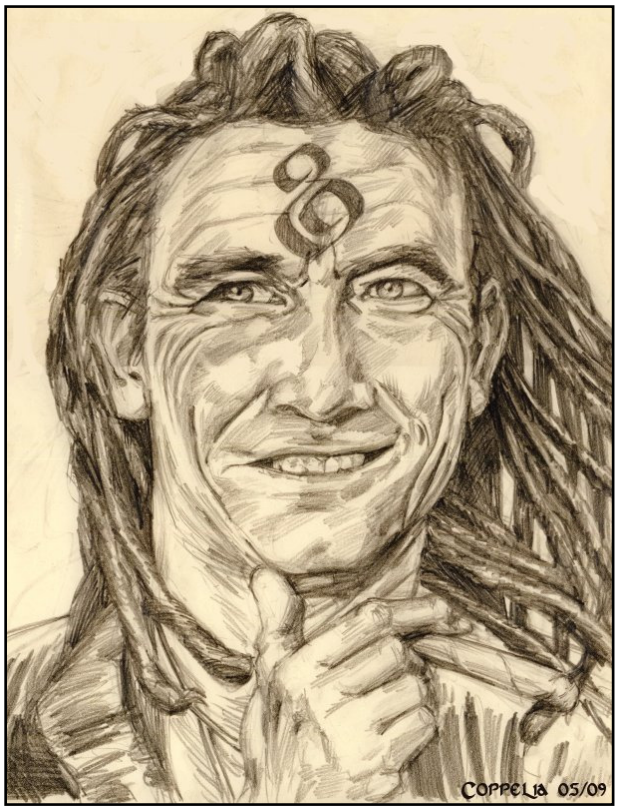
Arachnor von Shoy'Rina

›Meister der Sieben Winde‹ und Herrscher der *Stadt aus der Tiefe*



»Ah, der ›Magier des Windes‹! Ein Mann mit stolzem Wesen und freiheitsliebendem Geist wird in dein Leben treten, mein Kind. Er bringt außergewöhnliche Ideen und unerwartete Lösungen für deine Probleme. Wo er aufgedeckt wird, schwächt er Gefahren ab. Aber hüte dich vor seiner verborgenen Seite. Verrat droht, wenn du dich zu sehr auf die Unterstützung eines Mannes verlässt, der nur sich selbst und den eigenen Vorteil kennt.«
—aus einer Inrah-Sitzung

Seine Herkunft als Prinz von Mirham und die Ausbildung an der *Akademie der Vier Türme* sind Arachnor von Shoy'Rina nicht mehr anzumerken, nachdem er einen Großteil seines Lebens auf hoher See und unter Piraten verbracht hat.
Von jeher war der Meister der Luft- und Wasserzauberei ein Rebell mit stürmischem Temperament. Nach langen Jahren des Gehorsams gegenüber den borbaradianischen Invasoren gewann er mit Glück und List schließlich die Macht über die gigantische Dämonenarche *Stadt aus der Tiefe* und führt seitdem selbst das Kommando über Piraten, Paktierer, Krakonier und anderen Abschaum der Blutigen See. Meist kreuzt er zwischen Rulat und der Südspitze Maraskans.
Arachnor wird von seinen zahllosen Untergebenen mit einer Mischung aus Furcht und blindem Vertrauen in seine magischen Fähigkeiten verehrt. Er ist skrupellos und durchtrieben. Als fähiger Anführer lenkt er seine Leute präzise, straft zielgenau und belohnt gute Leistungen. An erster Stelle kommt jedoch stets er selbst. Die Distanz zwischen ihm und seiner Mannschaft ist deutlich, nur langjährige Schiffs- und Bettgefährten zieht er ins Vertrauen.
In der *Stadt aus der Tiefe* hat Arachnor eiserne, aber zweckmäßige Gesetze eingeführt, zudem herrscht eine ungewöhnliche Gleichheit zwischen menschlichen und nichtmenschlichen Bewohnern. Täglich sieht man den Herrn der *Stadt* in Begleitung seiner Krakonier-Leibwache, wie er mit sichtbarer Genugtuung sein kleines, aber wachsendes Reich inspiziert. Stößt er dabei auf Streitigkeiten, greift er auch selbst ein, um die Ordnung wieder herzustellen.
Sein langfristiges Ziel bleibt die Rückkehr nach Mirham, um früher oder später König zu werden – nicht als Marionette, sondern als ein freier Mann. Noch immer hofft er auf eine günstige Gelegenheit, seine Heimat Mirham von Al'Anfas Herrschaft zu befreien, und verfolgt interessiert die dortigen Ereignisse. Immer häufiger kommen ihm jedoch Bedenken, ob er das Leben mit den Fesseln des Herrschers wirklich gegen seine freie Existenz auf der See eintauschen möchte.

Äußere Erscheinung
Arachnor ist hochgewachsen und hager. Die Luft-Rune, die auf seine Stirn tätowiert ist, weist ihn als Magier aus, statt einer Robe bevorzugt er jedoch die abenteuerliche Aufmachung eines Piratenkapitäns. Mit Gespür für einen wirkungsvollen Auftritt stellt er seine Kleidung zusammen und hat dabei eine Vorliebe für alles, was im Wind flattert. Wurfmesser stecken in seinem

Gürtel, und von seiner Hüfte hängen ein leichtes Florett und ein magisches Bann-Entermesser. Er bewegt sich geschmeidig und wirkt so entspannt wie jemand, der sich seiner Machtstellung vollkommen sicher ist. Häufig liegt ein selbstzufriedenes Lächeln auf seinem Gesicht. Arachnors sonnenverbrannte Haut weist eine stattliche Anzahl Narben auf. Aufmerksam verfolgen seine hellen Augen alles, was um ihn herum geschieht.

Lebenslauf
Arachnor wurde **971 BF** in Mirham als zweiter Sohn des Vizekönigs *Huntas II. von Shoy'Rina* geboren. Während seiner Ausbildung an der *Schule der Variablen Form* zeigte sich bereits sein außergewöhnliches Talent zum Luft-Elementaristen. Arachnors rebellischer Geist konnte die Fremdherrschaft in seiner Heimat jedoch nicht akzeptieren: **990 BF** wurde seine Teilnahme an einer Verschwörung gegen die alanfanische Besatzung aufgedeckt, und nur seine hochadlige Herkunft rettete ihn vor der Hinrichtung, zwang ihn jedoch zur Flucht.
In seiner Verzweiflung verdingte sich der ausgestoßene und mittellose junge Mann bald als Bordmagier auf einem Schiff des legendären novadischen Piratenkapitäns *El Harkir* (Seite XXX Seitenverweis auf *El Harkir* in *Ü: Verbündete und Feinde* in *K: Darion Paligan* XXX). Bald begann Arachnor Geschmack am freien Leben zu finden. Sein Wissen um mächtige Wind-Beschwörungen, die ein Schiff auch bei Flaute vorantreiben konnten, garantierte ihm trotz seiner anmaßenden, aufbrausenden Art einen festen Platz unter den Piraten. Mit der spektakulären Entführung des alanfanischen Großadmirals *Darion Paligan* (Seite XXX) im **Rondra 1008 BF** wurde Arachnor schließlich persönlicher Schiffszauberer El Harkirs. Die Jagd auf die Schwarzen Galeeren der alanfanische Armada verband die beiden ungleichen Männer. Zusammen sollten sie für fast ein Jahrzehnt das gefürchtetste Piratengespann im Perlenmeer bilden. In dieser Zeit erwarb sich Arachnor wegen seiner elementaren Zaubermacht auch den Ruf als 'Meister der Sieben Winde', den er seither kultiviert.
Doch irgendwann gab es keinen Raum mehr für zwei Machtgestalten auf einem Schiff. Ständige Streitigkeiten mündeten **1016 BF** schließlich in einem Zweikampf zwischen El Harkir und Arachnor. Anschließend hing dieser zwei Tage lang in einem Sack am höchsten Mast, bis er während eines Sturms hastig wieder herabgeholt wurde, um Schiff und Mannschaft zu retten. Ehe es zu einer Meuterei kam, wurde der rebellische Windmagier mit wenigen Anhängern auf der unbewohnten 'Geheimnisinsel' Nuvak (**Meridiana 126**) ausgesetzt.
Nach über einem Jahr auf dem unheimlichen Vulkaneiland war Arachnor der letzte Überlebende. Erst ein gewaltiger Sturm bescherte ihm Rettung: Sein mächtiger Orkan peitschte das Schiff des *'Admiral' Vrak* (Seite XXX Seitenverweis auf *'Admiral' Vrak* in *Ü: Verbündete und Feinde* in *K: Dagon Lolonna* XXX) vom Horizont ans Ufer. Dieser befand sich gerade auf der Rückfahrt von einer verlorenen Seeschlacht gegen den Korsarenadmiral *Dagon Lolonna* (Seite XXX) in Charypso – und führte Arachnor bald zu einem neuen Herrn: *Borbarad*.
Wenig später diente Arachnor als Bordmagus auf einer der **Ende 1018 BF** neu geschaffenen Dämonenarchen, der *Stadt aus der Tiefe*, nahm mit dieser auch an der *Seeschlacht vor Andalkan* am **8. Tsa 1019 BF** teil und begleitete die Invasion Tobriens und die Jagd auf Schiffe der mittelreichischen Perlenmeerflotte. Nach dem Fall des Dämonenmeisters übernahm Arachnor, der sich stets einem Pakt verweigerte, die Kapitänsgewalt über das Dämonenschiff.
Seitdem baut er die Arche zu einem neutralen Handelsstützpunkt in der Blutigen See aus und bietet jedem Zahlungswilligen einen Ankerplatz. Diese Neutralität ließ ihn auch dem Heptarchen Darion Paligan die kalte Schulter zeigen, als dieser in den **Namenlosen Tagen 1030 BF** im Boronsgrund die Archenkapitäne und Piraten des Perlenmeers zu einem großen Bündnis zusammenrief.

Arachnor am Spieltisch

Charakterspiel: Du trägst den Sturm im Herzen, du bist listig wie die Helden der alten Sagen. Schon immer wusstest du, dass du zum Herrscher geboren bist, aber wer hätte gedacht, dass

dein Königreich schwimmen würde? Was kümmert es dich, dass dieses Reich eine Höllengeburt ist? Du wirst die Mächte schon noch eine Weile austricksen, und ohnehin bist du zu schlau und flink, als dass sie deine Seele schnappen könnten ...
Größte Stärke: Gerissenheit. Seine ungewöhnlichen Ideen haben Arachnor schon oft den Kopf gerettet. Er plant sein Vorgehen mit List, nutzt schmutzige Tricks und ergreift jeden Vorteil, der sich bietet.
Größte Schwäche: Selbstgefälligkeit. Arachnor liebt es, seinen Ruf zu kultivieren, und nichts schmeichelt ihm mehr, als Geschichten über sich selbst zu hören. Auf diese Weise kann man die Aufmerksamkeit des sonst so scharfsinnigen Mannes einlullen. Auch glaubt er, aus eigener Kraft jede Schwierigkeit bewältigen zu können, und schließt ungern Bündnisse.
Konfliktverhalten: Distanz, Kampf. Gewöhnlich regelt seine Garde Schwierigkeiten für Arachnor. Er selbst ist trotz seines Alters noch immer ein gewandter Fechter und scheut sich nicht, seine Magie im Kampf zu benutzen – so etwa magische Windstöße, die seinen Gegner aus dem Gleichgewicht bringen, ihn gegen die nächste Wand oder ins Wasser schleudern.

Darstellung
Arachnor lässt Gäste warten, nachdem er sie zu sich bestellt hat, oder erscheint unerwartet selbst bei ihnen, stets in Begleitung einiger Wachen und Gefolgsleute. Am einfachsten ist es, ihn auf einem seiner Rundgänge anzusprechen. Er hört seinem Gegenüber aufmerksam und mit einem Lächeln zu, schneidet ihm jedoch bereits nach kurzer Zeit das Wort ab und führt das Gespräch in die von ihm gewünschte Richtung. Auf weitschweifiges Gerede oder gar Ratschläge reagiert er ärgerlich, schlägt mit der flachen Hand auf den Tisch und bricht die Unterredung abrupt ab.
Mit sichtbarem Vergnügen zitiert er aus den Regeln, die er selbst aufgestellt hat. Gern statuiert er an seinen Untergebenen ein Exempel auf dem Deck, wo er möglichst viele Zuschauer hat: Eine plötzliche Sturmfaust schleudert den Unglücklichen in das Tangfeld der Dämonenarche, wo er möglichst schnell schwimmen muss, um dem Ulchuchu zu entkommen. Zum Glück ist der Dämon recht langsam ...

Zitate
—*»Ich hoffe, Ihr könnt gut schwimmen ...«*
—*»Alle bedeutenden Helden haben mit List gekämpft, nicht mit roher Gewalt.«*

Verwendung im Spiel
—**Antagonist:** Die *Stadt aus der Tiefe* ist eine tödliche Bedrohung für jedes Schiff, das in ihr Tangfeld gerät. Falls die Besatzung klug genug ist, sich auf keinen Kampf einzulassen, findet sie sich schnell auf dem Sklavenmarkt der Dämonenarche wieder. Al'Anfaner tötet Arachnor jedoch, wie er selbst sagt, "aus reiner Gewohnheit". Nicht alle Händler, Bauarbeiter oder Medici halten sich freiwillig in der Stadt auf, einige wurden gezwungen, hier zu arbeiten. Die Helden können ihnen bei der Flucht helfen.
—**Verbündeter und Helfer in der Not:** Wer in Schwierigkeiten steckt, findet in der *Stadt aus der Tiefe* Zuflucht, sobald sein Schiff die Anlegegebühr bezahlt hat. Für einen immensen Aufpreis ist Arachnor auch bereit, seinen Gästen für die Dauer ihres Aufenthalts seinen persönlichen Schutz zuzusichern.
—**Auftraggeber:** Arachnor braucht fortwährend fähige Helfer, beispielsweise um Kopfgeldjäger, Spione, Aufrührer und andere unerwünschte Personen in seinem 'Reich' aufzuspüren und zu eliminieren. Auch für den persönlichen Schutz eines Gastes kann die Gruppe angeworben werden. Haben die Helden Arachnor gegenüber Kompetenz und Vertrauenswürdigkeit bewiesen, setzt er sie auch zur Spionage in Mirham und Al'Anfa oder gegen seine anderen Feinde wie El Harkir, Darion Paligan oder eigentlich sämtliche anderen Archen- und Piratenkapitäne der Blutigen See ein.

Verbündete und Feinde

—Der Anführer der Krakoniergarde **Gllb'Mebol** (*1020 BF, extrem feist, wortkarg, pragmatisch) überwacht die Einhaltung von Arachnors Gesetzen auf der Dämonenarche. Die halb geschlossenen Augen und scheinbar langsamen Bewegungen täuschen über seine wache Intelligenz, Körperkraft und Kampferfahrung hinweg. Seine Loyalität gilt nicht unbedingt Arachnor, sondern dem jeweils Stärksten. Er ist auch eine nützliche, aber teure Informationsquelle über alle Vorgänge auf der Arche.
—**Ysebeorn von Rauffenberg** (weiße, triefende Wasserleiche in muschelüberwucherter Rüstung), ehemaliger Marschall Tobriens, wurde bei dem Angriff einer Dämonenarche auf Ysilia im Tsa 1020 BF in die Tiefe gerissen und von Charyptoroths Macht zu einem Daimoniden geformt. Nun kommandiert er Arachnors Seesöldner und lässt sich in Blut bezahlen, um seine Existenz zu verlängern. Die Erinnerung an seine Vergangenheit hat er vollständig verloren. Ysebeorn stürzt sich auf frische Leichen und beißt große Stücke heraus. Sonst legt er im Umgang jedoch eine irritierende Höflichkeit an den Tag, die an sein früheres Leben gemahnt ...
—Der novadische Pirat **El Harkir** (Seite XXX) hat Arachnor seit Jahren zum Feind erklärt – eine Bekundung, die auf Gegenseitigkeit beruht. Allerdings hat sich Arachnor auch seit Kurzem **Darion Paligan** (Seite XXX) zum Feind gemacht – den Erzfeind El Harkirs. Je länger er darüber nachdenkt, desto amüsanter findet der Windmagier inzwischen diese Konstallation.
—Arachnors älterer Bruder **Damian von Shoy'Rina** (*965 BF XXX Neusetzung XXX, bedeutungsschwerer Blick, geistesabwesend, gut sortierte Leguansammlung, **Al'Anfa 102**) ist nominell Herrscher des Vizekönigreichs Meridiana, steht jedoch als 'Mirhamionettenkönig' de facto unter der Macht des Al'anfanischen Imperiums. Sein Lieblingssohn **Themodates von Shoy'Rina** (*1003 BF, seltsam strahlende hellblaue Augen, sammelt exotische Relikte, **Meridina 183f.**) träumt dagegen davon, Mirham zu neuem Glanz zu führen, hält sich noch aber bedeckt. Der Spross Jahrhunderte langer Dekadenz ahnt noch nicht, dass er damit den alten Ambitionen Arachnors entgegensteht – denn es kann nur einen neuen König von Meridiana auf dem Opalthron geben.

Was andere über Arachnor sagen

—*»Solang' er unser Käpt'n ist, sind wir fein raus. Er hält die Winde in einem Sack gefangen, und wenn er einen braucht, macht er den Sack einfach auf und lässt den Wind raus. Das ist wirklich wahr, Questadores, fragt ihn selbst!«*
—El Harkir: *»Was denn, der Sack voll Wind ist er doch selbst!«*

Meisterinformationen

Die Stadt aus der Tiefe

Die *Stadt aus der Tiefe* ist ein wüstes Konglomerat aus einer Dämonenarche, Schiffen, verrottendem Tang und Treibgut, bizarren Korallen- und Stahlkonstruktionen und an den 'Bordwänden' hängenden Morfus. Im Kern beträgt der Durchmesser gut 220 Schritt, umgeben von einem fast 100 Schritt breiten Gürtel von eingefangenen und teilweise transformierten Potten, Galeeren und Zedrakken, die aberwitzigste Konstruktionen bilden.
Das Innere der *Stadt* ermöglicht sogar Luftatmern ein Überleben, und es gibt auch unterhalb der Wasseroberfläche Orte, die erstaunlich stabil scheinen und von den 'Seesöldnern' an Bord als dauerhafte Wohnquartiere genutzt werden, wobei der Gestank hier kaum erträglich ist.
An den Ausläufern der Stadt liegen ständig bis zu einem halben Dutzend Schiffe, denn jedem Schiff, das die Anlegegebühr entrichtet, bietet sich die *Stadt* als neutralen Hafen- und Umschlagsplatz an. So ist hier auch jede Art von Gefechten zwischen verfeindeten Gruppen verboten. Die Anlegegebühr beträgt je nach Schiffsgröße zwischen 3 (Schinakel) und 100 (großer Holken) Dukaten pro Tag, die Aufenthaltsgebühr 8 Silbertaler pro Person und Tag.

Mehr zu diesem Abenteuerschauplatz finden Sie in **Efferds Wogen 162f.**.

Die Macht über die Sieben Winde*
Arachnors *Formel der Sieben Winde* ist eine von ihm selbst entwickelte Elementarbeschwörung, die den Wind in einem begrenzten Bereich beeinflussen kann (jedoch ohne Dschinnenmagie auskommt). Sie basiert auf – vermutlich thorwalschen – Aufzeichnungen, die ihm während einer seiner ersten Kaperfahrten in die Hände gefallen sind. Nachdem er die Formel gemeistert hatte, zerriss Arachnor die Fragmente und zerstreute sie auf dem Meer in alle Winde. Doch noch heute fragt er sich, wer der unbekannte Gelehrte war und ob er womöglich noch andere magische Geheimnisse hinterlassen hat.

Blick in die Zukunft
An Arachnors Position wird sich in absehbarer Zeit nichts ändern. Er wird weiter über die *Stadt aus der Tiefe* herrschen, während seine Pläne, sich zum neuen König von Meridiana aufzuschwingen, weiterhin langgehegte Träume bleiben werden.

XXX WERTEKASTEN ANFANG XXX
Arachnor von Shoy'Rina
Titel: Kapitän der Stadt aus der Tiefe (Kapitän), 'Meister der Winde', Prinz von Mirham (Hoheit)
Wappen: keine besondere Beflaggung; Goldene Krone auf schwarzem Grund (Königshaus Mirham, ruhend)

Geboren: 971 BF *Größe:* 1, 97 Schritt
Haarfarbe: schwarz-grau *Augenfarbe:* hellgrau

Wichtige Wesenszüge: temperamentvoll, herrisch, selbstherrlich, listig
Ziele und Motivation: Erhalt seiner Machtstellung, Ausbau der Dämonenarche, Mirham von Al'Anfas Herrschaft befreien (langfristig)
Besonderheiten: Herr der Dämonenarche *Stadt aus der Tiefe*
Verwendung im Spiel: Antagonist, Verbündeter und Helfer in der Not, Auftraggeber
Wichtige Publikationen: Spielhilfe **Al'Anfa und der tiefe Süden** (1995), Spielhilfe **Borbarads Erben** (1999), Abenteuer **Blutige See** (2001), Spielhilfe **Efferds Wogen** (2007)

Kurzcharakteristik: vollendeter Windmagier, meisterlicher Wasser- und Verwandlungsmagier
Beziehungen: hinlänglich (Arachnor kennt viele, aber niemanden richtig)
Finanzkraft: ansehnlich

MU 17 **KL** 16 **IN** 15 **CH** 15 **FF** 16 **GE** 17 **KO** 15 **KK** 15
LE 35 **AE** 62 **KE** - **AU** 25 **WS** 8 **MR** 14

Vor- und Nachteile: XXX ergänzen XXX
Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Fechtwaffen 19, Schwimmen 18, Staatskunst 12, Kriegsführung (Spezialisierung: See) 17 XXX ergänzen XXX
Herausragende Zauber und Sonderfertigkeiten: Formel der Sieben Winde 22 (Unikat), Elementarsprüche (Wasser), Objektmagie (Verwandlung), Umwelt XXX ergänzen XXX
Besondere Ausrüstung: Magierflorett, Bann-Entermesser
XXX WERTEKASTEN ENDE XXX

© 2011 K. Ludwig ~ Quelle: wolkenturm.de