

KOROMANTHIA

Splitter des Imperiums

- Reich des Titanen -

Eine inoffizielle
Spielhilfe
für Myranor
von
René Littek,
Peter Horstmann



© Rietberg & Münster 2003

**Redaktion der Spielhilfe**

René Littek, Peter Horstmann

Graphische Gestaltung

Peter Horstmann

Karten

Peter Horstmann

Lektorat

Peter Horstmann, René Littek

Innenillustrationen

René Littek

Version

1.2 (05.2004)

Die folgenden Texte und Bilder sind Teil einer **inoffiziellen** Spielhilfe und können im Widerspruch zu offiziellen Texten und Veröffentlichungen der Firma Fantasy Productions GmbH stehen. DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN und MYRANOR sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH und sind damit deren geistiges Eigentum.

Die folgenden Seiten wurden darauf aufgebaut und sind geistiges Eigentum von René Littek und Peter Horstmann. Eine Veröffentlichung des Ganzen oder in Teilen in jedweder Art und Weise kann nur mit Einwilligung der Autoren geschehen.



INHALT

Derographie	3
Geschichtlicher Überblick	5
Die Gesellschaft	6
Militär	7
Bedeutende Städte und Orte	8
Ardettos	8
Bladaris	8
Calacar	8
Krynion	9
Sidor Coroman	9
Pandolion	10
Sidor Lacusa	10
Freistadt Daranel	11
Die Zitadelle Mholurenwehr	11
Der Küstenwall	11
Antar-Myralaar	12
Der Nagel der Götter	12
Die Türme der Tränen	12
Religion	13
Bedeutende Persönlichkeiten Koromanthias	14
Kylrar Aylesh – 3. Sha’kur Koromanthias	14
Eshba Aylesh	14
Sheol Aylesh	14
Kasharu Aylesh	15
Kylan Aylesh und Ul’ani (Ulabeth)	15
Casobelas ut Illacrimon	16
Schattenfinger	16
Nerestàpheles ill Partholon	16
Navarchin Anroani	17
Navarch Abakus von den Abishai	17
Szenarien	18
Sonnenanbeter	18
Titanenherz	18
Das Abkommen	20
Das Siegel aus Bienenwachs	20
Das Lied des Meeres	21
Stammbaum des Hauses Aylesh	22
Das Haus Aylesh - Übersicht	23



Den größten Teil von Koromanthia nimmt Savannen- und Grasland ein und bietet damit großen Herden von Varken, Blutbüffeln und Hurdas Platz.

Dem Jäger ist es ein prächtiges Jagdrevier für Einhörner, wie Miraghs, Shadare und Renoster. Jedoch haben hier Räuber wie der Khemosi oder der Vulturn und hin und wieder gar ein Funkendrache aus dem angrenzenden xarxarischen Bergland, neben den zahlreichen Monocornen, Lurinen und Hügeltieren auch Jäger und Hirten auf ihrem Speiseplan.

Das Zentrum Koromanthias nimmt die Wüste Zhirric ein, die als östlichste Heimstatt der Chrattac nur nominell ein Teil Koromanthias ist.

Menschen werden von den Termiten nur selten geduldet, so dass der größte Teil des Handels mit den Chrattac in Krynion stattfindet. In den letzten Jahren wurden jedoch vom Douran Glychomenes to Kouramnion mehrere Siedlungs- und Begrünungsprojekte am Süd-Ost-Rand der Zhirric ins Leben gerufen. Den Taleshi ist nicht verborgen geblieben, dass der Archomagus aus Daranel viele dieser Projekte in auffälliger Nähe zu Chrattacbauten und dem mystischen Antar-Myralaar betreibt, und sie haben daher beschlossen, geeignete Gegenmaßnahmen einzuleiten.

Während man in diesem Grenzbereich der Zhirric den unberechenbaren Chrattac fast abergläubische Furcht entgegenbringt, stellen andere insektenhafte Jäger wie der Titanenschnitter oft eine viel unmittelbarere Gefahren dar.

Im Nordwesten wird Koromanthia durch den Grünen Orismani begrenzt, dessen fruchtbares Schwemmland reiche Domänen ermöglicht, auf denen vor allem die Zucht von Reittieren wie Munaris, Einhörnern und Pferden zu besonderer Blüte geführt wird. Jedoch werden in den teilweise recht dichten Flusswäldern auch Mholuren vermutet, welche hier angeblich dem Orismani und den in ihm heimischen Osguras blutige Opfer bringen.

Die Apelioten im Nordosten trennen die Valantische Küste vom restlichen Gebiet Koromanthias und werden gerade erst wieder als Ort reicher Edelsteinvorkommen erschlossen, nachdem die alten, imperialen Minen beim Fall des Horasiats aufgegeben wurden. Bergkristall, Lapislazuli, Rosenquarz und selbst Saphir können hier von den Schürfern direkt aus den Bergflüssen gesammelt werden. In den besagten Flussläufen der Apelioten findet man auch Wasserwürmer, welche sich oft mit den Menschen arrangiert haben und gegen ein geringes Entgelt Fähr- und Wachdienste übernehmen.





Meist wesentlich gefährlicher, als die Drachen sind für den Reisenden die hiesigen Ghorlas und, wenn man den Gerüchten glauben darf, hat auch wenigstens ein Uralor in den Tälern der Berge seine Heimat gefunden.



Hinter den Apelioten liegt die Valantische Küste, welche im Süden ans Meer der schwimmenden Inseln grenzt. Zahlreiche Schmugglerhäfen wie Daranel, Bladaris und Pandolion bilden hier das östliche Ende des Seidenen Weges. Die größte Gefahr hier stellen wohl imperiale Schiffe und Übergriffe der Mholuren da, während man mit den

Nequanern, Abishai und Loualil meist relativ gut auskommt. Die Angriffe eines riesigen, weißen Rochens auf Schiffe sind dagegen anscheinend eher als Seemannsgarn abzutun. Im tiefsten Süden des Landes werden die an Pardirdschungel und Nebelwald grenzenden Sumpflände formell zum koromanthischen Herrschaftsgebiet gerechnet, doch konnten die Koromanthier den Sümpfen und Wäldern bisher nur wenige Schätzen entreißen, da sich hier am Rande der koromanthischen Zivilisation allerlei seltsames Volk eingenistet hat. Schmuggler und Schildkrötenzüchter stellen dabei noch die gewöhnlichen Bewohner, denen Nachbarn wie Ruritirna Mystiker, Norkosh-Sippen und der gelegentliche Jäger der Pristiden aus dem Nebelwald unheimlich sind.



Geschichtliches

3700 IZ Die Chrattac besiedeln das Gebiet der heutigen Zhirric und weiden es ab.

4500 IZ Chrattac aus der Wüste Zhirric verheeren den Norden des Landes.

4665 IZ Abfall Koromanthias vom Imperium.

Die Drepanier-Armee unter Khular „dem Titan“ Aylesh verbündet sich mit zahlreichen Trodinaren und Honoraten und besiegt die imperiumstreuen Armeen unter Horas Brajuparas os Partholon. Nur die westliche Mholurenwehr und der Küstenwall fallen nicht an die Truppen der Rebellen. Khulars Sippe, die Aylesh, folgen seinem Ruf nach Koromanthia und bilden den Kern des heutigen Taleshi. Der Senator Nacentu Illacrión unterschätzt die Lage und unterlässt einen imperialen Gegenangriff. Damit verschafft er dem jungen Haus Aylesh die Möglichkeit seine Macht zu festigen. Dennoch kann das Haus Aylesh nicht verhindern, dass sich Koromanthias größter Hafen Sidor Daranelia, unter dem Namen Daranel zur Freistadt erklärt.

4668 IZ Als sich die verbliebenen Trodinare zunehmend als illoyal erweisen, lässt Khular die meisten von ihnen hinrichten, indem er ihnen die Trioptia samt Gesicht vom Schädel schneiden lässt. Seither ist in Koromanthia der Ausspruch „das ehrenwerte Gesicht verlieren“ ein Ausdruck allergrößter Schande und Entehrung.



4676 IZ Erste Karawanen ziehen über den Seidenen Weg. Die Herrscher Rhacornos erhalten alljährlich eine Truhe mit Löwenaugen-Steinen als Entgelt für die friedliche Passage der Handelszüge durch ihr Land. Beiden Ländern ist klar, dass ein Krieg sie vernichten würde, wäre der Sieger doch viel zu schwach, um sich gegen das Imperium zu verteidigen.

4705 IZ Khulars Sohn Tugal erbt Thron und Titel seines Vaters.

4770 IZ Seit 19 Jahren regiert Khulars Enkel Kyrlar als Sha'kur das Reich des Titanen.



Die Gesellschaft Koromanthias

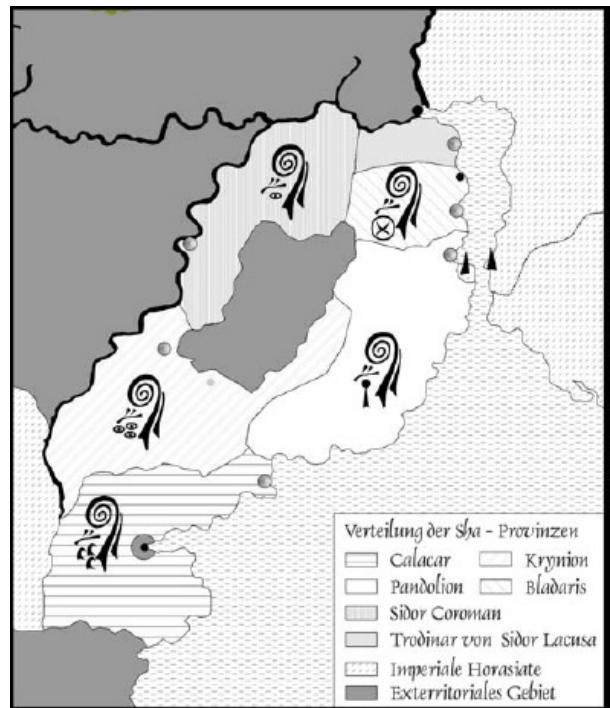


Siegel der Aylesh

Im neuen Koromanthia herrscht das Haus Aylesh; eine starke Sippe von Ban Bargui, welche ihre Herkunft von Khular „dem Titan“ Aylesh ableitet. Auch wenn bewusst Ähnlichkeiten zu den Optimaten des Imperium bestehen, so ist das Haus Aylesh doch geradezu volksnah zu nennen. Die Position des Horas wurde durch den Sha'kur, den „Herrscher des Landes“, ersetzt, welcher traditionell auch das Oberhaupt des Hauses Aylesh ist. Khular knüpfte an die Traditionen seines Volkes an, als er nicht Residenz im Horaspalast zu Sidor Coroman bezog, sondern den Taleshi, den Wandernden Hof gründete. Der Taleshi ist Herrschersitz, stadt-ähnliche Karawane und stehendes

Heer in einem. Das Haus Aylesh wandert mit diesem Hofstaat von Stadt zu Stadt und bezieht dort für einige Tage oder Wochen Residenz. Kernstück des Taleshi ist ein alter Landleviathan, der dem Hause Aylesh als mobiler Palast dient. Taleshi ist auch der Titel eines jeden Angehörigen des Hauses Aylesh und deren geadelten Günstlingen. In den größeren Städten findet sich ein Vertreter des Hauses Aylesh, ein Sha, als ständiger Verwalter. Von ihren imperialen Vorgängern konnte sich lediglich der Trodinar von Sidor Lacusa seinen Titel bis heute erhalten. Ansonsten hat Khular viele der alten imperialen Strukturen nur von Korruption gereinigt und beibehalten, um das Volk nicht zu verunsichern.

Seit der Einführung des Taleshi übermitteln Botenreiter, sogenannte Munarikim, die Anweisungen des Sha'kur an die Shas. Gerade nach Khulars Amtsantritt, kam es hin und wieder vor, dass ein Munarikim ob eines „Unfalls“ sein Ziel nicht erreichte und so der Trodinar seiner eigenen Politik folgte. Nachdem Khular die meisten verbliebenen Trodinare exekutiert und durch die Shas ersetzt hatte, kehrte eine gewisse Ordnung in den Städten ein. Trotzdem wird seither dem Sha'kur von heimlichen Beobachtern Bericht erstattet, ob seinen Edikten gefolgt wird. Gerade Sidor Lacusa muss immer wieder auf die Reiseroute des Taleshi gesetzt werden, um den Anweisungen des Sha'kur Nachdruck zu verleihen. Die einzelnen Groß-Familien werden ebenfalls von einem Sha geführt. Einen besonderen Platz im Leben einer Taleshi-Familie nimmt die Masha ein, die wichtigste Frau im Harem des Hausherrn. Anders als den gleichnamigen Edelkonkubinen der Tharpuresen, obliegt ihr die Organisation des Hauses und sie ist es, der das Herz des Shas gehört.





Im Imperium gilt Koromanthia als unzivilisiert und gesetzlos, doch diese Einschätzung ist ein arroganter Trugschluss des Imperiums. Der Sha'kur gewährt seinen Untertanen viele



Freiheiten, doch die Strafen für den Bruch seiner Gesetze sind hart. So unternimmt der Taleshi beispielsweise kaum etwas gegen die Schmuggler der Hafenstädte. Doch das liegt vielmehr daran, dass sich nahezu alle Schmuggler an den ungeschriebenen Codex halten, der festlegt, was

alles nicht in andere Reiche geschmuggelt werden darf. Fast alle Waren die über den Seidenen Weg Koromanthia erreichen, werden nur selten ins Imperium weiter „verhandelt“, so das nach wie vor ban barguinische Produkte zu den exotischen und luxuriösen Handelswaren gehören.

Die Sklaverei ist auch heute noch in Koromanthia erlaubt, was verwundern mag, bedenkt man die Geschichte seiner Machthaber. Allerdings verabscheuen die Taleshi die Misshandlung von Sklaven und manchen Domänenherren, der seine Sklaven all zu

sehr ausbluten ließ, ereilte auf Geheiß der Aylesh genau dieses Schicksal und zwar wortwörtlich. Durch die Reiterei und die Aylesh hat sich auch die Mode der reicheren Bevölkerung verändert, so das Stilelemente der Ban Bargui übernommen wurden und enge Beinkleider, kombiniert mit weitärmeligen Seidenwesten die imperiale Tunika, wenn auch nicht abgelöst, so doch in den Hintergrund gedrängt haben.

Militär

Noch vom „Titanen“ selbst ins Leben gerufen, rekrutierten sich die Drepaniergarden anfänglich aus den Drepanieren, welche mit Khular in der Arena gekämpft und ihm bei seiner Machtübernahme geholfen hatten. Auch heute noch können begabte Drepanier der Arena entfliehen und letztendlich ihre Freiheit gewinnen, indem sie für einige Jahre den Drepaniergarden beitreten. Die Hauptwaffe der Garden sind nach wie vor die namensgebenden Krummschwerter, ansonsten orientiert sich ihre Ausrüstung an der von Ban Bargui-Kriegern. Besonders ihre Hornbögen haben schon so manche Schlacht entschieden, bevor sie eigentlich begann. Hinzu kommen einige Kavallerie-Einheiten. Die Reiterei liegt dem Koromanthier im Blut und beinahe alle die es sich leisten können, lernen von Kindesbeinen an Reittier oder Streitwagen zu meistern. Die berittene Jagd auf Khadane und Moranthen war schon in imperialen Zeiten ein beliebter Zeitvertreib des Adels und der Reichen. Die 10 Kalpteru, die auf Krynion und Pandolion verteilt sind, machen jedoch nicht den Eindruck, dass es sich um Sport oder Zeitvertreib handelt. Insgesamt genießt das koromanthische Militär großen Respekt.



Bedeutende Städte und Orte

Ardettos

Ardettos ist für die Aggressivität und Schliche seiner Schmuggler bekannt, und die hier heimischen Piraten scheinen sich nicht einmal vor den Patrouillenschiffen des Imperiums zu fürchten. Durch die abgelegene Lage hat der Taleshi hier nur selten Station gemacht und die Schmuggler der Stadt leben meist relativ unbehelligt unter der Herrschaft ihrer erfolgreichsten Navarchen. Offiziell gehört Ardettos unter die Verwaltung des Shas von Bladaris.

Bladaris



Obwohl die Stadt an der Mündung des Bladarenia sowohl militärisch, als auch wirtschaftlich eher unbedeutend war, wurde in Bladaris doch das moderne Koromanthia geboren. Die Arena, in der Khular seinen Aufstieg zum Herrscher über Koromanthia begann, wird heute von den Taleshi in seinem Andenken verwaltet. Einmal im Jahr, beginnend mit dem Tag des Sieges über das Imperium, werden hier unter den Augen einer Monumentalstatue Khulars Spiele und Drepanierkämpfe ausgetragen, deren Ruf sogar

Teilnehmer und Zuschauer aus den angrenzenden Horasiaten herbeilockt. Es heißt, Tuhar, der Bruder des Sha'kur und Sha von Bladaris verdiene an den Spielen angeblich soviel, wie an einem Jahresgewinn seiner Opalgruben. Diese stellen das zweite wirtschaftliche Standbein der Stadt dar. Die Arbeit in den Gruben gilt gerade im Frühling, wenn die Schneeschmelze in den Apelioten einsetzt, als recht gefährlich und jedes Jahr sterben hier Sklaven durch Schlammfluten.

Die stärksten Kämpfer des Hauses Aylesh sehen es auch heute noch als ihre vornehmste Pflicht an, hin und wieder in der Arena von Bladaris zu kämpfen. Bisher hat kaum jemand einen der Aylesh besiegt. Traditionell wird dem Gegner des Aylesh die Freiheit geschenkt, so er den Kampf überlebt.

Calacar



Calacar ist eine recht heruntergekommene Schmugglerstadt und hat nie den Status seiner südlichen Schwester Daranel erreicht, obwohl sich die ansässigen Taleshi und Trodinare in der Vergangenheit immer wieder alle Mühe gaben, dies zu ändern. Doch haben die Sandbänke und die zahlreichen Überfälle der Vogelmenschen der Türme der Tränen, die hier direkt vor der Küste liegen, den Aufschwung der Stadt stets verhindert. In letzter Zeit bereitet zudem eine selbstgeschaffene Lamuckenplage der Stadt zusätzliche Probleme.

Fernab von Rhacornos hat sich hier vor etwa 300 Jahren ein menschlicher Kult der Rond'rr etabliert. Die Priester der „Rondra“ halten Ordnung soweit es ihnen möglich ist. Unter allen Herrschern der Stadt hatte der Großmeister des Kultes stets das Amt des Rechtsprechers inne und die Rondrianer gelten als Inbegriff von Mut und Rechtschaffenheit. Für den amtierenden Sha Dezar Aylesh, der seine Linie über 4 Generationen auf einen Onkel des Titanen zurückführt, waren sie stets eine wichtige Stütze.



Krynion



Die Stadt am Rande der Zhirric ist ein wichtiger Handelsknotenpunkt auf dem Seidenen Weg, wird hier doch ein Großteil des Handels mit den Chrattac abgewickelt. Dies brachte der Stadt Reichtum und Wohlstand. Davon zeugt der gewaltige, aus Chrattmörtel erbaute und der Götterfamilie des Av'nas geweihte Tempel, welcher jedes Jahr zahlreiche Pilger in die Stadt zieht. Seine Kuppel ist mit vielen himmelblauen wabenförmigen Kacheln verkleidet, so das sie hin und wieder dem Blick des Betrachters zu entswinden scheint. Ein großes Fenster aus Optrilith in der Spitze lässt

einen Lichtsäule ins Innere des Tempels fallen.

Sha'Markant, der Markt des Fürsten, ist ein unregelmäßiger Markttag in den Städten des Seidenen Weges, der gerade hier mit einem Volksfest begangen wird. Überhaupt ist mit der Machtübernahme der Aylesh und der Einführung des Seidenen Weges der Tauschhandel aufgeblüht, auch wenn nach wie vor das imperiale Münzsystem genutzt wird und sogar um den ‚Titan‘, eine runde, viereckig gelochte Münze mit den Aylesh-Symbolen, erweitert wurde. Ihre Größe und ihr Wert von etwa 5 Aureal haben dazu geführt, dass sie meist von Händlern für größere Transaktionen genutzt werden.

Eine weitere Besonderheit Krynions ist, dass sie neben den Illacrion in Sidor Lacusa, als einzige Stadt Koromanthias noch offiziell Optimaten beherbergt. Der ansässige Zweig des Hauses Nesséria ist eng mit den Zauberern der Aylesh verbunden, denn die Optimaten haben diesen zahlreiche magische Geheimnisse anvertraut. Noch heute gilt es unter den magiebegabten Aylesh als schicklich, wenigstens einmal die Nesséria aufgesucht zu haben und ihnen die Dankbarkeit des Hauses Aylesh zu bezeugen.

Sidor Coroman



Die ehemalige Hauptstadt Koromanthias hat, seit der Gründung des Taleshi viel von ihrem politischen Einfluss verloren. Nur ihre Nähe zu Rhacornos, unregelmäßige Besuche der Vinshina und der Seidene Weg haben Sidor Coroman vor dem Abstieg in totale Bedeutungslosigkeit bewahrt. Dieser Weg gabelt sich hier in Richtung Krynion-Daranel und Valantische Küste. Obwohl die Stadt regelmäßig von zahlreichen Händlern besucht wird, gelten seine Bewohner doch als so geizig, dass sie jeden Argental zweimal umdrehen. Zum Schutz genießt die Stadt neben den regulären Truppen, die

Anwesenheit einer Einheit ban barguinischer Zhirrach-Reiter aus dem Kyalachgras, welche in der Lage sind, Land und Karawanen schnell und schlagkräftig zu verteidigen.

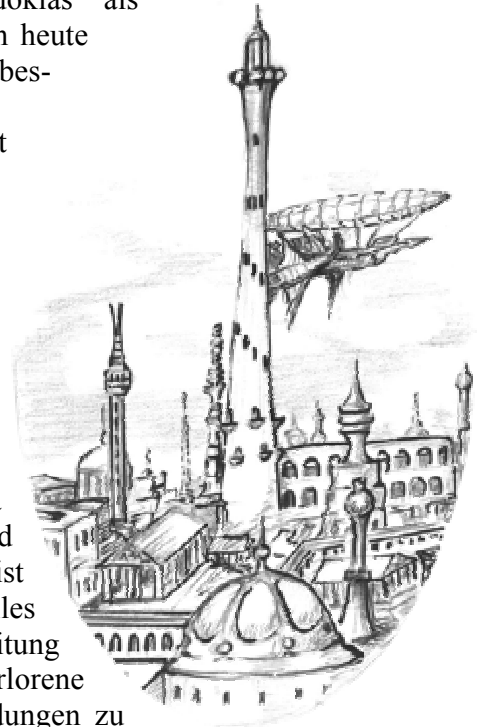


Pandolion



... die Stadt der hundert Türme, das heimliche Juwel an der Valantischen Küste wurde von Horas Epedoklas als Vergnügungshafen gegründet. Auch heute noch ist Pandolion für seine Liebesdienerinnen berühmt. Der Ruf des hiesige Raia - Rai'sha - Tempels ist selbst in Balan Cantara legendär.

Trotz der zahlreichen verspielten Turmbauten Pandolions ragt die Chrattacnadel der Residenz des Shas aus dem Stadtbild hervor. Fast scheint es, als würde ihr Schatten allein ausreichen, das Chaos, welches sonst in den Städten der Valantischen Küste herrscht, zu binden. Doch mag diese Ordnung auch an der ständigen Bedrohung durch die südlich gelegene, imperiale Festung Mholurenwehr resultieren. Kasharu Aylesh, der Sha Pandolions, ist ein vollendeter Technomant, und begnadeter Mechanophat. Seine größte Schöpfung ist der „Drache von Pandolion“, ein experimentelles Luftschiff, mit dem er oft Expeditionen unter der Leitung seines Sohnes Kylan entsendet, um ihm einige verlorene Artefakte und seltene Materialien für seine Erfindungen zu suchen. Kasharus Liebe zu Erfindungen ist es auch zu verdanken, dass der Siminia-Tempel Pandolions recht einflussreich ist.



Sidor Lacusa

Sidor Lacusa sieht sich selbst gern als den verbliebenen Rest imperialer Kultur, der in Koromanthia noch besteht, nicht zuletzt, weil sie nach wie vor durch Trodinare aus dem Hause Illacriion - wenn auch eines renegaten Zweiges - regiert wird. Es gibt viele, sowohl in Koromanthia, als auch im Imperium, die glauben, dass die hiesigen Illacriion gar keine Abtrünnigen sind, sondern auf direktem Befehl ihres Hauses agieren. Sidor Lacusa formt das Bild, das der imperiale Untertan von Koromanthia hat und so ist es wohl pikanterweise den verbliebenen Optimaten unter Trodinar Kemeteril kal Illacriion zu verdanken, dass das abtrünnige Horasiat als Hort der Gesetz- und Disziplinlosigkeit gilt. Doch selbst Honoraten und Optimaten des Imperiums besuchen Sidor Lacusa, um sich hier sündigen Verlockungen hinzugeben, die ihnen sonst nicht einmal in Valantia geboten werden. Dass sie sich in Feindesland begeben müssen, stellt für die meisten von ihnen einen willkommenen zusätzlichen Nervenkitzel dar. Sidor Lacusas Sklavenmarkt kann angeblich jeden Wunsch erfüllen, in den Spielhäusern der Stadt kann auf fast jedes Ereignis und um irrwitzige Summen gewettet werden und die Bordelle sollen auch die ausgefallensten Gelüste befriedigen können. Doch auch die Götter der Oktade sind hier präsenter als andernorts in Koromanthia, auch wenn beispielsweise die Darstellung Shin-Xirs als Sohn des Av'nas im Imperium wohl als Häresie angesehen würde.

Insgesamt kann Sidor Lacusa als imperiumsfreundliche Stadt eingestuft werden und sowohl



in der Metropole als auch in der Provinz Lacusa tummeln sich die Spione des Thearchen, oft gar mit Wissen des Trodinars. Die Illacrien spielen offensichtlich ihr eigenes Spiel, stets darauf bedacht, die Gunst des Sha'kur nicht zu verlieren.

Freistadt Daranel

Daranel ist der Schmugglerhafen am Meer der Schwimmenden Inseln. Hier steht nahezu alles zum Verkauf was für Geld zu kaufen ist und angeblich noch einiges mehr. Händler, Optimaten, Felide und Abishai ringen um die Vormacht im anarchischen Machtgefüge der Stadt. Den Ban Bargui steht man hier weiterhin misstrauisch bis abergläubisch gegenüber. Die Mächtigen der Stadt sorgen seit der Loslösung von Koromanthia dafür, dass sich an diesen Vorurteilen nichts ändert. (siehe auch Zitat des Fischers aus Daranel, VSnX S.45)

Zu den bedeutendsten Einwohnern Daranels zählt sicherlich der Archomagus Douran Glychomenes to Kouramnion, welcher von hier aus im geheimen die Rückeroberung Koromanthias im Namen des Thearchen vorbereiten soll. Allerdings ist sein Auftrag in etwa so geheim wie ein öffentlicher Aushang. Seit Jahren pflegt er eine Art Schachspiel mit dem Sha von Krynion, bei dem die beiden Kontrahenten stets versuchen die politischen Bemühungen des anderen zunichte zu machen. An Macht, wenn auch nicht magischer, gleich kommt ihm sicherlich Sandor ta Rhidaman, einer der reichsten Männer des Kontinents. Stets auf die Möglichkeit bedacht, neue Handelspartner und Märkte für sich zu gewinnen, führen die Rhidamans hier in Daranel nahezu ständig Handelskriege mit rivalisierenden Mächten. Erst vor kurzem kam es zu blutigen Auseinandersetzungen über ein Monopol der Rhidamans, das nur ihnen gestattet mit Daranels Meerscham zu handeln. Dass ihm der Zugang zum Seiden Weg verwehrt ist, verärgert Sandor maßlos. Derzeit wird die Kanalisation Daranels von einer Gossenrattenplage heimgesucht, die vermutlich auf den übermäßigen Einsatz von Lamucken in Calacar zurück zu führen ist. Doch werden die lästigen Nager angesichts monströserer Einwohner Daranels, beispielsweise Chrattacdrohnen oder der Nerolumumie Schattenfinger weit unten auf der Problemliste der Machthaber stehen. (Weitere Informationen finden sich in VSnX S. 78)

Die Zitadelle "Mholurenwehr"

Der westliche Teil der wohl bestbefestigten Festung des Imperiums stellt einen gefährlichen Brückenkopf für eine Rückeroberung Koromanthias dar. Doch sowohl ihre annähernde Uneinnehmbarkeit als auch ihr praktischer Nutzen für Koromanthia, die Abwehr der Mholuren, haben es bis jetzt zu keinem Angriff auf die Zitadelle kommen lassen. Aber auch die Wachsamkeit der Besatzung der Mholurenwehr ist eher auf die Meerenge gerichtet und, obwohl man die Türme von Pandolion bei gutem Wetter gut sehen kann, hat es in den letzten Jahrzehnten auch keine nennenswerten Übergriffe seitens der Myrmidonen auf Koromanthia gegeben. (Weitere Informationen finden sich in VSnX S. 78)

Der "Küstenwall"

Ist die zweite Festung des Imperiums und trennt Koromanthia im Norden vom Horasiat Valantia. Auf dem Nordwestufer des Valantischen Meeres erbaut, sollte sie ursprünglich die für das Imperium wichtigen Wasserflächen vor den Übergriffen durch Leonir und Chrattac schützen. Heute hält die hier stationierte Myriade eher nach den „Söldnern des rebellischen



Drepaniers“ Ausschau, doch gilt der Dienst auf dem Küstenwall eher als ruhig, und zahlreiche Myrmidonen Valantias haben die Zeit genutzt, die Außenmauern mit bunten, provokanten Szenen zu bemalen.

Antar – Myralaar

Die Ruinen der ersten Fliegenden Zitadelle bergen manches Geheimnis und noch mehr Gefahren. Doch immer wieder haben wagemutige Entdecker es mit den Gefahren der Ruinen aufgenommen, um Schätze und Geheimnisse des Ersten Imperiums zu bergen. Die einen versuchen, zu holen was zu holen ist, andere haben konkretere Ziele, wie den Stab und die hochmagische Trioptia des Thearchen Antar-Myr, die Mnemokristall-Bibliothek der Festung oder die technomantischen Garde-Rüstungen die angeblich sogar die „Grünen Chrattac“ des Thearchen in den Schatten stellen sollen. (Weitere Informationen finden sich in VSnX S. 77)

Nagel der Götter

Seit kurzem werden in der Nähe der geheimnisumwitterten Stele am Nordrand der Zhirric neue Chrattacbauten errichtet. Möglicherweise ein Zufall, doch was, wenn die Chrattac zu tief graben? Oder ist ihnen bewusst, welches Wesen hier von der Götterwaffe gebannt wurde? Niemand weiß, welcher Gott oder Dämon hier möglicherweise begraben liegt, doch Tatsache ist, dass die Insekten ein uraltes Volk sind und ihr kollektives Denken ihnen die Identität der Wesenheit vermittelt haben könnte. Ist der Nagel vielleicht der Grund für ihre Siedlung in der Zhirric? Wollen sie am Ende eine uralte Insektengottheit befreien oder ‚nur‘ das Fleisch des Wesens zum Verzehr für ihre Königin? (Weitere Informationen finden sich in MyM S. 105)

Die Türme der Tränen

Nur einige Milias östlich von Calacar ragen die nur schwer erklimmbaren Gipfel der Türme nahezu lotrecht mehrere hundert Schritt aus dem Meer. Die Seefahrt in ihre Nähe ist schwer beeinträchtigt, nicht jedoch durch heimtückische Riffe oder Sandbänke, sondern durch die Überfälle menschenähnlicher Vogelwesen. Ist es möglich, dass die Türme eine der letzten Zufluchten für die Nachfahren der Gryphonen sind? Wenn ja, warum wurden sie nicht ebenso wie der Rest ihres Volkes von den Göttern entrückt?



Religion

Die imperiale Oktade wird in den Städten Koromanthias nach wie vor verehrt, doch haben sich durch den Einfluss der Aylesh und die Präsenz der Chrattac auch einige Kulte von Insektengöttern gebildet, die in Bedeutung den imperialen Göttern in nichts nachstehen. Der Kult des Himmelsvaters Av'nas, dargestellt als titanischer Iban Bargui, der das Himmelsgewölbe trägt oder auf Wolken thront, hat die imperialen Himmels- und Herrschergötter Brajan und Chrysir nahezu vollständig verdrängt.

Av'nas weiblicher Gegenpart ist die Erdmutter Kalwe, verbildlicht als Ameisenkönigin mit dem Kopf und Oberkörper einer Saban Bargui.

Gemeinsam haben sie unzählige Kinder in die Welt gesetzt von denen die bedeutendsten Buru'scha und Rai'scha sind. Während Buru'scha für die dunklen Aspekte des Lebens und den Tod steht wird Rai'scha als heller Gegenpart ihres Bruders verehrt. Buru'schas Symbol ist der Heuschreckenschwarm, Rai'schas Darstellungen zeigen sie meist als junge Saban Bargui mit Libellenflügeln.

Daneben kennt man auch einen dunklen Spinnengott, der Av'nas und Kalwe ihre Schöpfung neidet und alles zu verschlingen sucht. Man sagt, er habe die Welt schon einmal in sein Netz gesponnen, doch Av'nas habe ihn besiegt und ihm als Strafe den Namen genommen. Dieser Gott verleitete einst auch Kalwes Tochter Ma'a'scha zu einem Frevel an Magie und Schicksal. Ma'a'scha wird als Göttin eben dieser Prinzipien verehrt, auch wenn ihr dieser Dienst von Av'nas als Strafe für ihren Fehler auferlegt wurde. Ma'a'schas Bildnisse zeigen sie oft als melancholische Saban Bargui deren Unterleib der einer Spinne ist, deren Hinterleib wiederum durch den Mond verkörpert wird.

Neben den Insektenkulten und der Oktade erfreut sich gerade im Grenzgebiet zu Rhacornos der Glaube an die Leonirgottheiten Khorr und Rond'rr hoher Beliebtheit. Offiziell stehen die Tulkus außerhalb des koromanthischen Machtgefüges, doch kaum ein Sha wird den Rat eines der Klostervorsteher nicht zumindest überdenken oder gar leichtfertig in den Wind schlagen. Hervorgegangen aus ban barguinischen Mystikern leiten die Tulkus heute abgelegene Bergkloster, wo sie über das Wesen der Götter und ihrer Schöpfung philosophieren. Im Volk wird viel über die Kräfte der Tulkus und ihrer Schüler gerätselt. Einige scheinen tatsächlich von den Himmlischen mit Macht ausgestattet zu werden und andere erinnern an Animisten, während es auch solche gibt, die sich nur durch ihre Weisheit hervortun.



Bedeutende Persönlichkeiten Koromanthias

Kyrlar Aylesh

Seit 19 Jahren regiert der Enkel Khulars Koromanthia und gilt wie seine Vorfahren als harter aber gerechter Herrscher. Sein Hofstaat gilt als militärisch durchorganisiert und ist doch von einem exotischem Hauch von Luxus und Dekadenz umgeben. Allein sein Harem soll über 25 Frauen erlesenster Schönheit beherbergen und selbst die Diener sollen hier Seide tragen, die andernorts Trodinare und Horantes kleiden würde. Der Sha'kur Koromanthias ist selbst kein Magier, doch ist er stets von zahlreichen Magieanwendern, nicht zuletzt seiner Masha Eshba umgeben. Zudem soll er das Fehlen von Magie durch seine überlegen Fertigkeiten mit den Drepanies und dem Hornbogen mehr als wett machen. Seit seiner Thronbesteigung hat Kyrlar alle seine Schlachten gewonnen, doch sagt man, dass immer mehr seiner engsten Vertrauten laut darüber nachdenken ob es angesichts der latenten Bedrohung durch die Horasiata, Chrattac, Leonir und der entfernten Draydal, nicht besser wäre einen Friedensvertrag mit dem Imperium auszuhandeln. Bisher vertraut Kyrlar jedoch lieber auf die althergebrachten, wenn auch wackeligen, Absprachen mit den Rhacorniern, als dem Imperium eine Schwäche zu zeigen.

Eshba Aylesh



Eshba war in ihrem 25. Lebensjahr, als Kyrlar Aylesh sie zu seiner Hauptfrau machte. Die kluge Frau war ihm bereits früh aufgefallen und schien eine gute Herrscherin werden zu können. Doch auch von ihrem Äußerem war der damalige Kronprinz angetan gewesen. Und so kam es schon recht bald zu einer Verbindung.

Inzwischen hat sie alle Erwartungen um ein Vielfaches übertroffen und trägt mit ihrer freundlichen Ausstrahlung viel zur Akzeptanz der Aylesh in Koromanthia bei. Auch ihre arkanen Fähigkeiten haben ihr Respekt verschafft. So scheint sie zur Hellsicht befähigt und beherrscht die Elemente Wind und Humus. Als Beraterin des Sha'kur war das bereits mehrfach von großem Nutzen.

Im zweiten Jahr ihrer Verbindung mit Kyrlar gebar sie ihr erstes Kind, den Kronprinzen Sheol. In den folgenden Jahren folgten die Mädchen Osmona und Dania. Das Jüngste ihrer Kinder ist ihr zweiter Sohn, Thual.

Sheol Aylesh

Kyrlars Sohn hat das gute Aussehen und die golden Haarpracht seines Vaters geerbt, doch ansonsten kommt er nicht besonders nach seinen Vorfahren. Der Erbe des Sha'kur ist nicht besonders geschickt mit den Waffen, doch dafür könnte er der erste Magier sein, der seit dem Ende der Imperialen Herrschaft den Thron Koromanthias besteigt. Es gibt Stimmen, besonders aus Sidor Lacusa, die vorschlagen, diesen Umstand zu nutzen und Sheol mit einer



Optimatin des Imperiums zu vermählen. Sheol scheint diesen Stimmen gern zu lauschen, denn er verbringt viel Zeit in der Metropole am Valantischen Meer und noch ist seinen Eltern seine wachsende Neigung zu Dekadenz, Machtgier und Hinterlist nicht gewahr geworden. Noch sind seine Künste der Illusion nur auf den Feiern und Orgien Sidor Lacusas berüchtigt. Noch...

Kasharu Aylesh



Der Sha von Pandolion gilt als einer der begabtesten Technomanten außerhalb des Imperiums. Angeblich sind nur seinetwegen einige Optimaten des Hauses Quoran für eine Anerkennung des Hauses Aylesh durch den Thearchen. Seine Erfindungen sind für ihre unkonventionellen Verfahren und exotischen Komponenten bekannt, für die er regelmäßig Expeditionen entsendet. Kasharu wirkt nach Jahrzehnten der Technomantie und Mechanophatie ausgezehrt und dürr und nur wenige wissen das er sich hin und wieder Sternenstaub aus dem Kyalachgrass senden lässt, um einige seiner Experimente durchstehen zu können. Pandolion ist er ein guter Herrscher und gilt Dank seiner Förderung des Siminia-Tempels als Patron der Künste und des Handwerks.

Kylan Aylesh & Ul'ani

Der Prinz von Pandolion ist wohl einer der bekanntesten Abenteurer Koromanthias. Seine für einen Ban Bargui ungewöhnlich helle Haut, die silberweißen Haare und seine besondere Begabung für die Magie haben stets zu Vermutungen über seine verstorbene Mutter geführt. Obwohl der junge Aylesh meist im Auftrag seines Vaters unterwegs ist, gilt seine besonderes Interesse den Hinterlassenschaften der Sternenprinzen und als Magier träumt er davon, eines Tages der Sternenprinz der Ma'a'scha zu werden. Bekannt ist auch seine Abneigung für Amaunir aller Art, die er schon oft meisterlich mit der Flammenkentema seines Stabes zum Ausdruck zu bringen wusste. Das alles verblasst jedoch, verglichen mit der Liebe zu seiner Masha Ul'ani, einer kupferhaarigen Schönheit mit spitzen Ohren, die angeblich von jenseits des Thalassions stammt. Andere munkeln, das langbeinige Geschöpf mit den Smaragdaugen sei ein Kunstwerk der Chimärologie. Ein Nyamaunir-Sklavenhändler aus Balan Cantara, der vor kurzem behauptete zu wissen, dass an Ul'anis rundem Busen durch Humus-Magie etwas nachgeholfen wurde, um den Marktwert zu steigern, verlor auf mysteriöse Weise seine Zunge...



Casobelas ut Illacrion



Der Spross der Trodinarsfamilie von Sidor Lacusa ist ein sehr enger Freund des Kronprinzen Sheol. Ihre gesellschaftlichen „Scherze“ sind berühmt-berüchtigt. Nur die beiden wissen, dass ihre Schandtaten hauptsächlich der Erprobung ihres magischen Wissens dienen, denn Casobelas unterrichtet Sheol heimlich in den Künsten der Äußeren Domänen. Der junge Optimat hat ein geöffnetes drittes Auge in der Stirn, welches er häufig ganz offen zur Schau trägt.

Jedoch ist das Auge nur augenscheinlich schwarz, eine nähere Betrachtung enthüllt, dass es von einem dunklen, öligen Grün ist. Denn selbst vor seiner Familie konnte er das dunkle Geheimnis seiner ungewöhnlichen arkanen

Begabung verbergen: Seinen Pakt mit der Domäne Iryabaar.

Schattenfinger



Nur die direkten Untergebenen wissen, dass sich hinter dem mächtigem Diebes-Patron Schattenfinger eine Nerolumumie verbirgt. Selbst seine engsten Vertrauten wissen jedoch nicht welche Ziele Schattenfinger in Daranel verfolgt. Die meisten seiner Anweisungen lassen keinen Zusammenhang erkennen, scheinen gar von widersinniger Willkür geleitet zu sein. Nur die Neristu der Stadt bemerken, dass jemand heimlich einen wachsenden Einfluss auf ihr Nerenith ausübt.

Nerestapheles ill Partholon

Der heutige Lokegu der Mholurenwehr tötete vor Jahren den jüngsten Sohn des Shas von Pandolion im Duell und nahm die Totenmaske als Trioptia. Eine Versetzung hat er stets abgelehnt, obwohl er weiß, dass die Verwandten des Toten ihn im Auge haben und wohl nur darauf warten, dass er sich zum Kampf stellt. Nerestapheles lebt sowohl in Furcht, als auch fiebriger Erwartung sich erneut mit einem der Aylesh zu messen.



Navarchin Anroani



Anroani ist eine der erfolgreichsten Piratinnen der Valantischen Küste und um ihre waghalsigen Abenteuer ranken sich zahlreiche Geschichten.

Mindestens ebenso viele Geschichten ranken sich auch um ihre Liebschaften. So soll die rotgetigerte Nyamaunir auch der Grund sein, dass Kylan Aylesh für die Katzenwesen kein freundliches Wort hat. Obwohl sie ihm einst das Herz brach, scheint sie es gerade in letzter Zeit darauf angelegt zu haben, wieder etwas mit „ihrer Beute“ zu spielen und bewusst den Weg des Prinzen zu kreuzen.

Die neue Masha sieht sie dabei anscheinend nicht als echte Konkurrenz, sondern als eine interessante Bereicherung. An Bord ihres Schiffes, der „Silberkralle“ ist Anroani stets im Gehrock einer Galauniform zu sehen, die sie einst einem aventurischen Kapitän, der gerade erst die myranischen Gestade erreicht hatte, als Zoll abnahm. Ansonsten ist ihr Gespür für Schnitt und Farbkombinationen der, an sich selten getragenen Kleidung, jedoch eher schwach ausgeprägt, wie ihr rosafarbenes Lieblings-Brusttuch beweist.

Navarch Abakus von den Abishai



Berühmt-berüchtigter Seebär des Valantischen Meeres, der, obwohl schon oft von Imperialen Schiffen aufgebracht, niemals einer Straftat überführt werden konnte. Die meisten Schmuggler in Ardetos sehen in dem selbsterklärtem „Meister der Warenumverteilung“ ihren Anführer, auch wenn Abakus das selbst nie so sehen würde. Ein tiefer Zug an seiner langstieligen Pfeife ist ihm wesentlich lieber, als anderen Navarchen „in ihren Kram zu reden“.

Fragen über sein Leben bevor er zu den Abishai kam und später Schmuggler wurde, weicht Abakus stets aus, ist aber ganz offensichtlich kerrishitischer Abstammung.



Die folgenden Texte sind keine fertigen Abenteuer, sondern ein paar Ideen für den Meister, um den Spielern die Umstände in Koromanthia näher zu bringen.

Szenarien

Sonnenanbeter

Auch wenn sie nicht die erfolgreichsten Ordnungshüter sind, so gelten die Rondrianer von Calacar doch als die Gerechtesten ihres Standes. Nur ein einziges ihrer Gesetze gibt den Bürgern Calacars Rätsel auf, ein vorgefertigtes Urteil, das jeden, der einem obskuren Sonnengott namens Praios dient, als „Knecht der Priesterkaiser“ zum Tode verurteilt. Das Urteil ist sowohl auf Myranisch als auch in einem seltsamen Dialekt namens Bosparano verfasst und beinhaltet eine recht umfangreiche Aufzählung der Greultaten, die von den Priesterkaisern und ihren Schergen im Namen ihres tyrannischen Gottes verübt wurden. Die Schlussfolgerung ist, dass jeder, der auch heute noch einem solch blutrünstigen Gott dient, den Tod verdient. Das Urteil wurde nach den Gesetzen der Praiosjünger gefällt, damit sie keinerlei Einwände über mangelnde „Gerechtigkeit“ haben. Lediglich die geforderte Strafe, Tod durch den Scheiterhaufen, wurde durch schnelles Enthaupten ersetzt.

Gerade aventurische Helden mögen als tatsächliche Praiosgläubige mit diesem Gesetz in Konflikt geraten, aber auch Myraner könnten einer Intrige zum Opfer fallen, in der ihre Gegner sie als „Diener der Blutsonne“ darstellen.

In diesem Szenario können Legitimat einmal auf ihrem Schlachtfeld glänzen und ein Götterurteil oder eine Strafmilderung ausschlagen. Da die Rondrianer das Urteil aber auch heute noch ernst nehmen, mag das Götterurteil eine nahezu selbstmörderische Quest an der Seite eines Rondrianers und Strafmilderung die Blendung durch die Sonne sein.

Andererseits mag sich auch kein derart brillanter Legitimat unter den Helden befinden, der das vorgefasste Urteil abwenden kann. Dann bleibt nur ein waghalsiger Befreiungs- oder Fluchtversuch aus den Kerkern von Calacar, welche sich zum Teil unter Wasser befinden und zudem noch über Fallen und Wächterkreaturen aus der Zeit des Imperiums verfügen.

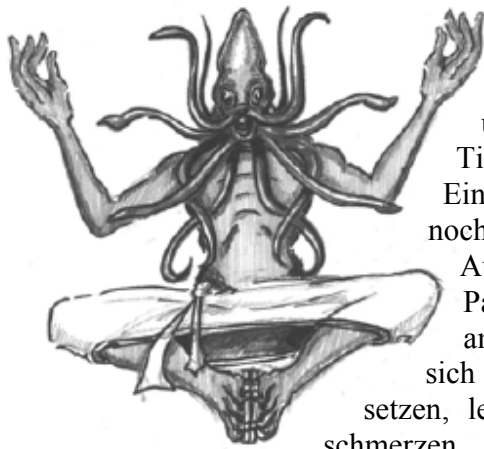
Titanenherz

Aventurische Helden können in Balan Cantara erfahren, dass Kylan Aylesh, Sohn des Shas von Pandolion, vor kurzem eine besonders bezaubernde Sklavin mit spitzen Ohren erstanden haben soll, die genau wie sie von jenseits des Thalassions stammt.

Helden, die mit Harikas Expedition nach Myranor kamen, können möglicherweise erraten, dass es sich bei der Sklavin um die Elfe Ulabeth handelt, die bei dem Gefecht im Kobaltgrund von den Nyamaunir gefangen genommen wurde. In Koromanthia angekommen, werden mögliche Befreier feststellen, dass Ulabeth sich eigentlich gar nicht befreien lassen möchte, da sie ihr neues Leben an der Seite ihres Prinzen als äußerst angenehm empfindet.

Haben die Helden Kylan durch ihren Rettungsversuch beeindruckt, so wird er ihnen anbieten, ihn in die Ruinen von Antar-Myralaar zu begleiten. Dort soll er für seinen Vater einen bestimmten Gegenstand, den dieser als „Titanenherz“ bezeichnet, bergen.

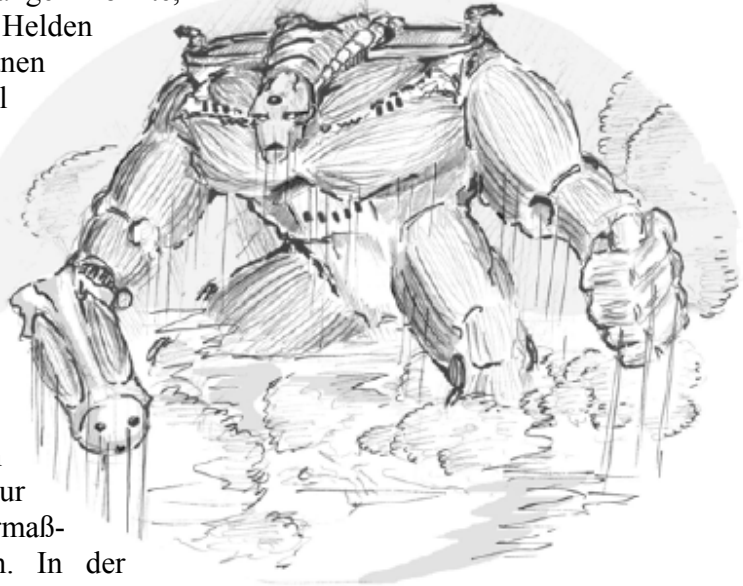
Jedoch scheinen sowohl eine Gruppe von Neristu-Technomanten als auch ein Optimat des Hauses Quoran ebenfalls größtes Interesse an dem Artefakt zu haben. Haben die Helden das Artefakt in ihren Besitz und zu Kasharu Aylesh gebracht, wird er ihnen eröffnen, dass das „Herz“ tatsächlich der Schlüssel zu einem der mächtigen Titanen aus der Zeit des Ersten



Imperiums ist. Nach seinem Willen soll Koromanthia schon bald wieder unter dem Schutz eines ‚Titanen‘ stehen. Kasharu beauftragt Kylan und die Helden das Herz zu einem verendeten Titanen im Nebelwald zu bringen und dort einzusetzen. Ein Ruritirna-Mystiker namens Joolui, der Kasharu noch einen Gefallen schuldet, soll sie dorthin führen. Auch wenn die Helden den Weg mit dem Drachen von Pandolion zurücklegen könnten, so kann Joolui sie nur am Boden zum Titanen führen. Während die Helden sich mit den Gefahren des Nebelwaldes auseinandersetzen, leidet Kylan unter immer stärker werdende Kopfschmerzen.

Im Titanen angekommen, kommt es zum finalen Showdown mit den Quoran-Konkurrenten. Sobald das Herz an seinem Platz ist, „erwacht“ der Titan im wahrsten Sinne. Offensichtlich hat einer der Alten seinen Geist in das Konstrukt fließen lassen, um dem „Grosse Sterben“ zu entgehen. Über das, was er im Geist der Helden liest, ist er alles andere als erfreut und macht es zu seinem ersten Ziel, das abtrünnige Horasiat Koromanthia wieder dem Imperium einzuverleiben. Die Helden befördert er als Dank für seine Wiederweckung per Falltür aus dem Titanen. Kylan glaubt, dass es ihm möglich wäre den Titanen zu stoppen, wenn er erneut in die Herzkammer gelangen könnte,

um das Herz zu zerstören. Die Helden müssen nun versuchen den Titanen einzuholen und können diesmal mit dem ‚Drachen‘ aus der Luft in den Titanen eindringen. Dies erfordert allerdings einige gewagte Manöver, verfügt der Titan doch auch über mehrere Waffen gegen Luftangriffe. Im Titanen selber nehmen Kylans Kopfschmerzen wieder zu und die Helden müssen den jungen Aylesh bis zur Herzkammer gegen die Abwehrmaßnahmen des Alten beschützen. In der Herzkammer bietet der Titan noch einmal alles



auf und formt organische Golemiten aus den Wänden. Letztendlich wird der Alte jedoch vom „eigenem“ Blut besiegt, als sich für einen kurzen Moment ein drittes Auge in Kylans Stirn öffnet und dieser das Herz mit einer einzigen Zaubergeste zerstört.

Mit Kylan haben die Helden einen einflussreichen Freund innerhalb Koromanthias gewonnen, auch wenn sie sich andere wie die Quoran möglicherweise zum Feind gemacht haben. Möglicherweise wird Kasharu Aylesh sich schon bald wieder an die Helden wenden, um ihm eine Kleinigkeit zu besorgen, die er für sein nächstes Projekt braucht.



Das Abkommen

Douran Glychomenes to Kouramnions Kontakte zu den Chrattac sind im letzten Mond zu einem abrupten Ende gekommen, nachdem ihm eine Jonte schlicht mitteilte, dass die Chrattac ein Abkommen mit dem Sha'kur getroffen haben. Dies bereitet dem Archomagus größtes Unbehagen, da er von der Botin keinerlei Informationen über die Natur dieses Abkommens erhielt. Er vermutet, dass es sich um ein militärisches Bündnis oder ein Mordkomplott gegen seine Person handelt. Letztere Vermutung hält ihn, trotz all seiner Macht davon ab, selbst Kontakt zu den Chrattac aufzunehmen und nachdem mehrere seiner Diener nicht mehr aus Krynion zurückkehrten, will er nun unabhängige Spezialisten als Unterhändler einsetzen. Für eine nicht näher bestimmte Belohnung entsendet er die Helden nach Krynion um dort die Botenjonte aufzusuchen und genauere Informationen zu erhalten. In Krynion finden die Helden auch recht schnell die gesuchte Jonte. Diese ist jedoch unsicher, ob sie die erbetenen Informationen weitergeben darf. Sie erklärt den Helden, dass man die Leibeigenen des Archomagus töten musste, da sie nach Meinung der Chrattac einen Verstoß gegen das Abkommen darstellten. Da die Helden jedoch nicht Besitz des Optimaten sind, müsse die Rechtslage hier erneut geklärt werden. Hier für bittet sie einen Helden um einen Tropfen Blut. Am nächsten Tag teilt sie den Helden mit, dass die Chrattac glauben, nicht gegen den Vertrag zu verstoßen, wenn sie ihnen diese eine spezielle Information im Austausch gegen einen Dienst preisgeben. Je nach Stärke der Gruppe sollten die Helden für die Chrattac das Ei eines Vulturen besorgen, einen lästigen Titanenschnitter oder gar einen kleinen Drohnenbau beseitigen. Den Helden sollte klar werden, dass die Chrattac die gestellte Aufgabe leicht selbst erledigen könnten und diese lediglich dazu dient, um das Abkommen mit dem Sha'kur nicht zu verletzen.

Wenn die Helden erfolgreich nach Krynion zurückkehren, ist die Jonte autorisiert ihnen mitzuteilen was das Abkommen mit dem Sha'kur beinhaltet: die Chrattac haben sich im Austausch für bestimmte Güter lediglich dazu verpflichtet in den nächsten 20 Jahren weder direkten noch indirekten Kontakt mit dem Archomagus zu haben. Als kostenlose Information wird angeraten keine weiteren Boten zu entsenden, da dies dann gegen das Abkommen verstoße.

Für ein so simples Abkommen ihr Leben riskiert zu haben, mag für die Helden enttäuschend sein und auch Douran Glychomenes to Kouramnions ist nicht erfreut, aber wenigstens beruhigt und den Helden durchaus wohlgesonnen.

Das Siegel aus Bienenwachs

Die Helden werden Zeugen eines Überfalls auf einen Munarikim durch überraschend gut ausgerüstete Söldner. Zwar können sie das Leben des Boten nicht mehr retten, wohl aber seine Nachricht, ein Pergament, welches das Bienenwachssiegel des Sha'kur trägt. Das Schriftstück ist eine wichtige, aber möglicherweise gefälschte Botschaft über geheime Verhandlungen zwischen dem Imperium und den Taleshi über einen möglichen Wiederanschluss Koromanthias an das Imperium.

Handelt es sich bei dem Pergament um eines der zahlreichen Intrigenspiele des Trodinars von Sidor Lacusa? Wenn ja, was bezweckt er damit? Und wie erhielt er Zugriff auf einen Siegelstock des Sha'kur? Was passiert wenn Koromanthias Nachbar Rhacornos Einblick in dieses Schreiben erhält und es ernst nimmt? Urpötzlich werden die Helden zur Zielscheibe verschiedener Fraktionen, von denen einige sie aus Sicherheitsgründen gleich mit dem



Pergament vernichten wollen. Einzig der angebliche Absender, der Sha'kur, könnte Licht in die Situation bringen. Ein Wettrennen zwischen den Helden und ihren Verfolgern zum Taleshi entscheidet möglicherweise über Krieg oder Frieden. Und wenn die Helden ihr Ziel gefunden haben, heißt das nicht, dass einige ihrer Gegner sie dort nicht schon erwarten und eine Audienz beim Herrscher von Koromanthia um jeden Preis verhindern wollen.

Das Lied des Meeres

Die Elfe Ulabeth, welche die Helden möglicherweise durch die Harika-Expedition oder aus ‚Titanenherz‘ kennen, ist mit der Überquerung des Meeres der Sieben Winde einem Ruf gefolgt, dem schon ihre verstorbenen Eltern bis nach Albernica gefolgt waren. Seit kurzen hört Ulabeth ein bezauberndes Lied immer deutlicher und fühlt sich vom Meer auf eine unheimliche, geradezu magische Weise angezogen. Kylan Aylesh bittet die Helden ihm und Ulabeth erneut beizustehen und das Rätsel um das Lied des Meeres zu lösen. Die Liebe zur See liegt seit hochelfischer Zeit in Ulabeths Familie und der weiße Riesenrochen der das Meer der schwimmenden Inseln durchschwimmt ist in Wahrheit ein elfisches Zauberschiff, das von Nevaliriel, einem uraltem Verwandtem Ulabeths gesteuert wird. Der alte Elf hofft seit Jahrhunderten darauf, dass einer seiner Verwandten sein Seelenlied vernimmt und sein

Schiff „Shivalvar“ wieder in die Heimat bringt, denn ihm selbst ist es durch einen alten Fluch nicht gegeben, lebend nach Aventurien zurückzukehren.

Erst wenn Nevaliriel Ulabeth in die Geheimnisse der „Shivalvar“ eingeweiht hat, kann er endlich mit seinem Schiff eins werden.

Möglicherweise wird die Gruppe noch einige Abenteuer an Bord der „Shivalvar“ erleben, aber vielleicht kehren sie auch mit Ulabeth und

Kylan nach Aventurien zurück, hat der junge Aylesh-Prinz doch erfahren, dass die Kugel der Ma'a'scha, wie er

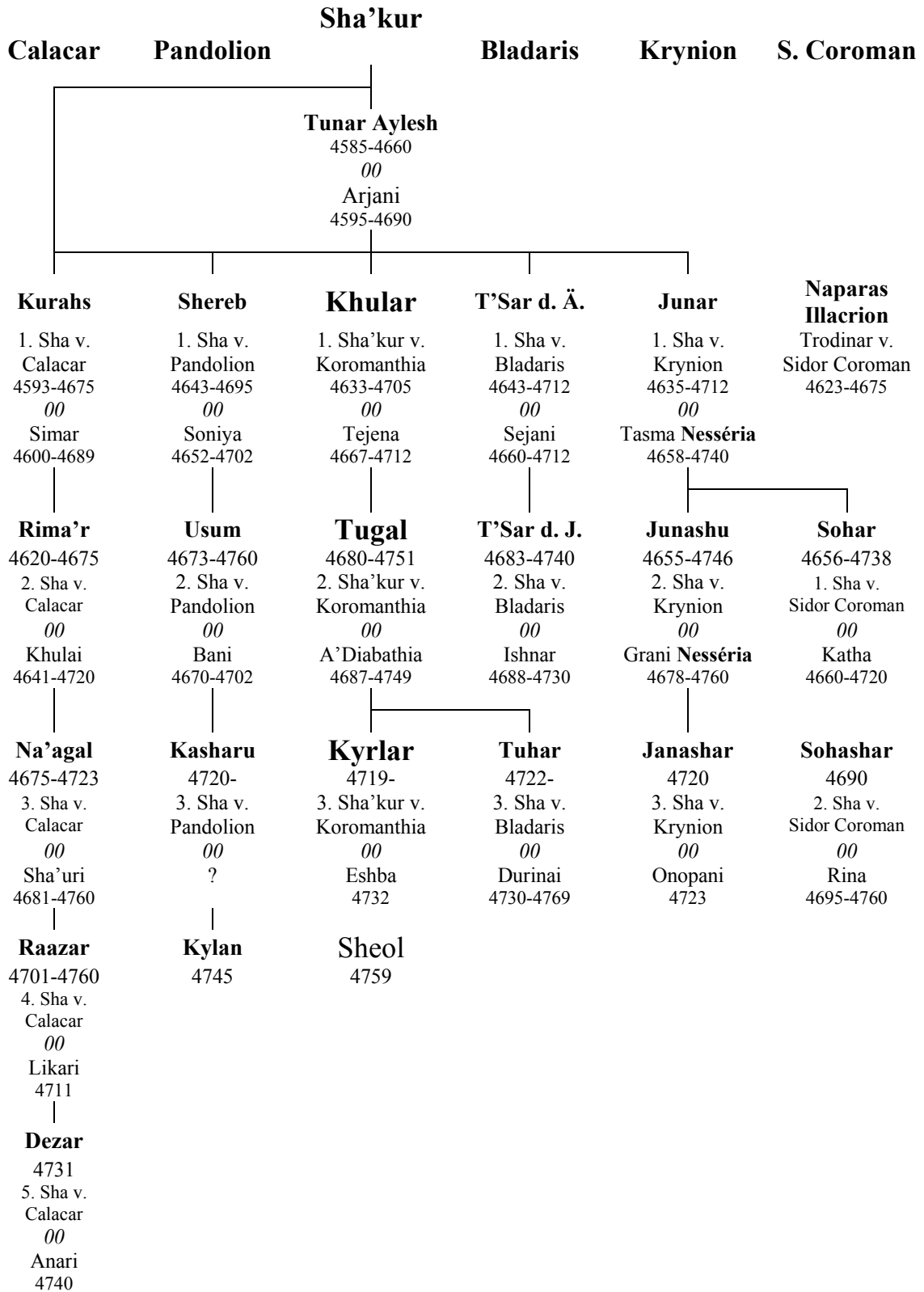
das Artefakt der Belyabel-Sternenprinzen nennt, vor Jahren ihren Weg über das

Thalassion fand.





Stammbaum der Aylesh





Das Haus Aylesh

ist mit seinen etwa 105 Jahren die jüngste Hausmacht Myranors. Die Aylesh sind jedoch keine Optimaten, ja nicht einmal Teil

des Imperiums. Khular Aylesh gestaltete nach seiner Machtergreifung seine Sippe die Aylesh, zum Herrscherhaus Koromanthias um. In dem Bewusstsein der Macht des Imperiums versuchte er möglichst viele ihrer Strukturen zu kopieren, ohne aber seine Herkunft zu vergessen. Auch wenn das Haus Aylesh vermutlich weit weniger Magieanwender in seinen Reihen hat, als jedes Imperiale Haus, so muss es doch als eines der aufsteigenden Häuser angesehen werden, das zumindest in Koromanthias Grenzen mehr Macht hat, als einige Optimatenhäusern in ihren angestammten Horasiaten. Im Imperium sind die Meinungen über die Aylesh geteilt. Einige sind der Meinung, man solle das Haus Aylesh als Teil der Nesséria anerkennen, um Koromanthia auf diplomatischem Wege wieder ins Imperium zurück zu führen. Ihre Gegner fordern vehement die militärische Rückeroberung des Horasiats, da die „unzivilisierten Schwarzhäute“ keine andere Sprache verstehen. Wieder andere vermuten seit Khulars Zeiten, dass der Ban Bargui eine Marionette der Chrattac war, welche die Machtergreifung eingefädelt haben, damit die Zhirric durch einem heimlichen Vassalen-Staat vom Imperium getrennt würde und es nur eine Frage der Zeit sei, dass erneut Chrattac-Schwärme das Land verheeren.

Während der Sha'kur und seine nächsten Verwandten nach wie vor Ban Bargui reinen Blutes sind, wurden gerade die Blutlinien der sesshaften Taleshi ausgedünnt, da die Shas der letzten Generation sich mit Frauen anderer Völker verbunden und mit ihnen mischblütige Nachkommen gezeugt haben. Diese Söhne und Töchter der Aylesh streben nach der Anerkennung ihrer reinblütigen Verwandten und nicht selten ziehen sie aus, um Taten zu vollbringen die ihnen diese Anerkennung sichern sollen.

Der Aylesh-Stil: Stark beeinflusst von der Denkweise der animistischen Traditionen der Ban Bargui ist die Zauberei immer noch auf Wind und Humus ausgelegt. Auch die Herbeirufung und Kontrolle von Insekten ist ein tragendes Element ihrer Magie. Bisher finden sich nur wenige Magier in den Reihen der Aylesh, aber ihre Zahl und ihr Einfluss wächst ständig. Nach wie vor befinden sich auch noch Animisten der alten Ban Bargui-Tradition unter den Taleshi, und auch wenn ihre Zahl langsam abnimmt, bestehen in diesem Haus keinerlei Vorurteile zwischen den unterschiedlichen Traditionen. Die Macht der Äußerer Domänen finden unter den Aylesh eigentlich keine Anwendung und werden vom Sha'kur nicht gebilligt. Doch auch unter den Aylesh gab es schon ein, zwei Fälle in denen sich ein Magier den Mächten Mishkarya und Thesephai ob ihrer insektoiden Aspekte zuwandte

Wissen: hinlänglich

Ressourcen: hinlänglich

Verbindungen: gering

Verfeindete Häuser: Partholon, in der Theorie auch alle anderen Häuser des Imperiums

Bekannte Zauberer des Hauses Aylesh: Eshba, Sheol, Kasharu und Kylan Aylesh (siehe Persönlichkeiten).



Matrizen aus dem Hause Aylesh

Auch wenn es unter den Ban Bargui schon früher Magier gab, scheinen die Matrizen der Aylesh ihren Ursprung zu großen Teilen im animistischem Wissen der Ban Bargui und der Magie des Hauses Nesséria zu haben. Doch haben die Versuche der Aylesh, einen „optimatischen Formelschatz“ anzuhäufen, dazu geführt, dass Thesen auch aus anderen Häusern gestohlen wurden. Die hier aufgeführten Matrizen entsprechen jedoch am ehesten den Vorlieben der meisten Aylesh.

Chrattacpanzer (Armatrutz-ähnlich)

Sprung des Zhirrach (ähnlich dem Krötensprung)

Hi've (ähnlich dem Ritual Königin der Bienen und dem Unitato)

Schwarmruf (Krähenruf-ähnliche Insektenbeschwörung)

Ameisensäure (Gliederschmerzen Nadelstich-ähnlich)

Kalwes Schutz (erzeugt eine insektenbauartige Hütte durch Verformung des Humus)

Die Trioptia

Bei der „Trioptia“ der Aylesh handelt es sich meist um einen Schleier, der an einem Stirnreif oder einer Larve mit insektenhaften Zügen befestigt ist und gelegentlich auch ein drittes schwarzes Auge in der Stirn trägt. Kriegerische Taleshi tragen bisweilen auch einen konischen Helm, ähnlich dem der Ban Bargui-Reiter. Beide Maskenarten werden von ihren Besitzern jedoch nur unregelmäßig getragen, da die Taleshi durchaus Wert darauf legen, dass ihr Gesicht von ihren Untertanen erkannt wird. Angeblich besitzen die Masken des Hauses Aylesh ähnliche Kräfte wie die der Nesséria.



Die Stabzauber des Hauses Aylesh

Ein etwa 3 Spann langer Stab meist aus Chrattholz, Chitin oder Obsidian, welcher mit mondsilbernen Einlegearbeiten, oft gezackten Ban Bargui-Symbolen, verziert ist.

Stabzauber 1

Glühwürmchen: AT des Gegners um 1 erschweren / CH+1/ Leselampe 1ASP/KR

Stabzauber 2

Unzerbrechlich

Stabzauber 3

Luminizens: das gelb-grünliche, leicht flackernde Licht aus dem Inneren des Stabes entspricht in seiner Leuchtkraft in etwa einer Fackel.

Stabzauber 4

Astrale Zikade: der Stab gibt ein knackendes Geräusch von sich, das um so schneller und lauter wird, je näher er einem magischen Muster kommt.

Stabzauber 5

Der Stab verwandelt sich in eine *Flammen-Kentema*. Dieser Stabzauber ist mit dem der Partholon identisch, da die Aylesh ihn schon früh von diesen gestohlen haben.

Stabzauber 6

Tunneln: Der Stab erlaubt es, einen kleinen Tunnel zu graben, mit dem man sich mit etwa GS 0,5 vorwärtsbewegen kann.

Stabzauber 7

Zersplittern & Rückkehr: Auch dieser entspricht dem Partholon-Stabzauber gleichen Grades, doch zerspringt der Stab in Splitter des Materials aus dem er besteht. Hier zeigt sich wieder, dass die frühen Magier der Aylesh sehr an der kombativen Techniken ihrer primären Feinde interessiert waren.

Viel Spass