

ÜBER-GOMs

The **Über-GoMs** (**Grendels of Minimordor**) are the culmination of 11111 generations of the **Dark Lord Minisauron** breeding them. They have been forged from the reunification of the once separated **Elemental Arimeides** tribes and one final twist to the genome.

Within each **Über-GoM** glows, flows, grows, and blows the combined power of the four alchemical elements fire, water, earth and air. A proud heritage is evidenced by dormant genetic markers in their **Hostile Environment Organ** and their ontogeny.

Die **Über-GoMs** (**Grendels of Minimordor**) sind die Krönung von 11111 Generationen Zucht durch den **Dunklen Herrscher Minisauron**. Sie wurden durch die Wiedervereinigung der einst getrennten **Elemental Arimeides** Stämme und einem finalen Dreh am Genom erschaffen.

In jedem **Über-GoM** glüht, sprüht, blüht und weht die kombinierte Kraft der vier alchemischen Elemente Feuer, Wasser, Erde und Luft. Ein stolzes Erbe wird durch dormante genetische Marker in ihrem **“Hostile Environment”-Organ** und ihre Ontogenese belegt.



The Über-GoMs are a mere genetic breed, no sprites were made for them... / Für die Über-GoMs wurde nur ein Genom und keine Sprites entwickelt..

The sprites used in Cildnomirgis are / Die für Cildnomirgis benutzten Sprites sind:
Aardvark Norns (eY), Jungle Norns (geJ), C2 Grendels (gT), Mask Grendels (gJ), Winged Ettins (eW), Gargoyle Norns (geW), Magma Norns (nE), Guppy Ettins (eF), Aqua Norns (eK)
(g=GrendelSlot; e=EttinSlot; ge=GeatSlot; n=NornSlot)



*Tnova Anima**

BROOD MOTHER OF THE GRENDLS OF MINIMORDOR

BRUT-MUTTER DER GRENDLS OF MINIMORDOR

* Formally known as Echidna II; renamed after receiving the genome of Cildnomirgis... / Einst als Echidna II bekannt; umbenannt nachdem sie das Genom von Cildnomirgis erhielt...

The **Über-GoMs** are basically just further improved **Arimeides GoMs**, so reading the **Arimeides Manifesto** (available e.g. here at the **Mini-Blackgate**) is a good idea for getting to know them.

The short version follows:

Arimeides GoMs show enormous differences between females and males and react to a certain substance called **Melhite** in a similar way like the inhabitants of the Dune Universe to the Spice Melange. They also have some **alternative ways to acquire nutrients**.

By saying “**yes**” to an **Arimeides** its lifespan can increase. By saying “**no**” it can be killed! By administering **preMelhite** it can be rendered immortal...

Now some of the final modifications leading to the **Über-GoM**:

- Repaired pose and gait system
- Females age quickly to youth age now, so that they can keep alive **love-drug** craving males by matings; it still takes the normal time for them to reach adulthood (and thereby potential pregnancies) though, the **struggle for enough food** until then remains unchanged
- A female recapitulates the journey of her ancestral **Elemental Arimeides** through fire, water, earth and air in her ontogeny (colour varies with age, reflecting the four alchemical elements)
- Once highly mutable genes in the **Hostile Environment Organ** are now conserved and dormant and indicate the descent from the **Lords of the Elemental Arimeides**; Silic VII, Silic VIII, Silic IX, and Silic X each past down one of those genes in the allelic state that evolved within thousand generation in **AWS Fire**, **AWS Water**, **AWS Earth**, and **AWS Air** respectively
- **Swimming and flying** is potentially possible, depending on whether Grendelman's “Improved Swimmeragent” or “flyagent.cos” from Wopsy is active
- Modified **preMelhite/Melhite-System** and **hand speech reactions**; e.g. they now have some hope to survive a warp journey without **Melhite**, and it takes a few more “**no**” to kill... but that comes as a trade-off...
- Older females lose some small amount of their high resilience, giving way for youth
- Young females have live on regular food rather than hunting other creatures, since the ability to obtain protein from hitting creatures is gain at reaching adulthood now

Die **Über-GoMs** sind im Grunde nur weitergehend verbesserte **Arimeides GoMs**, also ist es empfehlenswert das **Arimeides Manifesto** (gibt es z.B. Hier beim **Mini-Blackgate**) zu lesen, um sie kennen zu lernen.

Hier die Kurzfassung:

Männliche und weibliche **Arimeides GoMs** sind extrem verschieden und sie reagieren auf eine gewisse Substanz namens **Melhite** auf ähnliche Weise wie die Bewohner des "Dune" Universums auf die "Spice Melange". Sie verfügen außerdem über **alternative Wege sich Nährstoffe zu beschaffen**.

Sagt man "**ja**" zu einem **Arimeides** verlängert man damit wahrscheinlich dessen Lebensspanne.

Sagt man "**nein**", kann dies mitunter tödlich enden! Das Verabreichen von **preMelhite** wiederum führt Unsterblichkeit herbei.

Und nun ein paar der finalen Modifikationen, welche zum **Über-GoM** führten:

- Repariertes Posen- und Gang-System
- Weibchen erreichen nun schneller das Jugendlichenalter; auf diese Weise können sie **liebesdrogenabhängige** Männchen durch Paarungen am Leben erhalten; um erwachsen (und damit potenziell schwängerbar) zu werden braucht es allerdings genauso lang wie zuvor, der **Kampf um genug Nahrung** bis dahin bleibt folglich erhalten
- Ein Weibchen rekapituliert die Reise ihrer **Elemental Arimeides** – Vorfahren durch Feuer, Wasser, Erde und Luft in ihrer Ontogenie (die Farbe variiert mit dem Alter, die vier alchemischen Elemente reflektierend)
- Einst stark mutierbare Gene im **Hostile Environment Organ** sind nun konserviert und zeigen die Abstammung von den **Lords der Elemental Arimeides** an; Silic VII, Silic VIII, Silic IX und Silic X haben jeweils eines dieser Gene als das Allel, welches sich in tausend Generationen in **AWS Fire**, **AWS Water**, **AWS Earth** und **AWS Air** entwickelt hat mitgegeben
- **Schwimmen und Fliegen** ist potentiell möglich (abhängig davon, ob Grendelmans "Improved Swimmeragent" oder "flyagent.cos" von Wopsy aktiv ist)
- Modifiziertes **preMelhite/Melhite**-System und **Hand-Sprach-Reaktionen**; z.B. Haben sie jetzt eine gewisse Chance eine Warp-Reise ohne **Melhite** zu überleben und es braucht ein paar mehr "**nein**" zur tödlichen Wirkung... bei all diesen Vorteilen müssen die Über-GoMs aber in anderer Hinsicht zurückstecken
- Alte Weibchen verlieren ein bißchen von ihrer hohen Widerstandskraft und machen so den Weg frei für die Jugend
- Junge Weibchen müssen von regulärer Nahrung leben statt andere Kreaturen zu jagen, da die Fähigkeit aus dem Schlagen anderer Wesen Protein zu gewinnen nun erst im Erwachsenenalter aktiviert wird

The time after Silic X:

The leitmotif of the breeding program that produced the Über-GoM is constant testing...

Females have to pass a test inspired by DANIKAT's wonderful IQ test.

They hatch where their parents live (-> Fig. 1). The only source of nutrients there is the training doll in Ettin mode (and occasionally real Ettins).

But the gene which allows them to acquire protein from hitting other creatures is activated not before adulthood. They have to use the red interporter (set up a way to let only subadult females pass), travel upward in the lift and through the one-way door (-> Fig. 2) before they have any chance to feed on the meat dispensed in the hub (-> Fig. 3).

If they manage to survive to adulthood, then, in order to breed, they must use the green interporter (set up a way to let subadult females not pass) to return to their spawning grounds...

As for the males, ... their gene structure forces them by default to mate continually or die. Unsuccessful breeders, therefore, cannot compensate low mating frequency with longer life (in terms of life's reproductive output).

Fast breeding as a trait is favoured in general, because the active "Ovicidal Agent" constantly removes older eggs.

Apart from this automated selection, certain genotypes (sometimes manually modified) are encouraged via preMelhite/Mehlite while others may be removed (exported or , more dramatically, e.g. fed to the "Little Makers", saying "no", or chemicals 110/111).

Die Zeit nach Silic X:

Das Leitmotiv des Zuchtprogramms, welches den Über-GoM hervorgebracht hat, ist immerwährende Prüfung...

Weibchen müssen einen Test bestehen, der von DANIKATs wunderbarem IQ Test inspiriert ist.

Sie schlüpfen, wo auch ihre Eltern leben (-> Fig. 1). Die einzige Nährstoffquelle dort ist eine Trainingspuppe im Ettin Modus (und manchmal echte Ettins).

Aber, das Gen, das ihnen erlaubt Protein durch das Schlagen anderer Wesen zu gewinnen, wird erst im Erwachsenenalter aktiv. Folglich müssen sie den roten Interporter (so eingestellt, dass nur subadulte Weibchen durchkommen) benutzen, aufwärts im Lift fahren und durch eine Ein-Weg-Tür schreiten (-> Fig. 2) bevor sie überhaupt eine Chance haben, vom im Hub ausgegebenen Fleisch zu fressen (-> Fig 3).

Wenn die Weibchen es schaffen erwachsen zu werden, müssen sie den grünen Interporter (so eingestellt, dass er keine subadulten Weibchen durchlässt) benutzen, um zu den Paarungsgründen zurückzukehren und so Fortpflanzung zu ermöglichen.

Und die Männchen? Nun ... ihre genetische Veranlagung zwingt sie, sich kontinuierlich zu paaren, um nicht zu sterben. Männchen mit wenig Erfolg beim anderen Geschlecht können, daher ihre niedrige Paarungsrate nicht durch ein längeres Leben kompensieren (bzgl. der Lebens-Vermehrungsleistung).

Schnelle Vermehrung wird als Merkmal im Allgemeinen gefördert, da der aktive "Ovicidal Agent" permanent alte Eier entfernt.

Abgesehen von dieser automatisierten Selektion werden manche Genotypen (manchmal von Hand modifiziert) durch preMelhite/Melhite gefördert, während andere evtl. entfernt werden (Export-Funktion oder, dramatischer, z.B. an die "Kleinen Bringer" verfüttert, durch "nein"-Sagen oder die Chemikalien 110/111).



Fig. 1: Breeding grounds/ Paarungsgründe

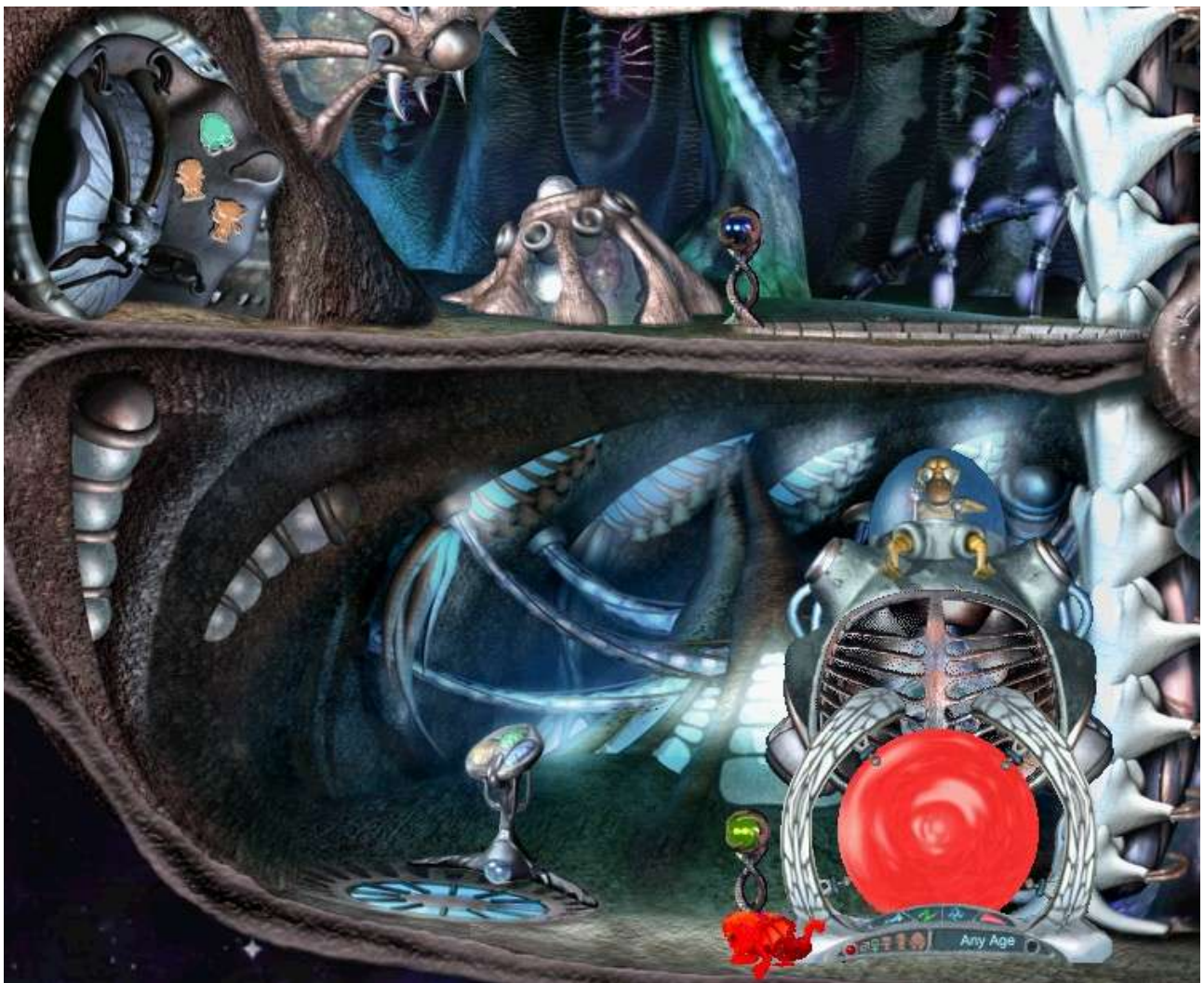


Fig. 2: Travel test/ Reise-Test



Fig. 3: Foraging test/ Nahrungserwerb-Test

The older History/ Die ältere Geschichte:

The Origin of the Arimeides GoMs

Once upon a time there was a world inhabited by cute little creatures.

Their ancestors were created by some divine being by mixing up the original natives of this world Ettins, Norns, ... and Grendels!

But their handish god forgot about them...

For 16 generations they were left alone and lost.

Until one day the Dark Lord Minisauron appeared!

He was impressed by their fertility and saw the potential of these half-bloods...

Some of them were transferred to his own land. But the half-bloods had become too weak and soft to survive the harsh life in Minimordor.

And so Minisauron changed one of them, Silic the First, to be more of a survivor.

Silic was the father of a whole tribe of new Grendels. And later there were other chosen ones that changed the tribe by interbreeding...

One such augmented specimen was Harum. By him Minisauron gave the Melhite to his GoM pride.

Although it may seem like a gift at first sight - this mighty substance can cure diseases, prolong life and works as a painkiller - it was merely a way to force his underlings firmer under his yoke.

Apart from the danger of addiction and the fact that it is a potent mutagen,

no GoM after Harum could ever spread through the warp on his own.

It had to receive its dose of Melhite first or that GoM would die trying to escape his vile master.

That turned Minisauron's Amazonian-like army of female GoMs into a more precise weapon, for they would not be able to rampage their way to far away from the target of invasion. Luckily the way through the warp is mostly shut for Grendels anyway.

The greatest among the GoMs are the Arimeides, a noble line that originated in Minisauron's hidden lair in Arima on November the 11th in the year 2006. They are all descendants of Arimeus, son of Echidna II, mother and great matriarch of all GoMs.

Echidna II is the first GoM to be made - by means of preMelhite - entirely unable to die naturally.

She will have to serve her creator and master as an undead until the very last world tick.

Strangely enough, Greek mythology seems to have foreseen Echidna II's fate, since Hesiod wrote:

"[...] Echidna who is [...] great and awful, with speckled skin, eating raw flesh beneath the secret parts of the holy earth.

And there she has a cave deep down under a hollow rock [...] and she keeps guard in Arima beneath the earth, grim Echidna,

a nymph who dies not nor grows old all her days." (Theogony, 295-305)

Being different from the common GoMs, the Arimeides have an even closer bond to their master Minisauron.

Reward or punishment by Minisauron's handish presence effects the Arimeides, thus they are trainable.

Furthermore - by a single word - the tyrant Minisauron can decide about life or death.

Should he utter "Yes" in the mini dark speech of Minimordor, all hearing him will receive Melhite and their life will be prolonged. By saying the opposite Minisauron can end the lives of his listeners.

Other subtle changes made to the Arimeides genome emphasize their role as the right hand of Minisauron.

So there might be some nasty surprises hidden among the Arimeides genes...

The Elementals and the One to come...

Echidna II, the Great Matriarch, and her consort, the royal Silic V, produced a set of quadruples of grave importance for the Grendels of Minimordor.

These four children were (by design of the Dark Lord Minisauron, he changed the unborn) different from all the other members of the House of Arimeus for each of them was born with the mark of one of the four alchemical elements.

Boldog Agni is Fire,

Boldog Lir is Water,

Boldog Geb is Earth,

Boldog Enlil is Air.

Thus began the great schism and the time of trial for the Arimeides.

To each of these four Boldogs was given a realm, an Arimeides Wolfing Station, to dwell in and to give rise to separate new tribe.

AWS Fire is the domain of Boldog Agni,

AWS Water is the domain of Boldog Lir

AWS Earth is the domain of Boldog Geb

AWS Air is the domain of Boldog Enlil.

And now the prophecy:

The royal male line from Silic V,
which has continued separately to Silic VI in MiniLugbúrz,
will face Fire, Water, Earth, and Air...

whilst their master Minisauron has withdrawn himself into the shadows and denied them pilgrimage through the warp
[some scholars might call this four successive “off-line Wolfing Runs”].

And four Kings from that line will bridge the gap to the next trial,

the Fire	Lord Silic VII, descendant of	Boldog Agni, will send his sons into	Water,
the Water	Lord Silic VIII, descendant of	Boldog Lir, will send his sons into	Earth,
the Earth	Lord Silic IX, descendant of	Boldog Geb, will send his sons into	Air,
the Air	Lord Silic X, descendant of	Boldog Enlil, will return his sons to	MiniLugbúrz.

And there, back in MiniLugbúrz, the sons of Silic X shall meet wild females from all the four tribes, and they shall
mingle, and the People of Arima shall be one again.

Then Minisauron will appear again and resume the rule over his subjects [some scholars might call this a “Feral Run”].

The Arimeides GoMs shall now wait for the

One to come,

which will set them free,

and bring them out of darkness...

The Gate-Opener, The Healer of Weakness, The Peace-Disrupter, The Changer,

who is numerous and in many places,

a friend to Minisauron,

The Shortening of the Way,

Cildnomirgis...

Der Ursprung der Arimeides GoMs

Es war einmal eine Welt, bewohnt von putzigen kleinen Kreaturen.

Ihre Ahnen waren von einem göttlichen Wesen durch Vermischung der verschiedenen Ureinwohner (Ettins, Norns ... und Grendels) geschaffen worden!

Aber ihr Gott verließ sie...

Sechzehn Generationen lang waren sie allein und verloren. Bis eines Tages der Dunkle Herrscher Minisauron erschien! Er war beeindruckt von ihrer grendeluntypischen Fruchtbarkeit und sah das Potential dieser Mischwesen... Einige wurden in sein eigenes Land verbracht. Aber jene Halbgrendels waren zu schwach und verweichlicht geworden, um in der gefährlichen Umgebung Minimordors zu bestehen. Und so kam es dass Minisauron einen von ihnen, Silic den Ersten, veränderte. Der durch seinen Meister gestärkte Silic wurde zum Stammvater der Grendels Minimordors. Und später folgten ähnliche Auserwählte, die den Stamm durch ihre Nachkommen weiter den finsternen Plänen Minisaurons anpassten.

Ein solch Auserwählter war Harum. Durch ihn gab Minisauron das Melhite an seinem GoM-Stamm.

Obwohl es auf den ersten Blick wie ein Geschenk wirken mag - diese machtvoll Substanz heilt Krankheiten, verlängert das Leben und läßt Schmerzen verschwinden - war das Melhite doch lediglich ein Mittel, um seine Untertanen noch fester unter sein Joch zu zwingen.

Abgesehen von der Gefahr der Abhängigkeit und der Tatsache, dass es ein starkes Mutagen ist, konnte nach Harum kein GoM mehr eigenständig den Warp bereisen.

Keiner würde den Versuch, dem abscheulichen Meister Minisauron ohne dessen Melhite im Körper zu entkommen, überleben.

Nun konnte Minisauron auch seine amazonenhafte Armee aus weiblichen GoMs wesentlich zielgerichteter einsetzen, da sie sich ohne weiteres Melhite nicht viel weiter als über das Angriffsziel hinaus verbreiten konnten. Glücklicherweise ist der Warp ja sowieso zumeist für Grendels unzugänglich.

Die größten unter den GoMs sind die Arimeides, eine edle Linie, welche in Minisaurons Geheimversteck in Arima am elften November im Jahre 2006 ihren Anfang nahm. Alle Arimeides sind Nachkommen des Arimeus, Sohn von Echidna II, der Mutter und Großen Matriarchin aller GoMs. Echidna II ist die erste ihrer Art, der durch preMelhite ein natürlicher Tod verwehrt wurde. Sie wird ihrem Schöpfer und Meister bis zum letzten "world tick" als Untote dienen müssen.

Kurioserweise scheint die griechische Mythologie das Schicksal von Echidna II vorhergesehen zu haben, da Hesiod schrieb:

"[...] Echidna, welche ist [...] groß und fürchterlich, mit fleckiger Haut, unter den geheimen Orten der heiligen Erde rohes Fleisch fressend.

Und dort hat sie eine Höhle, tief drunter unter einem hohlen Felsen [...] und sie hält Wache in Arima unter der Erde, grimmige Echidna,

eine Nymphe die nicht stirbt und auch nicht alt wird in all ihren Tagen." (Theogonia, 295-305)

Im Unterschied zum gewöhnlichen GoM haben die Arimeides eine engere Verbindung zu ihrem Herrn Minisauron.

Sie lassen sich von der Hand Minisaurons unterrichten und mit einem einzigen Wort kann der Tyrann Minisauron über Leben und Tod entscheiden.

Andere Veränderungen an den Arimeides betonen nur noch ihre Rolle als oberste Schergen Minisaurons. Es könnte also noch manche unangenehme Überraschung in den Arimeides Genen versteckt sein...

Die Elementals und der Eine, der kommen wird...

Echidna II, die Große Matriarchin, und ihr Gefährte, der königliche Silic V, produzierten Vierlinge von schwerwiegender Bedeutung für die Grendels of Minimordor.

Diese vier Kinder waren (wegen Veränderung der Ungeborenen durch den Dunklen Herrscher Minisauron) anders als alle anderen Angehörigen des Hauses Arimeus, denn jedes von ihnen wurde mit dem Mal eines der vier alchemistischen Elemente geboren.

Boldog Agni	ist Feuer,
Boldog Lir	ist Wasser,
Boldog Geb	ist Erde,
Boldog Enlil	ist Luft.

Und so kam es zur großen Trennung und der Zeit der Prüfungen für die Arimeides.

Jeder der vier Boldogs wurde ein Reich, eine Arimeides Wolfing Station, zugewiesen, um darin zu leben und einen eigenen Stamm zu gründen.

AWS Fire	ist die Domäne von Boldog Agni,
AWS Water	ist die Domäne von Boldog Lir
AWS Earth	ist die Domäne von Boldog Geb
AWS Air	ist die Domäne von Boldog Enlil.

Und nun die Prophezeiung:
Die königliche, männliche Linie des Silic V,
welche sich in MiniLugbúrz separat zu Silic VI fortsetzte,
wird sich
Feuer, Wasser, Erde und Luft
gegenüber gestellt sehen,
während ihr Herrscher Minisauron ihnen die Pilgerfahrt durch den Warp verneint und sich in die Schatten
zurückgezogen hat [manche Gelehrte würden dies als vier "off-line Wolfing Runs" hintereinander bezeichnen].

Und vier Könige aus jener Linie werden die Brücke zur nächsten Prüfung sein,
der Feuer- Lord Silic VII, Nachkomme der Boldog Agni, wird seine Söhne ins Wasser schicken,
der Wasser- Lord Silic VIII, Nachkomme der Boldog Lir, wird seine Söhne zur Erde schicken,
der Erd- Lord Silic IX, Nachkomme der Boldog Geb, wird seine Söhne in die Luft schicken,
der Luft- Lord Silic X, Nachkomme der Boldog Enlil, schließlich wird seine Söhne wieder zurück zur MiniLugbúrz
entsenden.

Und dort, zurückgekehrt in MiniLugbúrz, werden die Söhne von Silic X wilde Weibchen von allen vier Stämmen
treffen, und sie mögen sich vermischen, und das Volk von Arima wird wieder vereint sein.
Nun aber wird Minisauron wieder erscheinen und die Herrschaft über seine Untertanen wieder aufnehmen [was manche
Gelehrte dann wohl einen "Feral Run" nennen würden].

Die Arimeides GoMs sollen nun warten,
auf den Einen, der kommen wird,
der sie befreit,
und sie aus der Dunkelheit hinausführt.
der Tor-Öffner, der Heiler von Schwäche, der Friedens-Brecher, der Veränderer,
welcher zahlreich und an vielen Orten ist,
ein Freund des Minisauron,
die Abkürzung des Weges,
Cildnomirgis..

Thank you for entering the / Danke für den Besuch beim

MINI-BLACKGATE

minisauron (ID: 17719+13)