/15/15	
CH 11/11/12	**FF** 9/9/10	**GE** 11/12/12	
KO 17/18/19	**KK** 15/15/15		
AT 13/15/17	**PA** 12/14/16	**DK** S	**TP** 1W6+3
LE 37/41/45	**AU** 32/36/40	**AE** –	**MR** 4/6/8
RS 2	**INI** 11+1W6	**GS** 6/6	**GR** Normal

Vor- und Nachteile: Aquatisches Lebewesen I, Dämmerungssicht / Behäbig
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gezielter Stich
Talente: Schwimmen 7/9/11, Selbstbeherrschung 8/11/14, Sinnenschärfe 5/7/9
Ausrüstung: Knochenspeer

Ruritirna (S. 91)

MU 11/11/12	**KL** 12/13/13	**IN** 14/15/16	
CH 11/11/12	**FF** 10/10/10	**GE** 15/15/15	
KO 13/14/15	**KK** 14/15/15		
AT 13/15/17	**PA** 11/13/15	**DK** S	**TP** 1W6+3
LE 29/33/37	**AU** 32/36/40	**AE** –	**MR** 3/5/7
RS 0	**INI** 14/14/15+1W6	**GS** 7/6	**GR** Normal

Vor- und Nachteile: Aquatisches Lebewesen II, Dämmerungssicht, Farbwandel, Schlangenmensch.
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gezielter Stich, Kampfreflexe
Talente: Schwimmen 8/10/12, Selbstbeherrschung 6/8/10, Sinnenschärfe 8/10/12
Ausrüstung: Knochenspeer

Schwarze Mahre (S. 112)

MU 15/16/16	**KL** 11/11/12	**IN** 14/15/15	
CH 10/10/11	**FF** 10/10/10	**GE** 14/14/15	
KO 14/15/15	**KK** 12/13/14		
AT 14/16/18	**PA** 13/15/17	**DK** S	**TP** 1W6+5
LE 31/35/39	**AU** 35/39/43	**AE** –	**MR** 4/6/8
RS 1	**INI** 11+1W6	**GS** 7/6	**GR** Normal

Vor- und Nachteile: Aquatisches Lebewesen II, Kälteresistenz
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Meisterparade
Talente: Schwimmen 7/10/13, Selbstbeherrschung 9/12/15, Sinnenschärfe 7/9/11
Ausrüstung: Speer

Tritonen (S. 96)

MU 14/15/15	**KL** 11/11/12	**IN** 15/16/17	
CH 12/12/13	**FF** 10/10/10	**GE** 15/15/15	
KO 13/14/14	**KK** 11/12/13		
AT 14/16/18	**PA** 12/14/16	**DK** NS	**TP** 1W6+3
LE 29/33/37	**AU** 33/37/41	**AE** 15/19/23	
MR 5/7/9	**RS** 0	**INI** 16/16/16+1W6	
GS 7/6	**GR** Normal		

Vor- und Nachteile: Aquatisches Lebewesen II, Meereskind, Viertelzauberer / Blutrausch, Elementgebunden (Wasser), Impulsiv
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gezielter Stich, Kampfreflexe, Spontanzauberei I/II/III (alle Randparameter)
Talente: Schwimmen 7/10/13, Selbstbeherrschung 6/8/10, Sinnenschärfe 8/10/12
Zauber: E: Humus 7/10/13, E: Wasser 8/11/14
Instruktionen: Kontrolle über Element, Kontrolle über Wesen, Transformation
Ausrüstung: Fischforke

Glossar

Abdrehen: Schiffskurs so ändern, dass man sich von einem Objekt entfernt
Abfallen: Segelschiff so drehen, dass der Wind mehr von achtern kommt
Abishai: Volk von Piraten und Raubfischern
Achter-, achtern: zum hinteren Teil (Heck) des Schiffes hin ausgerichtet; in Fahrtrichtung gesehen hinter dem Schiff
Achterdeck: Hinterdeck, von dem aus die meisten Schiffe gesteuert und befehligt werden
Achtersteven: achterseitige Verlängerung des Kiels, die über das Heck hinausragt
am Wind: siehe Windrichtungen
Ambra: gräulich-schwarze Substanz aus dem Verdauungstrakt bestimmter Walarten; wird in der Parfumherstellung verwendet
Anker: Schiffsteil, der auf den Meeresboden hinabgelassen wird, um ein Schiff am Abdriften zu hindern
Aquöl: Öl aus Tiefseefischen, Schmiermittel
Arathax: Gefängnisinsel im Horasiat Mayenios
Archipel von Talaminas: Archipel in der östlichen See des Schweigens, Heimat des Städtebundes der Kerrishiter
Armada: Flotte
Asucar: Insel im Horasiat Mayenios, berühmt für den Anbau von Zuckerrohr
Asucena: Hafen auf Asucar
aufbringen, ein Schiff: ein fremdes Schiff einnehmen; auch ‚kapern'
aufschießen: Segelmanöver, das dazu dient, die Fahrt aus dem Schiff zu nehmen
Backbord: in Fahrtrichtung gesehen links vom Schiff; die linke Seite des Schiffs
Balan Cantara: Hauptstadt (Metropole) Canteras
Balan Mayek: Hauptstadt des Horasiats Mayenios, großer Kriegshafen
Ballista: Schiffsgeschütztyp, der auf dem Prinzip der Armbrust beruht; leichte und schwere B. verschießen Speere, während Harpunenb. mit Seilen bewehrte Harpunspeere schleudern
Barawan: shindrabarische Insel, im Besitz des Imperiums
Bela (Mz. Belari): siehe Tormenta
Belegnagel: Holzpflock zum Befestigen von laufendem Gut an der Reling; auch als Waffe geeignet
Besan: Segel am hintersten Mast
Besanmast: bei Mehrmastschiffen hinterster Mast des Schiffes; meist mit Haiflossensegeln getakelt
Bilge: unterster Raum des Schiffes, direkt über dem Kiel, zur Aufnahme von Ballast
Bleichwasser: Binnenmeer zwischen Tharpura und Nebelwald
Blutgischtmauer: ins Meer hineinreichendes Gebirge und Landbrücke zum Südwestkontinent
Bootsmann: Ranghöchster der gemeinen Besatzung (Matrosen, Rojer und Geschützmannschaft)
Brassen: Taue des laufenden Guts, die dazu dienen, die Rahe um die Segel zu drehen und so das Segel in geeignete Stellung zum Wind zu bringen
Bug: vorderer Teil des Schiffes
Bugspriet: ein vom vordersten Teil des Bugs ausgehender Balken, an dem laufendes und stehendes Gut befestigt wird
Charybalis: imperiales Adelshaus, ehemalige Dynastie der imperialen Flotte
Charypta: missratene Tochter des Chrysir, Herrin der Seeungeheuer; ‚Erfinderin der Strandpiraterie'
Cilacia: Schmugglerhafen auf Asucar, wurde vor einigen Jahren niedergebrannt
Crusea: mayenischer Schmugglerhafen, Lage unbekannt
Dagath: kerrishitischer Name für Charypta
Dagathim: Volk von Froschmenschen
Daranel: ‚Freistadt' am Meer der schwimmenden Insel
Deck: horizontale Unterteilung des Schiffsinnenraumes, beginnend oberhalb der Bilge
Demergator: Unterwasserschiff der Nequaner, das durch Schrauben vorangetrieben wird
Djamaunentänzer: Farbenfrohe tropische Fischsorte
Djanar: größte Insel des Shindrabarischen Archipels, zurzeit in kerrishitischer Hand
Doluwan: eine Heimatinsel der Nyamaunir, in Shindrabar
Donnerrohr: kerrishitischer Geschütztyp, bei dem eine sprengkräftige Substanz das Geschoss aus dem Lauf treibt; auf Dschunken werden leichte und schwere, sehr selten auch überschwere D. eingesetzt
Dotterbutt: ein verbreiteter Speisefisch
Dowoli: wendiger, ein- bis zweimastiger Segelschiffstyp der Serover und Shindrabari
Drachenflügel: Segeltyp aus halbkreisförmigem, mit Querstreben verstärktem Tuch; typisch für nyamaunische Seedrachen
Dracheninseln: Inselgruppe südöstlich von Myranor
Drachenschildkröten: gigantische Meeresschildkröten
Draglossa (wörtlich ‚Drachenzunge'): Feuer speiendes Geschütz mit sehr geringer Reichweite
Drift: eigenmächtige Bewegung eines Schiffes durch Wind und oberflächliche Meeresströmung
Dschunke: kielloser Schiffstyp, der sich durch die charakteristischen Zedernsegel auszeichnet; wird vor allem von den Kerrishitern verwendet
Dshukare: kerrishitischer Name der Dschunke
dwars: querab zur Fahrtrichtung
Efferdwall: av. Bezeichnung; siehe Thalassischer Wall
Efhardh: Hauptgottheit der Loualil, Geliebter der Ma'ada
Efiirt: Hauptgottheit der Risso, gebendes Prinzip
entern: ein gegnerisches Schiff betreten, um es aufzubringen
Ephar: Gott des Wassers, dessen Kult mit dem Ende des Ersten Imperiums zur Bedeutungslosigkeit herabsank
Eratu: Hauptstadt Era'Sumus
Eryosophi: einsiedlerische Nequaner, die auf dem Rücken von Drachenschildkröten leben
Eselchen: ballistische Wurfmaschine für den Schiffseinsatz, entspricht einem kleinen Onager
Eshbathmar (wörtlich ‚die neue Stadt am Meer'): Wüstenstadt an der Mündung der Haratta
Faulmuschel: Lebensmittel für arme Küstenbewohner
Fernrohr: existiert in Myranor ausschließlich als magisches Artefakt, darum extrem selten und teuer

Flaute: länger andauernde Windstille
Flaggschiff: Führungsschiff einer Flotte
Flutenmeister: nequanische Bezeichnung für den Rang eines Kapitäns
Fockmast: bei mehrmastigen Schiffen der Mast vor dem Großmast
Gaffelsegel, -takelung: seltene Takelungsart, bei der ein Segel zwischen zwei Spieren hinter dem Mast gefahren wird
Galeere: Sammelbegriff für Ruder-, Schaufelrad- und Schraubenschiffe, deren Ruder oder Pedale von Menschen betrieben werden
Galeerenbucht: Bucht an der Ostküste Myranors, in Mayenios gelegen
Galeerenstrafe: verbreitete Strafe, bei der Verbrecher z.T. jahrelang die Riemen oder Pedale einer Galeere bedienen müssen
Galjässe (auch: ‚Galeasse'): langgestreckter, meist zu Kriegszwecken eingesetzter Schiffstyp, der durch Segel und entweder Schrauben oder Ruder vorangetrieben wird
Galjotta (auch: ‚Galiote'): kleiner, dem Langschiff ähnlicher Schiffstyp der Hjaldinger, der durch Riemen und ein Rahsegel vorangetrieben wird
Ghurik: Raubfisch, der auch Landbewohner angreift
Galionsfigur: unter dem oder am Bugspriet angebrachte Verzierung, oft in Form eines Myraners oder Fabelwesens; bekannt sind u.a. die Vogelköpfe der Shalassi
Gilden: Handelsbünde der Serover
Gischtwurm: eine Seedrachenart
Große Familien: Handelsbünde der Kerrishiter, deren Oberhäupter den jeweiligen Städtischen Rat bilden
Großer Orismani: Hauptstrom des Orismani
Großmast: bei Mehrmastschiffen der höchste Mast des Schiffes
Güldenfisch: ein beliebter Speisefisch
Gwen-Petryl: anderer Name der Mechabas; Steine, die aus sich selbst heraus leuchten
Haiflossensegel: Takelungsart, bei der ein dreieckiges Segel an einer schräg stehenden Rahe gefahren wird; entspricht dem havenischen Segel Aventuriens
Haldingafort: Haupthafen der Bucht von Hjaldingard
halsen: ein Segelmanöver, um die Fahrtrichtung zu wechseln
Handelslizenz: gestattet es, mit bestimmten Gütern in von Handelshäusern o.Ä. kontrollierten Häfen zu handeln; wird üblicherweise teuer verkauft
Harpune: Schusswaffe, die kurze Speere verschießt; für den Gebrauch unter Wasser geeignet
Harpunengeschütz: Schiffsgeschütz, für den Einsatz unter Wasser entwickelt
hart am Wind: siehe Windrichtungen
Hatan: Oberhaupt einer abishidischen Familie
Hatanor: die Versammlung der Hatane
Heck: hinterer Teil des Schiffes
Herr der Wogenstädte: legendärer Oberpriester der Risso; angeblich vor langer Zeit vom Imperium entführt
Hippocampir: Volk von Meereswesen
hissen: aufziehen von Segel
Hochseeschifffahrt: Schifffahrt fernab der Küste; wird nur von wenigen Kapitänen praktiziert
Hoher Nautokrat: oberster Befehlshaber der imperialen Flotte
Homarier: Volk von Hummerwesen
Horasschleier: ein prächtiger Korallenfisch
Ilambajan: eine Heimatinsel der Nyamaunir, in Shindrabar
Imperiale Karavelle: Schiffstyp des Imperiums; schnelles, hochseetaugliches Segelschiff mit meist zwei bis drei Masten, die mit Haiflossensegeln getakelt sind; ähnelt der aventurischen Karavelle
Jagdhai: für die Jagd abgerichteter Hai
Jahr der Kochenden Flüsse: trauriger Höhepunkt des Kriegs gegen die Mholuren, bei dem diese in Massen vergiftet wurden
Kabelgatt: Lagerraum, in dem lange Ankertrossen und Reservetauwerk gelagert werden
Kajurat: ein Algenextrakt, das die Unterwasseratmung unterstützt
Kajüte: Kabine an Bord eines Schiffes, üblicherweise als Schlafraum genutzt
kalfatern: Abdichten der Nähte zwischen hölzernen Schiffsplanken mit Werg, Baumwolle und Pech
Kanu: kleines Ruderschiff; auf der ochobischen Seenplatte sowie den Flüssen Makshapurams und des Nebelwalds verbreitet
Kaperfahrer: wird von einem Handelshaus beauftragt, Schiffe der Konkurrenz aufzubringen
kapern: ein fremdes Schiff aufbringen
Kapitän: weit verbreitete Bezeichnung für den Befehlshaber eines Schiffes
Karappa: shindrabarische Seefahrer-Gottheit
Karavelle: siehe imperiale Karavelle
Karribd: Hauptgottheit der Risso, das nehmende Prinzip des Meeres
Kartaune: serovischer Name der Vierteltormenta
Kataisu: unterseeische Stadt im Meer der Schwimmenden Inseln, Handelsknoten der submarinen Rassen
Katamaran: Schiff mit zwei Rümpfen, die parallel im Wasser liegen; Weiterentwicklung des Auslegerkanus
Kelothen: amphibische Truppen
kentern: Überschlagen des Schiffes um die Längsachse, sodass es kieloben treibt
Kerrishiter: reiches Seehändlervolk des südlichen Myranor
Kerrish-Thalam: Hauptstadt der Kerrishiter
Kerrish-Yih: größte Stadt der Kerrishiter
KhruPu: Fladenbrot aus gemahlenen Trockenkrebsen; die nyamaunische Variante des Schiffszwieback
Kiel: vom Bug zum Heck verlaufender, unterster Balken des Schiffes
kieloben: gekentert im Wasser treibend
Kiemenhaube: Haube der Nequaner, die diese zur Unterwasseratmung befähigt
Klapp-Trimaran: dreirümpfiger Schiffstyp, bei dem Mast und Außenrümpfe eingeklappt werden können; beliebtes Beiboot der Makshapurim
Kombüse: Küche eines Schiffs; oft der einzige Raum an Bord, in dem offenes Feuer erlaubt ist
Kompass (auch ‚Südweiser'): auf Magnetismus beruhender Richtungsanzeiger, vor allem auf imperialen Schiffen verbreitet; siehe auch ‚magischer Richtungsweiser'
Korallenharz: wasserfestes Klebematerial der Nequaner
Krähennest: oberster Mastkorb, Platz für den Ausguck
Krakenpfeffer: ein Unterwassergewürz
Krakonier: Volk von Froschmenschen
Kraweel: dickbauchiger, robuster Segelschiffstyp der Serover mit drei oder vier mischgetakelten Masten
Krebsscherensegel: dreieckiges Segel, das zwischen einem schrägen Doppelmast aufgespannt wird; auf Katamaranen verbreitet
kreuzen: Segelmanöver, um gegen den Wind zu fahren
Krieg der Städte: Ereignis der nequanischen Geschichte; führte zur Entrückung Margitaras
Krysobela: arcanomech. Geschütz, das ein Geschoss mittels elementarer Luft aus einem langen Lauf treibt

Kuanua (auch ‚Rattenklein'): Dauernahrung aus Fleischabfällen, bei geizigen Schiffseignern beliebt
Küstenschifffahrt: Schifffahrt in Küstennähe; macht den überwiegenden Teil der myranischen Schifffahrt aus
Küstenwall: Festung vor Valantia
laufendes Gut: Begriff für alle Taue und andere Teile des Schiffes, die bei Segelmanövern bewegt werden
Lajata: nequanische Gottheit, die Allweise; Symboltier: Schildkröte
Lamahria: sagenumwobenes Wasserreich, dessen Ruinen irgendwo zwischen Aventurien, Myranor und Uthuria liegen sollen
Langschiff: schmales Ruderschiff mit geringem Tiefgang und Hilfsbesegelung; bei den Hjaldingern und Utländern üblich
Lee: dem Wind abgewandte Seite des Schiffes
Leuchtfeuer: siehe Leuchtturm
Leuchtturm: Bauwerk, dessen weithin sichtbares Licht nahende Schiffe vor Gefahr warnt
Lev'thasu: geheimnisumwittertes Eiland vor der Ostküste Era'Sumus
Listhano: arcanomechanisches Gleitboot
Logleine: mit Knoten versehene Leine, mit der die Geschwindigkeit des Schiffes bestimmt wird
Loualil: Volk von Meereswesen
Louamar: Loualil-Siedlung in Cantera
Louranath: Brackwassergebiet zwischen dem Thalassion und dem Meer der schwimmenden Inseln
Luxusgüter: teure, schwer erhältliche Handelswaren, die einen hohen Gewinn versprechen
Luv: dem Wind zugekehrte Seite des Schiffes
Ma'ada: Hauptgottheit der Loualil, Göttin des Wandels und Hüterin der Zeit
magischer Richtungsweiser: experimentelles, dem Kompass ähnliches Navigationsinstrument, das nicht durch magnetische Anomalien beeinflusst wird
Maid: serovischer Name der Großtormenta
Makshapurim-Tetramaran: riesiger, hochbordiger Schiffstyp, der seine mangelnde Wendigkeit durch Feuerkraft und Begleitschutz wettmacht
Maragita-Perlen: Riesenperlen, die geformt und geschnitten werden können
Margitara: Nequaner-Stadt, die im Krieg der Städte zerstört wurde
Massengüter: billige, leicht verfügbare Handelswaren mit niedriger Gewinnaussicht
Mast: über das Schiffsdeck aufragender Balken, um Segel zu hissen; siehe auch Fockmast, Großmast, Besanmast
Matrona (männl. Form: ‚Patron'): auf zivilen Handelsschiffen Rang der Kapitänin; auf imperialen Kriegsschiffen Anführerin der ‚zivilen' Mannschaftsteile, vom Rang ähnlich der Bootsfrau
MauRua: berüchtigte Würzsauce der Nyamaunir, aus Salz, Most und vergorenen Fischresten
Mechabas: Blass grünlich leuchtende Steine, in den unteren Bereichen der Eshbathi als Lichtquelle gebräuchlich; auch als Gwen Petryl bekannt
Mechanopath: der Lenker einer arcanomechanischen Maschine, der seine Befehle in das Antriebswerk ‚denkt'
Meer der Schwimmenden Inseln: ausgedehntes Binnenmeer auf Myranor, schwierig zu navigieren
Meeresgrundkarte: ‚Landkarte' eines Unterwassergebiets; auf Demergatoren als Navigationshilfe verbreitet
Meereskinder: Kinder der Loualil, die von einer menschlichen Amme großgezogen wurden
Melakkam: Hafenstadt in Makshapuram; lange vom Imperium besetzt
Melakob (wörtl. ‚der Tausendleib'): nequanische Gottheit, die sich in der Einheit der Schwarmfische offenbart
Messe: großer Aufenthaltsraum an Bord eines Schiffes, dient häufig auch als Schlafraum
Metze: serovischer Name der Mittleren Tormenta
Mholuren: unheimliche Molchwesen, leben vor allem im Meer der Schwimmenden Inseln
Mholuren-Stachel: Name einer gewehrartigen Harpune
Mholurengift: berüchtigte Rezeptur der vorimperialen Geschichte, mit der in einem riesigen Massaker (siehe ‚Jahr der Kochenden Flüsse') die Mholuren am Orismani vernichtet wurden
Mholurenkriege: historischer Kriegszug mehrerer aquatischer Rassen gegen die Küstenbewohner
Mholurenwehr: mächtige imperiale Festung an der Mündung der Valantischen See ins Meer der Schwimmenden Inseln
Mischtakelung: Verknüpfung verschiedener Segeltypen (meist Rah- und Haiflossensegel) auf demselben Schiff
mit raumem Wind: siehe Windrichtungen
Muskatmuschel: ein Unterwassergewürz
Nacenniastraße: Meeresstraße im Süden von Myranor
Nauarch: imperialer Kommandeursrang
Navarcu: imperialer Name für Kapitän
Naviarch: imperialer Kommandeursrang für Optimaten
Navigation: Lehre von der Bestimmung von Position und Kurs eines Schiffes
Navigator: für die Navigation zuständiger Offizier; auch: hoher imperialer Schiffsrang
Nequaner: untermeerisches Menschenvolk, begnadete Techniker und Alchimisten
Netzgeschütz: auf Demergatoren verbautes Unterwassergeschütz, das Netze verschießt
No'Minoru: nach Risso-Glauben der Sohn der Karribd und Schöpfer der Seemonster
Norkosh: rätselhafte Meeresrasse, deren Haut mit Muschelschalen bedeckt ist
NyAkh: Göttin der Nyamaunir, die Windsbraut
Nyamaunisches Hausboot: Schiffstyp mit hausähnlichen Aufbauten und Drachensegeln; Lebensmittelpunkt der Nyamaunir
Nyamaunir: Volk der Amaunir, lebt als Seefahrer und Piraten
Nyamaunir-Seedrache: siehe Seedrache
Oloruun: beliebter Reit- und Lastfisch der Wasservölker
Orakel von Ti'Airi: Orakel am Grund des Meeres der Schwimmenden Inseln, bestimmt die Geschicke der Risso'Ma i Ti
Orismani: größtes Flusssystem in ganz Myranor
Orismani-Lastensegler: großer, schwerfälliger Schiffstyp für den Warentransport
Orismani-Schnellsegler: schneller Schiffstyp, für den Einsatz auf Binnengewässern; meist zweimastig und mit Haiflossensegeln getakelt
Os'Grapt: Götze der Mholuren, der in der Gestalt eines Osguras angebetet wird
Osgura (Flussschwein): ein massiger Bewohner tropischer Flussläufe
Papageiengrundel: tropische Fischsorte
Patron: siehe Matrona
Persenning: Gewebe für Segel; dient auch als Schutzbezug
Pertercontere: historischer Ruderkriegsschiffstyp
Peruos: selbsternannter ‚Horas des Meeres der Schwimmenden Inseln'

Pfauenwurm: tropischer Meereswurm; gilt mit gekochtem Ei als Delikatesse

Pinne: siehe Ruderpinne

Piroq: flacher, schneller Schiffstyp aus Shindrabar, dessen Rojer durch einen haiflossengetakelten Mast unterstützt werden

Polybela: schnell feuerndes Schiffsgeschütz, das vor allem gegen gegnerische Schiffsmannschaften eingesetzt wird

Pressen: ‚unfreiwilliges' Anwerben neuer Besatzungsmitglieder durch Alkohol und falsche Versprechungen

Prise: aufgebrachtes Feindschiff

Prisengeld: Anteil der Mannschaft und Offiziere am Erlös aus einer Prise

Pristiden: aquatisches Volk deren Köpfe an die eines Hammerhais oder Rochen erinnern

Protector: Offizier eines zivilen Handelsschiffs

Pulpellen: gepresstes Stärkemehl, das in heißem Wasser eine stark sättigenden Brei ergibt

Rah, Rahe: waagerecht oder schräg stehendes Rundholz des laufenden Guts, an dem Segel befestigt sind

Rahtakelung, Rahsegel: quadratisches oder rechteckiges Segel, das unterhalb einer waagerechten Rahe aufgezogen ist; siehe Takelung

Rammsporn: metallverstärkte Verlängerung des Kiels oder Vorstevens bei einer Galeere, um beim Rammen größeren Schaden zu erzeugen

reffen, die Segel: Segelfläche verkleinern, entweder durch teilweises Aufrollen einzelner Segel oder durch Niederholen ganzer Segel; auch ‚Segel kürzen'

Reling: geländerartige Begrenzung des jeweils obersten Decks

Richtfeuer: Leuchtfeuer, die Schiffen einen ungefährlichen Kurs anzeigen

Riemen: Ruder eines Ruderboots oder einer Galeere, das dem Vortrieb dient (im Gegensatz zum Steuerruder); auf Galeeren wird ein Riemen oft von mehreren Rojern bewegt

Risso: uraltes Volk von Fischwesen

Risso'Ita: Volk der Risso, das entlang der myranischen Ostküste lebt

Risso'Ma i Ti: Volk der Risso, das im Meer der Schwimmenden Inseln lebt

Rojer: Ruderer auf Galeeren

Ruder: Steuerruder

Ruderblatt: großflächiges, im Wasser liegendes Ende des Ruders

Rudergaleere: geruderter Schiffstyp mit Hilfsbesegelung, bei dem die Rojer meist in Bankreihen übereinander sitzen

Ruderpinne: am Ruderblatt angebrachter Stock, mit dem der Steuermann das Ruder bewegt

Ruritirna: Volk von Meereswesen

Schädelgrund: Bucht östlich der Blutgischtmauer

Schattengründler: ein welsähnlicher Süßwasser-Raubfisch von etwa 2 Schritt Länge

Schattenküste: geheimnisvolle, ewig nebelverhangene Küstenregion am Rande des Nebelwaldes

Schanzkleid: brusthohe Schutzwand um das Schiffsdeck

Schaufelkatamaran: sehr wendiger Schiffstyp der Abishai, der zusätzlich zur Besegelung von einem Schaufelrad zwischen den Rümpfen angetrieben wird

Schaufelradantrieb: Antriebsart, die Vortrieb durch ein bis zwei große, halb im Wasser liegende Schaufelräder erzeugt

Schaufelradgaleere: großer, luxuriöser Schiffstyp, auf den Orismanis und dem Meer der Schwimmenden Inseln verbreitet

scheren, auch abscheren: Gefechtsmanöver, bei dem der Angreifer versucht, mit dem Rammsporn oder Vorsteven die Riemen einer gegnerischen Galeere zu zerschmettern

Schmetterlingszirre: ein bunter Riff-Fisch

Schmuggel: Transport und Handel von Waren, ohne Zoll zu bezahlen

Schiffsfresser: serovischer Name für gefährliche Küstenabschnitte

Schiffsraum: Gesamtvolumen des Schiffs; ein Teil davon steht als Frachtraum zur Verfügung; Faustregel zur Berechnung: Länge mal Breite mal Tiefgang geteilt durch drei

Schiffsrumpf: Der (üblicherweise hölzerne) Teil des Schiffes, der im Wasser liegt, bei größeren Schiffen in Decks unterteilt

Schiffsschraube: siehe Schraubenantrieb

Schiffstypen: myranische Schiffe werden nicht nach der Art der Takelung in Typen unterteilt (wie in der irdischen Seefahrt), sondern nach der Form des Rumpfes; für verbreitetete myranische Schiffstypen siehe Seite 141

Schiffszwieback: auf Schiffen verbreitetes Nahrungsmittel

Schlagseite: Überhängen des Schiffes zu einer Seite; kann zum Kentern führen

Schraubengaleere: Schiffstyp, der durch Schiffsschrauben am Heck vorangetrieben wird; oft als Kriegsschiff im Einsatz

Schraubenantrieb: erzeugt den Vortrieb durch rotierende Schiffsschrauben, die arcanomechanisch oder per Pedale angetrieben werden

Schuppensegler: ein seltener fliegender Fisch

Schwadenbucht: Meeresbucht vor Makshapuram

Segelmanöver: Wichtige Manöver unter Segeln sind das Aufschießen, Wenden, Halsen und Kreuzen (siehe dort)

See des Schweigens: Meer im Süden von Myranor

Seedrache: wendiger Schiffstyp der Nyamaunir mit fächerförmigen Drachensegeln und einem schlangenförmigem Rumpf, der in einen ‚Steuerschwanz' ausläuft

Seekhardan: Kleinwal mit gedrehtem Horn

Seemansgarn: (meist erfundene) Abenteuergeschichten der Seeleute

Seeschlachtsuppe: kräftig riechende Suppe, die zum Erkennen tödlicher Verletzungen eingesetzt wird

Seewalze: rosiges Meeres-Hohltier, gilt als Leckerei

Sengabaru: shindrabarische Insel; in der Macht des Imperiums

Serover: Volk von Seehändlern, das sich vom Imperium losgesagt hat

Serovia: abtrünniges Inselhorasiat des Imperiums

Serovogor: größte Stadt Serovias; ein traditionsreicher befestigter Handelsplatz

Shalassi: vogelköpfige Segelschiffe der Bewohner Eshbathmars; gelten als die schönsten Schiffe Myranors

Shalassi-Segel: auf Shalassis verwendeter Segeltyp, der eine Unterform des Haiflossensegels darstellt

Shanali: Hafenstadt an der Meerenge zwischen dem Meer der Schwimmenden Inseln und dem Bleichwasser

Shindrabar: im Thalassion gelegene Inselgruppe

Shindrabarischer Katamaran: kleiner, wendiger Schiffstyp aus dem gleichnamigen Archipel

Sidor Valantis: Hauptstadt Valantias, auf einer Insellagune vor der Orismani-Mündung gelegen

Sil'Eripum: Kap der Wolkenkämme bei Kerrish-Techum, an der Westküste der See des Schweigens

Smutje: Schiffskoch

Sonnenannemonengeschoss: Leuchtgeschoss für den Einsatz unter Wasser

Sonnenwendfeuer: verbreiteter Brauch zur Sommersonnenwende; angeblich Ursprung der Strandpiraterie

Spanten: vom Kiel ausgehende Querverstrebungen des Schiffsrumpfs, die die Außenbeplankung tragen

Speckstern: wohlschmeckender Riesenseestern

Spiegelturm: Leuchtturm, dessen Lichtkammer mit Spiegeln ausgekleidet ist, um den Lichtschein zu verstärken

Spill: Winde zum Aufholen des Ankers oder der Segel

Sprietsegel: Segel unterhalb des Bugspriets, dient vor allem der leichteren Lenkbarkeit

stehendes Gut: alle Teile der Takelage, die bei Segelmanövern nicht bewegt werden, darunter die Masten und Wanten

Sternenkaiser: prächtiger Korallenfisch mit giftigen Stacheln

Steuerbord: in Fahrtrichtung gesehen rechts vom Schiff; die rechte Seite des Schiffs

Steuermann (auch ‚Rudergänger'): hoher Schiffsrang für den, der das Steuerruder bedient; auf Handelsschiffen oft gleichzeitig der Kapitän

Steuerruder: seitlich oder achterlich angebrachtes Blatt, das zur Steuerung des Schiffes dient; siehe auch Ruderpinne

Steven: vordere oder achterliche Verlängerung des Kielbalkens

Strandpiraterie: verachtenswertes Verbrechen, bei dem Schiffe durch falsche Leuchtfeuer auf die Küste gelockt werden

Strohfisch: mit zahlreichen Gräten durchsetzter und deswegen billiger Speisefisch

Sturmzeit: Brauch der Nyamaunir, bei drohender Gefahr einen geeigneten Anführer auszuwählen

Sulasrochen: großer Plattfisch, der von den Makshapuri als Navigationshilfe verwendet wird

Szirri-Szirri: Qualle, wird zur Unterwasseratmung genutzt

Tahu: Quark aus Sojabohnen; beliebtes Bordnahrungsmittel

Takelage: umfasst alle zum Segeln benötigten Teile des Schiffes, also alles stehende und laufende Gut sowie die Segel selbst

Takelung: die Art der Besegelung, die ein Schiff trägt; verbreitete myranische Takelungsarten sind Haiflossensegel, Rahsegel, Zedernsegel (Dschunkensegel), Drachenflügel und Krebsscherensegel, als zusätzliche Besegelung kommen z.B. Spriet- und Gaffelsegel vor; wenn nicht alle Masten gleich getakelt sind, spricht man von Mischtakelung

Talaminas: siehe Archipel von Talaminas

Tampen: Tauende

Tetramaran: Schiff mit vier parallel verlaufenden Rümpfen, v.a. bei den Makshapurim verbreitet

Thalasse: ein Schwarmfisch

Thalassion: Meer im Osten Myranors, das Myraner wegen des Thalassischen Walls nicht überqueren können; andere Namen sind ‚Großes Thalassion' (veraltet), ‚Ostmeer' und ‚Verfluchtes Thalassion'

Thalassischer Wall: eine belebte Barriere, die jeglichen Kontakt zu den Ostkontinenten verhindert

Topp: oberes Mastende

Toppgast: die Person, die als Ausguck im Krähennest eines Schiffes sitzt

Tormenta: auf dem Prinzip der Bela beruhender Geschütztyp, der Stein-, Eisen- und verzauberte Geschoss verschießt; auf Schiffen kommt fast ausschließlich die Viertel- und mittlere Tormenta zum Einsatz

Treidelkahn: Flussschiff, das flussaufwärts gezogen wird (per Winde oder von Zugtieren, selten von Sklaven)

Triacontere: historischer Ruderkriegsschiffstyp

Trimaran: Schiff mit drei parallel verlaufenden Rümpfen

Tritonen: Volk von Meereswesen

Trosse: starkes Tau oder Kette

Trutz (auch ‚Kastell'): Aufbauten, die sich über den Rumpf eines Schiffes erheben; meist in Bug oder Heck

Türmer: Leuchtturmwärter

Turquada-Haut: Aqualeder, das aus der Haut einer Meeresschildkröte gewonnen wird

Tyagar (auch ‚Segelwurm'): ein gefürchteter Parasit

Utländer: seeräuberisches Volk aus dem Norden

Valantisches Meer: auch ‚Oberer See'; Binnenmeer nördlich des Meeres der Schwimmenden Inseln

Vinerata: reiche Hafenstadt im nördlichen Cantera

vor dem Wind: siehe Windrichtungen

Vorsteven: vom Kiel nach vorne ausgehende Längsverstrebung des Schiffes

Waltran: Öl, das durch Auskochen von Walspeckstücken gewonnen wird

Wanten: zum stehenden Gut gehörige Taue, die den Mast zur Seite hin abspannen; quer gespannte Webleinen erleichtern das Erklettern

Wassermaske: magisches Artefakt, das den Träger unter Wasser atmen lässt

wenden: ein Segelmanöver, um die Fahrtrichtung zu wechseln

Werg: Dicht- und Füllstoff

Windrichtungen: für Segelmanöver ist die Windrichtung in Relation zum Schiff wichtig: weht der Wind von hinten (achterlich), fährt das Schiff ‚vor dem Wind'; schräg von hinten kommender Wind wird ‚raumer Wind' genannt (hierbei ist die Geschwindigkeit am höchsten); kommt der Wind von schräg vorne, fährt das Schiff ‚am Wind' (hierbei ist die Geschwindigkeit am niedrigsten, weil gekreuzt werden muss)

Winkelschulter: Navigationsinstrument, mit dem sich der Winkel zwischen zwei angepeilten Punkten bestimmen lässt; gleicht dem aventurischen Hylailer Dreikreuz

Xedhubal: Eshbathmarische Gottheit der Meere, der Freiheit und des Todes

Yil' Araphaar: Insel der Riesen im Archipel von Talaminas

Yil' Shikaar: Insel des Weines im Archipel von Talaminas

Yil' Thalamë: namensgebende Hauptinsel im Archipel von Talaminas

Zackenmuräne: eine sehr angriffslustige Fischart

Zedernsegel: das typische, durch Querlatten aus Zedernholz verstärkte Segel der kerrishitischen Dschunken; entspricht dem aventurischen Zedrakkensegel

Ziliten: Volk von Molchwesen

Index

A

A'Qua'sza 101
Aaldinoaq 121
Abareyjar 13
Aberglaube 120
Abishai 138, 196
Airiao 89
Akaton 89
Albenkriege 31
Albenküste 7
Albennadel 8, 197
Albenschiffe 197
Alcimara 86
Altimperiale Verteidigungsanlegen 191
Anemonenmuschel 42
Angatira 85
Anglerfisch 76
Anoragras 21
Aqu'Mona'Pat 20
Aquamanten 102, 200
Aquarila 85
Archkos 89
Arouala-Tritonen 98
Aroualasala 78
As'fi'Zs 102
Ashami'I 101
Avteni 8

B

Bahaphan 121
Baratun 18
Biagha 100
Blasenhüter 65
Blasentang 41
Blaue Mahre 112, 206
Blauer Altar 18
Bleichwasser 24, 25
Brillantkap 14, 19
Brutmutter 187
Bucht von Balan Cantara 23
Bucht von Cantera 13
Bucht von Cranarenius 13
Bucht von Draydlana 27
Bucht von Trivina 13
Büffelkopf-Papageifisch 63

C

Caigoria 186
Carlogblüte 41
Cha'Ridrass 101
Charypta 93, 99, 120
Chimärenkriege 31
Chrysir 99, 120
Chulchun 120
Cilacia 18, 137
Cirkel 124
Collegien 124
Coyrupa 82
Crusea 137
Cysalana 78

D

Dagath 120
Dagathim 114
Dathim 206
Delaranische Inseln 24
Delphin 71
Demergator 43, 155
Donnerhaupt 8
Donnerklippen 7
Dowoli 141
Dschunke 154
Duncalagor 10
Dunkle Tiefen 17

E

Effar 120
Efhardh 99
Efiirt 100
Elementgebunden 203
Eleuschthii 18
Ephar 120
Erijschu 120
Erishiju 110
Eryosophoi 110, 201, 203

F

Felsen der Morgenröte 18
Feuerbringer 17
Feuerschiff von Yil'Thalame 21, 188
Firsum 93
Flaggen 132
Flotten 130
Friedhof der Drachenschildkröten 194

G

Galeerenbucht 13
Galeoaquaria 34
Galjäss 143
Galjotta 141
Geisterkraken 10
Geistermangroven von Balibanpur 18
Geistermine von Galeoaquaria 18
Gelbe Augen der Nacht 42
Geschichte 28
Gezeitenküste 55
Gilurtakor 20
Gletschermeer, östliches 8
Gletschermeer, westliches 6
Glühwurm 76
Gobo 52
Golf von Gashtu 19
Gomars Eiland 26
Graurücken 106
Grona 95
Große Anemone 63
Gulder 95

H

H'Chazz 105
H'Rtsi 105
H'Szint 105
Hammerhai 54
Handel 122
Hardun 9
Hexatéer 32
Hippocampir 105, 199
Hirnkoralle 63
Hjaldinger Nordmeer 12
Hjallsund 9
Homarier 112, 206
Horasiat Yaquiro 32
Hornbucht 11
Hundertjähriger Seekrieg 34
Hurangr Platte 18
Hydrafänger 186

I

Il'La'Gron 90
Imani 95
Inneres Meer 190
Inoxenos 186
Islyrmor 197

J

Jadestädte 80
Jagdhai 53
Jahr der kochenden Flüsse 30
Jurga Ijalfsdottir 31

K

Kaitissa 141
Kalmar 71
Kambradur 18
Kap der Stahlzinnen 14
Kap Dorusia 13
Kap Tharpag 14
Kap von Kuapurash 14
Karappa 121

Karavelle 144
Karribd 100
Karrish'Ta 102
Karypta 120
Kataisu 25, 82
Katamaran 150
Kelpwald 57
Kerrish-Marad 20
KhaRyPa 120
KhaRySi 120, 121
Kiemenhaube 42
Kiemenpilz 39
Knocheninsel 26
Kobaltgrund 14
Kontinentalhang 68
Korallenriff 60
Korallensänger 106
Korallenschrate 18
Kosha 95
Krakenhöhlen von Yog-Zoschwir 26
Krakenmoor 18
Krakonier 111, 187
Krankheiten 39
Krater der Karribd 26
Kraweel 141
Kristallpalast 22
Kristalltempel der Charypta 18
Kry 95
Krysir 120
Küstenkanal 23
Küstenwall 24

L

Lajata 110, 120
Lamahria 192
Langschiff 141
Lanjura 121
Lautsvelgir 16
Legat 186
Leuchttürme 135
Lev'thasu See 14
Lichtsegel 8
Listhano 147
Lorthalische Küste 9
Loualil 96
Louranath 13
Lumori 39
Lyncil 7

M

M'eraii'on 21
M'iiku'on 79
M'raku Ii 30, 33
Ma'ada 99
Ma'aril 99, 202
Maacrocysticos 22
Magie 126
Mahlstrom der Dracheninseln 18
Mahre 112
Malachit-Tetraeder 26
Malmer 50
Mangrovenwald 55
Mar'Jina 100
Maradeni-Sund 14, 19
Margitara 25, 86, 194
Matrosensieche 40
Meer der Schwimmenden Inseln 22, 126
Meer der Seewölfe 12
Meer ohne Inseln 14
Meerenge von Miradaar 19
Meeresassel 51
Meereskind 203
Meerwald 11
Melakkamische See 14
Melakob 110, 120
Melakoboi 110, 201, 203
Melakobs Rache 76
Melusinias 120
Mensuna 121
Meralfar-Tritonen 10, 98
Merlunawald 18
Merrow 8, 98
Mholuren 101, 199
Mholurenkriege 30
Mholurenwehr 24, 30
Mohuna 93
Monadon 110
Mondqualle 72
Mondwasser 78
Monommaten 113, 207
Mounaja 110
Mououn 100
MunOn 121
Mysterien 186

N

Nacennia Charybalis 27
Nacennia-Straße 27
Nachteile 203
Naholiten 93, 201
Namen 204
Nasha Mar 14
Nässeschild 42
Navigation 124
Nebelwald 23
Nequaner 109, 198
Nequaria 84
Nesaquatul 86
Ningyo-Tritonen 17, 98
No'Minoru 100
Nomi 90
Nominischa 93
Nominorus 120
Nordardinisches Becken 19
Norka 95
Norkosh 94,199, 207
Numinoru 99
NyAkh 121
Nyamaunir 139
Nyralische Küste 6
Nysevi 121
Nysh'Chanori 8, 101

O

Ochobische Küste 9
Ojo'So 90
Oloruun 53
Oneraria 145
Orakel von Ti'Airi 25
Orbangur 21
Oriscaput 7
Orismund 7
Os'Grapt 102, 120
Osgura 57
Östliches Gletschermeer 8
Othalvik 12
Ozeanier 96

P

Palast des Peruos 25, 195
Pardirinseln 195
Pfeilschwanzkrebs 51
Pfeilwurm 59
Piraten 136
Polponier 92
Pristiden 89, 199
Pugi-T'zza 92

Q

Qhallupilluil 8
Quallen der Erkenntnis 18
Qualling 72
Quarptaq 121

R

Rai-jia 95
Raiaschwamm 52
Regelergänzungen 199
Repräsentationen 203
Rho'Nish 95, 201, 203
RhoAis 95
Riesenkalmar 71
Riesenmalmer 50
Riesenpferdeschnecke 51
Riesenseeigel 59
Riesenseeotter 59
Riesenseepferd 54
Riffschlange 63
Rirgit 72
Risso 99
Risso'Ita 100
Risso'Ma i Ti 100
Ron'Sha 90

Roter Kalmar 71
Roter Thunfisch 73
Rowara 78
Rudergaleere 146
Runenschiffe 197
Ruritirna 91, 200, 207

S

Sagitara 85
Schädelgrund 27
Schattenhäfen 197
Schattenkerker 11, 190
Schattenküste 24, 26
Schaufelkatamaran 148
Schaufelradgaleere 147
Schäumendes Blut 39
Schelf 48
Schiffe 135
Schlacht von Gurjamang 34
Schlickwurm 56
Schlingstern 52
Schreckschnecke 69
Schriften 204
Schuppenfäule 39
Schwadenbucht 14
Schwarze Mahre 112, 207
Schwarzes Riff 18
See der verschollenen Inseln 18
See des Schweigens 19, 194
Seedrache 149
Seegurke 66
Seekampfregeln 162
Seekhardan 54
Seekrankheit 40
Seekuh 57
Seeschlacht von Sil'Eripum 34
Seeschlacht von Sindaria Magna 30
Seeschlangenfriedhof 22
Seeskorpion 51
Seestern von Loquasto 17, 34
Serovische Inseln 13
Shalassi 153
Shattirian 21
Shikirische Tiefen 14
Shin'Xa 90
Shin'zor 95
Shindrabar 14, 150, 151
ShinKor 95
Shuraner 27
Sidor Sevanyr 7
Siimiah Nordlichthaar 8
Siimiahs Wehr 190
Sil'Atash 14
Sil'Eparu 19
Sil'Eripum 19
Sil'Irtika 19
Sirenen 186
Skinta 52
Skiramo 10
Sonnensänger 106
Spalte von Eshkat 21, 22
Spinnenbucht 21
Sprachen 204
Springende Inseln 191
Sqiraalingi 10
Sqiraat 9
Ssad'Huar 105
Ssialt Aan 29
Stachelsee 23
Stadt der Golems 11
Steilküste von Makshapuram 14
Strandpiraten 135
Straße von Lahalkasch 19
Straße von Sathuma 13
Straße von Taklan 19
Straße von Tharpura 13
Straße von Tussan 19
Streifenhai 53
Südardinisches Becken 19
Südmakshapurische See 14
Suf'nu 121
Szi'a'Chu 104
Szirri-Szirri 41

T

Tag der Finsternis 29
Tänzer der Tiefe 202, 203
Targania 85
Taucherkrankheit 40
Tetramaranfloß 152
Thalassion 11
Thalassischer Wall 192
Thearchentreu 21, 34
Tiefe Klüfte 26
Tiefe Mowag 8
Tiefen-Riesenamöbe 77
Tiefensänger 107, 202
Tiefes Meer 26
Tiefsee 73
Tiefseecotto 54
Ton 95
Totenlicht 11
Traditionsartefakte 203
Traditionsaufsätze 200
Trimaran 152
Tritonen 96, 200, 207
Tscha 93
Türme der Tränen 26
Tyagar 50
Tzii Aan 100
Tzii Naar 100

U

Ubako-Ryo 121
Uirii 192
Umnusch'Rah 17
Undhakor 121
Unterirdisches Meer 193
Unterwasserberg 66
Unterwasserhöhle 64
Urbachelonia 195
Usuzurisches Meer 14
Utländer 139

V

Valantaria 86
Valantisches Meer 24
Viszirru 53
Vorteile 203
Vr'Ssli 104

W

Wahrer der Tiefe 202, 203
Walfang 122
Wanderkrabbe 51
Wassermaske 42
Wasserspinne 66
Wattenmeer 55
Weise der Tiefe 187
Weißhai 73
Weißhorn 10
Weißsander Platte 18
Westliches Gletschermeer 6
Wunderlampe 77

X

Xedhacar 120
Xedhubal 121

Y

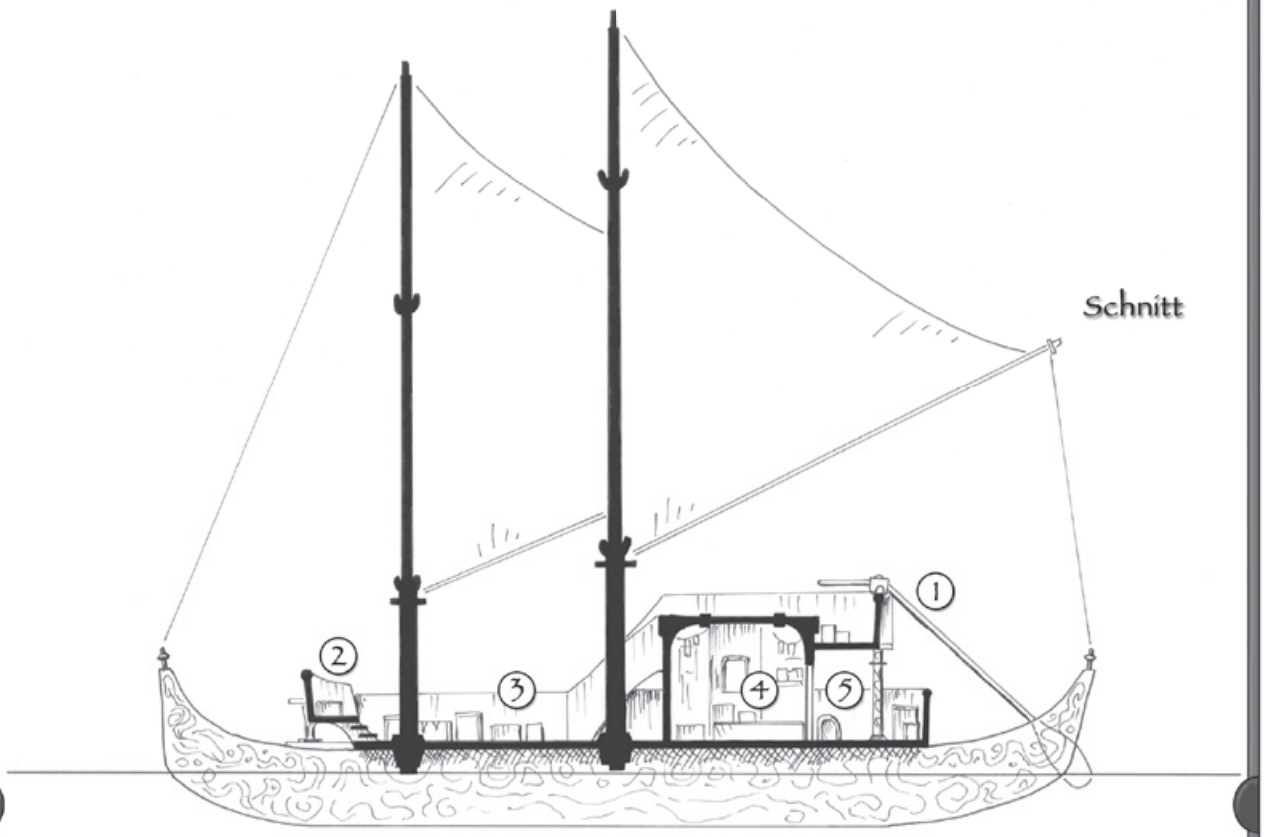
Yal-Krakon 21
Yil'Amazija 20
Yo-nahos 120
Yog-Nahos 93
Yol-Gurita 92
Yor'Crathul 81

Z

Zedernküste 19
Zhiatakho 7
Ziliten 103, 200
Zitadelle des Wassers 18
ZsaÄchry'tss 101
Zsahh 105
Zuro 95

Katamaran

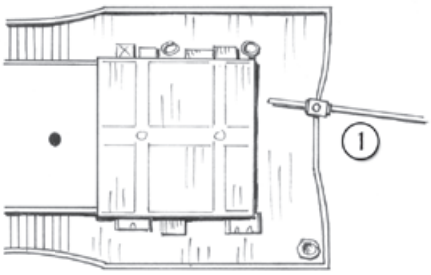
Schnitt



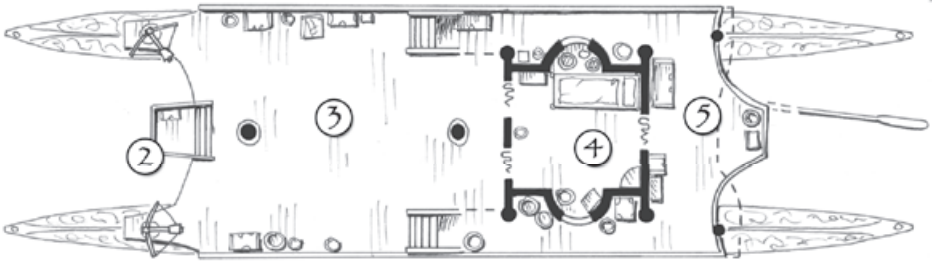
1 Ruder
2 Aussichtsplattform
3 Mannschaftsdeck
4 Kapitäns- und Gästekajüte
5 Offiziersbereich

0 5 Schritt

Achtertrutz



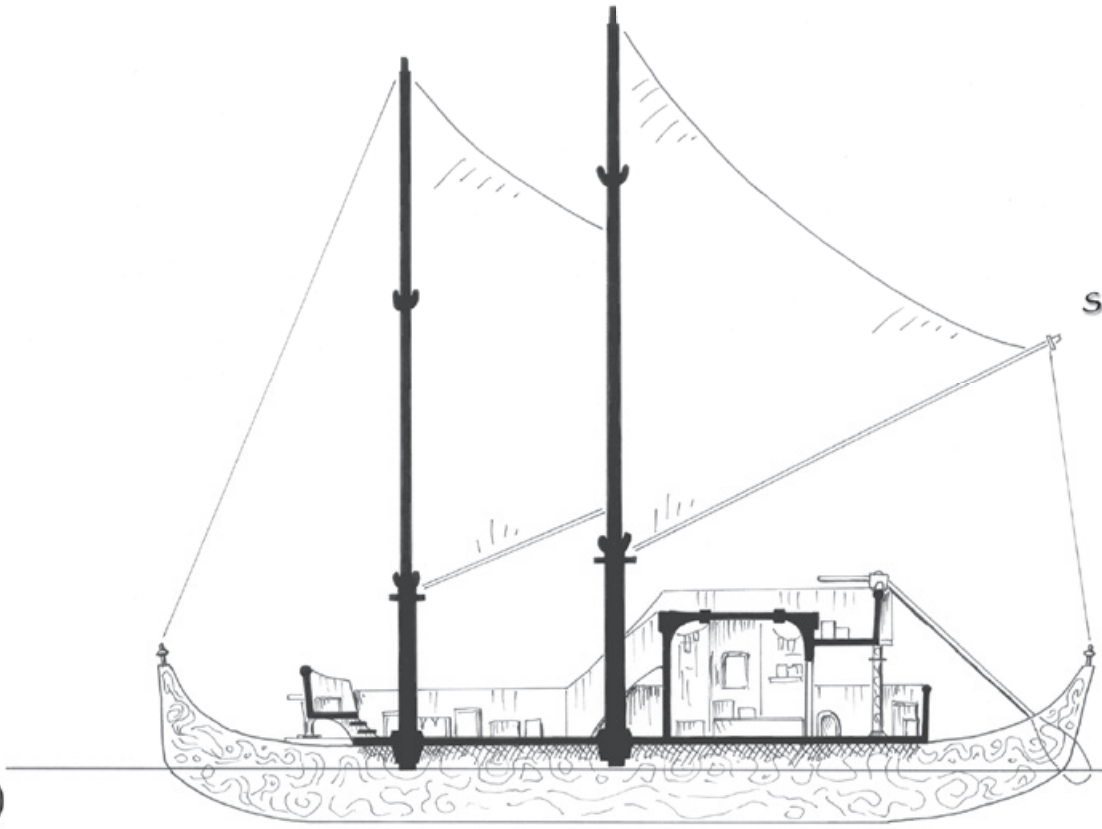
Hauptdeck



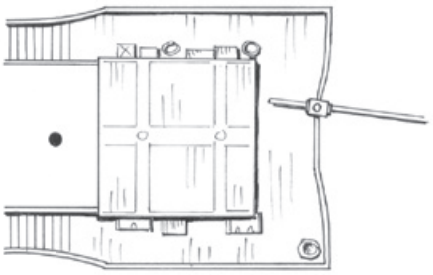
DANIEL JÖBEMANN 2015

Katamaran

Schnitt

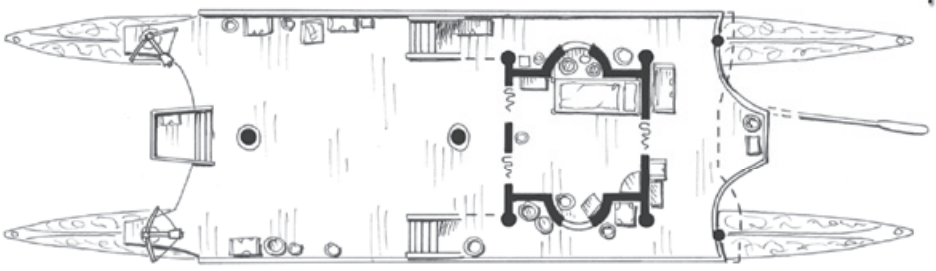


Achtertrutz



0 5 Schritt

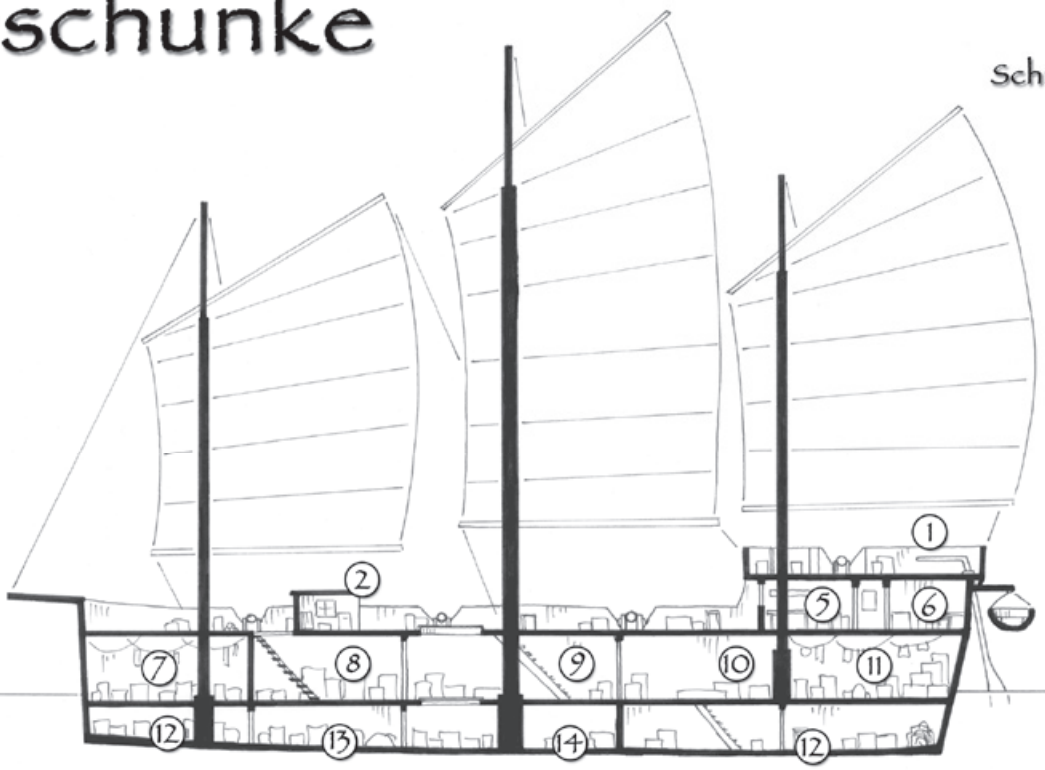
Hauptdeck



DANIEL JÖRDMANN 2005

Dschunke

Schnitt

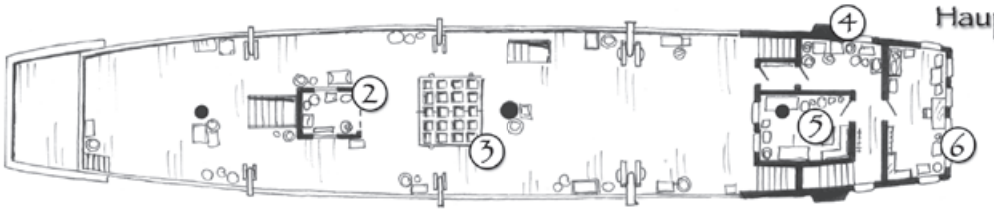


1 Ruder
2 Seillager
3 Ladeluke
4 Kartenraum
5 Offiziersmesse
6 Kapitänskajüte
7 Werkstatt
8 Zwischenlager
9 Mannschaftsraum
10 Offizierslager
11 Pulverlager
12 Lagerräume
13 Vorratslager
14 Kombüse

Achtertrutz

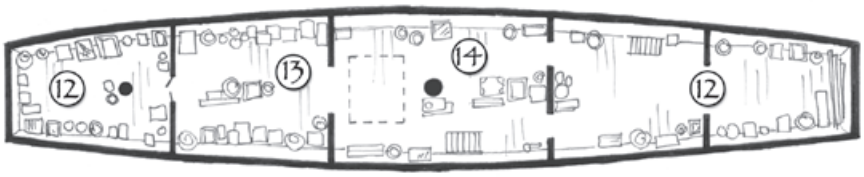
0 5 10 Schritt

Hauptdeck



Zwischendeck

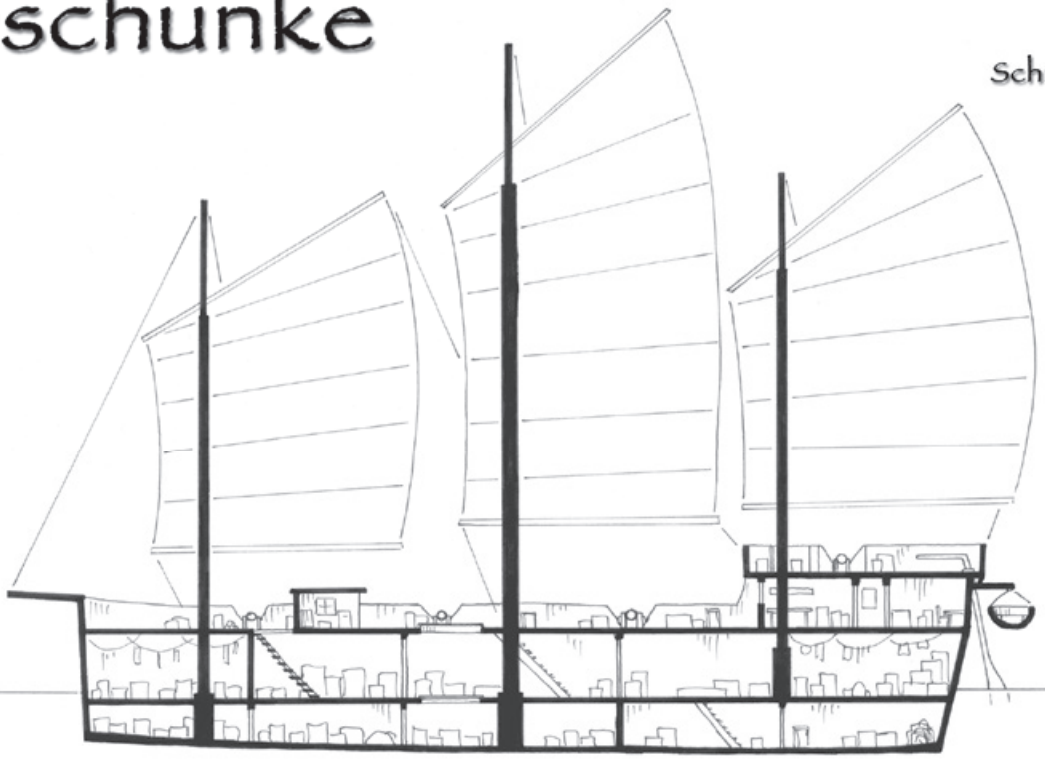
Unterdeck



DANIEL DÖPEMANN 2015

Dschunke

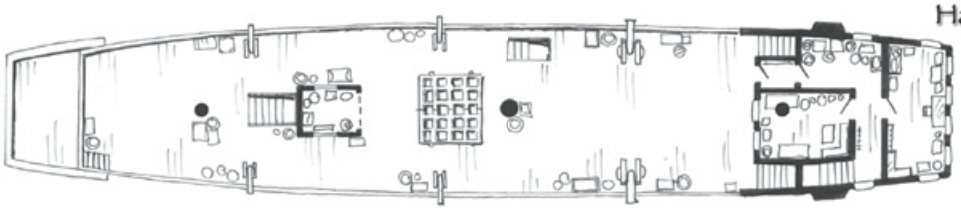
Schnitt



Achtertrutz

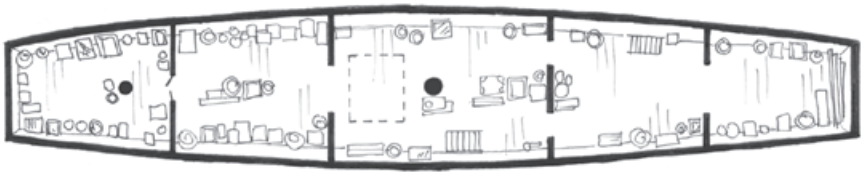
0 5 10 Schritt

Hauptdeck

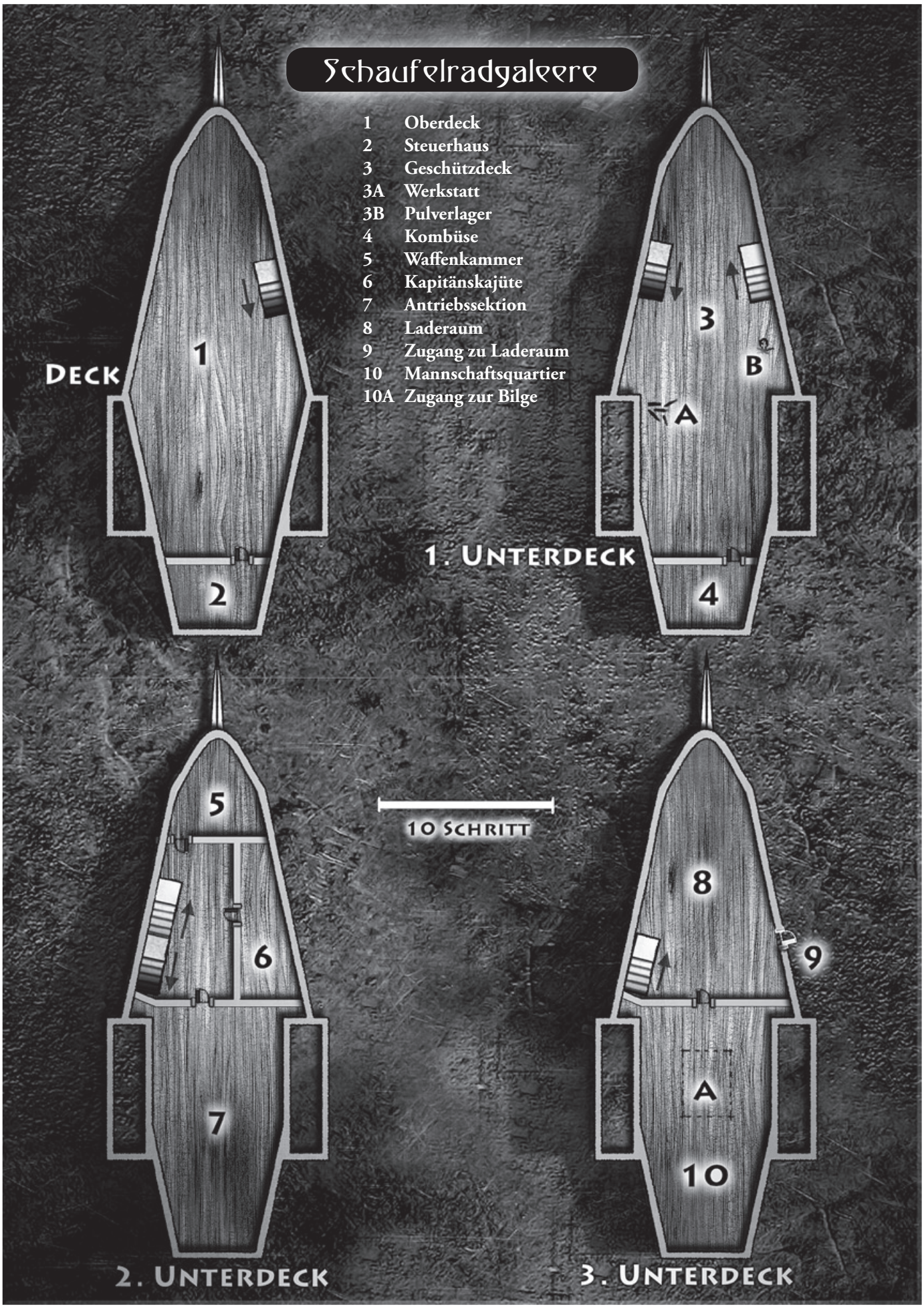


Zwischendeck

Unterdeck



DANIEL DÖPEMANN 2015

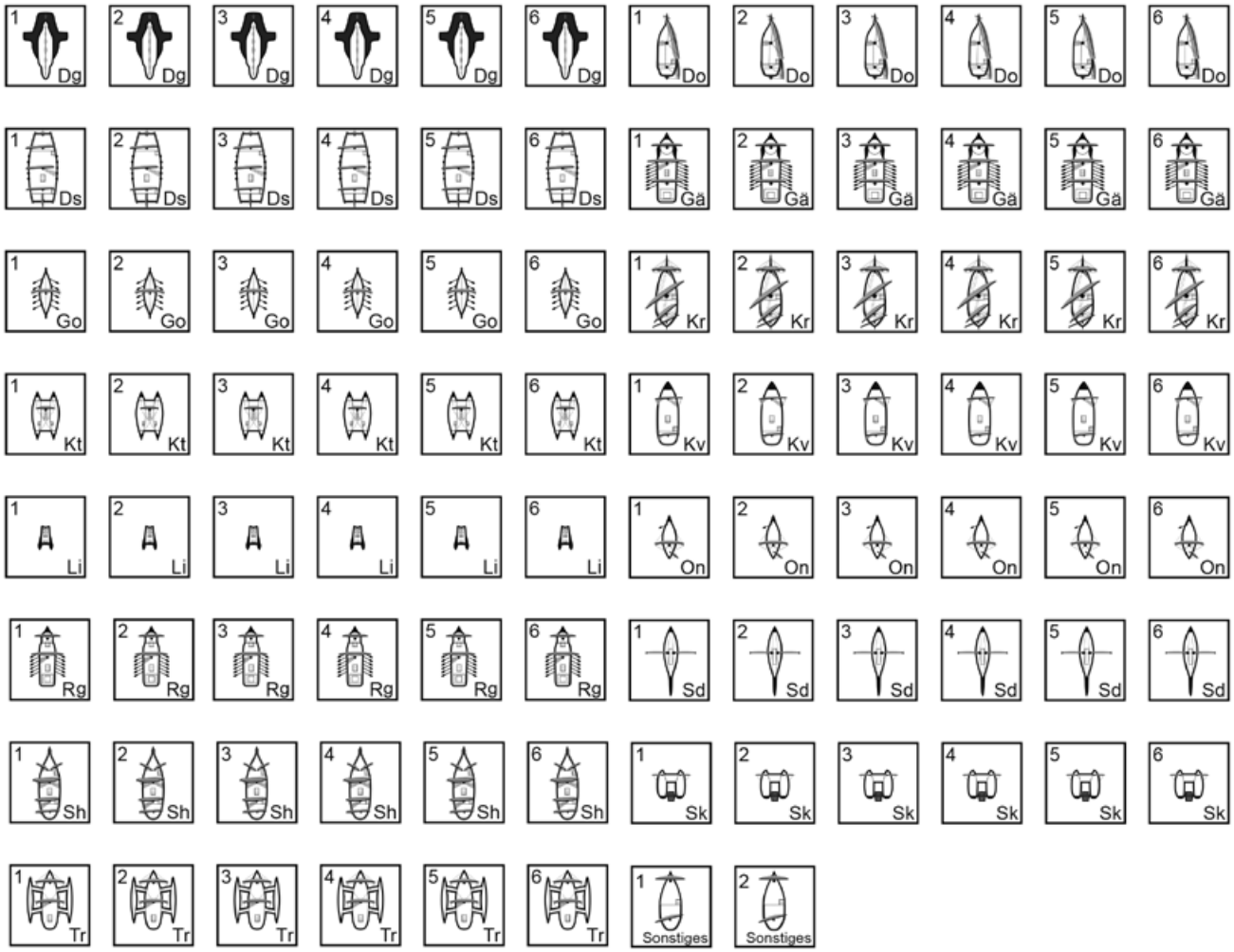

Schaufelradgaleere
1 Oberdeck
2 Steuerhaus
3 Geschützdeck
3A Werkstatt
3B Pulverlager
4 Kombüse
5 Waffenkammer
6 Kapitänskajüte
7 Antriebssektion
8 Laderaum
9 Zugang zu Laderaum
10 Mannschaftsquartier
10A Zugang zur Bilge
DECK
1
2
1. UNTERDECK
3
B
A
4
5
6
7
2. UNTERDECK
10 SCHRITT
8
9
A
10
3. UNTERDECK

RAMM-ANGRIFF	NAH-BESCHUSS	ENTER-HAKEN	AUS-WEICHEN
RAMM-ANGRIFF	NAH-BESCHUSS	ENTER-HAKEN	AUS-WEICHEN

Brand an Bord

Vor Anker

Wind



Dg=Demergator, Do=Dowoli, Ds=Dshukar, Gä=Galjäss, Go=Galjotta, Kr=Kraweel, Kt=Katamaran, Kv=Karavelle, Li=Listhano, On=Oneraria , Rg=Rudergaleere, Sd=Seedrache, Sh=Shalassi, Sk=Schaufelkatamaran, Tr=Trimaran

Myranor-Seekampf

Schiffsname

Schiffstyp Nummer

Zugehörigkeit

Segelgeschwindigkeit, vor dem Wind								
mit raumem Wind								
am Wind								
Rudergeschwindigkeit, Marsch								
☐☐☐ Rammen								
Rückwärts								
Beweglichkeit								
Rumpfpunkte								
Takelagepunkte								
Riemenpunkte								
Besatzungspunkte								

Matrosen (Q)	Offiziere (Q)	Ruderer (Q)	Geschütze (Q)	Soldaten (Q)

SPIELZÜGE

1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
21											
22											
23											
24											

Notizen

Myranor-Seekampf

Schiffsname

Schiffstyp Nummer

Zugehörigkeit

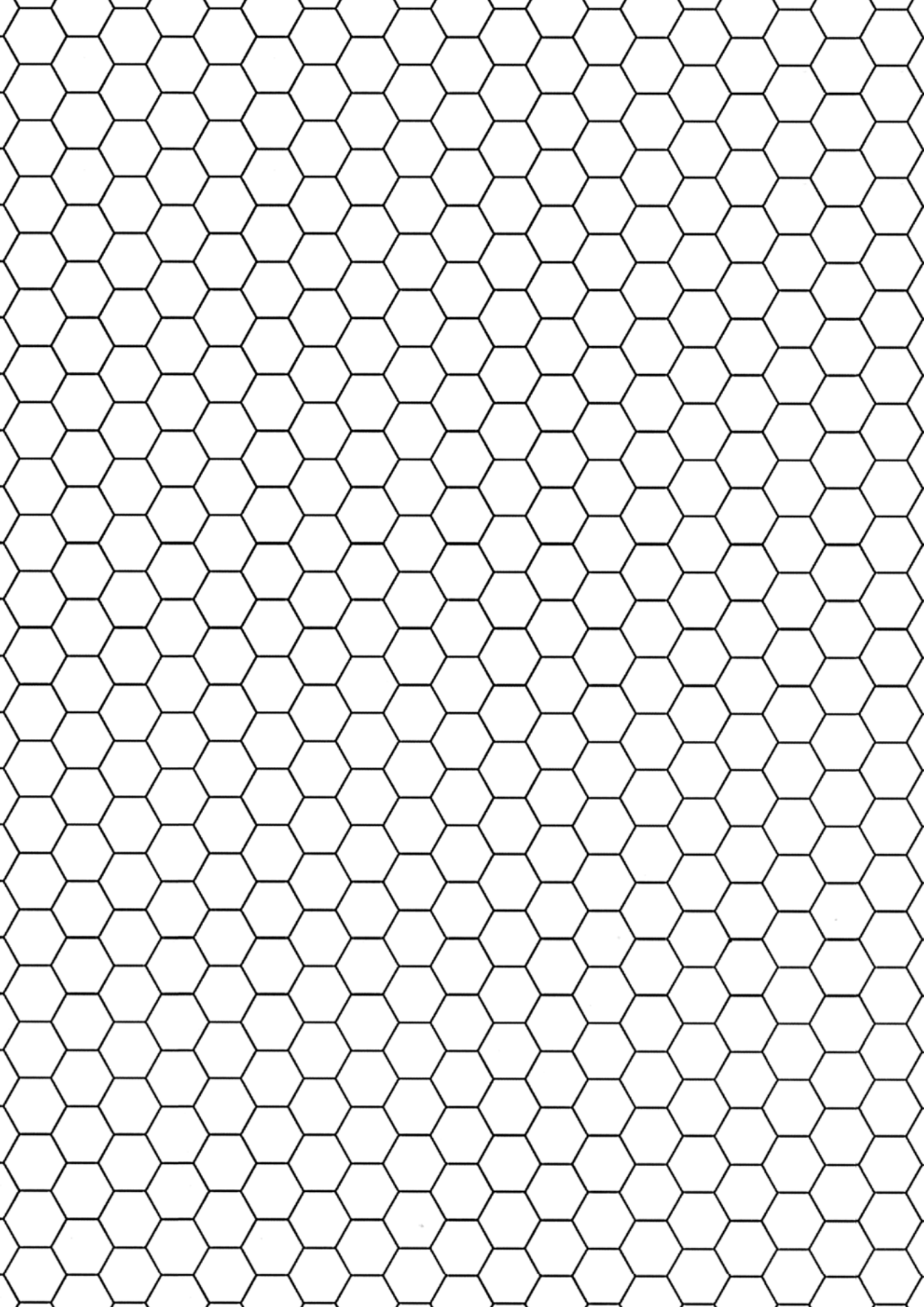
Segelgeschwindigkeit, vor dem Wind								
mit raumem Wind								
am Wind								
Rudergeschwindigkeit, Marsch								
☐☐☐ Rammen								
Rückwärts								
Beweglichkeit								
Rumpfpunkte								
Takelagepunkte								
Riemenpunkte								
Besatzungspunkte								

Matrosen (Q)	Offiziere (Q)	Ruderer (Q)	Geschütze (Q)	Soldaten (Q)

SPIELZÜGE

1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
21											
22											
23											
24											

Notizen



MYRANOR
DAS GÜLDENLAND

Eine Welt der Wunder und Gefahren, ein Kontinent geprägt von Schwert und Zauberei, ein Land der phantastischen Abenteuer – das ist Myranor, das Güldenland, der große Kontinent im Westen des Meeres der Sieben Winde. Aus urtümlicher Wildnis erheben sich sagenhaft reiche Metropolen, in denen das Leben pulsiert und der Tod ein ständiger Begleiter ist. Unter trüben Fluten und in den Wolken kämpfen und handeln, intrigieren und feiern Menschen Seite an Seite mit Katzengestaltigen und Geflügelten, während hinter meilenhohen Gebirgswällen unsichtbare Mächte darauf lauern, gesichtslose Heerscharen in Marsch zu setzen und ganze Länder zu verschlingen.
Eine Zeit des Chaos und eine Zeit der Möglichkeiten: Als Held in den Liedern der Legendensänger unsterblich zu werden, riesige Schätze aus verlassenen Städten zu bergen, selbst ein Wolkenschiff zu kommandieren, das Mysterium um den Untergang der Alten zu lösen oder den Tyrannen der Grenzreiche Paroli zu bieten – all diese Möglichkeiten bietet das Rollenspiel auf Myranor.

Myranische Meere

Redaktion: Jochen Willmann und Uli Lindner

Die vielfältige Welt der myranischen Meere ist den meisten Landbewohnern rätselhaft. Legenden über schiffsgroße Meeresungeheuer, Geisterschiffe, versunkene Goldschätze oder leuchtende Städte in der Tiefsee werden in den Hafenkneipen meist als Seemannsgarn abgetan. Doch gibt es auf und unter den Wellen mehr als nur ein paar Fische zu entdecken. Ob in den Kelpwäldern der cranarenischen Bucht, den Korallenriffen im Archipel von Shindrabar oder auf den Tanginseln der Abishai – überall haben sich schon immer, trotz der Gefahren der Meere, verschiedene Spezies niedergelassen, deren Städte oder mysteriöse Ruinen für wackere Helden viele Abenteuer bereit halten. Hier kämpfen die Reiche der aquatischen Bewohner um Einfluss und Macht, während über den Wellen verschiedene Handelshäuser um die Vorherrschaft auf den Meeren streiten. Somit gibt es auf und unter den Wogen genug Platz für mutige Entdecker und wackere Kämpfer.

Diese Spielhilfe enthält Beschreibungen zu den maritimen Spezies, den Meeren Myranors und deren Geschichte. Aber auch das Verhältnis der Landbewohner zum Meer und den seefahrenden Kulturen wird thematisiert, ebenso wie die diversen Schiffe der seefahrenden Völker und ihr Einsatz im Spiel. Zu guter Letzt wird auch auf die Landschaften und die Kreaturen unter Wasser eingegangen, sowie auf die verschiedenen Möglichkeiten, dorthin zu gelangen. Dieser Band enthält Regelergänzungen zu verschiedenen maritimen Spezies, wie etwa Generierungsregeln für neue Rassen, sowie Werte für verschiedene Monstren der Meere.

Diese Spielhilfe enthält umfassende Regeln und Hintergrundbeschreibungen zu den myranischen Meeren sowie zum Spiel auf und unter dem Wasser. Zum Spielen in Myranor benötigen Sie darüber hinaus nur die Bücher *Wege des Schwerts* und *Wege nach Myranor*. Kenntnis weiterer Ergänzungsbände wie der Hintergrundbeschreibung *Unter dem Sternenpfeiler* ist hilfreich, aber nicht notwendig.

UHRWERK VERLAG
www.uhrwerk-verlag.de

unter Lizenz von
ULISSES SPIELE

Das Schwarze Auge