

ARIMON

Ein Fantasy-Weltbuch für OMNIROLE

© Robert C. Prätzler

Inhaltsverzeichnis

VORWORT	4
----------------------	----------

DIE GESCHICHTE VON ARIMON	5
--	----------

PROLOG	5
ZEITRECHNUNGEN:	5
ZEITTAFEL	5
DIE EREIGNISSE	6
<i>Die Frühzeit</i>	6
<i>Der Erste Krieg gegen die Finsternis</i>	6
<i>Der Aufstieg der menschlichen Rasse</i>	6
<i>Das Imperium von Arimon</i>	6
<i>Der Zweite Krieg gegen die Finsternis</i> <i>(Schattenkrieg)</i>	7
<i>Das Imperium von Daijnt</i>	7
<i>Der Albenkrieg und die Befreiung Arimons</i>	7
<i>Die Entstehung der heutigen Reiche</i>	8
<i>Der Barbarensturm und die Entstehung des</i> <i>Ordensstaates</i>	8
<i>Der Nachfolgekrieg von Nosfator</i>	8
<i>Die Jetztzeit</i>	8

DIE VÖLKER UND STAATEN	10
-------------------------------------	-----------

ARIMON - DER KONTINENT UND DIE NÄHERE UMGEBUNG	10
<i>Das Königreich Esfon</i>	10
<i>Das Königreich Nosfator</i>	10
<i>Das Königreich Haldwal</i>	11
<i>Die Stadtstaaten Briskias</i>	12
<i>Die Seefahrer Orgarnts</i>	13
<i>Der Ordensstaat Gouslic</i>	13
<i>Das Sultanat von Peliweij</i>	14
<i>Das Seereich von Daijnt</i>	15
<i>Die Insel Mohill</i>	15
<i>Die Steppe von Tfor</i>	16
<i>Weltenende</i>	16
<i>Nichtmenschliche Rassen</i>	16
DER WESTEN JENSEITS DES OZEANS - REICH DER MYTHEN	18
<i>Tire Nam Bao und die Elfen des Westens</i>	18
<i>Das Alte Reich</i>	18
<i>Die Toten Lande</i>	18
DER SÜDKONTINENT	19
<i>Die Große Wüste</i>	19
<i>Die Korsarenstädte</i>	19
<i>Die Reiche des Südens</i>	19
<i>Legenden über den tiefsten Süden</i>	20
DER OSTEN	20
<i>Die Reiche jenseits der Steppe von Tfor</i>	20
<i>Die Finstere Region</i>	20
<i>Der Schreckensumpf</i>	20
<i>Der Große Dschungel</i>	20
<i>Die Glücklichen Länder</i>	20
DIE GESELLSCHAFT VON ZENTRALARIMON	20
<i>Magie</i>	21
<i>Wunder und Religionen</i>	21
<i>Andere Rassen</i>	21
<i>Waffenbesitz</i>	21
<i>Kämpfe</i>	22

<i>Gesetzesübertretungen und Strafen</i>	22
<i>Leibeigenschaft</i>	22

RELIGIONEN	23
-------------------------	-----------

BEDEUTUNG DER GÖTTER UND KULTE	23
BESCHREIBUNG DER RELIGIONEN UND IHRER SPIELDATEN	23
<i>Gott: Delbric</i>	23
<i>Gott: Xeloma</i>	23
<i>Gott: Marman</i>	24
<i>Gott: Ganadom</i>	24
<i>Gott: Yrrya</i>	25
<i>Gott: Quai Tham</i>	25
<i>Gott: Shanaya</i>	26
<i>Gott: Hanamon</i>	26
<i>Gott: Rongeth</i>	26
<i>Gott: Nassagor</i>	27
<i>Gott: Zordas</i>	27
<i>Gott: Criáng</i>	28
<i>Gott: Belobob</i>	28
<i>Gott: Torrer</i>	28
<i>Gott: Briand</i>	29
<i>Gott: Phuxie</i>	29
<i>Gott: Druidischer Glaube</i>	30
<i>Typische Schamanentotems und ihre</i> <i>Wirkungen</i>	30
Wolf:	30
Bär:	30
Ratte:	30
Hirsch:	30
Adler:	30
Gans:	30
Forelle:	30
Wildschwein:	31
Krokodil:	31

CHARAKTERE	32
-------------------------	-----------

ZULÄSSIGE SPIELERRASSEN	32
Elfen	32
Echsenmenschen	32
Gnome	32
Halb-Elfen	32
Halblinge	32
Halb-Orks	33
Schwarzalben	33
Skionai	33
Vogelmenschen	33
Zwerge	33
<i>Weitere Rassen</i>	34
Eistrolche	34
Lykanthropen (Werwesen)	34
Orks	34
Yetis	34
PRIESTER	34
DRUIDEN	34
SCHAMANEN	34
MAGIE	35
PSI-KRÄFTE	35
BESONDERE BEGABUNGEN	35
STATUS	35
FEINDE UND SCHUTZHERREN	36

Inhaltsverzeichnis

SPRACHEN.....	36	<i>Irrlicht (Geisterwesen)</i>	54
LESEN UND SCHREIBEN	38	<i>Balrog.....</i>	54
FERTIGKEITEN	38	<i>Zitteraal.....</i>	55
NAMENGEBUG	38	<i>Donnerechse (Riesenechse).....</i>	55
TYPISCHE CHARAKTERE.....	39	<i>Landkrake.....</i>	55
Dieb.....	39	<i>Vieläugiger Tod</i>	55
Glücksritter.....	39	<i>Gelber Schleim (Schleimwesen).....</i>	56
Priester	39	<i>Grüner Schleim (Schleimwesen)</i>	56
Schamane.....	39	<i>Roter Schleim (Schleimwesen).....</i>	56
Druide	39		
Magier	39	INDEX.....	57
Alchimist	40		
Thaumaturg.....	40		
Krieger	40		
Nekromant	40		
Söldner	40		
Beschwörer.....	40		
Junger Adliger	40		
Waldläufer	40		
Seefahrer	40		
Barbar.....	40		
Assassine	40		
Händler.....	41		
DAS ZUFALLSVERFAHREN	41		
<i>Die Grundtabelle</i>	<i>41</i>		
a) Wertetabelle	41		
b) Fertigkeitenzuteilung	41		
c) Angeborene Fähigkeiten und Vorteile.....	41		
d) Handikaps.....	42		
e) Magietabelle	42		
f) Spezielle Tabelle	42		
g) Rassen:	43		
h) Priestertabelle:.....	43		
i) PSI-Kräfte:.....	43		
j) Schutzherren:.....	44		
<i>Ergänzungen.....</i>	<i>44</i>		
FERTIGKEITEN-TABELLE	45		
WAFFENFERTIGKEITEN:	47		
AUSRÜSTUNG	48		
DAS STARTKAPITAL	48		
AUSRÜSTUNGSGEGENSTÄNDE.....	48		
MAGISCHE AUSRÜSTUNG	48		
ALLGEMEINES ZUM WIRTSCHAFTSYSTEM.....	48		
TABELLE I: WAFFEN	49		
TABELLE II: RÜSTUNGEN	50		
TABELLE III: ALLGEMEINE			
AUSRÜSTUNGSGEGENSTÄNDE.....	51		
TABELLE IV: TYPISCHE PREISE IM TÄGLICHEN			
LEBEN.....	52		
BESTIARIUM.....	53		
EINFÜHRUNG.....	53		
VORKOMMEN DER KREATUREN	53		
REGELN FÜR SCHLEIMWESEN	53		
ERGÄNZUNGEN DES BESTIARIUMS	53		
<i>Speiechse.....</i>	<i>53</i>		
<i>Rostmonster.....</i>	<i>53</i>		
<i>Feuerkrähe</i>	<i>53</i>		
<i>Phönix</i>	<i>54</i>		
<i>Riesenheuschrecke.....</i>	<i>54</i>		
<i>Riesenqualle</i>	<i>54</i>		

Arimon: Vorwort

Vorwort

Liebe Rollenspielerinnen und Rollenspieler !

In Ihren Händen halten Sie eines der ersten Weltbücher für Omnirole, das universale Rollenspielsystem. Dieses Buch mit dem Titel Arimon soll Sie vertraut machen mit einer fiktiven Welt, die dazu gedacht ist, als Hintergrund für spannende Fantasy-Abenteuer zu dienen.

Arimon ist eine Welt, die in vielerlei Hinsicht unserer eigenen zur Zeit des Mittelalters ähnelt. Dennoch ist es nicht einfach eine pseudomittelalterliche Welt. Viele Dinge zeigen, daß Arimon viel mehr ist.

So ist Arimon von Magie erfüllt. Zauberer sind nicht nur Element von Sagen und Mythen, sondern sie sind reale Elemente der Gesellschaft, wie auch die durch Magie hervorgerufenen Effekte. Magie ist andererseits aber auch nicht so häufig, daß sie jeder anwenden könnte. Dies dient dazu, daß die Welt noch vorstellbar bleibt und sich nicht zu stark von der klassischen Fantasy unterscheidet.

Auch gibt es andere Völker als die Menschen. Elfen und Zwerge, Gnome und Halblinge, löwenähnliche Skionai und viele andere Rassen beleben Arimon, wie man auch auf Drachen, Greifen oder gar Dämonen treffen könnte.

Schließlich greifen die Götter Arimons sehr viel direkter in die Geschehnisse ein, als wir es gewohnt sind. Ein Priester kann

durchaus versuchen, seine Gottheit um direkte Hilfe in Form eines Wunders zu bitten.

Diese ganze Welt, mit all ihren Rätseln und Geheimnissen, ihren Gefahren und Möglichkeiten, ihren Bewohnern und Landschaften, steht Ihnen nunmehr offen. Erschaffen Sie Ihre Charaktere, und erfüllen Sie Arimon mit Leben.

Was auch immer Sie entscheiden, ob Sie mit einer Gruppe Abenteuerer auf Schatzsuche ausziehen, ob Sie in das Leben der Städte eintauchen, als Besatzung eines organischen Langschiffes auf Kaperfahrt gehen, als Zauberer Ihr Wissen zu mehrern versuchen, oder vielleicht auch alles von dem - wir wünschen Ihnen viel Spaß und unendliche Abenteuermöglichkeiten in der Welt Arimon.

In Zukunft werden wir versuchen, die Welt zu erweitern. Quellenbücher über Völker und Staaten sind ebenso geplant wie eine Reihe von vorbereiteten Szenarios. In diesem Zusammenhang sei noch einmal gesagt, wenn Sie Kritiken, Anregungen, Ideen, was auch immer an uns weitergeben, wir sind für alles dankbar. Wenn Sie eine Stadt entwickeln, oder ein Szenario, oder vielleicht Magische Objekte - schreiben Sie uns! Vielleicht steht dann schon bald IHR Name auf einem der Quellenbücher von Omnirole.

Nun aber auf ins große Abenteuer. Gürtен Sie Ihr Schwert, ziehen Sie eine Rüstung über, studieren Sie Ihr Zauberbuch - und entdecken Sie Arimon in seiner ganzen Pracht!

Arimon: Geschichte

Die Geschichte von Arimon

Prolog

Arimon ist eine Welt mit vielen Jahrtausenden Geschichte, in denen Menschen, Elfen, Zwerge, Halblinge, Götter und Halbgötter, Drachen und Dämonen, und noch viele andere mehr, auf die Geschehnisse eingewirkt und die Welt geformt haben.

Dennoch liegt vieles im Dunkel der Mythen und Legenden verborgen, und niemand weiß sicher zu sagen, wie alles begann, auch wenn jede Religion und Rasse wenigstens einen Mythos von der Entstehung der Welt und des Lebens kennen wird.

Zeitrechnungen:

In den verschiedenen Kulturen Arimons sind unterschiedliche Zeitrechnungen in Gebrauch. Allgemein sehr gern verwendet wird eine Methode, welche die Regierungsjahre des jetzigen Herrschers zählt und somit im Jahr seiner Thronbesteigung beginnt. Ergebnis ist eine gewisse Unübersichtlichkeit, wenn es um längere Zeitspannen geht. Weitere Zeitrechnungen orientieren sich an Stadt- oder Staatsgründungen, Katastrophen oder anderen einschneidenden Ereignissen. Glücklicherweise ist die Basis aller wichtigen Zeitrechnungen das Jahr zu 360 Tagen. Dessen Aufteilung variiert jedoch. Benutzen die meisten Völker 12 Monate zu 30 Tagen, so gibt es doch einige, welche 28tägige Monate, Monate unterschiedlicher Länge oder gar ganz andere Einteilungen verwenden. Einmal ganz abgesehen von Zeitrechnungen von Religionen oder barbarischen Stämmen, die z.B. Jahre der Fledermaus, Monate der Ernte oder Epochen des Lichtes verwenden.

Um nicht unnötig für Verwirrung zu sorgen, benutzen wir im folgenden eine Zeitrechnung, welche von den meisten Gelehrten Arimons verwendet wird. Ihr Jahr Null ist gleichzusetzen mit der Befreiung der Völker Arimons von der Herrschaft der Daijnt und dem Untergang von deren Reich, markiert durch die Zerstörung der Hauptstadt Cawachdarann durch eine gewaltige Naturkatastrophe. Demzufolge unterscheidet man Jahre vor Cawachdaranns Fall (VCF) und nach Cawachdaranns Fall (NCF). Eine weitere wichtige Zeitrechnung, die sich noch in alten Dokumenten findet, ist jene des Imperiums von Arimon, die Jahre vor der Gründung der Stadt (VGS) und nach Gründung der Stadt (NGS), gemeint ist die alte Hauptstadt, verwendet.

Eigene Zeitrechnungen kennen die wichtigsten nichtmenschlichen Völker, vor allem Zwerge und Elfen, und es gibt auch einige, die sich keine großen Gedanken über das Verstreichen der Zeit zu machen scheinen, wie z.B. die meisten Drachen.

Die gängigste Monateinteilung ist wie folgt, vom Jahresanfang bis zum -ende:

- 1) Frostmond (auch Eismond genannt)
- 2) Silbermond
- 3) Erdmond
- 4) Windmond
- 5) Wassermond
- 6) Nondromamond (nach der Gründung der Hauptstadt des Imperiums von Arimon in diesem Monat)
- 7) Feuermond
- 8) Festmond (nach dem Untergang Cawachdaranns so genannt, früher Erntemond)
- 9) Herbstmond

10) Weinmond

11) Schattenmond

12) Drachenmond

Wie man sieht, spielen die Mythologie, die Geschichte, Wetter und die Natur bzw. Landwirtschaft die entscheidende Rolle bei den Monatsnamen, deren Arimtri-Formen hier noch nicht genannt werden, aber vielleicht in einem Quellenbuch über diese Sprache...

Zeittafel

Zeitpunkt	Ereignis
ca. 10.000 VCF	Entstehung der ersten Zwergenreiche. Ansiedelung von Elfen. Erste menschliche Kulturen.
ca. 7.500 VCF	Machthöhepunkt der Zwerge. Gründung von Drikhi Asum, der berühmtesten Zwergenstadt.
ca. 5.000 VCF	Erster Krieg gegen die Finsternis. Angriff von Orks, Trollen usw. aus dem Osten und Südosten gegen die Zwerge.
ca. 4.500 VCF	Ende des Zwergenreiches. Rückzug aus allen Bereichen jenseits der Grenzberge. Ende der Ersten Epoche.
ca. 3.000 VCF	Erste menschliche Reiche in Arimon. Eisenzeit.
ca. 2.000 VCF	Menschen aus anderen Regionen siedeln in Arimon. Kulturschub.
ca. 1300 VCF	Entstehung des Imperiums von Arimon.
1.001 VCF	Machthöhepunkt des Imperiums von Arimon
400 bis 365 VCF	Der Schattenkrieg (Zweiter Krieg gegen die Finsternis). Ende des Imperiums von Arimon und damit der Zweiten Epoche.
350 VCF	Beginn des Aufstieges des Reiches von Daijnt
298 VCF	Machthöhepunkt Daijnts
45 VCF	Beginn des Albenkrieges
Das Jahr 0	Der Fall Cawachdaranns. Zerstörung des Zentrums des Reiches von Daijnt und damit das Ende seiner Macht.
660 NCF	Letzter bestätigter Kontakt mit den Ländern des Westens.
895 NCF	Der Barbarensturm aus der Steppe von Tform wird aufgehalten. Entstehung des Ordensstaates von Gouslic.
1045 bis 1051 NCF	Erbfolgekrieg von Nofator. Reichsteilung Haldwal - Nofator.
1081 NCF	Die Gegenwart

Arimon: Geschichte

Die Ereignisse

Die Frühzeit

Die bekannte Geschichte Arimons und seiner Umgebung, sieht man einigen Legenden ab, beginnt vor ca. 11.000 Jahren. In jener Zeit kamen die Elfen aus Westen über das Meer nach Arimon, um dort zu siedeln und es entstanden die großen Elfenreiche. Gleichzeitig waren es die Zwerge, welche sich auszudehnen begannen. Sie kamen ihren eigenen Überlieferungen zufolge aus dem Osten, und errichteten in den nächsten Jahrtausenden in fast allen größeren Gebirgen ihre riesigen unterirdischen Ansiedlungen. Die Rassen der Zwerge und Elfen lebten hierbei friedlich und zum gegenseitigen Vorteil zusammen. Die späteren Mißverständnisse zwischen diesen Rassen lagen noch in ferner Zukunft.

Menschliche Reiche gab es damals noch nicht, wenn es auch natürlich viele Menschen gab. Diese lebten aber meist in sehr einfachen Verhältnissen und begannen gerade erst, die Metallverarbeitung zu entdecken, d.h. die Epoche der Bronzezeit zu erreichen.

Nachdem vielleicht zweieinhalbtausend Jahre verstrichen waren, erreichten die Reiche der Zwerge einen Höhepunkt, wie sie ihn nie wieder erleben sollten. In jene Zeit fällt die Gründung Drikhi Asums, der legendären Zwergenstadt unter den Grenzbergen mit ihren viele Meilen langen Stollen und den unzähligen Ebenen. Bis heute träumt wohl jeder Zwerg davon, einmal durch ihre Hallen zu wandern - aber seit Jahrtausenden war diese keinem mehr vergönnt, oder wenigstens ist niemand lebend zurückgekehrt und hat davon berichtet. Ganz zu schweigen von den gewaltigen Erreich-tümern in ihrer Nähe, und den Schätzen, welche die Zwerge seinerzeit anhäufeten.

Der Erste Krieg gegen die Finsternis

Die erste große Wende in der Geschichte Arimons ereignete sich um die 5.000 Jahre vor dem Fall Cawachdaranns. Immer wieder wurden die Zwergenreiche aus dem Süden und Osten durch Geschöpfe der Finsternis, das heißt in erster Linie Orks, Trolle und verwandte Geschöpfe, angegriffen.

Handelte es sich zu Anfang nur um einzelne Plünderer oder ungeordnete Horden, so mußten die Zwerge schon bald erkennen, daß eine Macht im Hintergrund die Fäden in die Hand genommen hatte. Immer mehr Orks griffen an, immer wieder, und Schwarze Magie half ihnen, eine Zwergenstadt nach der anderen in ihre Hände zu bekommen.

Selbst Teile des Zwergenvolkes wurden von der Finsternis und der Verlockung nach Gold und Macht korumpiert, so daß es stellenweise echte Bruderkriege gab.

Da die Zwerge nie ein Volk waren, das sich schnell vermehrt hätte, wiesen sie keine allzu große Kopfstärke auf, wenn es auch früher immer noch deutlich mehr Zwerge gab als heutzutage. Den endlosen Orkhorden waren sie jedoch auf die Dauer nicht gewachsen, trotz allen Mutes, trotz besserer Waffen und Rüstungen.

Schließlich, im Jahre 4501 VCF, kam die schicksalsschwerste Stunde der Zwergenvölker: Die Stadt Drikhi Asum fiel in die Hände des Feindes, und sie konnte bis heute nicht zurückerobert werden. In der Folge verließen die Zwerge alle ihre Städte und Minen östlich der Grenzberge, und auch die meisten in den Grenzbergen selbst. Bis heute sind sie nie mehr in diese Bereiche vorgedrungen.

Die überlebenden Zwergenreiche sind nur noch ein Abglanz der alten Kultur dieser Rasse. Viele der größten Kunstwerke des Bergbaus, der Steinbearbeitung und der Schmiedekunst sind wohl für immer verloren. Daher spricht man auch vom

Ende der Ersten Epoche Arimons, die man auch die Zwergische Ära nannte.

Der Aufstieg der menschlichen Rasse

Von einzelnen Plünderzügen abgesehen, drangen die Horden der Finsternis auch nach dem Fall der Zwergenreiche nicht westlich der Grenzberge vor. Die Gründe sind unklar, vielleicht gaben sie sich mit ihren Eroberungen zufrieden, vielleicht lockte sie nichts im Westen, vielleicht scheuten sie auch eine Konfrontation mit den dort siedelnden Elfen.

In jedem Fall begann in den folgenden Jahrhunderten so etwas wie die Blüte der menschlichen Rasse. Um 3000 VCF bildeten sich in Arimon erste menschliche Reiche, d.h. es handelte sich nicht mehr um Nomaden oder einfache Bauern und Viehzüchter, sondern es entstanden erste bronzezeitliche Hochkulturen, von denen einige Relikte in Form von Grabstätten und Steinkreisen bis heute erhalten geblieben sind. In diese Zeit datiert auch die erste Blütezeit des druidischen Glaubens. Die Reiche entdeckten in der Folgezeit schnell die Eisenverarbeitung und andere wesentliche Techniken der Kultur, wie die Schrift und die Magie in einer eher "wissenschaftlichen" Form.

Zu einem großen Kulturschub kam es gut tausend Jahre später. Um das Jahr 2000 VCF tauchten plötzlich fremde Menschen in Arimon auf, zuerst an den Küsten, später auch im Inland. Man nimmt aufgrund der Überlieferungen sowie der Aufzeichnungen der Elfen und Zwerge heute an, daß es sich um Menschen aus dem Westen, von jenseits des Endlosen Ozeans, handelte, wenn man auch nicht genau weiß, welche Beweggründe sie über das Meer trieben. Vielleicht suchten sie neuen Siedlungsraum, vielleicht waren es aber auch Verbannte oder auf der Flucht befindliche religiöse Abweichler, vielleicht herrschte auch damals Krieg.

Tatsache ist jedenfalls, daß ihr Auftauchen die Kulturen Arimons deutlich weiterentwickelte. Große Werke der alten Literatur wurden geschrieben, Technik und Wissenschaft machten auf allen Bereichen große Fortschritte: Grundzüge der Mechanik wie der Flaschenzug, neue Bautechniken vor allem im Brückenbau, die Herstellung hochwertiger Waffen und Rüstungen und vieles mehr lassen sich um diese Zeit erstmals unter den Menschen Arimons feststellen.

Schließlich bildeten sich Reiche, welche meist durch eine kleine Elite aus den Neuankömmlingen regiert wurden. In den Folgejahrhunderten kam es aber schnell zu Vermischungen mit den Einheimischen, zumal es wenig neue Kontakte nach Westen gab. In Mittelbriskia kam es zu einer Vermischung eines elfischen Zweigvolkes mit Menschen aus dem Westen, was bis heute zu einer größeren Population mit elfischem Blut geführt hat.

Hinzu kam aber auch eine beginnende Dekadenz, und eine Tendenz zur Anbetung der Mächte der Finsternis und der Verwendung der Schwarzen Magie. Dies alle höhnte die neuen Reiche von innen aus, ja es kam schnell zu Machtkämpfen und Kriegen untereinander.

Nach einiger Zeit begannen die Horden der Finsternis erneut, aus dem Südosten in das Zentralland Arimons vorzurücken, vermutlich angelockt durch den Wohlstand der entstandenen Reiche, und zugleich ermutigt durch deren offenbare Schwäche. Im Jahre 1576 VCF konnte sie nur die Allianz von Menschen, Zwergen und Elfen unter schrecklichen Verlusten in der Schlacht am Großen Fluß, welche vier Tage dauerte, aufhalten, nachdem zuvor Orkverbände bis ans Meer vorgestoßen und große Verheerungen angerichtet hatten.

Mit diesem Sieg jedoch war die Gefahr fürs erste gebannt. In den folgenden Jahrhunderten sollten nur kleine Trupps von Wesen der Finsternis es wagen, in Arimon einzusickern. Große Armeen stellten sie nicht mehr auf.

Das Imperium von Arimon

Arimon: Geschichte

Nach dem Erkennen der Gefahr durch die Finsternis und dem Sieg im Abwehrkrieg schlossen sich die noch überlebenden menschlichen Reiche zusammen, um einen neuen Staat zu bilden. Dieses Reich, das Imperium von Arimon (was soviel wie "Reich der Menschen" bedeutete), erstreckte sich schon bald von den Grenzbergen im Osten bis zum Endlosen Ozean im Westen und der Insel Mohill, von der Südküste des Meeres der Ruhe bis zu den nördlichsten Bergen Orgarns.

Zudem trieb man Handel mit entferntesten Reichen. Kontakte zu den Reichen des Westens und des fernen Ostens, des Südens jenseits der Wüsten und sogar zum fernsten Südosten wurden geknüpft, und regelmäßig waren Schiffe und Karawanen unterwegs, um Handelsgüter auszutauschen.

Die Menschen erlebten einen ungeahnten Wohlstand, und die Kultur erreichte neue Höchststände. Seefahrt, Literatur, Kunst, Wissenschaft und Magie machten Entdeckungen, die noch heute die Grundlage unseres Lebens bilden.

Die Hauptstadt des Imperiums, Nondroma, hatte zeitweilig über eine Million Einwohner, nicht gerechnet die Armensiedlungen im Außenbereich und die Sklaven, was sicherlich noch einmal so viele Personen ergeben hätte.

Seinen Zenit erreichte das Imperium um 1000 VCF, als seine Soldaten begannen, in die Steppe von Tform jenseits der Grenzberge vorzudringen - noch heute künden Ruinen von den damaligen Vorstößen - und man sogar Handelsstützpunkte an den Küsten anderer Kontinente unterhielt.

Der Zweite Krieg gegen die Finsternis (Schattenkrieg)

Im Jahre 400 VCF begann der Anfang vom Ende des Imperiums: Kreaturen der Finsternis, wie man sie nie zuvor gesehen hatte, griffen immer wieder an, vereint mit Orks, Trolen und Drachen, sowie Schwarzen Priestern und Barbarenstämmen. Der Krieg, auch Schattenkrieg genannt, da viele der fremden Wesen nur an Schatten erinnerten und praktisch durch nichts zu verletzen waren, sollte 35 Jahre dauern und das Imperium praktisch völlig zerstören.

Am Ende lag die Hauptstadt in Ruinen - sie wurde bis heute nicht wiedererrichtet - die meisten anderen Städte waren ebenfalls verbrannt und zerstört, der Kontakt zu den anderen Kontinenten abgerissen, viele Kulturdenkmäler und Errungenschaften unwiederbringlich verloren. Viele der Elfen Arimons flohen zudem nach Tir Nan Og, oder gleich nach Westen über den Endlosen Ozean.

Bis heute gibt es Überlieferungen, das Imperium habe seinen Untergang selbst verschuldet, da seine Magier und Imperatoren nach gottgleicher Macht strebten und sich daher mit Kräften einließen, die sie nicht kontrollieren konnten. Tatsache ist, daß am Anfang des Krieges viele Magier spurlos verschwunden waren, und ihr Schicksal nie aufgeklärt wurde. Und Tatsache ist auch, daß der letzte Imperator einige Kulte verboten hatte, die sich allzusehr gegen den Einsatz von Magie durch Menschen ausgesprochen hatten.

Das Imperium von Daijnt

Nach dem Ende des Imperiums von Arimon, und damit der zweiten Epoche Arimons, lag nahezu alles in Trümmern. Eine neue Rasse sollte die Gunst der Stunde ergreifen: Die Schwarzalben, welche vermutlich aus dem Südosten eingewandert waren.

Dieses sehr elfenähnliche, jedoch den Kräften der Finsternis dienende und die Schwarze Magie praktizierende Volk unterwarf sehr schnell ganz Arimon, mit Ausnahme der Inseln Mohill, Tir Nan Og und Weltenende. Die Orgarner flohen dorthin, genauso wie sich alle Elfen nach Tir Nan Og begaben, oder die Zwerge sich in die tiefsten Katakomben der nördlichen Berge zurückzogen. Auch die Nomaden der

südlichen Wüste entzogen sich der Unterdrückung durch das Imperium.

Im wesentlichen läßt sich das Imperium von Daijnt als ein Streifen von hundert und mehr Kilometern Breite entlang der Küste des Meeres der Ruhe, mit Vorposten im Inland und unter Einschluß aller größeren Städte Arimons, beschreiben. Seinen Machthöhepunkt erreichte es 298 VCF mit dem Regierungsantritt des Imperators Dawanadon.

Hauptstadt war Cawachdarann, eine neue Stadt südlich des heutigen Briskia gelegen (Nr. 38 auf der Weltkarte). Hier entstand eine Siedlung, die dem alten Nondroma, das hundert Kilometer nördlich in Ruinen lag, in nichts nachstehen sollte. Zeitweilig lebten einige Hunderttausend Bewohner hier, im Schatten der riesigen Tempel der Finsternis und Akademien der Schwarzen Magie - denn die Macht Daijnts stützte sich auf die Schwarze Magie, vor allem auf Beschwörungen aller Art. Hinzu kam der bedingungslose Glaube an finstere Kulte, mit Opferungen intelligenter Wesen und anderen üblen Ritualen.

Nicht nur Schwarzalben und menschliche Anhänger der Finsternis bildeten hierbei die Herrscherkaste, sondern auch viele andere Wesen dieser Art, wie Orks und Halborks, Dämonen, Dunkelzwerge und vieles mehr, selbst der Finsternis anhängende Drachen.

Opposition wurde brutal unterdrückt; die menschliche Bevölkerung hatte nur den Status von Leibeigenen, Rechtlosen. Verständlicherweise bildeten sich schon bald Widerstandsbewegungen, die aber zunächst keine Erfolge erzielen konnten.

Der Albenkrieg und die Befreiung Arimons

Die Wende kam erst, als es dem Führer der Rebellion, einem alten Magier namens Thuwallar Aroundanon, gelang, die Elfen Tir Nan Ogs zur Hilfe zu bewegen. Diese hatten sich bisher auf ihrer Insel verborgen gehalten, alle Landungen von Daijntern verhindert, aber sonst nichts getan.

Thuwallar aber wußte, welche Macht die Elfen immer noch besaßen, trotz der vielen, die bereits sich über das Meer zurückgezogen hatten. Nachdem er bereits den Beistand der Zwergenreiche erwirken konnte, begab er sich selbst nach Tir Nan Og.

Die folgende Periode ist allgemein als der Albenkrieg in Erinnerung geblieben. Elfen von Tir Nan Og kämpften Seite an Seite mit den menschlichen Rebellen, mit Zwergen und anderen Rassen gegen die schwarzalbische Vorherrschaft. Erbitterte Schlachten, vor allem aber magische Duelle waren prägendes Element dieses Krieges, der unzählige Opfer forderte.

Zu Anfang sah es so aus, als ob selbst die Macht der Elfen nicht ausreiche, Daijnt zu bezwingen. Dann jedoch trat das entscheidende Ereignis ein: Unweit der Hauptstadt Cawachdarann brach ein Vulkan mit gewaltiger Wucht aus und zerstörte die Stadt und das Umland. In der Folge dieser ungeheuren Eruption versanken große Teile des Zentralreiches Daijnts im Meer der Ruhe; die Gestalt Arimons änderte sich für immer. Noch heute finden Taucher an jenen Stellen manchmal alte Münzen oder andere Relikte Daijnts, oder es wird etwas von heftigen Stürmen an Land gespült. Zudem geht die Legende, man könne in besonders dunklen Neumondnächten die Stimmen der Toten aus dem Meer klagen hören.

Bis heute kann niemand sagen, ob es sich um eine reine Naturkatastrophe handelte, oder um das Einwirken eines oder mehrerer Götter, wenn auch mehrere Religionen dieses Wunder für sich beanspruchen. Auch die Möglichkeit einer mißlungenen Elementarbeschwörung durch daijntische Zauberer ist nicht gänzlich ausgeschlossen.

Arimon: Geschichte

In jedem Fall bleibt das Ergebnis: Der Fall der Hauptstadt und des Kernreiches brach die Macht Daijnts für immer und beendete den Albenkrieg. Bis heute aber haben die Schwarzalben eine Restdomäne an der Ostküste des Meeres der Ruhe für sich erhalten können.

Der Magier Thuwallar verschwand nach dem Untergang Daijnts spurlos, ohne daß jemand sagen könnte, wohin. Seltsamerweise fand man auch keine Aufzeichnungen über sein Leben vor einem Zeitpunkt, als er, bereits als alter Mann, bei der Widerstandsbewegung auftauchte. Dies bot natürlich genug Anlaß zu Legendenbildungen, vom Halbgott über die Inkarnation einer Gottheit bis hin zu einem der alten Magier Arimons, der Unsterblichkeit erlangt haben und heute noch irgendwo als Einsiedler leben soll.

Die Entstehung der heutigen Reiche

Nachdem das Reich Daijnt untergegangen war, zogen sich die Elfen im wesentlichen wieder nach Tir Nan Og zurück. Einige aber blieben in den Wäldern Arimons, um dort neue Siedlungen zu errichten und die Schönheit der Natur wiederherzustellen. Außerdem richteten sie die alten Elfenhäfen wieder ein, die schon seit Urzeiten bestanden hatten.

Die Zwerge besiedelten ihre Städte in Zentral-Arimon wieder, auch die Halblinge und Gnome kamen aus der Versenkung zurück. Die Orgarner verließen Weltenende und suchten ihre alte Heimat im Norden wieder auf.

In Zentral-Arimon aber entstanden die Reiche Nofator (Kaiserreich) und Esfon (Königreich), sowie Briskia als loser Bund von Stadtstaaten. Weitere Staaten bildeten sich um das Meer der Ruhe. Eine relativ friedliche, von Wiederaufbau und langsamem Wachstum geprägte Periode sollte folgen.

Der Barbarensturm und die Entstehung des Ordensstaates

Das nächste entscheidende Ereignis kam im 9. Jahrhundert nach dem Fall Cawachdaranns auf Arimon und seine Völker zu. Schon in der Vergangenheit hatte es ab und an Barbarenüberfälle im Grenzland gegeben. Dieses Mal aber war alles anders: Einem Stammesfürsten, der eine Vision gehabt hatte, war es zwanzig Jahre zuvor gelungen, die Stämme der Steppe von Tfor zu einen. Eine schier endlose Armee barbarischer Reiter ergoß sich aus den Steppen und drohte weit ins Kernland Nofators vorzustößen und alles zu überrennen.

Es schien kaum einen Weg zu geben, den Gegner zu stoppen. Das Heer des Kaiserreiches Nofator war bereits einmal geschlagen worden, Esfon war kaum in der Lage, ein ähnlich großes Heer auf die Beine zu stellen. Da erinnerte der Kaiser sich an die Ordensritter des Zordas, einen hundert Jahre zuvor entstandenen Zusammenschluß von Krieger, der zunächst einen Feldzug gegen Rest-Daijnt unternommen hatte, nun aber ins Kaiserreich zurückgekehrt war und dort immer mehr Anhänger gewann, nicht zuletzt aufgrund von Wundertaten seiner Priester.

Diesem Orden bot der Kaiser das ganze Gebiet westlich der Grenzberge bis zur Reichsgrenze Nofators als ewiges Lehen, wenn sie den Barbarensturm aufhalten würden. Die Ordensritter versammelten daraufhin ihre ganze Streitmacht von 20.000 Rittern, der sich noch Freiwillige, vor allem religiöse Fanatiker, anschlossen. Auf dem Feld von Gelnawech, nahe der Grenzberge, kam es schließlich zur Schlacht. In diesem Gefecht wurde der Barbarenanführer erschlagen und die Angreifer zurückgeworfen. Nur wenige der Barbaren entkamen dem Massaker, welches die Sieger veranstalteten. Arimon aber war gerettet.

Der Kaiser hielt sich an sein Versprechen. Dies war die Geburt des Ordensstaates von Gouslic, der bis heute von den Rittern des Zordas regiert wird und begonnen hat, Siedlungen in großem Stil zu errichten. Viele landlose Bauern

oder Städter aus Nofator, Haldwal, oder Esfon siedelten sich inzwischen in Gouslic an.

Der Nachfolgekrieg von Nofator

Im Jahre 1045 NCF starb Hariwan II., der letzte Kaiser des Reiches Nofator, ohne eine Thronfolger zu hinterlassen. Seine erste Frau war im Kindbett gestorben, und er war erst spät bereit, erneut zu heiraten. Jedoch blieb diese Ehe mit der esfonnischen Prinzessin Branna kinderlos.

Nach diesem Ereignis begannen zwei Linien von mit der Kaiserdynastie eng verwandten Adligen, die Meldian und die Laroonia, einen erbitterten Streit um die Nachfolge, der schnell zu einem echten Bürgerkrieg wurde. Jede der beiden Parteien versuchte, Priester und Volk auf ihre Seite zu ziehen und Gefolgsleute um sich zu scharen.

Der Krieg wurde erbittert und blutig geführt. Brandschatzungen und Plünderungen waren an der Tagesordnung, ganze Städte erklärten sich für reichsfrei und verschlossen beiden Seiten die Tore, Priester sprachen wechselseitige Banne und Ächtungen aus. Große Schlachten gab es eigentlich nicht, vielmehr handelte es sich um Scharmützel, Wegelagerei, Meuchelmord und ab und an auch die Einnahme einer Stadt oder Burg der Gegenseite.

Die angrenzenden Reiche sahen es durchaus nicht ungerne, wie das alte Kaiserreich geschwächt wurde, und vor allem die Briskianer unterstützten finanziell den Krieg. Esfon blieb offiziell völlig neutral, wenn auch einige Adlige - Verwandte haldwalischer Linien - sich zu Expeditionen zusammenschlossen und in Nofator einfielen, nicht zuletzt, um ihre Geldbeutel zu füllen.

Nach sechs Kriegsjahren schlossen die Parteien im Jahre 1051 NCF einen Waffenstillstand, der im wesentlichen durch Vermittlung der Priester des Ganadom und des esfonnischen Königs zustande kam. Da keine Einigung erzielt wurde, erfolgte eine Teilung des Territoriums des Kaiserreiches in die Reiche Nofator und Haldwal, die bis heute existieren. Hierbei behielt Nofator die alte Hauptstadt, aber keiner der beiden neuen Staaten erhielt das Recht auf den Kaisertitel, der seither nicht mehr vergeben wurde. Dennoch gab es schon mehrfach Könige Nofators, die dicht daran waren, sich zum Kaiser krönen zu lassen - was wohl einen neuen Krieg zur Folge hätte.

Die Jetztzeit

Wir schreiben das Jahr 1081 nach dem Fall Cawachdaranns. Dreißig Jahre sind seit dem Erbfolgekrieg verstrichen, welcher den letzten Krieg in Arimon darstellte. Stattdessen an der Tagesordnung sind kleinere Fehden und Streifzüge zwischen rivalisierenden Adligen, vor allem im Grenzland Haldwal - Nofator.

In Briskia bekriegen sich nach wie vor die Stadtstaaten in ihrem Kampf um Macht und Einfluß, daijntische Galeeren durchkreuzen die südlichen Meere und kapern, was ihnen begegnet.

Im Osten sehen sich die Ordensritter von Gouslic verstärkt mit Barbarenangriffen aus der Steppe von Tfor konfrontiert - wobei es Gerüchte gibt, die Barbaren seien ihrerseits auf der Flucht vor einer neuen Invasion aus dem fernen Südosten. Ob dies Hirngespinnste sind oder es reale Hintergründe gibt, weiß bis heute niemand zu sagen.

Nicht vergessen sollte man natürlich die Spannungen zwischen den Orgarnern und den Bewohnern der Mittelreiche, nicht zuletzt ausgelöst durch regelmäßige Überfälle organischer Langschiffe gegen deren Küsten.

Schließlich bleibt die Frage, was sich im Westen jenseits des Endlosen Ozeans ereignet hat. Das letzte Schiff legte im Jahre 660 NCF in einem Hafen Arimons an, bemannt mit Elfen und Menschen, welche schreckliche Dinge zu berichten hatten, von Angriffen der Finsternis, von Dämonen und

Arimon: Geschichte

Schwarzen Priestern, vom Fall eines Reiches und der Bedrohung der ganzen Welt . Bis heute hat sich kein wagemutiger Seefahrer gefunden, der den Ozean überquert hätte und zurückgekehrt wäre, um Bericht zu erstatten. Die wenigen Expeditionen sind ausnahmslos verschollen, wohl den

Naturgewalten und Kreaturen des Ozeans zum Opfer gefallen.

Wer weiß schon, was die Zukunft bereithält? Auf jeden Fall wohl mehr als genug Möglichkeiten für abenteuerlustige Charaktere.

Arimon: Völker und Staaten

Die Völker und Staaten

Die meisten Staaten Arimons befinden sich in einem Stadium, das man auf der irdischen Geschichtsskala als spätes Mittelalter einstufen würde. Teilweise hat man aber auch die Renaissance erreicht. Das Schießpulver wurde bislang nicht entdeckt, aber, nicht zuletzt durch die Einflüsse von Magie und Mystik, gibt es in anderen Bereichen durchaus weitere Fortschritte.

Das folgende Kapitel will sich kurz mit den Staaten und Völkern Arimons befassen und sie dem Leser ein wenig näherbringen.

Arimon - Der Kontinent und die nähere Umgebung

Als Arimon bezeichnet man im engeren Sinne nur jenen Kontinent, der sich vom Endlosen Ozean im Westen bis zu den Grenzbergen im Osten erstreckt. Auf ihm befinden sich einige wichtige Staaten, die im folgenden kurz vorgestellt werden sollen.

Das Königreich Esfon

Beschreibung:

Esfon ist ein Reich, dessen Kultur an das terranische Frankreich des Mittelalters erinnert. Seine Bewohner sind hellhäutige Menschen, deren Haarfarbe meist braun oder blond, in selteneren Fällen auch rot ist.

Regiert wird das Land von einem König, der in der Hauptstadt Fronthigithay residiert. Zur Zeit ist es Kanillon II. aus der Dynastie der Geibonn, welche seit der Reichsgründung die Geschicke des Staates bestimmt.

Das Reich Esfon ist agrarisch geprägt, das heißt die meisten Bürger leben von der Landwirtschaft. Hierbei sind die meisten Bauern keine Landbesitzer, sondern Hörige oder gar Leibeigene, welche an einen adeligen Grundbesitzer gebunden sind und ohne dessen Erlaubnis weder das Land verlassen noch z.B. heiraten dürfen. Das Ergebnis hieraus ist eine große Armut unter der Landbevölkerung.

Des weiteren herrscht ein sehr starker Feudalismus, d.h. der Adel spielt eine wichtige Rolle. Diese adeligen Familien, welche meist eigene Burgen unterhalten, befehlen sich mitunter, sind aber ansonsten eifersüchtig darauf bedacht, daß keiner die Vorherrschaft erlangt. Dem König sind sie nach einem komplexen System von Gefolgschaft und Lehnstreue verpflichtet und müssen zum Beispiel im Kriegsfall Kämpfer ausrüsten.

In den großen Städten findet man in Esfon aber auch so etwas wie eine urbane Bevölkerung, d.h. Händler und Handwerker aller Art, die es mitunter zu gewissem Wohlstand bringen, zumal die Städte meist als Reichsstädte nicht dem Adel unterstehen, sondern sich selbst verwalten. Oftmals kommt es vor, daß Bauern in die Städte ziehen, da sie dort bessere Chancen sehen und zudem, getreu dem Spruch "Stadtluft macht frei", sie nicht länger Leibeigene sind.

Sklaverei ist übrigens in Esfon untersagt. Die wichtigsten Religionen sind alle vertreten, wie es auch durchaus mächtige Magieryilden gibt. Die Bevölkerung aber steht Magie sehr mißtrauisch gegenüber, wenn es sich nicht um Priester oder die vor allem unter Armen sehr verehrten Druiden handelt.

Die Landschaft Esfons ist geprägt von dichten Wäldern, zwischen denen sich immer wieder die dörflichen Siedlungen mit ihren Feldern befinden. Vereinzelt findet man Hügelland und sogar Berge mittlerer Höhe, vor allem gen Osten hin. Der Süden des Landes ist wärmer, da er zum Meer der Ruhe hin liegt.

Städte:

Fronthigithay (Nr. 4): Die Hauptstadt Esfons ist an der Arimsee gelegen, und zwar auf einer großen Landzunge. Sie verfügt über einen ausgezeichneten Hafen, über den viel Handel mit Nofator und mit den Orgarnern abgewickelt wird. Eine Einwohnerzahl von knapp 30.000 Menschen macht die Stadt zu einer der größten in Arimon.

Carrick (Nr. 1): Diese an einem Fluß circa 10 Meilen landeinwärts von der Ozeanküste gelegene und sich unweit der Grenze nach Haldwal befindende kleinere Stadt mit ihren gut 5.000 Einwohnern wird in einem späteren Buch ausführlich vorgestellt. Es handelt sich um eine typische esfonnische freie Stadt.

Dumurick (Nr. 2): Diese im Inland Esfons zu findende Stadt hat gut 10.000 Einwohner. Bemerkenswert sind ein Heiligtum des Hanamon, zu dem zahlreiche Pilgerfahrten unternommen werden, und die relative Nähe zu den beiden Elfenhäfen in Esfon. Dumurick ist eine freie Stadt.

Avanfalon (Nr. 3): Die zweitgrößte esfonnische Stadt mit etwa 20.000 Einwohner liegt im Kernland des Reiches. Auch diese Stadt ist eine freie, d.h. keiner Domäne eines Adligen zuzurechnende, Stadt, deren Reichtum vor allem auf dem Handel mit Salz und Eisenerz basiert. Besonders auffällig sind die hohen Stadtmauern und die Festung in der Stadtmitte auf einem Hügel.

Das Königreich Nofator

Beschreibung:

Der Erbfolgekrieg von Nofator endete bekanntlich 1051 mit der Reichsteilung und der Entstehung der beiden Königreiche Haldwal und Nofator.

Nofator behielt hierbei die nördlichen Territorien einschließlich der alten Hauptstadt Nowanawul, die bis heute Regierungssitz geblieben ist. Das Recht auf den Kaisertitel gaben jedoch beide streitende Parteien auf. Dennoch ist die alte Rivalität geblieben, und schon so mancher König Nofators war dicht an der entscheidenden Provokation, den Kaisertitel anzunehmen.

Inzwischen gewinnt der Streit auch eine gewisse religiöse Dimension, da die Priester des Briand die Ansprüche Nofators, jene des Zordas dagegen die Haldwals unterstützen. Letzteren Kult findet man daher auch kaum in Nofator, und er genießt keine offizielle Unterstützung, während dem ersteren große Spenden gemacht werden.

Die Bewohner Nofators sind kräftige, meiste blonde oder braunhaarige Menschen mit blauen oder grünen, seltener auch grauen Augen. Die meisten von ihnen leben von der Landwirtschaft, wenn sie nicht gerade zur Stadtbevölkerung zählen.

Das Land selbst ist eines, das zwar vom König, zur Zeit Hollowoon I., regiert wird, in dem aber der Adel eine beträchtliche Macht besitzt. Die Auswirkung des Bürgerkrieges war es nicht zuletzt, daß die rivalisierenden Dynastien beim Kampf um Gefolgsleute sich zu beträchtlichen Zugeständnissen gezwungen sahen, die bis heute erhalten geblieben sind. So gibt es durchaus Herzöge und Fürsten, die in ihren Domänen als absolute Herrscher regieren und allenfalls auf dem Papier die Lehnstreue schulden. Der König selbst ist de facto von ihrem Wohlwollen abhängig.

Leibeigenschaft gibt es in Nofator nicht mehr, seit der Erbfolgekrieg zu Ende ging. Damit ist die Situation der Bauern etwas besser als in Haldwal oder Esfon, aber nicht allzu sehr, denn meist sind die Höfe klein und die Bauernfamilien groß.

In den Städten trifft man auf Handwerker, aber auch eine sich entwickelnde Bürgerschicht, die sich vor allem im Handel aller Art betätigt. Hinzu kommt der übliche Prozentsatz an Tagelöhnern, in die Stadt gezogenen Bauern usw., der aber

Arimon: Völker und Staaten

verhältnismäßig kleiner ist als beispielsweise in Esfon und Haldwal.

Landschaftlich bestimmendes Merkmal sind auch in Nosfator dichte Laubwälder, hinzu kommen aber auch ausgedehnte Hügelländer und Berge sowie größere Ebenen. Die Dörfer liegen oftmals mitten im Wald, den sie nach und nach roden und urbar machen. Des weiteren gibt es große Städte in Nosfator, neben der Hauptstadt vor allem einige Städte an der Arimsee und im Zentralreich.

Im Süden befindet sich das Siedlungsgebiet der Halblinge und auch eine große elfische Gemeinde, nicht zu vergessen die Zwergenkönigreiche der zentralen Bergländer.

Städte:

Nowanawul (Nr. 8): Die Hauptstadt Nosfators und alte Kaiserstadt gehört zu den ältesten Siedlungen Arimons, die bereits zu Zeiten des Imperiums urkundliche Erwähnung fand. Einige Bauwerke aus dieser Epoche haben bis heute überlebt, wenn es sich auch oft nur noch um stehengebliebene Ruinen handelt. 50.000 Einwohner verleihen Nowanawul einen gewissen Weltstadtcharakter, den die zahlreichen Tempel und Heiligtümer, die Paläste - unter ihnen der frühere Kaiser- und jetzige Königspalast - und die großen Märkte noch verstärken. Ein großer Hafen wird von Handelsschiffen aus aller Herren Länder angelaufen.

Belcatun (Nr. 9): Diese im Grenzgebiet nach Gouslic gelegene Stadt mit ihren zur Zeit gut 20.000 Einwohnern wurde während des Barbarensturms fast vollständig zerstört, mittlerweile aber wieder errichtet. Auffällig sind sehr starke Befestigungsanlagen, auch die Bewohner scheinen eine gewisse Paranoia gegen Überfälle aus dem Osten entwickelt zu haben. Bemerkenswerte Bauten gibt es fast nicht, da alle Reichtümer der Vergangenheit bei der Plünderung durch die Barbarenhorden zerstört wurden.

Wulchidan (Nr. 10): Unweit der Nordzinnen, also des Berglandes, welches Orgarn vom Zentralland trennt, findet man mit Wulchidan eine von Bergbau und Erzverarbeitung geprägte Stadt mit gut 15.000 Einwohnern. Ausgeprägte Stadtmauern wie bei allen Grenzstädten verbinden sich mit Zweckarchitektur zu einer nicht zu schönen, aber dennoch wohlhabenden Stadt: Kein Wunder, unweit findet man nicht nur Eisen- und Zinn-, sondern auch Silber- und Goldminen. Man trifft hier sogar auf eine zwergische Gemeinde von gut 1.000 Seelen, damit die größte Ansammlung dieses Volkes außerhalb der Bergkönigreiche.

Alathom (Nr. 6): Das im zentralen Nosfator gelegene Alathom gehörte bis zum Erbfolgekrieg zu den schönsten Städten des Kaiserreiches. Die Lage zwischen den rivalisierenden Fronten führte jedoch dazu, daß die Stadt nicht weniger als viermal den Besitzer wechselte, was seine Spuren hinterließ. Bis heute sind die Kriegsschäden nicht völlig beseitigt, so liegen der Fürstenpalast und der Tempel der Yrrya noch in Ruinen. Was man jedoch schnell und verstärkt wieder errichtete waren die Stadtmauern, höher als je zuvor, fürchten die Bewohner doch, in einem neuen Krieg erneut Opfer bringen zu müssen. Im übrigen leben die hiesigen gut 20.000 Menschen in erster Linie vom Handel mit dem nahen Halblingsland (landwirtschaftliche Produkte) und dem Zwergenkönigreich Drikhi Naid (Karte Nr. 46, Erze, Waffen usw.).

Washcatun (Nr. 5): Nahe der Grenze zu Esfon gelegene Hafenstadt mit 5.000 Einwohnern. Washcatun stand immer im Schatten der Städte Fronthigithay und Nowanawul, so daß sich kaum nennenswerter Handelsverkehr entwickelte. Es handelt sich um eine eher arme Stadt, die von Landwirtschaft aus der Umgebung und den Pilgern zum Heiligtum des Hanamon lebt.

Das Königreich Haldwal

Beschreibung:

Das Gegenstück zu Nosfator ist das Reich Haldwal, welches die südlichen Provinzen des alten Kaiserreiches zusammenfaßt. Als Hauptstadt wählte man seinerzeit die am Ausgang des Meeres der Ruhe gelegene Handelsstadt Zancadun, die zuvor Sitz der Dynastie der Meldian und Zentrum ihres Stammlandes gewesen war. Bis heute ist eine gewisse Abneigung gegen das Reich Nosfator, genährt durch immer wieder verkündete "formelle Ansprüche auf den Kaiserthron und die Reichshauptstadt" festzustellen, und manche Stimmen sprechen bis heute von einem sich abzeichnenden neuen Krieg.

Die Kultur Haldwals ist natürlich der Nosfators sehr ähnlich, kein Wunder, wenn man die vergleichsweise kurze Zeitspanne seit der Reichsteilung bedenkt.

Die Einwohner ähneln denen Nosfators, sind aber meist etwas dunkelhaariger und kleiner, was wohl nicht zuletzt auf Vermischung mit Briskianern zurückgeht. Auch hier ist die Landwirtschaft Erwerbszweig Nummer Eins.

Die Landschaft bestimmen wie fast überall in Zentralarimon große Wälder, nach Süden hin aber findet man eine eher offene Landschaft mit einem sehr angenehmen Klima, die im Grenzgebiet zu Briskia in eine der dortigen sehr verwandte Vegetation mit Palmen und Orangenhainen übergeht.

Die wichtigsten Städte findet man im Westen, wo es sich in erster Linie, wie auch bei der Hauptstadt, um Hafenstädte handelt, die vor allem vom Seehandel leben. Nicht übersehen sollte man auch die drei Elfenhäfen an der Westküste, die nicht zum Reich gehören, und natürlich die Zwergenkönigreiche und das Halblingsland im Grenzgebiet zu Nosfator.

In den großen Städten sind die meisten Teile der Bevölkerung Handwerker oder auch Arbeiter in Manufakturen, die in jüngster Zeit entstanden sind. Eine beträchtliche Armut gerade in den Städten ist aber festzustellen, nicht zuletzt wegen der ähnlich wie in Esfon bestehenden Tendenz zur Einwanderung vom Lande.

Ähnlich Nosfators besitzt auch der Adel Haldwals eine beträchtliche Macht und Unabhängigkeit. Hier existiert jedoch immer noch das Konzept der Leibeigenschaft, und auch die Sklaverei ist nicht verboten.

Die Königin, zur Zeit Faramilla I., ist immer wieder gezwungen, sich mit den Adligen zu arrangieren, da es ab und an durchaus zu Sezessionsbestrebungen, Wünschen der Rückkehr nach Nosfator oder eigenen Begierden auf den Königsthron kommt. So ist es wohl auch nicht verwunderlich, daß im Grenzgebiet immer wieder kleinere Streitigkeiten mit Nosfator aufflackern.

Städte:

Zancadun (Nr. 17): Diese Stadt mit ihren 40.000 Einwohnern ist die haldwalische Hauptstadt und zugleich die reichste Stadt des Landes, was vor allem auf ihren Hafen zurückzuführen ist, über den viel Handel mit dem Süden und den Elfen läuft. Nach der Wahl als Hauptstadt wurde die ohnehin architektonisch reizvolle Stadt noch sehr verschönert, so durch den Bau eines Königspalastes und durch ein noch nicht völlig vollendetes Heiligtum des Zordas.

Hishiborn (Nr. 13): Eine kleine Stadt mit 6.000 Einwohnern im Grenzgebiet zu Gouslic. Starke Zerstörungen erlitt sie sowohl während des Erbfolgekrieges als auch zuvor beim Barbarensturm. Interessant sind in erster Linie die Elfengemeinde nahebei und die hiesige Magierakademie, von der keiner genau weiß, warum sie diesen kleinen abgelegenen Flecken auswählte.

Garnogithai (Nr. 14): Hafenstadt an der Küste des Meeres der Ruhe mit gut 10.000 Einwohner, lebt Garnogithai vom Handel mit Briskia, den Skionai und Peliweij und hat immer

Arimon: Völker und Staaten

wieder Probleme mit Piraten aus Daijnt oder anderen Städten, die einmal sogar die Stadt plünderten. Seither wurden die Mauern erhöht und eine starke königliche Garnison hier stationiert.

Merthom (Nr. 15): Im haldwalischen Kernland gelegene Handelsstadt von 12.000 Einwohnern, die auf der wichtigsten Straße von Briskia nach Norden liegt. Man findet hier ein Heiligtum des Ganadom und einige sehr schöne Paläste, oft Eigentum briskianischer Handelsherren.

Glaurick (Nr. 16): Nahe der Grenze nach Esfon findet man inmitten dichter Wälder auf einem Knotenpunkt der Handelsstraßen und an einem Fluß gelegen die Stadt Glaurick mit ihren 8.000 Einwohnern. Handel mit landwirtschaftlichen Produkten und die Herstellung diverser Alkoholika sind Erwerbszweige dieser Stadt, die als durchschnittliche haldwalische Stadt ohne große Besonderheiten angesehen werden muß.

Alandorria (Nr. 18): Eine Hafenstadt an der Ozeanküste, die vor allem als Ort von Schiffswerften von Bedeutung ist. Viele der 10.000 Einwohner sind im Schiffbau beschäftigt, zumal hier die Flotte des Reiches Haldwal ihren wichtigsten Stützpunkt, bedingt durch einen erstklassigen Naturhafen, hat. Die hiesigen Schiffe sind nicht so berühmt wie die Briskias oder Orgarns, aber dennoch zweckmäßige und seetüchtige Konstruktionen. Unweit findet man einen Elfenhafen.

Die Stadtstaaten Briskias

Im Süden Arimons finden wir das Gebiet von Briskia, das nicht als einheitliches Reich anzusehen ist. Vielmehr handelt es sich um einen losen Bund von Stadtstaaten, die meist zusammenhalten, aber auch schon Kriege gegeneinander geführt haben.

Die Briskianer sind hellhäutige, meist dunkelhaarige Menschen mit großer Lebensfreude und einem ausgeprägten Temperament. Sie feiern gerne und fröhlich, sind aber zum Beispiel bei einer Beleidigung auch leicht zu einem Duell bereit.

Die wichtigsten unter den Stadtstaaten sind:

Gonnamillia (Nr. 22)

Der wohl mit mächtigste Stadtstaat ist das Herzogtum von Gonnamillia, eine Stadt mit gut 100.000 Einwohnern zuzüglich seines Umlandes. Hier findet man zahlreiche Vertreter der zeitgenössischen Kunst, Kultur und Wissenschaft, vor allem was die Malerei, Architektur und Mechanik, aber auch die Magie angeht. Dies hängt damit zusammen, daß die Herzöge von Gonnamillia einen guten Ruf als Förderer genießen, dem sie auch gerecht werden.

Entsprechend sieht man in der Stadt, die zur Zeit wohl als die schönste menschliche Siedlung Arimons gelten muß - und auch die größte - einige der herrlichsten Bauten der Gegenwart, wie die großen Tempel von Criang, Xeloma und Ganadom, das Gildenhaus der Magier, den herzoglichen Palazzo und die Sommerresidenz. Die Stadt ist aber auch gut befestigt, unter Ausnutzung eines Flusses, und ihre militärischen Anlagen gehören wohl ebenfalls zu dem besten, was die Zunft zu bieten hat.

Gonnamillia lebt auch vom Seehandel, wie viele Städte Briskias, aber nicht ausschließlich. Vielmehr ist es stark der inländische Handel, Züge zum Beispiel in die Reiche des Nordens, aber nicht zuletzt auch die Gold- und Silberminen in der Umgebung, die Geld in die herzogliche Kasse bringen.

Ein gewisser Kontrast von armen und reichen Vierteln läßt sich wohl bei Städten dieser Größe nicht mehr vermeiden, in jedem Fall gibt es Bezirke, in denen die Kriminalität regiert und die andere Bürger nach Anbruch der Dunkelheit überhaupt nicht und vorher nur mit Begleitung ihrer Leibgarde betreten.

Sehr einflußreich neben dem Herzog und seiner Familie sind einige reiche Handelsherren und auch Priester, vor allem jene des Ganadom. Aber auch die Magieryilde hat in dieser Stadt einen erstaunlichen Einfluß und gilt als die mächtigste von Arimon.

Farcatun (Nr. 20)

Dieser im Nordwesten gelegene Staat mit seinen gut 40.000 Einwohnern zuzüglich denen des Umlandes lebt wie viele der briskianischen Städte vom Seehandel, in diesem Falle vor allem mit den Gebieten Haldwal und Peliweij. Farcatunische Seefahrer wagen sich aber auch weit nach Norden oder nach Süden, und sie beanspruchen neben den Orgarnern den Titel der besten Seefahrer Arimons. Tatsächlich waren es Menschen aus dieser Region, die früher den Endlosen Ozean zu überqueren wagten, und noch heute träumt so mancher dort von einer Wiederholung dieser Großtaten der Vorfahren.

Typischer Schiffstyp ist die Karavelle, ein reines Segelschiff mit einem oder mehreren dreieckigen Segeln, das beeindruckend seetüchtig ist und sogar in der Lage, bedingt gegen den Wind zu segeln. Bei Windstille kann es sogar gerudert werden. Außerdem in Gebrauch sind dickbauchige, rahgetakelte Handelsschiffe, die man als Karacken bezeichnet. Die Kriegsschiffe sind meist bewaffnete Karavellen, es werden aber auch Galeeren verwendet. Diese Schiffe sind übrigens in ganz Arimon, vielleicht mit Ausnahme Orgarns, als Meisterwerke der Schiffbaukunst gefragt.

Handelswaren sind nicht zuletzt Sklaven und Gewürze, aber grundsätzlich handeln Farcatuner mit allem, was sich transportieren läßt und Profit einbringt. Es sind auch die großen Handelshäuser, welche die Stadt regieren. Formell handelt es sich um eine Republik, aber real bestimmen die Reichen, wer zum Konsul (Titel des auf vier Jahre gewählten Regierungsoberhauptes) gewählt wird, und sie sitzen auch alle im Rat der Stadt. Eine traditionelle Rivalität besteht zu Tihawulion, der zweiten großen Seefahrerstadt Briskias.

Die Stadt selbst bietet mit zahlreichen Palästen und Villen, auch in der Umgebung in herrlicher Landschaft, einen fantastischen Anblick. Jedoch gibt es auch die Schattenseite, in diesem Fall die alten Hafenviertel, wo ein Leben nicht viel zählt und wo die Bevölkerung in tiefster Armut lebt.

Nondroma (Nr. 23)

Kein Stadtstaat, sondern eine historische Stätte. Diese riesige Ruinenstadt war einst Hauptstadt des Imperiums von Arimon. Noch heute lassen die gigantische Ausdehnung der Ruinen und die oft erstaunliche Größe der stehengebliebenen Säulen und Gebäudereste etwas von ihrer einstigen Pracht erkennen.

Die Stadt wurde nie wieder aufgebaut, und bis heute sind die einzigen Bewohner diverse Tiere sowie kleinere Gruppen von Dörflern, die dort ihr Vieh weiden. Hinzu kommen Abenteurer aus aller Herren Länder, die immer noch an die Legenden glauben von dort liegenden Artefakten, vor allem in den sagenumwobenen Katakomben, deren Eingang bis heute niemand gefunden hat. Auch Bettler und Kriminelle findet man in Nondromas Ruinen, bieten diese doch geradezu optimale Verstecke, und so kommt es auch ab und an vor, daß sich Orkbanden hierhin zurückziehen bis sie von den Armeen der Briskianer ausgeräuchert werden.

Relligamoda (Nr. 24)

Südlich von Farcatun gelegen, ist Relligamoda mit seinen 30.000 Einwohnern zuzüglich des Umlandes eine Stadt, die sich interessanterweise praktisch gar nicht mit dem Seehandel befaßt, jedenfalls nicht auf eigene Rechnung.

Eine der Strategien ist es, einen großen Hafen zu unterhalten, in dem die Gebühren ungewöhnlich niedrig sind und man auch nicht unbedingt scharf kontrolliert. Dies führt dazu, daß sogar Händler aus anderen Städten hier ihre

Arimon: Völker und Staaten

Waren löschen und sie über Land weiterschicken - und sorgt natürlich für Zwist gerade mit Farcatun und Tihawulion, den beiden Nachbarn, die sich auch schon einmal zu einem gemeinsamen Feldzug durchringen konnten. Dieser scheiterte jedoch, und seither machte deren eigene Rivalität keine koordinierten Operationen mehr möglich.

Relligamoda lebt ansonsten davon, im Geldgeschäft tätig zu sein. Einige der ersten Bankhäuser Arimons - Orte, in denen man sich Geld gegen Zinsen leihen, aber auch Geld depotieren kann - haben sich hier gebildet und operieren mit Erfolg.

Regierungsform ist eine Art Aristokratie, d.h. es regiert ein Graf, welcher gemeinsam mit einem Adelsrat für die Belange der Stadt zuständig und im übrigen hoffnungslos bei den Banken verschuldet ist. Gerüchte besagen, diesen Banken gehörte bereits halb Arimon, so viele Adlige hätten bei ihnen inzwischen Geld geliehen...

Die Stadt selbst ist nicht so reizvoll wie Tihawulion oder Gonnamillia, aber auch sie hat ihre schönen Plätze, Straßen und Gebäude. Allgemein nimmt man an, daß sie in der Zukunft noch sehr prosperieren wird, falls ihr nicht ein Krieg einen Strich durch die Rechnung macht. Um dies zu vermeiden, bestehen aber Bündnisabkommen beispielsweise mit Gonnamillia - auch dieser Herzog brauchte Geld - und wohl gar Haldwal...

Elamnavuli (Nr. 21)

Dieser kleine Stadtstaat, der sich in der Größe deutlich von den anderen unterscheidet (knapp 10.000 Einwohner) und als einziger im Inland gelegen ist und nur über einen Flußhafen verfügt, entstand vor knapp 200 Jahren in Folge eines Erbfolgekonfliktes der Herrscher Gonnamillias. Die unterlegene Dynastie wurde verbannt, schwor Rache und siedelte sich im Inland an, wo schon bald die Stadt Elamnavuli entstanden war. Bis heute sind die Bewohner erbitterte Feinde Gonnamillias, und sie unterstützen jede gegen diese Stadt gerichtete Bewegung. Hierbei wird auch vor Schwarzer Magie und Kulte der Finsternis keineswegs zurückgeschreckt, so daß man Elamnavuli als eine Brutstätte dieser Übel einstufen muß, denen die Obrigkeit keinesfalls negativ gegenübersteht.

Regiert wird Elamnavuli von einem Herzog, der sich immer wieder auf seine Ansprüche auf den Thron Gonnamillias beruft. Bis heute waren es wirklich nur die angeheuerten Söldner - die Stadt verfügt über eine reiche Silbermine - und die Magie, welche ein Überleben sichergestellt haben, denn Gonnamillia ist deutlich größer. Unter den Stadtstaaten Briskias ist Elamnavuli wohl derjenige, den es sich am wenigsten zu besuchen lohnt, es sei denn, man sucht Kontakte zu Schwarzmagiern und Alchimisten oder ist fahrender Söldner.

Tilnawulion (Nr. 25)

Dieser Stadtstaat mit seinen knapp 50.000 Einwohnern zuzüglich denen des Umlandes wird in der Form einer Aristokratie regiert, d.h. eine kleine Adelskaste wählt aus ihrer Mitte einen Herrscher für die Dauer von 5 Jahren aus. Ein Adelsrat überwacht dessen Regierung.

Tihawulion lebt vor allem vom Seehandel, in erster Linie mit dem Lande Peliweij, aber auch den Reichen des Südens. Seine Seefahrer wagen sich sogar durch die gefürchtete, enge Passage zwischen den beiden Kontinenten im Süden. Zur Verteidigung werden üblicherweise Söldner angeworben, dies geschieht auch in Form von Seesöldnern mitsamt deren Schiffen. Des weiteren zögert man nicht, Kaperbriefe gegen die händlerische Konkurrenz auszustellen.

Die Stadt selbst ist schön und wohlhabend, mit einigen beeindruckenden Bauten wie dem Haus des Adelsrates und den Villen der großen Handelshäuser. Der Hafen ist einer der größten in ganz Arimon. Ein Sumpf um weite Teile der Stadt erleichtert ihre Verteidigung im Kriegsfall, sorgt aber

mitunter auch für Fieberepidemien. Dennoch gehört Tihawulion zu den mächtigsten Stadtstaaten, wo auch unabhängige Denker und Künstler wie auch einige seltsame Priester eine Bleibe gefunden haben.

Die Seefahrer Organrts

Beschreibung:

In Arimons Norden, von den Reichen Nofator und Gouslic getrennt durch eine Kette von schroffen Bergen, findet man das Land Organrt. Hier leben Menschen, die eine besondere Beziehung zum Meer hatten und immer noch haben.

Sicher waren es die Bedingungen dieses rauen, im Winter lange von Eis und Schnee bedeckten Landes mit seinen zahlreichen Fjorden und Inselchen, und mit seinem kargen, kaum zur Landwirtschaft taugenden Boden, die seine Bewohner früh auf das Meer hinaus führten. Man nimmt an, und die Organer sagen es von sich mit Stolz, daß sie die ersten Seefahrer Arimons waren, die diese Kunst nicht von den Elfen des Westens erlernten - und auf ihre eigene Art haben sie diese sogar übertroffen.

Typische Bauweise ist das Langschiff, ein Fahrzeug von knapp zehn bis über dreißig Schritt Länge mit einem einzelnen Mast, an dem ein Rahsegel befestigt wird. Hinzu kommt die Möglichkeit, das Schiff durch Ruder anzutreiben. Ergebnis ist ein sehr stabiles, seetüchtiges Schiff, das auch die Bedingungen der Hochsee nicht scheut.

Organer betreiben die Seefahrt mit verschiedenen Zielen. Zunächst wäre hier die Fischerei zu nennen, welche dazu dient, sich Nahrung zu verschaffen. Fisch aus Organrt wird in halb Arimon exportiert. Gleichmaßen beteiligen sich Organer am Seehandel, aber dies ist eher die Ausnahme, da sie keine geborenen Kaufleute sind. Statt dessen, und dies war schon immer Grund für Konflikte, handelt es sich um Menschen, die gerne einmal ein fremdes Schiff anhalten oder an einem kleinen Küstenort anlegen, und sich "freundlich" erkundigen, was für Waren sie denn unentgeltlich mitnehmen könnten. In den südlicheren Reichen heißt diese Praxis auch Piraterie oder Plünderung, die Organer halten dies jedoch für legitim.

Daher sind gerade die Küsten der Arimsee immer wieder Ziele von Langschiffen auf Plünderfahrt, und man wird dort fast jedes Dorf in Küstennähe befestigt vorfinden. Da die Organer ein rauher, kräftiger Menschengeschlag sind - groß, oft rothaarig oder blond und bärtig, und unbeherrscht - sind mitunter regelrechte Schlachten die Folge. Strafexpeditionen gegen Organ selbst aber gab es fast nie, denn die dortigen Dörfer sind einfach zu gut geschützt durch die Riffe und Untiefen der Fjordküste, und eine Aktion über Land verbietet sich durch die Bergkette der Nordzinnen.

In Organ findet man keine großen Städte, sondern nur Dörfer und einzelne Gehöfte und Tempel. Es gibt keinen König oder anderen Oberherrscher, sondern jedes Dorf schaltet und waltet meist für sich - und oft genug befehdet und plündert man sich untereinander. Gegen Dritte aber halten Organer felsenfest zusammen, wie schon so mancher erfahren mußte - und in diesem Fall wählen dann auch die Familienclans einen gemeinsamen Häuptling, den Blögfarmän, der nur für die Dauer der Krise amtiert.

Der Ordensstaat Gouslic

Beschreibung:

Im Zusammenhang mit dem Barbarensturm aus der Steppe von Tform vergab bekanntlich der Kaiser von Nofator alles Land zwischen der Reichsgrenze und den Grenzbergen an den Ritterorden des Zordas.

Ergebnis dieses Ereignisses ist der heute bestehende Ordensstaat Gouslic mit seiner Hauptstadt Zordaspon (Ruhm

Arimon: Völker und Staaten

des Zordas). In dieser residiert der Großmeister des Ordens gemeinsam mit den edelsten seiner Ritter, den sieben Paladinen des Zordas. Dieser Rat regiert Gouslic, d.h. beschließt Gesetze, regelt anfallende Fragen und kümmert sich um die Außenpolitik. Nicht zu vergessen sind hierbei aber natürlich die zahlreichen Priester des Zordas, welche aufgrund der religiösen Ausrichtung des Staates einen sehr starken Einfluß haben. Streitigkeiten unter beiden Gruppen sind jedoch sehr selten, da die Ziele aufgrund des beidseitig fanatischen Glaubens allzu ähnlich sind.

Andere Städte Gouslics haben normalerweise ebenso wie die kleineren Siedlungen den Charakter eines Außenpostens von Pionieren. Sie werden nach strategischen Gesichtspunkten angelegt, d.h. auf leicht zu verteidigenden Bergen, nahe Flüssen usw. Dabei sind bestimmendes Merkmal die hohen Mauern und anderen Verteidigungsanlagen wie Wassergräben und Wehrtürme, und natürlich der Tempel des Zordas als zentrales Element. Bei kleineren Siedlungen sind oft keine Mauern, sondern nur Palisaden vorhanden, aber diese erfüllen denselben Zweck.

Kleine unabhängige Bauernhöfe (Wehrbauernhöfe) sind weiteres Merkmal Gouslics. Diese von Siedlern aus Zentralarimon bewirtschafteten Anlagen sind ebenfalls auf Verteidigung ausgerichtet, d.h. militärisch befestigt, und die Bewohner mit ausreichend Waffen versehen.

Die einheimische Bevölkerung Gouslics, d.h. jene Volksstämme, welche hier vor dem Eintreffen der Ordensritter lebten, und zu denen auch versprengte Barbaren hinzugekommen sind, läßt sich in zwei Gruppen trennen: Jene, die den Glauben an Zordas angenommen haben und sich zu integrieren bemühen (Sprache, Kultur, Schrift usw.) haben einen Status, der dem der Siedler vergleichbar ist, d.h. sie bilden die angesehenere Schicht der Städter und Bauern. Die anderen jedoch, d.h. die Gouslicker, welche ihre Kultur bewahren wollten, sind in einer Art Leibeigenschaft gefangen, d.h. sie dürfen kein Land besitzen und sind gezwungen, für ihren Lebensunterhalt bei den Landbesitzern oder in den Städten zu arbeiten - oder sie betteln oder werden kriminell, bzw. verlassen ihr Land gen Westen oder Südwesten. Alle Einheimischen sind hellhäutige, meist dunkelhaarige (braun bis schwarz) Menschen, während die meisten Angehörigen der eingewanderten Führungsschicht blond oder rothaarig sind.

Allgemein werden diese "Eingeborenen" oder "Heiden" verachtet, sie sind fast rechtlos. Demzufolge bildete sich auch schon bald die Geheimorganisation Freiheit für Gouslic, welche von Gouslickern gegründet wurde, die sich mit den Zuständen nicht abfinden möchten. Diese Gruppe, die im Untergrund agieren muß - bloße Mitgliedschaft wird mit Tod durch Verbrennung oder Rädern bestraft, meist nach einer intensiven Vorführung gängiger Foltertechniken - krankt daran, daß sie nur über wenig effektive Kampfmittel, d.h. Waffen, Magie usw., verfügt. Infolgedessen beschränkt sie sich auf vereinzelte Überfälle auf Kleinsiedlungen oder Reisegruppen, alles in der Hoffnung, eines Tages genügend Macht angesammelt zu haben, um die Fremden wieder zu vertreiben. Auf den Kopf des Anführers, der "Flammenstier" genannt wird (der Stier ist das Wappentier der alten Königsfamilie Gouslics), sind 10.000 GD ausgesetzt.

Fremde reisen selten nach Gouslic, denn das Land treibt kaum Handel und hat auch keine interessanten Produkte anzubieten. Die meisten Reisenden sind Pilger, die den großen Zentraltempel des Zordas in Zordaspon besuchen wollen. Andere Reisende, die nicht an Zordas glauben, werden von den Gläubigen mißtrauisch angeschaut - und von den Einheimischen auch, denn sie sind vom selben Typus wie die verhaßten Herren.

Landschaftlich bestimmendes Merkmal sind dichte Wälder und kleinere landwirtschaftlich genutzte Flächen, die gen Osten hin in ein eher steppenhaftes Gelände übergehen. Gleichzeitig befinden sich dort die Grenzberge, welche die höchsten Erhebungen Arimons darstellen und deren Spitzen

das ganze Jahr über von Schnee bedeckt sind. Dort, auf mittlerer Höhe, unterhalten die Ordensritter eine Kette von Wachzittadellen, um die Pässe und Durchgänge aus Richtung Tform im Auge zu behalten.

Städte:

Zordaspon (Nr. 37): Die Hauptstadt Gouslics hat etwa 25.000 Einwohner, von denen der überwiegende Teil keine Einheimischen darstellt. Auffallend sind der riesige Zentraltempel des Zordas - ein neuer, noch größerer und prunkvollerer ist im Bau - und der Palast der Ordensmeister. Die meisten anderen Bauwerke sind klein und zweckmäßig, die Verteidigungsanlagen ausgeprägt. Einzig die Kriegerschule des Ritterordens hat eine gewisse Reputation.

Nakwech (Nr. 12): Eine typische Festungsstadt in Gouslic mit knapp 4.000 Einwohnern. Bestimmende Merkmale sind die zentral angelegte Burg, die hohen Stadtmauern und breiten Wassergräben und natürlich der große Tempel des Zordas in der Stadtmitte. Alles in allem keine besonders schöne Stadt.

Bellinach (Nr. 11): Gleicht sehr stark Nakwech, aber hier handelt es sich um eine bereits vorher existierende Siedlung. Daher findet man noch Teile der Ruinen des alten Fürstenpalastes (der einheimischen Dynastie) und anderer Bauten, vor allem Tempel. Ansonsten aber das übliche Bild bei etwa 5.000 Einwohnern.

Das Sultanat von Peliweij

Beschreibung :

Im Süden Arimons findet man eine größere Insel, welche wohl einst durch eine Landbrücke mit dem südlichen Kontinent und der dortigen Großen Wüste verbunden war. Ihre Bewohner unterscheiden sich von den Menschen des eigentlichen Arimon, man meint vielmehr, eine Verwandtschaft mit den Nomaden der Wüste feststellen zu können. Sie sind Menschen mit hellbrauner Haut und normalerweise dunklen bis schwarzen Haaren und auch dunklen Augen. Die Männer sind normalerweise Barträger.

Ihr Staat ist das Sultanat von Peliweij, das von der Hauptstadt Bahira aus durch den Sultan Machlan regiert wird. Landschaftlich bestimmendes Merkmal dieses Inselreiches ist ein wüstenhafter Boden, der aber immer wieder durch Oasen oder kleinere fruchtbare Regionen unterbrochen wird, wobei sich letztere aber auf den Küstenstreifen und das Gebiet entlang von Flüssen und Seen beschränken. Schnee fällt hier niemals, wenn es auch nachts für Fremde überraschend kalt wird - man verbindet die Wüste nun einmal immer mit glühender Hitze. Diese Wüstengebiete sind überwiegend Sandwüste, stellenweise aber auch Geröll- und Kieswüste. Hohe Gebirge gibt es nicht in Peliweij, sondern nur Erhebungen mittlerer Größe.

Entscheidenden Einfluß im Staat haben die Priester des Belobob. Dieser Kult ist die offiziell einzig zulässige Religion und auch Staatsreligion Peliweijs. Gläubige, vor allem aber Priester anderer Religionen müssen mit Verfolgung oder gar Lynchmord (z.B. Steinigen) durch aufgeputschte Menschenmengen rechnen.

Des weiteren gibt es eine Schicht von Adligen und wohlhabenden Kaufleuten, welche es meist durch den Gewürz- und Sklavenhandel zu Reichtum gebracht haben. Diese kleine Gruppe bestimmt gemeinsam mit den Priestern die Geschichte des Landes, und oft ist der Sultan nichts anderes als eine genußsüchtige, manipulierbare Marionette.

Die Bevölkerung lebt nicht gerade in Wohlstand, aber ist auch nicht leibeigen oder anderweitig in Abhängigkeit, sieht man von den zahlreich anzutreffenden Sklaven ab. Gängige Berufe sind die Landwirtschaft in geeigneten Regionen (vor allem Oliven, Datteln, Feigen usw.) nebst der Viehzucht, sowie einige Handwerke. Peliweij ist aber wesentlich weniger

Arimon: Völker und Staaten

"technisch" geprägt als z.B. die Staaten des zentralen Arimon.

Aberglauben ist weit verbreitet, auch Magie gerade unter der Bevölkerung nicht selten, wenn es sich auch oft nur um Scharlatane handelt, die sich als Wunderheiler, Regenmacher oder Hellseher ausgeben. Die Autoritäten stehen der Magie neutral gegenüber, solange sie nicht gegen den Kult des Belobob gerichtet ist.

Fremde sind außerhalb der großen Handelsstädte eine echte Seltenheit und sie werden von den Einheimischen mißtrauisch beäugt, und wenn sie "Ungäubige" sind, mitunter auch nicht nur das... Dennoch bringt der Handel es mit sich, daß immer wieder Reisende aus dem zentralen Arimon, vor allem aber aus Briskia, in Peliweij angetroffen werden können. Typisches Transportmittel sind die Füße oder aber Kamele, wenn man sich nicht gleich für den angenehmen Weg einer Flußschiffahrt entscheidet.

Städte:

Bahira (Nr. 27): Die Hauptstadt Peliweijs mit ihren 35.000 Einwohnern (zuzüglich der Sklaven) unterscheidet sich vom Aussehen her stark von Städten Zentralarimons. Große Stadtmauern gibt es nicht, und die Bauten sind alle aus weißem Marmor oder ähnlichen Materialien errichtet. Besonders sehenswert der große Sultanspalast, der einen ganzen Park einschließt, das Basarviertel und das große Heiligtum des Belobob, zu dem eine Pilgerfahrt einmal im Jahr für alle Gläubigen verpflichtend ist. Außerdem in jedem Fall eine Reise wert ist die Große Bibliothek, einer der größten Horte des Wissens in ganz Arimon.

Nellmijei (Nr. 28): Eine an einer Oase in Zentralpeliweij gelegene kleine Stadt von 4.000 Einwohnern in der üblichen Peliweijer Bauweise. Bemerkenswert durch den hier errichteten Tempel des Belobob, der zur Pilgerstrecke gehört und an die Rolle dieser Oase in der Verkündung des Glaubens an Belobob erinnern soll. Weiterhin sehenswert die Sommerpaläste zahlreicher Würdenträger des Reiches, so auch des Sultans selbst.

Jiara (Nr. 29): Ein Hafen im Süden Peliweijs mit gut 3.000 Einwohnern, wobei die Bedeutung für den Seehandel stark nachgelassen hat, da kaum jemand die Reise nach Süden wagt. Heutzutage lebt Jiara von den Erinnerungen an alte Zeiten und von der hier befindlichen Magierakademie, die zahlreiche Schüler und Wissenssuchende anlockt.

Volkoncha (Nr. 30): Diese im Südosten Peliweijs gelegene Hafenstadt mit gut 6.000 Einwohnern bietet ein prachtvolles Bild: Grüne Gärten und Palmenhaine wechseln sich ab mit den bekannten Bauten aus weißem Marmor. Der Hafen hat in gewisser Weise unter der Nähe zu den Korsarenstädten zu leiden, aber die fanatischen Elitengarden des Belobob, die hier stationiert sind, konnten bisher ausreichend von Überfällen abschrecken.

Das Seereich von Daijnt

Beschreibung:

Einstmals beherrschte das Reich von Daijnt ganz Arimon mit Ausnahme der Inseln Mohill, Tir Nan Og und Weltenende. Dabei erstreckte das Imperium von Daijnt sich entlang der Küste des Meeres der Ruhe, meist in Form eines Streifens von einigen 100 Kilometer Breite.

Dominiert wird Daijnt auch heute noch von Schwarzalben, auch Dunkel elfen genannt. Die mächtigsten unter ihnen sind heutzutage nicht mehr aufzufinden, man nimmt an, daß sie in den Wirren des Befreiungskrieges umkamen, als durch eine gewaltige Katastrophe, die von den meisten auf das Wirken der Götter zurückgeführt wird, der größte Teil des Kernreiches im Meer der Ruhe versank. Heute findet man an dieser Stelle noch einige Inselketten, und die Legenden berichten von großen Schätzen, die in der Tiefe warten, aber auch schrecklichen Gefahren.

Die Bevölkerung des heutigen Daijnt, das durch einen Gebirgswall sehr gut gegen das Hinterland abgeschirmt ist, besteht zu etwa 60 Prozent aus Schwarzalben. Der Rest wird in erster Linie von Menschen und Mischlingen, bedingt aber auch Kreaturen der Finsternis wie Orks gebildet - denn Daijnt ist nach wie vor ein Land, das vom Glauben an die Mächte der Dunkelheit durchdrungen ist.

Die Landschaft ist durch ein warmes Klima geprägt, dank des Meeres der Ruhe. Palmen und Zedern sind die wichtigsten Pflanzen, Wüstengebiet findet man allerdings nicht, sondern z.B. Orangenbäume. Wer Daijnt zum ersten Mal sieht, wird bezweifeln, daß dieses Land von der Finsternis beherrscht wird, so schön wirkt seine Landschaft auf den Besucher.

Seine Macht beruht vor allem auf der Magie, mit dem Schwerpunkt auf Elementar- und Dämonenbeschwörungen. Die alten Meister von Daijnt konnten die mächtigsten Kreaturen herbeirufen, die Arimon je gesehen hat, und manches von diesem Wissen hat sich bis heute erhalten.

Heutzutage beschränken sich die verbliebenen Galeerenflotten der Daijnter, deren Riemen von Sklaven aller Art bedient werden, auf die Piraterie auf dem Meer der Ruhe, wo sie sich, nicht zuletzt aufgrund des Einsatzes von Magie, einen gewissen Ruf erworben haben. Zu erkennen sind ihre Schiffe an den grellroten Segeln und der besonders langgestreckten Form.

Die Hauptstadt heißt Daijndidann ("Daijnt wird wiederkehren"). Im allgemeinen reist man nach Daijnt auf dem Seeweg, da die Berge im Hinterland, wie bereits angedeutet, kaum zu überwinden sind. Hierbei sei aber gleich gesagt, daß Reisen nach Daijnt sehr selten sind, denn Fremde sind in diesem Land nicht gerne gesehen, es sei denn, sie dienen der Finsternis, oder man plant vielleicht ein Opferfest.

Städte:

Daijndidann (Nr. 33): Die Hauptstadt Daijnts mit ihren wohl 50.000 Einwohnern wird gekennzeichnet durch eine zwar attraktive Architektur, aber einen irgendwie drohenden Gesamteindruck, was vielleicht an den hohen dunklen Bergen im Hinterland liegt. Hier findet man das große Arsenal Daijnts, in dem seine Galeeren gebaut und repariert werden, aber auch eine Magierakademie, den Herrscherpalast und zahlreiche Tempel, meist von Kulten, die in anderen Staaten verboten wurden. Manche Viertel platzen vor Reichtum und Schönheit, andere hingegen sind stinkende Kloaken, was auch für den Fluß liegt, an dem Daijndidann liegt. Kein Juwel Arimons.

Dawachnachon (Nr. 32): Ein vorgeschobener Hafen der Hauptstadt auf der nördlichen Seite der Bucht mit ca. 3.000 Einwohnern. Die Stadt lebt von ihren Silberminen und von den heimkehrenden Korsarenflotten, welche hier reichlich Gelegenheit finden, ihre Beute zu verpraassen. Mehr Bordelle und andere Lasterhöhlen auf engstem Raum findet man wohl nirgends.

Nimochdimol (Nr. 31): Auf einer kleinen Insel vor der Küste Daijnts gelegen, ist diese Festungsstadt mit ihren 10.000 Einwohnern ein wichtiger Stützpunkt Daijnts, sowohl für Kaperfahrten als auch zur Warnung gegen Angriffe von See. Bestimmende Architektur ist die zweckmäßige Festungsbauweise. Man findet hier aber auch prächtige Paläste und die Kriegerakademie Daijnts, in welcher die Kämpferelite ausgebildet wird.

Die Insel Mohill

Beschreibung:

Dies ist eine kleinere Insel vor der Küste Arimons im Endlosen Ozean, die in der meisten Zeit regelrecht vergessen wurde. Weder die Daijnter noch das Imperium von Arimon interessierten sich wirklich für dieses Land, so daß sich dessen Kultur bis heute weitestgehend unbeeinflusst erhalten

Arimon: Völker und Staaten

hat. Manche Gelehrten nehmen sogar an, auf Mohill lebten noch Nachkommen jener Menschen, die ganz zu Anfang, vor dem Eintreffen der Menschen aus dem Westen, die Bevölkerung Arimons ausmachten, sich an anderen Orten aber längst mit den anderen menschlichen Rassen vermischt haben.

Auf Mohill, das von Wäldern und Hügelland geprägt ist, sowie zahlreichen Sümpfen und Mooren, leben Menschen in einer relativ einfachen Kultur. Es gibt keine großen Städte, sondern man siedelt in Dörfern oder einzeln stehenden Bauernhöfen. Beschäftigungsquelle sind die Landwirtschaft, vor allem als Schafzucht, und der Fischfang in den umliegenden Gewässern. Handelskontakte mit dem Kontinent werden unterhalten, aber nur wenige Mohillan (so nennen sich die Einwohner) verlassen für längere Zeit ihre Heimat.

Die Bevölkerung scheint entfernt mit den Bewohnern Orgarns verwandt zu sein, denn es handelt sich um relativ kräftige, oft blonde oder rothaarige Gestalten. Traditionelle Kleidung sind Männer Röcke, und man spielt Instrumente wie den Dudelsack und die Laute.

Regiert wird das Land von einem König, der von den verschiedenen Clans der Einwohner gewählt wird und dem man sich halbwegs unterordnet. Fehden der Clans untereinander sind an der Tagesordnung. Fremde werden in Mohill immer ein wenig mißtrauisch beäugt, bis sie dort eine gewisse Zeit zugebracht haben. Zentrale Religion ist die Verehrung Delbrics, der auch als Patron von Mohill bezeichnet wird und auf dieser Insel wohl in etwa so viele Gläubige hat wie sonst in ganz Rest-Arimon zusammengekommen.

Die größte Siedlung ist die Hauptstadt Chulliracht, aber selbst diese erreicht kaum die Größe einer kleineren Handelsstadt in Esfon oder Nofsator, von briskianischen Städten oder Hauptstädten der Reiche ganz zu schweigen.

Städte:

Chulliracht (Nr. 19): Wie gesagt, die Hauptstadt Mohills hat gerade einmal 2.000 Einwohner. Sie wird von einer Mauer umgeben, in der Mitte steht die Burg des Königs und ein Heiligtum des Delbric. Die Häuser sind einfach, aber sauber, und auch der Hafen dient eher der Fischerei als dem großen Seehandel.

Die Steppe von Tform

Beschreibung :

Jenseits der Grenzberge beginnen die endlosen Weiten der Steppe von Tform, aus denen sich immer wieder einzelne Berge und ganze Plateaus erheben. Die tatsächliche Ausdehnung der Steppe ist niemand genau bekannt, man spricht von vielen tausend Meilen nach Osten, bis man schließlich, nach einem gewaltigen Bergmassiv, die Reiche des Ostens erreicht hat. Schon seit langer Zeit aber hat wohl niemand mehr diese Reise gewagt und ist zurückgekehrt.

Schließlich sollte man nie vergessen, daß große Teile der Grenzberge, jedenfalls auf der östlichen Seite, und auch der weiteren Berge bis hin nach Osten, noch heute von den Wesen der Finsternis bewohnt werden, die einst die Zwerge vertrieben. Hier befindet sich auch Drikhi Asum, der Stolz der zwergischen Rasse, seit Jahrtausenden die Domäne von Orks, Trollen und anderen Kreaturen der Dunkelheit. Vielleicht ist auch dies einer der Gründe, daß sowenig Kontakt nach Tform hin besteht. Auch in der Steppe selbst muß man nämlich immer damit rechnen, auf herumstreifende Orkbanden zu treffen, die auf der Suche nach Beute sind.

In der eigentlichen Steppe findet man jene Völker, die allgemein als Steppenbarbaren oder Barbaren von Tform bezeichnet werden, und die für den Barbarensturm verantwortlich sind, der sich vor einigen Jahrhunderten ereignete. So endlos wie die Steppe, so endlos sind aber wohl auch deren Völker, die zum Teil stark an Arimoner erinnern, zum Teil

aber auch geschlitzte Augen und eine hellbraune Hautfarbe aufweisen. Hinzu kommen verschiedene Sprachen.

Allen gemein ist aber, daß sie in Stämmen leben, die oft mit anderen Stämmen verfeindet sind, oder sich um Jagdgründe, Frauen oder anderes streiten. Regiert werden sie meist von einem Häuptling und leben in nomadischer Art, meist als Reitervölker, zusammen. Ackerbau wird nur von sehr wenigen Stämmen betrieben. Die kurze Vereinigung der Stämme unter einem Befehlshaber, welche zum Barbarensturm führte, ist schon längst wieder Vergangenheit.

Da der Winter in der Steppe extreme Züge annimmt, mit gewaltigen Schneestürmen und fast unpassierbaren Schneewehen, sollten Reisen zu dieser Jahreszeit nicht gewagt werden. Selbst die Barbaren lagern im Winter an einer festen Stelle, wo sie ihre Hütten oder Zelte aufstellen.

Weltenende

Wenn man von Arimon aus mit dem Schiff nach Norden reist, erreicht man schließlich nahe der Grenze zum Ewigen Eis die Insel Weltenende, so genannt, weil es noch niemand gelungen ist, weiter nach Norden vorzudringen.

Diese Insel wurde besiedelt, als die Schwarzalben Daijnts ganz Arimon überrannten und auch nach Orgarn vorstießen. Dessen Bewohner, großartige Seefahrer, erkannten, daß sie dem Feind nicht gewachsen waren, und das ganze Volk floh im Zug der Hundert Schiffe nach Norden, nach Weltenende. Inzwischen ist Orgarn längst wieder besiedelt, aber so manche Familie hat sich entschieden, nicht in die Heimat zurückzukehren, sondern im hohen Norden ihr Glück zu versuchen. Hinzu kommt, daß auch heute noch immer wieder Auswanderungen von Orgarnern nach Weltenende stattfinden.

Das Klima der Insel ist sehr rau, mit einem langen Winter. Dennoch ist es dem Orgarns sehr ähnlich, und die häufigen heißen Quellen ermöglichen sogar eine Landwirtschaft mit großem Erfolg. Hinzu kommen reiche Fischgründe.

Große Städte findet man nicht; die bedeutendsten Ansiedlungen sind nicht mehr als größere Dörfer von einigen Hundert Menschen. Hinzu kommen im äußersten Norden der Insel, wo sich ein fast unzugängliches Gebirge befindet, mehrere Ansiedlungen von Eistrollen.

Nichtmenschliche Rassen

Arimon ist nicht nur ein Kontinent der Menschen, wenn auch diese seit längerer Zeit eindeutig die Geschehnisse dominieren, während die meisten älteren Rassen, wie die Zwerge und die Elfen, sich auf dem absteigenden Ast zu befinden scheinen und kaum noch einen Schatten einstiger Größe darstellen.

Die Elfen

Die Elfen Arimons sind eine alte Rasse, von der es heißt, daß sie einst aus dem Westen über den Endlosen Ozean eingewandert sind und eines Tages wieder dorthin zurückkehren werden, wie es schon viele getan haben.

In Arimon trifft man Elfen in erster Linie an zwei Orten an: Auf der Insel Tir Nan Og vor der Westküste, und in den Elfenhäfen - denn viele Elfen sind großartige Seefahrer.

Tir Nan Og

Auf dieser Insel, auch Insel des Ewigen Lebens genannt, leben die meisten Elfen Arimons, nachdem sie sich vor Urzeiten weitestgehend vom Kontinent zurückzogen. Es handelt sich um eine von dichten Wäldern bedeckte Insel, die vollständig auf elfische Weise bewohnt wird. Das bedeutet, die Elfen haben keine Städte errichtet, wie es andere Völker tun, sondern sie leben inmitten der Wälder in Harmonie mit der Natur. Dabei benutzen sie ihre besondere Architektur unter Mithilfe von Magie, was ihnen ermöglicht, Holzkonstruktionen zu errichten, die regelrecht leben.

Arimon: Völker und Staaten

Tir Nan Og wird nur selten von Nichtelfen betreten, und wenn, dann nur nach einer Einladung, denn die Gewässer sind sehr tückisch und man redet viel von Seeungeheuern und sich verändernden Riffen, welche die Elfen vor Störungen schützen. Es gibt jedoch im Süden den Freihafen Roganallian (Nr. 39), wo die Elfen Ansiedlungen anderer Völker zugelassen haben, und über den sie ihren Handel abwickeln.

Da die Elfen große Seefahrer sind, unterhalten sie natürlich viele weitere Häfen an der Küste, die aber normalerweise nur ihnen selbst vorbehalten sind.

Die Elfenhäfen (Nr. 40 bis 45)

Entlang der Westküste Arimons, das heißt in Esfon und Haldwal, findet man insgesamt fünf elfische Häfen, die dort schon vor Urzeiten bestanden, und die nach dem Untergang des Imperiums von Daijnt wieder gegründet wurden. Es handelt sich um elfische Siedlungen, in denen ihre Schiffe anlegen und repariert werden, und um die wichtigsten Siedlungen von Elfen in Arimon selbst, sieht man vom Wald von Arunafalliona (im Grenzgebiet Haldwal - Nosfator) ab, wo eine weitere größere Elfengemeinde lebt.

Die Häfen sind auch für andere Völker zugänglich, und die dort verwendete Architektur ist eine andere als man es z.B. auf Tir Nan Og vorfinden würde: Die Städte sind aus Stein und Holz erbaut, aber auf eine Weise, die wohl nur Elfen beherrschen. Man hat den Eindruck, die Stadt wäre organisch gewachsen, und täte es immer noch.

Die Zwerge und Gnome

Die große Zeit der Zwerge und der mit ihnen eng verbundenen Gnome ist in Arimon schon lange, lange vorbei, und nur noch die traurigen Balladen ihrer Barden und ihre Sagen künden von einstiger Macht und Größe. Dennoch, auch heute noch gibt es vieles in ihrer Kultur, was Menschen nur staunen lassen kann.

Die größten Zwergensiedlungen gingen bekanntlich im Ersten Krieg gegen die Finsternis für wohl immer verloren. Heute geblieben sind nur kleinere Städte in den westlichen Regionen Arimons, d.h. den Bergen des Zentrallandes. Da es Zwerge widerstrebt, die See zu befahren, sind sie nie auf die Inseln vor der Küste vorgedrungen.

Die einzelnen Zwergengemeinschaften werden von einem König regiert, der jeweils in der entsprechenden Stadt residiert. Außerdem gibt es einen unregelmäßig tagenden gemeinsamen Rat, der damit befaßt ist, Probleme zu lösen, die alle Zwergestaaten betreffen könnten.

Heutzutage sind die größten Städte - sie alle liegen zu 95 Prozent unter der Erde - Drikhi Naid (Nr. 46) und Drikhi Kazur (Nr. 45) in den zentralen Bergen. Beide erreichen eine Ausdehnung der Stollen und Kavernen von einigen Quadratkilometern auf bis zu zwanzig Ebenen. Aber selbst diese Städte, welche Menschen, die sie einmal (selten genug) zu sehen bekommen, zum grenzenlosen Staunen anregen, wären kleine Dörfer und Erdlöcher, verglichen mit den gigantischen Anlagen von Drikhi Asum (Nr. 47).

Die Zwerge befassen sich im wesentlichen mit dem Bergbau und mit der Metallverarbeitung, beides Künste, die sie zu einer unglaublichen Perfektion entwickelt haben, wenn auch gerade auf dem Gebiet der Schmiedekunst die alten Meister der Vergangenheit unübertroffen waren, deren Geheimnisse mit dem Fall Drikhi Asums verloren gingen. Bis heute bleiben zwergische Waffen und Rüstungen das mit Abstand Beste, was in Arimon zu bekommen ist, und werden entsprechend teuer bezahlt.

Es wird aber auch Landwirtschaft in abgelegenen, oft nur durch Stollen zugänglichen Gebirgstälern betrieben, und selbst die Viehzucht bis hin zur Zucht von Ponies und Maultieren. Zwerge reiten zwar selten - Pferde sind einfach nicht ihre Größe - aber es gibt immer wieder Ausnahmen.

Magie spielt eine eher unwichtige Rolle, denn Zwerge wie auch Gnome sind unmagische Völker mit einer angeborenen Widerstandskraft gegen Magie. Die wenigen Zauberer, die sie dennoch kennen, verwenden meist die Runenmagie oder sie verzaubern magische Gegenstände, auch die Alchimie ist anzutreffen. Die wenigen Ausnahmen hiervon sind eigenbrötlerische Außenseiter, die meistens in die Welt hinausziehen, um ihr Glück zu machen.

Letzteres ist eine Haltung, die man auch sonst oft unter Zwergen antrifft, so daß man immer wieder Zwergen begegnen wird, die, um sich die Hörner abzustoßen und Erfahrungen zu sammeln, vielleicht auch Reichtum zu erlangen, sich in die Reiche Arimons begeben.

Gängige Religion ist der Glaube an Quai Tham und einige weitere Götter, deren Zentralaspekte Bergbau und Schmiedekunst sind. Zwerge sind aber keine religiösen Fanatiker, sondern es sind eher erdverbundene als "himmelsorientierte" Wesen.

Halblinge

Die Halblinge sind es seit langer Zeit gewöhnt, in Gemeinschaft mit Menschen zu leben, oder zumindest im selben Staatsgebiet. Die größte und wichtigste Halblingsregion findet sich mitten im Grenzgebiet der Reiche Haldwal und Nosfator. Diese Region, auch einfach "das Ländchen" genannt, wird schon seit wenigstens 800 Jahren von Halblingen bewohnt, die wohl vorher aus anderen Regionen einwanderten. Alte Dokumente der Elfen zeigen aber, daß die Halblinge wohl schon vor Jahrtausenden in Arimon in manchen Nischen anzutreffen waren.

Formell gehört das Gebiet zum Reich Nosfator, aber es handelt sich tatsächlich nur um eine pro-forma-Lehenstreue. Im wesentlichen überlassen Menschen und Halblinge einander sich selbst. Das Ländchen wird geprägt durch landwirtschaftlich genutzte Flächen, Gärten und Haine, immer wider durchbrochen durch natürliche Wälder, Seen, Flüsse und Hügel. Es handelt sich um ein sehr idyllisches Gebiet, dessen Bewohner alle in Freiheit und einem gewissen Wohlstand leben.

Da die Halblinge nicht viel von festen Organisationen halten, haben sie keinen Adel oder König, sondern lassen sich von ihren Bürgermeistern nach außen vertreten. Die Amtspflichten dieser Bürgermeister bestehen aber in erster Linie darin, Feiern zu eröffnen und sich um die Grenzwächter zu kümmern, welche das Land gegen herumstreunende Banden schützen sollen.

Große Städte findet man nicht, sondern die Halblinge leben in kleinen Dörfern, meist mit flachen Bauwerken, die sehr gut zur umgebenden Natur passen. Fremde sind bei den gastfreundlichen und für ihre Kochkunst berühmten Halblingen meist gerne gesehen, allerdings können sie mit religiösem Fanatismus oder Gewaltbereitschaft überhaupt nichts anfangen.

Dementsprechend spielen auch Magie und Religionen eine sehr untergeordnete Rolle, und wenn, dann immer in Verbindung mit Landwirtschaft, Kochkunst und Heilung.

Skionai

Ein Sonderfall ist das Reich der Skionai, auch Löwenmenschen genannt, welches sich südlich des Meeres der Ruhe befindet, also nicht mehr im eigentlichen Arimon. Dennoch haben wir es in diese Beschreibung aufgenommen, da seine Bewohner immer wieder in Arimon zu finden sind.

Die Skionai bewohnen ein wüstenartiges Gebiet, was durch die Nähe der Großen Wüste hervorgerufen wird. Dieses ist gekennzeichnet durch Hügel und echte Berge. Die Meeresnähe und einige in den Bergen entspringende Flüsse verwandeln die wesentlichen Regionen dieses kleinen Landes aber in ein sehr schönes Reich. Man findet Anpflanzungen von Palmen und Obstbäumen ebenso wie eine Viehzucht.

Arimon: Völker und Staaten

Das Reich selbst wird regiert vom Hochkönig der Skionai, der in der Hauptstadt Felchani, die nur wenige Menschen je besucht haben, residiert. Die Skionai verlassen oftmals ihr Land, um auf Abenteuer auszuziehen und sich z.B. als Söldner zu verdingen.

Fremde sind im Reich nicht ungerne gesehen, aber die abgelegene Lage macht es nicht unbedingt leicht zu erreichen. Meist ist der Seeweg einzig vernünftige Wahl.

Sklaverei und Leibeigenschaft kennen die Skionai nicht. Magie praktizieren sie in einem gewissen Rahmen, d.h. vor allem körperliche und geistige Magie sowie in gewissem Rahmen die der Elemente. Ihre Götter sind meist von einer eher kriegerischen Neigung.

Der Westen jenseits des Ozeans - Reich der Mythen

Bevor wir uns den weiter entfernten Bereichen zuwenden, wie sie sich auch auf der beigefügten Karte finden lassen, sollte gesagt werden, daß vieles über diese Reiche, und selbst die Karte, auf Vermutungen, alten Aufzeichnungen, Gerüchten und Legenden basiert. Die meisten dieser Regionen hat schon lange kein Bewohner Arimons mehr aufgesucht, oder jedenfalls ist noch keiner zurückgekehrt. Auch aus der Gegenrichtung besteht praktisch kein Kontakt mehr.

Daher werden Wagemutige, die sich selbst dort umsehen sollen, ihr Glück und den Schutz der Götter bemühen müssen, und wir können ihnen von diesem Unterfangen nur eindringlich abraten.

Tire Nam Bao und die Elfen des Westens

Den alten Legenden zufolge, und auch anhand der spärlichen Hinweise, welche die Elfen selbst zu diesem Thema von sich gegeben haben, ist darauf zu schließen, daß einst, vor vielen Jahrtausenden, zahlreiche Elfen aus den Landen des Westens auswanderten, um in Arimon eine neue Heimat zu finden.

Aus ihnen entstand das hiesige Elfenvolk, das allerdings, trotz der potentiellen Unsterblichkeit seiner Mitglieder, an Kopffzahl inzwischen stark abgesunken ist, da viele Elfen im Laufe der Wirren der Kriege gegen die Finsternis Arimon endgültig den Rücken kehrten und sich wieder nach Westen in die alte Heimat begaben.

Über diese Elfenheimat im Westen ist praktisch nichts bekannt, selbst was die Legenden anbetrifft. Ihr Name soll Tire Nam Bao sein, was ähnlich Tir Nan Og einen Bezug zum Begriff des Ewigen Lebens haben soll. Allerdings leben in Tir Nan Og und wohl auch den Elfenhäfen mit Sicherheit noch einzelne Elfen, die damals ausgewandert sind - sie haben inzwischen ein Alter von wenigstens 9.000 Jahren erreicht...

Nach Berichten eines Seefahrers, der wohl vor etlichen Jahrhunderten diese Gefilde aufsuchte, ist Tire Nam Bao eine langgestreckte Insel vor der Küste eines großen Kontinentes. Um diese Insel zu erreichen, müsse man viele Wochen lang nach Westen segeln, widrigen Winden und Strömungen und den Seeungeheuern trotzend. Schließlich werde man aber am Ziel seiner Reise durch einen Anblick belohnt, wie ihn kaum eines Menschen Auge je gesehen hat: Eine große Insel, dicht bewaldet, mit unvorstellbar schönen, in die Natur eingebetteten Städten, und mit Elfen, die sich selbst von denen Arimons auf eine "königliche" Art unterschieden.

Allerdings sei das Betreten der Insel allen Nichtelfen untersagt, mit Ausnahme eines Freihafens im Nordosten der Insel, von dem aus die Elfen Handel mit den Reichen des westlichen Kontinentes trieben.

Wer weiß schon zu sagen, wie es heute auf Tire Nam Bao aussieht? Man bedenke nur die Schilderungen jener Flücht-

linge, welche vor einigen Jahrhunderten aus dem Westen als wohl letzte Boten ankamen, und die von schrecklichen Bedrohungen durch die Finsternis und dem Ende der Zivilisationen redeten... Ob noch einmal jemand den Mut aufbringt, viele tausend Meilen endlosen Wassers zu überbrücken, um sich in den Ländern des Westens umzusehen?

Das Alte Reich

Segelt man von Tire Nam Bao aus noch weiter nach Westen, so stellt man fest, daß sich dort ein großer Kontinent befindet, dessen Name uns nicht überliefert wurde, der in den alten Karten und Legenden aber einfach nur der Westkontinent genannt wird.

Hier soll sich, glaubt man den oben bereits erwähnten Berichten, ein gewaltiges Reich von für uns unvorstellbarer Macht und Größe befinden, oder doch wenigstens befunden haben. Dieses Imperium, das Alte Reich genannt, soll bereits existiert haben, als die ersten Elfen nach Arimon auswanderten.

Seine Bevölkerung wird den Legenden zufolge gebildet von Elfen und Menschen, Menschen aber, die für unsere Augen fast wie Elfen wirken würden: Sie leben einige hundert, wenn nicht gar tausend Jahre - wer erkennt in diesen Berichten nicht alte Träume vom ewigen Leben wieder- und sind hochgewachsen, schlank und majestätisch. Die Magie spielt eine wichtige Rolle im Alten Reich, das in einem Ewigen Kampf mit Mächten der Finsternis zu liegen scheint, die im tiefen Süden angesiedelt sind.

Die Städte des Reiches seien größer noch als das vieltürmige Nondroma, die alte Hauptstadt des Imperiums von Arimon, die Hauptstadt des Reiches aber sei so gewaltig, daß man Tage brauche, um sie nur zu durchqueren. Selbst davon, daß Götter dort unter den Einwohnern wandeln, berichten die alten Schriften. Kann man dies glauben, oder sind alles nur Hirngespinnste halbverdursteter Seefahrer, die man später auffischte?

Wie weit das Reich sich nach Westen erstreckt, und was dahinter liegt, weiß niemand zu sagen. Sicher, es gibt Gerüchte, wenn man weiter nach Westen segele erreiche man irgendwann die Reiche des Ostens - welch irrsinniger Gedanke, er wird auch praktisch nur in Briskia vertreten - aber dies alles bleibt noch mehr den Mythen überlassen als der Westen an sich.

Die Toten Lande

Alte Seefahrerlegenden berichten bekanntlich vom ewigen Streit des Alten Reiches mit den Mächten der Finsternis. So heißt es denn auch im Bericht eines Kapitäns aus Orgarn, den es vor Jahrhunderten auf der Reise nach Westen weit gen Südwesten verschlug, als ein Sturm von ungeahntem Ausmaß anbrach: "Der Sturm tobte drei Wochen, ohne auch nur ein wenig nachzulassen, und trieb unser Langschiff vor sich her. Zwei meiner Männer... waren über Bord geweht worden, der Proviant fast völlig verdorben, die Fracht hatten wir ins Wasser werfen müssen, um nicht zu versinken. Das Segel zerfetzt, ohne eine Möglichkeit zu steuern, trieb es uns weitab vom Kurs. Wir befahlen unsere Seelen Torrer, denn dies waren Gefilde, in die wohl noch kein Mensch seinen Fuß gesetzt hatte.

Nach einer Woche, wir waren dem Hungertode nahe, kam das Wunder: Land in Sicht. Wir näherten uns der unbekannten Küste. Endlose Feldwände, von vielen Mastlängen Höhe, machten es uns unmöglich, zu landen, und wir ließen das Orakel sprechen, in welcher Richtung wir dieser eintönigen Küste folgen wollten. Kein Baum, kein Strauch, nicht einmal Seevögel. Nur Felsen, Felsen, Felsen, und ab und zu ein Vulkan. Keine Anzeichen irgendeiner Besiedlung, nur Öde und Leere. So ging es zwei Tage ohne eine Veränderung, und wir sahen uns bereits vor dieser Küste herumsegeln, bis wir verhungert wären.

Arimon: Völker und Staaten

Doch da, endlich tat sich vor uns eine Bucht auf, in die ich das Langschiff mit letzter Kraft steuerte. Wir gingen an Land...[...]. Schließlich fanden wir eine Quelle, und eine seltsame, sehr moosähnliche Pflanze, die zwar übel schmeckte, aber sättigte. Unser Überleben war zumindest für einige Tage gesichert."

Der Bericht setzt sich entsprechend fort, spricht auch von einer großen Insel, von Vulkanen bedeckt, deren Bewohner ausschließlich Zyklopen seien, von einem Aufeinandertreffen mit Orks und Flugechsen und endet mit der glücklichen Heimkehr nach Orgarn mit zehn Überlebenden, die vorzeitig ergraut waren.

Wir nehmen an, daß es sich tatsächlich um einen im Südwesten gelegenen Kontinent handelte, der unter der Herrschaft der Finsternis steht, wenn man Berichten des Alten Reiches (s. dort) glauben darf. In jedem Fall ist der Name "Tote Lande", den der Kapitän ihm gab, wohl mehr als gerechtfertigt.

Der Südkontinent

Arimons südlicher Nachbar gehört noch zu jenen Kontinenten unserer Welt, über die halbwegs gesicherte Informationen vorliegen. Das Reich der Skionai im Nordosten dieses Kontinentes haben wir bereits an anderer Stelle vorgestellt, des weiteren sind vor allem die Große Wüste und die Korsarenstädte von direkter Bedeutung.

Die Große Wüste

Die Südküste des Meeres der Ruhe, das in diesem Bereich weitestgehend als Korallensee bezeichnet wird, nicht zuletzt wegen der zahlreichen, oft auch die Seefahrt gefährdenden Korallenbänke, ist geprägt durch eine endlose Wüste.

Diese, die Große Wüste, erstreckt sich einige tausend Meilen weit nach Süden, und man kann getrost sagen, daß ihre Ausdehnung wenigstens der ganz Arimons entspricht!

In der Wüste trifft man nur selten auf Menschen. Diese leben üblicherweise als nomadische Stämme, d.h. es handelt sich um Reitervölker, die mit Kamelen, mitunter auch Pferden in wasserreicheren Gebieten, durch die Wüste ziehen und sich von Viehzucht ernähren. Auch die Plünderung von Karawanen spielt aber für die meisten dieser Stämme eine nicht unbedeutende Rolle im Erwerbsleben. Es handelt sich im übrigen um einen Menschentyp, der relativ dunkelhäutig (ähnlich den Peliweijern, meist noch etwas dunkler, aber eher hellbraun als schwarz) und schwarzhaarig ist. Kleidung sind weite Gewänder. Die Gesellschaft ist kriegerisch, und die Nomaden haben ein komplexes Sittensystem mit Blutrache und Familienverbänden. Üblicherweise regiert ein Patriarch eine Sippe, und die einzelnen Stämme können durchaus bis aufs Blut verfeindet sein.

Neben endlosen Sanddünen und Geröllfeldern finden sich in der Wüste immer wieder Plateaus, aber auch ganze Gebirge, über dies es immer wieder Geschichten und Legenden gibt. Zwerge sollen sich hierhin einst zurückgezogen haben, man munkelt auch von Ruinenstädten einer einst großen und mächtigen Kultur, die der Sand bedeckt haben soll und nur selten freigibt. Hinzu kommen Berichte von geheimnisvollen Einsiedlern, meist Magiern, und natürlich mächtigen Elementarwesen, Drachen und anderen Kreaturen. Tatsächlich sind in der Großen Wüste Lebewesen zu finden, die eine ganze Menschengruppe in Gefahr bringen könnten.

Das Leben kreist vor allem um das Problem der Wasserversorgung. Kenntnisse von Quellen und Oasen sind überlebenswichtig, und um sie sind schon Schlachten bis zum letzten Überlebenden geführt worden. Eine Sippe, die stark genug ist, eine größere Oase zu kontrollieren, hat ausgesorgt. Schließlich sind die Karawanen, die den Verkehr mit dem Süden aufrechterhalten, hierauf angewiesen.

Die Korsarenstädte

An der Nordküste des Meeres der Ruhe, also an der Nordwestspitze des Südkontinents, haben sich in letzten Jahrhunderten, das heißt wohl wenigstens seit dem Fall Cawachdaranns, kleine Städte gebildet. Diese Siedlungen sind ein Treffpunkt von Gesetzlosen, Flüchtlingen und Glücksrittern aus aller Herren Länder. Sie leben in erster Linie von Plünderungen, daher auch der Name Korsarenstädte.

Die geographische Lage erlaubt es, den Seeverkehr aus dem Meer der Ruhe nach Norden als auch den nach Süden nachhaltig zu stören. Die Korsaren sind inzwischen mit ihren kleinen Schiffen, meist Segelschiffen mit Hilfs-Ruderantrieb, aber auch Galeeren, zu einem wahren Schrecken der dortigen Schifffahrt geworden. Strafexpeditionen sind fast unmöglich, denn die Große Wüste macht eine Belagerung der gut befestigten Städte durch ausreichend starke Truppen viel zu gefährlich und verlustreich.

Man hofft daher, daß die Gefahr sich irgendwann von selbst bereinigt, und zahlt bis dahin "Schutzgelder", um seine Schiffe unbehelligt vorbeischieken zu können.

Im Prinzip kann man in den Korsarenstädten, deren wichtigste Melinn (Nr. 34), Darfida (Nr. 35) und Berrio (Nr. 36) sind, alles bekommen, aber auch alles verlieren, sein Leben eingerechnet. Wichtigste Autorität ist das Recht des Stärkeren. Entweder man ist selber stark, oder man bezahlt für einen entsprechenden Schutz.

Schwarze Magie, Glücksspiel, Kulte der Finsternis, all dies und noch mehr findet man meist ohne lange Suche. Auch für Söldner auf Suche nach einem Arbeitsangebot und für Abenteurer im allgemeinen sind die Korsarenstädte keine schlechte Adresse.

Die Reiche des Südens

Nach Durchquerung der Großen Wüste erreicht der Reisende schließlich ein Gebiet, über das die Informationen spärlich sind. Diese hier einfach nur als die Reiche des Südens bezeichnete Region, welche auf dem Seeweg wegen widriger Winde nur schwer zu erreichen ist, vereint viele verschiedene, meist menschliche Kulturen.

Landschaftlich findet man hier Steppen und Savannen, aber auch dichtesten Regenwald. Im äußersten Süden soll sogar ein für Arimoner wieder angenehmes Klima herrschen, das demjenigen in Briskia vergleichbar wäre. Die Vielfalt an Tieren und Pflanzen in diesen Zonen ist in jedem Fall atemberaubend.

Die meisten Bewohner sollen schwarzhäutige Menschen sein, von denen viele recht eigenartige Gebräuche pflegen und in eher primitiven Kulturen leben. Sie verwenden kaum Metallrüstungen oder Pferde, sondern reiten auf riesigen, Elefanten genannten Tieren, von denen eines so groß ist wie ein Haus. Auch ein Amazonasreich gibt es im Süden, dessen Bewohnerinnen regelmäßig Männer entführen, um ihre Existenz zu sichern. In den Dschungeln gibt es Stämme, die mit vergifteten Pfeilen jagen und keine Fremden in ihr Gebiet lassen, darunter auch Menschen, die nur so groß sind wie Zwerge.

Dazu kommt das Goldland, ein ebenfalls von schwarzen Menschen regiertes Reich, in dem das Gold so häufig sein soll wie bei uns das Eisen, so daß man alle Gebäude damit bedeckt und gar Möbel daraus herstellt. Was aber an den Legenden für Wahrheit ist, daß es im Süden ein Reich dunkelhäutiger Elfen gibt, weiß bisher niemand zu sagen. Gleiches gilt für die Berichte, daß ganz im Süden weiße (!) Menschen, den Arimonen ganz ähnlich, siedeln sollen.

Wichtigste Handelsprodukte für die Karawanen sind allerlei Kräuter, die vor allem für die Zauberei benutzt werden, ebenso wie Teile von exotischen Tieren wie das Elfenbein oder Felle.

Arimon: Völker und Staaten

Legenden über den tiefsten Süden

Was den Bereich noch südlicher angeht, beschreiten wir nun endgültig das Reich der Sagen. Es heißt, das Südmeer lasse sich noch weiter befahren, wenn man die Südspitze des Kontinentes umsegele, so komme man in die Glücklichen Länder (siehe dort), und noch vieles mehr.

Einer der eigenwilligsten Berichte aber befaßt sich mit den noch südlicheren Gefilden. Wer es wage, weiter nach Süden zu segeln, der erreiche nach endloser Fahrt ein Gebiet, in dem es von gewaltigen Eisbergen nur so wimmele, bis es schließlich nicht mehr weitergehe. Welch Ausbund an Torheit, bedenkt man, wieviel heißer es wird, wenn man Süden segelt. Jene armen Seefahrer haben mit Sicherheit einen Sonnenstich erlitten und im Fieberwahn Träume erlebt - Eis im Süden, das ist ein Widerspruch an sich. Hinzu kommen all die Berichte von Inseln, bewohnt von mächtigen Menschen, von Drachen, von Seeschlangen und riesigen Fischen. Wer kann sagen, was man da noch glauben soll?

Der Osten

Wie bereits erwähnt, erreicht man den Osten ein endloses Bergmassiv, hinter dem sich die geheimnisvollen Reiche von Kasthuun, Nishondor und Dahrian befinden sollen. Zuvor aber muß man die endlose Steppe durchqueren, und sich mit den Mächten der Finsternis auseinandersetzen, die gerade hier ihre größte Macht besitzen. Kein Wunder, liegt die Finstere Region doch sehr nahe und begünstigt das Fehlen anderer Reiche eine Ausdehnung ihrer Macht.

Die Reiche jenseits der Steppe von Tfor

Diese Reiche, aus denen nur sehr selten einmal Informationen oder Waren nach Arimon gelangen, wenn wieder einmal eine Karawane den Weg geschafft hat, gelten als kleine, aber mächtige Gebiete, welche von gelbhäutigen, schlitzäugigen Menschen bewohnt werden. Ihre Sprachen sollen sehr schnell sein und hell klingend, und sie sollen große Macht auf dem Gebiet der Magie, aber auch der Technologie besitzen, sogar bis hin zu Feuerwaffen.

In jedem Fall bietet ihnen aber wohl das Bergmassiv des Ostens recht guten Schutz gegen die Finsternis, was sie noch durch den Bau einer riesigen Verteidigungsmauer mit Wachtürmen verstärkt haben sollen. Orientiert sind sie sehr stark nach Osten, zu den dortigen Inseln, auf denen weitere Reiche und Kolonien bestehen sollen. Auch von Kontakten mit den Glücklichen Ländern ist immer wieder die Rede. Gold und Jade, Seide und Porzellan, Gewürze und ungewöhnliche Getränke sollen im übrigen den Reichtum dieser Staaten ausmachen, die alle als Monarchien regiert werden und über Krieger mit sagenhaften Fähigkeiten verfügen sollen. Viele dieser Krieger, so heißt es, seien mit bloßen Händen tödlicher als eine Armee unserer Kämpfer in voller Ausrüstung. Magie? Legenden? Genauso gibt es Berichte über Orden von Mönchen, die den Kampf gegen die Finsternis zu ihrer Lebensaufgabe gemacht haben, und die ähnliche Kräfte besitzen sollen. Vielleicht erreicht uns ja bald eine neue Karawane und bringt einige dieser Wundermenschen mit. Man könnte sie gebrauchen...

Die Finstere Region

Jenseits von Daijnt, in einer Region, in die sich kaum eines Menschen oder anderen Lebewesens Fuß je wagt, liegt die Domäne der Finsternis. Von hier sollen sie gekommen sein, die Orks, die Schwarzalben und all die Kreaturen der Finsternis. Angeblich lauert dort noch heute der Dunkle Lord auf seinem Thron und streckt seine Fänge nach der Welt aus. Durch einen Gürtel hoher, unwegsamer Berge von gewaltigen Ausmaßen, darunter zahllosen Vulkanen, abgeschildert, macht dieses Land bereits aus der Ferne einen drohenden Eindruck. Wer weiß, welche Schrecken sich dahinter verbergen, in den endlosen Kavernen und den Zitadellen, wel-

che Pläne zur Weltherrschaft und welche Schwarze Magie dort brodeln?

Der Schreckenssumpf

Dies Region an der Ostküste des Meeres der Ruhe und südlich von Daijnt gehört zu den gefürchtetsten Gebieten Arimons. Dieser endlose Sumpf, der sich über wenigstens 500 Meilen ins Landesinnere erstreckt, ist die Heimat einiger der unheimlichsten Kreaturen, die man sich nur vorstellen kann.

Menschen wagen sich kaum in diesen Dschungel, der die Heimat einiger Echsenmenschenstämme darstellt. Diese sollen in seinen Tiefen auch eine Stadt mit seltsamen Stufenpyramiden und Menschenopfern unterhalten, in der sie finstere Götter verehren. Wer weiß, was daran ist. Tatsache ist, daß den Schreckenssumpf nur betritt, wer muß, zum Beispiel auf der Suche nach Zaubermaterialien, und ihn noch sehr viel weniger Leute wieder verlassen, was nicht nur an den tierischen und pflanzlichen Schrecken und dem trügerischen Boden, sondern auch an den zahlreichen Fieberkrankheiten liegt.

Der Große Dschungel

Südwestlich an den Schreckenssumpf grenzt der Große Dschungel, der sich diesen Namen mit Recht verdient hat. Dieses riesige Areal von der Größe wohl ganz Arimons, aus dem immer wieder Plateaus und ganze Bergländer hervorra-gen, ist nur wenigen Menschen bekannt.

Die hohen Temperaturen, die schwüle Luft, die Krankheiten, die Tiere und Pflanzen und die Orientierungsprobleme machen bereits ein kurzes Betreten des Dschungels zu einem gefährlichen Abenteuer. In seinem Inneren soll es Stämme Eingeborener geben, die mit Blasrohren und Giftpfeilen jagen, und auch einige nichtmenschliche Völker, darunter wohl auch Orks. Gerüchte sprechen ferner von den Ruinen einer alten Kultur, die inzwischen vom Wald überwuchert wurden, aber noch große Schätze bergen, doch wird sie niemals jemand entdecken? In jedem Fall ist es dieser Dschungel, der zusammen mit dem Schreckenssumpf und der Finsteren Region fast jeden Kontakt Arimons mit den Glücklichen Ländern (siehe unten) unterbindet.

Die Glücklichen Länder

Wohl noch sehr viel schwieriger zu erreichen als die Reiche des Westens sind jene Länder, die man in alten Karten als die Glücklichen eingetragen findet. Es soll sich um eine größere Insel, von der Ausdehnung Arimons bis einschließlich der Grenzberge, handeln, auf der die Menschen in Glück und Frieden in zahlreichen Ländern leben sollen.

Fruchtbare Erde, eine lebendige Natur und allgemeiner Wohlstand sollen diese Reiche auszeichnen, die untereinander keine Kriege führen und die Finsternis und Schwarze Magie vollständig ablehnen. Ihre Einwohner sollen Menschen sein mit gelblicher Haut und geschlitzten Augen, dazu blonden oder roten Haaren, die sich sehr oft sowohl in Zauberei als auch im Umgang mit dem Schwert auskennen.

Es heißt auch, kein Schiff, das mit Mächten der Finsternis in Verbindung stehe, könne sich den Glücklichen Ländern nähern, denn die Götter hätten einen entsprechenden Bann gewirkt.

Die Gesellschaft von Zentralarimon

Dieser Abschnitt soll dabei helfen, daß Spielleiter und Spieler ein wenig Gefühl für Arimon entwickeln, und er soll gewisse Fragen beantworten, die sich leicht ergeben könnten. Die Gesellschaft Arimons ist zwar stellenweise mittelalterlich, so daß im Zweifel entsprechende Literatur weiterhelfen könnte,

Arimon: Völker und Staaten

aber, nicht zuletzt durch die Magie und anderen Rassen, es gibt nun einmal Abweichungen und Besonderheiten.

Die folgenden Angaben befassen sich im wesentlichen mit Zentralarimon, also Haldwal, Esfon, Nofator und Briskia, mit Abstrichen auch Gouslic. Für entferntere Reiche wie Orgarn oder abweichende Kulturen wie Peliweij sind sie nur in Ansätzen gültig, aber sie sollten für den Anfang reichen. Spätere Quellenbücher zu den einzelnen Staaten werden dann detailliertere Informationen enthalten.

Magie

Die Ausübung von Magie wird in den meisten Staaten Arimons toleriert, sieht man einmal von gewissen Ausnahmen ab. Das Verhältnis zwischen Magie, Obrigkeit und Bevölkerung ist dabei ähnlich wie im Falle von Waffen. Der Besitz wird durchaus toleriert, offenes Tragen schon weniger, und wer sie benutzt, um Menschen oder anderen Völkern Schaden zuzufügen, muß mit Strafe rechnen. Üblicherweise wird Heilmagie praktisch überall erlaubt, die Heiler genießen sogar ein hohes Ansehen.

Gleiches gilt für Magie, welche die Landwirtschaft fördert oder die der Unterhaltung der Reichen dient. Ein anderes Kapitel ist hingegen die Schwarze Magie.

Diese ist Definitionssache. Meist wird als Schwarze Magie alles angesehen, was Menschen grausam sterben läßt oder quält, was Krankheiten erzeugt, die Ernte verderben läßt, was mit Dämonen oder den Ebenen der Finsternis in Verbindung steht, und was Menschen ihren freien Willen verlieren läßt, vor allem auf Dauer. Der bloße Verdacht, jemand beherrsche Schwarze Magie, kann gerade in ländlichen Regionen dazu führen, daß sich ein Haufen zusammenrottet und den Zauberer verbrennt oder erschlügt. Auch die Obrigkeiten stehen Schwarzer Magie, außer natürlich in Daijnt, sehr ablehnend gegenüber.

Schwarzmagier werden üblicherweise gefangengesetzt, gefoltert und anschließend auf dem Scheiterhaufen verbrannt, in manchen Regionen auch gesteinigt oder ersäuft. In diesem Zusammenhang sind sicherlich schon viele Unschuldige umgekommen, und gerade wer Magie anwenden möchte und sich damit nicht unbedingt gegen einen Lynchmob verteidigen kann, sollte sich am besten VORHER über die örtlichen Gebräuche kundig machen.

In den zivilisierten Regionen Arimons ist die Magie meist organisiert in Form von Zusammenschlüssen von Zauberern wie den Magiergilden, den Alchimistengilden usw. Hierbei sind auch durchaus der Klerus der Götter und die Druidenzirkel zu erwähnen. Es kann durchaus vorkommen, daß Nichtmitgliedern einer etablierten und einflußreichen Gemeinschaft in einer Stadt oder einem Land die Magieausübung untersagt wird - oder man im Zweifelsfall Beweise für schwarzmagische Verstrickungen präsentiert... Es gibt hierbei Städte, in denen die Magiergilde einflußreichste politische Kraft ist, und andere, in denen sie sich irgendwo in einem heruntergekommenen Zimmer trifft.

In jedem Fall bilden derartige Zaubervereinigungen eine Möglichkeit, besser an Ressourcen wie Zaubermaterialien, Labors und seltene Ingredienzen für Alchimie und Rituale heranzukommen, oder auch eher genug Personen für rituelle Magie zu vereinen oder neue Sprüche zu erlernen. Vergessen Sie aber nie, daß Zauberer meist Leute sind, die in jedem Fremden einen potentiellen Feind sehen, und auch in den meisten Leuten, die sie schon länger kennen. Intrigen gehören dazu, oder Paranoia is a way of life!

Wunder und Religionen

Ähnlich der Magieausübung gelten auch regionale Unterschiede hinsichtlich der etablierten Kulte und Religionen. Es gibt Orte, wo alle Kulte gleichberechtigt dastehen, und andere, wo alle mit Ausnahme der Staatsreligion unerbittlicher Verfolgung unterworfen sind.

Im Zweifel kann gesagt werden, daß die offene Ausübung der meisten Wunder, vor allem solcher, die mit Gewalt oder unheimlichen Kräften verbunden sind, für negative Reaktionen sorgen wird. Ausnahme sind segensreiche Wunder wie Heilungen, Feldersegnungen usw.

Vergessen Sie aber als Priester auch nicht, daß man Sie für einen Zauberer halten könnte, und vielleicht eine Abneigung gegen Zauberer (s.o.) besteht. Genauso könnte es sein, daß der in der Region dominierende Kult etwas gegen fremde Priester hat, die offen die Macht ihres Gottes demonstrieren - nichts anderes sind schließlich Wunder.

Lynchaktionen gegen Priester sind aber viel seltener als gegen Zauberer, da die Bevölkerung meist mit den wichtigen Kulturen vertraut ist und deren Priester zu erkennen vermag. Bedenkt man dann, daß in einer Welt, in der die Götter direkt und sichtbar in die Geschehnisse eingreifen, es sich eigentlich niemand mit diesen verderben möchte, haben Priester normalerweise verhältnismäßig wenig Probleme. Einzig Kulte der Finsternis, die auch mit den Autoritäten im Konflikt stehen, sollten ihre Rituale lieber im Verborgenen vollziehen und sich auch nicht in theologische Diskussionen einlassen.

Andere Rassen

Die Position der Bevölkerung zu Fremden ist vor allem in Dörfern und auf dem Land immer wieder von Mißtrauen und einer unterschwellig Abneigung geprägt. Gilt dies bereits für anders aussehende Menschen, so verschlimmert die Situation sich hinsichtlich erkennbarer Nichtmenschen.

In Städten sind diese Probleme seltener, da man dort eher an Fremde gewöhnt ist und auch die Bevölkerung oftmals ihr Geld mit den Fremden verdient. Aber wie gesagt, auf dem Land gelten noch andere Sitten...

Halblinge haben normalerweise keine diesbezüglichen Probleme, da sie überall als harmlose und friedliche Burschen gelten, die auch nicht viel mit Zauberei im Sinn haben. Zwerge und Gnome sind schon ein anderes Kapitel, vor allem die Zwerge mit ihrer oft schweren Bewaffnung und ihrer rauen Art sorgen für mißtrauische Blicke.

Elfen gelten als leichtlebig, und ihre Verquickung mit Magie erleichtert die Sache auch nicht gerade. So gibt es Dörfer, in denen man ihnen durchaus den Zutritt verwehrt. Ähnlich werden Skionai und Echsenmenschen nicht allzu positiv gesehen, da sie recht tierisch wirken und als gefährliche Kämpfer bekannt sind.

Rassen, die mit der Finsternis verbunden werden, wie Halb-Orks und Schwarzelven, müssen in weiten Teilen des Landes gar mit echter Verfolgung bis hin zum Lynchmordversuch rechnen. Schlimmer noch, selbst die Autoritäten werden negativ auf sie reagieren und oft mehr als ein Auge zudrücken, wenn ein Mob das Gesetz in die eigene Hand nimmt.

Waffenbesitz

Der Besitz von Waffen ist normalerweise kein Problem, was auch für Rüstungen gilt. Es ist vor allem ihr Gebrauch (siehe unten), der Konflikte mit der Obrigkeit bedeuten kann. Andererseits ist es nicht üblich, schwer bewaffnet und gerüstet durch ein Dorf oder eine Stadt zu marschieren. Wer dies tut, wird sicher Aufmerksamkeit erregen, sei es, daß man Ärger erwartet (die Gruppe ist ja offensichtlich darauf vorbereitet), sei es, daß man nur in Lachströme ausbricht, wenn ein Krieger seine 50 Kilogramm Rüstung und Waffen abends durch die Straßen schleppt. Denken Sie ein wenig an heutige Bedingungen, wo man ja auch nicht mit Pistolen oder Panzerjacks durch die Straßen flaniert.

Viele Städte haben daher Vorschriften erlassen, die das Abgeben von Waffen an einer zentralen Stelle verlangen oder die es untersagen, sie offen auf den Straßen zu tragen.

Arimon: Völker und Staaten

Gleiches gilt für Rüstungen, vor allem schwerste Metallrüstungen. Selbst wenn solche Gesetze nicht bestehen, kann man aber davon ausgehen, daß in der Zivilisation schwergerüstete und / oder –bewaffnete Fremde Getuschel, Mißtrauen und vielleicht auch Gelächter auslösen werden.

Andererseits darf man aber auch nicht vergessen, daß es immer wieder Stadtviertel geben wird, in die man besser nie unbewaffnet geht, jedenfalls, wenn man sie lebend wieder verlassen will.

Versuchen Sie, den goldenen Mittelweg zu finden, es wird nicht allzu schwer sein.

Kämpfe

Sollte es zu einem Kampf kommen, könnte dieser Konflikte mit örtlichen Autoritäten hervorrufen. In Städten und Dörfern wird es nämlich keineswegs gerne gesehen, wenn man sich schlägt, gleich ob mit den Fäusten oder mit Waffengewalt. Während der erstere Fall meist mit einigen Nächten in der Zelle oder einer Auspeitschung ausgestanden sein wird, bestrafen die meisten Obrigkeiten den Kampf mit Waffen hart, vor allem, wenn es Verletzte oder gar Tote gab.

Neben den Strafen für Körperverletzung und Mord (siehe unten) ist mit Beschlagnahme der Waffen zu rechnen, selbst wenn nichts weiteres passiert ist. Außerdem häufig ist die Aufforderung, den Ort zu verlassen, nach einer längeren Strafe in Form von Haft oder happigen Geldzahlungen.

Gesetzesübertretungen und Strafen

Wer ein Gesetz übertritt, hat mit Strafe zu rechnen, dieser Grundsatz gilt auch in Arimon. Die Arten der Strafe variieren hierbei von Ort zu Ort und natürlich je nach dem Vergehen. Im folgenden ein paar Einblicke in die Justiz Zentralarimons. Wenn von Haft die Rede ist, handelt es sich meist um einen Aufenthalt in einem Kerker, mitunter auch um Zwangsarbeit. Manche Staaten, die Galeeren unterhalten, verurteilen Sträflinge auch bevorzugt zum Dienst auf diesen.

Gefangene Zauberer werden üblicherweise in Einzelhaft mit gefesselten Händen und verbundenen Augen gehalten, außerdem knebelt man sie, wenn die Haft nicht länger dauert - es gibt auch immer wieder Gerüchte über herausgetrennte Zungen oder starke Drogen...

Die Folter als Mittel zur Wahrheitsfindung (Daumenschrauben, Peitschen, Eiserne Jungfrau, Streckbank usw.) ist allgemein üblich. Gängige Hinrichtungsmethoden sind Erhängen, Rädern, Köpfen (meist bei Gewaltverbrechern sowie bei Adligen) und Verbrennen, letzteres vor allem bei Zaubern und Dienern der Finsternis.

Diebe werden üblicherweise beim ersten Mal ausgepeitscht oder am Pranger zur Schau gestellt. Folgende Vergehen führen zu einer Brandmarkung, meist am Oberkörper, mit einem entsprechenden Symbol, und zu länger andauernder Haft. Schließlich ist es sogar denkbar, daß ihnen die Hand abgehackt wird - in Peliweij geschieht dies übrigens bereits beim ersten Mal...

Ehebrecher stellt man ebenfalls am Pranger zur Schau oder führt sie mit Schandmasken durch die Stadt. Diese Strafe ist

auch für Betrüger oder schlechte Musikanten üblich, denen man dann ein zerbrochenes Utensil, wie z.B. ihr Instrument, umhängt.

Einbrecher werden sehr häufig strenger bestraft als Diebe. Wenn sie der Hausherr erschlägt, bleibt er straffrei. Andernfalls wird ein ertappter Einbrecher eingekerkert, und zwar für längere Zeit, und er wird ebenfalls mit Brandzeichen markiert. Bei einer Folgetat ist die Hinrichtung die Folge.

Körperverletzungen, die nicht dauerhaft sind, führen üblicherweise zur Zahlung einer Geldstrafe, einer Geldzahlung an das Opfer und in schwereren Fällen oder bei Zahlungsunfähigkeit zu zusätzlicher Haft. Folgeverbrechen bedeuten immer Haft. Wird ein Opfer dauerhaft geschädigt, zum Beispiel durch Verlust einer Gliedmaße, erleidet oft der Täter dasselbe Schicksal.

Wer einen Menschen tötet, wird sehr oft hingerichtet, falls er nicht eine Notwehr beweisen kann oder andere Umstände für ihn sprechen. Wenigstens eine längere Haft ist aber auch in diesen Fällen üblich.

Die Strafe der Verbannung trifft in erster Linie Adlige und einflußreiche Bürger. Sie dürfen sich der entsprechenden Stadt dann für eine bestimmte Zeit nicht mehr nähern, geschweige denn sie betreten.

Die Vogelfreiheit ist ein Konzept, bei dem ein Täter für eine bestimmte Zeit alle Rechte verliert, d.h. es kann ihn zum Beispiel jeder gefahrlos töten. Diese Strafe ist üblich bei Verrat oder anderen Verbrechen gegen den Staat.

Duelle gelten übrigens in den meisten Ländern als gewöhnliches Verbrechen, Ausnahme ist Briskia.

Leibeigenschaft

Das Konzept der Leibeigenschaft ist in manchen Staaten nach wie vor anzutreffen. Es besagt, daß bestimmte Menschen vollständig von anderen abhängig sind, und ist der Sklaverei verwandt. Leibeigene dürfen das Gebiet ihres Herrn nicht ohne dessen Erlaubnis verlassen, auch nicht ohne Erlaubnis zum Beispiel heiraten. Das Recht der ersten Nacht ist üblicherweise dem Grundherrn vorbehalten...

Ein Leibeigener darf auch keine Waffen besitzen, er hat meist kein Geld und kaum genug zum Leben. Rechte hat er wenige, wenn es auch dem Herrn inzwischen untersagt ist, grundlos einen Leibeigenen zu töten. Wenn dies aber dennoch passiert, ist jedoch üblicherweise weder Aufschrei noch Strafe die Folge.

Wenn ein Herr einen Leibeigenen freiläßt, gilt dieser im übrigen als frei. Es gibt aber Länder (z.B. Gouslic), wo dies als "Diebstahl an den eigenen Nachkommen" untersagt ist. Des weiteren ist es möglich, Leibeigene zu verkaufen, indem man den Grund und Boden mit verkauft.

Üblich ist es hierbei interessanterweise, daß die Städte nicht dem Recht der Leibeigenschaft unterworfen sind. Demzufolge gilt ein Leibeigener in der Stadt als freier Bürger, was einer der Gründe für die großen Zuwandererströme vom Land in die Städte war und ist. Stadtluft macht frei.

Arimon: Religionen

Religionen

Dieses Kapitel liefert nähere Informationen zu den wichtigsten Kulturen und Religionen Arimons, wobei auch der druidische Glaube berücksichtigt werden soll. Kulte, die nur sehr wenige Anhänger haben, oder die man allenfalls in Ländern außerhalb des eigentlichen Arimon antrifft, haben keine Aufnahme in diese Liste gefunden.

Bedeutung der Götter und Kulte

Die Macht der einzelnen Religionen schwankt von Region zu Region, sogar von Stadt zu Stadt. Aufgrund der Wechselwirkung zwischen Macht der Götter und Menge der Gläubigen bzw. deren Hingabe sind alle Götter daran interessiert, die Bedeutung ihres Kultes auf der Welt wachsen zu sehen. Ein Gott ohne Anhänger hat in Arimon keine spürbare Macht mehr!

Da der Fanatismus von Gläubigen ebenfalls eine wichtige Rolle spielt, sind oft auch Kulte mit sehr wenigen Anhängern, wie viele Religionen der Finsternis, als mächtig einzustufen. Wie bereits gesagt ist es nicht zuletzt der Glaube, der die Macht eines Gottes beeinflusst.

Viele der folgenden Kulte sind nur in bestimmten Regionen vertreten. In anderen sind sie vielleicht verboten, vielleicht auch einfach nur unbekannt oder ohne Belang. Ein Gott der Seefahrt spielt für Zwerge keine Rolle, ein Gott des Bergbaus wird wohl kaum dort verehrt, wo man keine Minen findet, es sei denn, er hat noch andere Aspekte und Domänen.

Sie werden übrigens feststellen, daß die Domänen der Götter sich mitunter überlappen oder auch ein und derselbe Gott unter mehreren Namen oder gar sich widersprechenden Aspekten verehrt wird. Dies ist ganz normal.

Beschreibung der Religionen und ihrer Spieldaten

Im folgenden finden Sie die Spieldaten der wichtigsten Religionen nebst der Informationen zu ihren Priestern und deren Rolle im Spiel. Charaktere, die einen Priester oder Gesegneten darstellen wollen, finden hier alles, was sie wissen müssen. Weitere unbedeutendere Kulte könnten nach dem vorgestellten Schema unter Umständen entwickelt und in die Spielwelt eingeführt werden. Vor allem denkbar wäre dies für Religionen nichtmenschlicher Rassen, die hier nur in Auszügen Erwähnung finden könnten.

Elfen verehren üblicherweise keine der hier genannten Götter. Sie hängen allenfalls einer Unterform des druidischen Glaubens an.

Halblinge bevorzugen jene Kulte, welche die Fruchtbarkeit, das Leben oder die Weisheit verkörpern.

Gott: Delbric

Persönlichkeit: Delbric ist eine Gottheit, die vor allem von Krieger des "barbarischen" Typs verehrt wird. Er ist unbeherrscht, rau und streitlustig. Auch die Ehre spielt eine sehr wichtige Rolle. Übliche Darstellung ist ein kräftiger bärtiger Krieger mit Schlachttext und Fellumhang. Außerdem ist der Wolf das Symbol für Delbric.

Domäne: Gott der Fehden und des Krieges, Patron von Mohill

Bedeutung des Kultes: Die Verehrung spielt auf der Insel Mohill und in Orgarn eine besonders wichtige Rolle, aber auch Krieger in anderen Staaten verehren gerne Delbric. Der Kult steht in einer gewissen freundschaftlichen Rivalität zu dem des Zordas.

Tempelarchitektur: Militärisch geprägt, d.h. Festungsbauweise ähnlich einer Burg mit Wehrtürmen, Zinnen usw. Innen sehr zweckmäßig, Wohnräume geradezu spartanisch.

Kleidung der Priester: Rüstungen aller Art, dazu sichtbare Waffen, vorzugsweise Äxte oder Schwerter. Dazu einen dunkelgrünen Umhang mit Kapuze. Ein Helm ist nicht Vorschritt, aber häufig.

Heilige Tage: Der Tag des Falls Cawachdaranns (16. Festmond) sowie der Tag der Waffensegnung (5. Feuermond) sind hohe Festtage. Hinzu kommt das traditionelle Delbric-Fest auf der Insel Mohill, das vom 2. bis 8. Weinmond abgehalten wird.

Heilige Stätten: Als heilige Orte gelten Schlachtfelder, an denen bedeutende Gefechte stattgefunden haben, vorzugsweise, wenn eine Partei ihren Sieg Delbric geweiht hat. Außerdem ist die Stadt Chulliracht (auf der Insel Mohill) ein heiliger Ort.

Typische Opfer: Waffen und Rüstungen besiegtter Gegner, magische Waffen, Geloben eines Kampfes gegen bestimmte Gegner, Teile von Raubtieren (Fell, Gebiß, Krallen).

Kultische Vorschriften: Nie eine Herausforderung zum Zweikampf ablehnen (-25). Einen gewählten Feind bis zur Entscheidung bekämpfen (-15). Nie einen Unterlegenen töten, der sich ergeben hat oder wehrlos ist (-5). Jedem Befehl eines höherstehenden Priesters gehorchen (-5). Nie aus einem Kampf fliehen, es sei denn, die Übermacht ist wenigstens doppelt (-25). Nie einen Wolf töten, es sei denn, mit bloßen Händen (-1).

Wunderliste: Auferstehung, Blutsbrüder, Energiespende, Fluch, Geas, Gift neutralisieren, Giftbremse, Gottes Wort, Heilige Silbe, Heilige Zuflucht, Heilung, Kraftspende, Krankheit heilen, Regeneration, Segen, Supraheilung, Trank und Speise, Wiederbelebung, Wunsch, Donnerschlag, Blitz, Berserkerang, Kämpfer rufen, Gewittersturm, Sturmwind, Zerschmetternde Axt, Rüstungswunder, Waffenwunder, Eislanze, Feuerschild, Moral steigern, Pflanzenarmee. Anzahl: 32.

Typische Segnungen: Natürliches Talent (mit Waffenfertigkeit, Taktik, Reiten, Waffe ziehen), Natürliche Rüstung, Verteidigungs-WM, Berserker, Beidhänder, Immunität gegen Schmerzen, Schmerzunempfindlichkeit, Koordination, Immunität gegen bestimmte Waffen.

Bemerkungen: Delbric wird nicht von Rittern verehrt, diese bevorzugen Zordas oder Briand. Wölfe werden niemals einen Priester oder Gesegneten des Delbric attackieren. Neutrale Gesinnung.

CP-Wert des Priesterstatus: 200.

Gott: Xeloma

Persönlichkeit: Xeloma erscheint normalerweise als eine kleine, schlanke Frau in unauffälligen Gewändern. Es handelt sich um eine ruhige Gottheit, welche elegante, listige Lösungsmöglichkeiten bevorzugt. Heiliges Tier ist der Rabe, aber auch der Fuchs. Symbol ist außerdem eine zupackende Hand.

Domäne: Göttin der Diebe und Täuschungen, der List und des Handels

Bedeutung des Kultes: Xeloma wird unter ihren "legalen" Aspekten von vielen Händlern und auch Illusionisten verehrt, vor allem in Briskia und Zentralarimon. Die Diebesgilden unterhalten normalerweise verstecktere Tempel, welche den Diebesaspekt in den Vordergrund stellen.

Tempelarchitektur: Die meisten Tempel sind von außen nur für Eingeweihte als solche zu erkennen, d.h. sie sehen wie normale Häuser aus. Innen hingegen zahlreiche Geheimräume, Geheimtüren, Geheimgänge, die zu durchaus prunk-

Arimon: Religionen

vollen Räumen führen. Tempel der Diebesaspekte sind oft im Untergrund versteckt.

Kleidung der Priester: Eher unauffällig, d.h. keine leuchtenden Farben oder sichtbaren Rüstungen oder Waffen. Dolche, Stäbe oder kleine Wurfaffen sind gängige Bewaffnung, ebenso wie Textil- oder Lederrüstungen.

Heilige Tage: Die Zeit vom 5. bis 12. Drachenmond ist die Festwoche Xelomas, in der man große Illusionsfeste für die ganze Bevölkerung abhält. Am 5. Nondromamond ist Diebesfest, das natürlich verborgen gefeiert wird. Schließlich ist noch der 10. Weinmond erwähnenswert, an dem die Gläubigen ihren Zehntel abliefern.

Heilige Stätten: Der Xeloma-Kult kennt keine besonderen heiligen Orte mit Ausnahme einiger Tempel.

Typische Opfer: Ein Zehntel aller Profite aus Handel, Diebstahl usw. Auch ansonsten Geld, Schmuck und Edelmetalle sowie Edelsteine.

Kultische Vorschriften: Nie eine Gelegenheit zu einem finanziellen oder anderen Vorteil verstreichen lassen (- 15). Keine eigene Leistung ohne angemessene Gegenleistung (- 10). Nie einen Kampf eröffnen (-30). Ein Zehntel aller Profite opfern (-10).

Wunderliste: Auferstehung, Blutsbrüder, Energiespende, Fluch, Geas, Gift neutralisieren, Giftbremse, Gottes Wort, Heilige Silbe, Heilige Zuflucht, Heilung, Kraftspende, Krankheit heilen, Regeneration, Segen, Supraheilung, Trank und Speise, Wiederbelebung, Wunsch, Illusionsmeister, Zungenrede, Lautlosigkeit, Totale Unsichtbarkeit, Plötzliche Verwirrung, Unauffälligkeit, Schattenmeister, Gold lokalisieren, Lokalisation, Wahrheit erkennen, Amnesia, Massensuggestion. Anzahl: 31.

Typische Segnungen: Natürliches Talent (Bauchredner, Buchführung, Kaufmann, Diebstahl, Schlösser öffnen, Schleichen, Verstecken, Menschen einordnen, Milieuwissen, Taschenspieler, Wirtschaft, Mathematik), Chamäleon-Effekt, Sechster Sinn, Kopfrechentalent, Sprachtalent, Perfektes Gleichgewicht, Orientierung, Spinnenklettern, Unsichtbarkeit, Verbesserte manuelle Geschicklichkeit.

Bemerkungen: Der Kult steht in einer Rivalität zum Marman-Kult. Neutrale Gesinnung.

CP-Wert des Priesterstatus: 200 .

Gott: Marman

Persönlichkeit: Marman ist eine Göttin, von der es heißt, sie wäre die böse Schwester Xelomas. Tatsächlich steht bei ihr der Aspekt des Meuchelmordes im Vordergrund. Darstellung erfolgt üblicherweise als dunkel gekleidete Frau mit Kapuze und Dolch. Heiliges Tier ist die Giftschlange, Symbol ein schwarzer Dolch.

Domäne: Göttin der Meuchelmörder und der Finsternis

Bedeutung des Kultes: Wird vor allem verehrt von Assasinen aller Art, aber auch von vielen skrupelloseren Dieben. Der Kult ist in allen Staaten Arimons mit Ausnahme Daijnts verboten und wird verfolgt.

Tempelarchitektur: Diese Göttin wird normalerweise im Geheimen verehrt, so daß die Tempel getarnt sind. Oft findet man sie in unterirdischen Anlagen oder in abgelegenen Regionen. Ausnahme sind Gegenden, in denen die Finsternis regiert, wie Daijnt. Die Tempel sind innen mit zahlreichen Ornamenten versehen, die blutige Szenen darstellen. Geheimgänge und Fallen sind häufig.

Kleidung der Priester: Unauffällig und düster. Üblich sind dunkle Umhänge. Wenig sichtbare Waffen oder Rüstungen, aber viele verborgene, vor allem mit Gift versehene.

Heilige Tage: Trauertag ist der 16. Festmond (Fall Cawachdaranns). Außerdem feiert man ein Fest der Diebe am 4. Wassermund und am 7. Feuermund den Tag der Meuchelmörder. Wer an diesem Tag ein rituelles Opfer bringt, wird besonders gepriesen, außerdem erfolgt an diesem Tag eine Segnung von Dolchen aller Art.

Heilige Stätten: Die Tempel, außerdem geheime Opferstätten im Untergrund.

Typische Opfer: Blut von intelligenten Wesen (vorzugsweise lebenden), abgetrennte Finger, Gifte aller Art.

Kultische Vorschriften: Jeden Monat wenigstens ein Wesen menschlicher Intelligenz eigenhändig opfern (- 100). Gehorsam gegenüber höherstehenden Priestern (- 5). Heilungen nur an Verbündete spenden (-1). Wenig sprechen (- 5). Einen Mordauftrag immer vollenden (- 10).

Wunderliste: Blutsbrüder, Energiespende, Fluch, Geas, Gift neutralisieren, Giftbremse, Gottes Wort, Heilige Silbe, Heilige Zuflucht, Heilung, Kraftspende, Krankheit heilen, Regeneration, Segen, Supraheilung, Trank und Speise, Wunsch, Böser Blick, Verrotten, Massentod, Seelenraub, Grauer Finger, Giftorn, Zerschmettern, Dunkle Essenz, Lautlosigkeit, Totale Unsichtbarkeit, Unauffälligkeit, Wahnsinn, Amnesia. Anzahl : 30.

Typische Segnungen: Natürliches Talent (Meucheln, Schleichen, Wahrnehmung, Stichwaffen, Giftmischen, Armbrüste, Wurfaffen, Verstecken, Verkleiden), Sechster Sinn, Giftresistenz, Unsichtbarkeit, Chamäleon-Effekt, Spinnenklettern, Krallen, Sporne, Perfektes Gleichgewicht, Nachtsicht, Echte Nachtsicht.

Bemerkungen: Der Kult steht in Rivalität zur Verehrung von Xeloma. Reputation - 25 außer bei Anhängern der Finsternis. Böse Gesinnung.

CP-Wert des Priesterstatus: 150.

Gott: Ganadom

Persönlichkeit: Ganadom erscheint als alter Mann mit grauem Bart, Wanderstab und dunklem Reiseumhang. Er ist eine ruhige, friedfertige Gottheit mit großem Wissensdurst. Heiliges Tier ist die Eule, Symbol außerdem ein fünfzackiger Stern.

Domäne: Gott der Philosophie, Magie und Wissenschaft

Bedeutung des Kultes: Ganadom wird vor allem von Zaubern, Alchimisten und Philosophen aller Art verehrt. Aber auch Leute, die nach Wissen suchen, stehen diesem Gott nahe. Stellenweise ist der Kult sehr einflußreich.

Tempelarchitektur: Die Tempel enthalten alle eine große Bibliothek und zahlreiche alchimistische Laboratorien, die zum Teil allen Wissenschuchenden offenstehen. Die Bauweise ist einfach, aber großzügig. Magische Fallen und Abwehrmaßnahmen sind die Regel.

Kleidung der Priester: Keine sichtbaren Waffen oder Rüstungen. Üblich ist normale bürgerliche Kleidung, d.h. keine leuchtenden Farben. Bärte sind häufig, ebenso wie Stäbe. Viele Priester dieses Kultes sind zugleich Zauberer.

Heilige Tage: Das Fest der Weisheit am 6. Schattenmond. Außerdem die Woche der Magie, in welcher alle Bibliotheken offen sind, vom 3. bis 10. Festmond.

Heilige Stätten: Als heilige Orte gelten jene, wo sich mächtige positive Magie manifestiert hat.

Typische Opfer: Magische Objekte, Tränke und Kräuter. Außerdem Bücher, Schriftrollen usw.

Kultische Vorschriften: Kampf nur zur Selbstverteidigung (-50). Jedes Jahr einen magischen Gegenstand dem Tempel opfern oder dessen Wissen vermehren (- 10). Nie eine

Arimon: Religionen

Gelegenheit verstreichen lassen, Wissen zu erwerben (-1). Muß Lesen und Schreiben können. Nie ein Buch vernichten (- 1). Nie die Anwendung schwarzer Magie gestatten oder diese selbst ausüben, außer mit direkter Erlaubnis Gana-doms (- 25).

Wunderliste: Auferstehung, Blutsbrüder, Energiespende, Fluch, Geas, Gift neutralisieren, Giftbremse, Gottes Wort, Heilige Silbe, Heilige Zuflucht, Heilung, Kraftspende, Krankheit heilen, Regeneration, Segen, Supraheilung, Trank und Speise, Wiederbelebung, Wunsch, Antimagischer Schild, Magie bannen, Totale Erkenntnis, Zungenrede, Magie identifizieren, Lokalisation, Wahrheit erkennen, Illusionsmeister, Kontrolle, Kommunikation mit dem Jenseits, Amnesia, Reise in die Zeit, Zeitfrost, Gefängnis. Anzahl: 33.

Typische Segnungen: Natürliches Talent (Zauberspruch, Magiekunde, Zauberschrift, Geschichte, Kräuterkunde, Pflanzenkunde, Tierkunde, Alchimie, Sagenkunde, Nachforschungen, Mathematik, Magiewissen), Magieresistenz, Zauberaabwehr, Immunität gegen Magie, Magie-Reflektion, Sprachtalent, Fotografisches Gedächtnis.

Bemerkungen: Gute Gesinnung.

CP-Wert des Priesterstatus: 180.

Gott: Yrrya

Persönlichkeit: Yrrya, die Wintergöttin, erscheint als eine junge Frau mit roten Haaren, die ganz in Weiß gekleidet ist mit Eisbärenfell am Kragen. Sie ist rau und reizbar, eine gewisse Kälte geht sowohl von ihr als auch ihrem Verhalten aus. Dennoch gilt sie als gerecht. Heiliges Tier ist der Eisbär.

Domäne: Göttin des Winters und des Eises

Bedeutung des Kultes: Wird vor allem in Orgarnt und Mohill verehrt, allgemein überall dort, wo der Winter lang und hart ist. Bauern opfern ihr um den Winter gut zu überstehen, gleiches gilt für Reisende in Eis und Schnee.

Tempelarchitektur: In Ländern mit ewigem Winter häufig vollständig aus Eis erbaut. Ansonsten eine weiße, kristalline Architektur außen wie innen, die stark an Eis erinnert. Innen ist es kalt, Feuer brennen niemals.

Kleidung der Priester: Weiße und hellblaue Gewänder, häufig mit Fell von Tieren der Eiswüste (Eisbär, Schneehase usw.). Bevorzugte Waffen sind Äxte und Keulen, aber dies ist nicht verpflichtend.

Heilige Tage: Die Heilige Woche im Frostmond (um den 10. herum). Außerdem das Fest des Winteranfanges am 20. Drachenmond und die Winterwende am 30. Frostmond.

Heilige Stätten: Als heilige Orte gilt das unberührte ewige Eis, d.h. Eisberge und Gletscher.

Typische Opfer: Wintertiere und deren Teile, Kristalle, Diamanten, Saphire, Pelze aller Art.

Kultische Vorschriften: Im Winter eine Woche allein in der Natur verbringen (- 5). Niemals ein Feuer entzünden (-5). Wenig sprechen (- 5). Nie einen Eisbären töten, außer mit bloßen Händen (- 1).

Wunderliste: Auferstehung, Blutsbrüder, Energiespende, Fluch, Geas, Gift neutralisieren, Giftbremse, Gottes Wort, Heilige Silbe, Heilige Zuflucht, Heilung, Kraftspende, Krankheit heilen, Regeneration, Segen, Supraheilung, Trank und Speise, Wiederbelebung, Wunsch, Hagelschlag, Eismeister, Eiselementar beschwören, Eiselementar rufen, Eiselementar binden, Eisnebel, Eislanze, Transformation zu Eis, Eisschutz, Vereisung, Schneesturm, Eisiger Spiegel, Eiseskälte. Anzahl: 32.

Typische Segnungen: Natürliches Talent (Überleben in Eis, Skifahren, Schlittenfahren, Eiszaubersprüche), Kälte-Toleranz, Immunität gegen Kälte oder Eis, Erhöhte Wider-

standszeit gegen Eis oder Kälte, Polarisierende Augen, Natürliche Rüstung.

Bemerkungen: Eisbären werden niemals einen Gesegneten oder Priester der Yrrya bedrohen. Neutrale Gesinnung.

CP-Wert des Priesterstatus: 220

Gott: Quai Tham

Persönlichkeit: QuaiTham wird als ein zwergischer Krieger mit langem Bart, Rüstung und Schlachttax dargestellt, meist in der Pose, in der er auf einem Berg erschlagener Orks steht. Es gibt aber auch Darstellungen als Schmied mit Hammer oder als Bergmann mit Spitzhacke und Schaufel. Der Gott ist kriegerisch, aber immer offen und ehrlich. Treue den Kameraden gegenüber und Haß gegen die Feinde des Zwergenvolkes sind zentrale Motive. Symbol ist die Axt, die einen Hammer kreuzt, vor einer Flamme.

Domäne: Der Vater der Berge. Oberster Zwergengott: Krieg, Schmiedekunst und Bergbau

Bedeutung des Kultes: QuaiTham ist der oberste Zwergengott. Er wird auch von Gnommen verehrt, von anderen Rassen aber eher selten, es sei denn, sie leben mit Zwergen zusammen. Wichtig sind vor allem die Aspekte des Bergbaus, der Schmiedekunst und des Krieges gegen die Finsternis und ihre Geschöpfe. Dies führt oft zu sehr fanatischen Anhängern.

Tempelarchitektur: Die Tempel QuaiThams liegen zum großen Teil unterirdisch, d.h. als riesige Kavernen und Stollen. In ihnen wird viel Gold und andere Schmuckmetalle sowie Edelsteine verwendet, dazu kommen Kristalle zur Beleuchtung.

Kleidung der Priester: Normalerweise die Farben Rot, Gold, Braun. Offen getragene Rüstungen und Waffen (bevorzugt Äxte und Hämmer). Schmuck aus Gold ist ebenfalls häufig.

Heilige Tage: Der Trauertag am 6. Drachenmond gedenkt des Falles Drikhi Asums vor Tausenden von Jahren. Am 5. Feuermond feiert man das Schmiedefest und am 8. Erdmond das Fest der Bergleute. Außerdem findet normalerweise um den 5. Weinmond herum eine Woche ritueller Zweikämpfe statt.

Heilige Stätten: Natürliche Höhlen, die von Kristallen oder Tropfsteinen bedeckt sind, gelten ebenso wie Vulkane als heilige Orte QuaiThams.

Typische Opfer: Gold, Edelmetalle, Edelsteine. Auch Waffen aller Art und Rüstungen, vor allem magische.

Kultische Vorschriften: Nie einen Stollen instabil werden lassen (- 1). Einmal im Jahr eigenhändig eine Waffe schmieden (-5). Gegen Orks oder Dunkelzwergen bis zur Entscheidung kämpfen, es sei denn, die Übermacht ist größer als 10:1 (- 50). Nie aus dem Hinterhalt angreifen (- 15). Nie einen Gegner töten, der wehrlos ist oder kapitulierte, mit Ausnahme von Orks und Dunkelzwergen (- 5). Nie einen Kameraden im Stich lassen (- 5).

Wunderliste: Auferstehung, Blutsbrüder, Energiespende, Fluch, Geas, Gift neutralisieren, Giftbremse, Gottes Wort, Heilige Silbe, Heilige Zuflucht, Heilung, Kraftspende, Krankheit heilen, Regeneration, Segen, Supraheilung, Trank und Speise, Wiederbelebung, Wunsch, Waffenwunder, Rüstungswunder, Zerschmetternde Axt, Kämpfer rufen, Berserkerangriff, Feuermeister, Funke, Feuerschutz, Erdmeister, Transformation zu Erde, Goldener Schutz, Transformation zu Feuer, Gold lokalisieren, Erdelementar rufen, Feuerelementar rufen, Feuerschild. Anzahl: 35.

Typische Segnungen: Natürliches Talent (Waffenfertigkeit, Taktik, Waffentechnik: Schmied, Bergbau, Schmied), Tunnelgräber, Immunität gegen bestimmte Waffen, Natürliche

Arimon: Religionen

Rüstung, Verteidigungs-WM, Immunität gegen Feuer oder Hitze, Längere Widerstandszeit gegen Feuer oder Hitze, Hitze-Toleranz, Orientierung, Tunnelgräber.

Bemerkungen: Der Kult steht in Fehde mit allen Göttern der Finsternis. Gute Gesinnung.

CP-Wert des Priesterstatus: 220.

Gott: Shanaya

Persönlichkeit: Shanaya ist in erster Linie eine heilungsspendende Göttin. Sie erscheint normalerweise als ältere, unauffällig gekleidete Frau. Heiliges Tier ist interessanterweise auch für diesen Kult die Schlange (Gifte liefern bekanntlich auch Medizin), Symbol ebenfalls eine stilisierte Schlange. Shanaya ist immer friedfertig und freundlich.

Domäne: Göttin der Fruchtbarkeit und der Heilung

Bedeutung des Kultes: Shanaya wird in fast jedem Ort Arimons verehrt, denn sie ist sehr wichtig für Bauern und andere vom Land lebende Menschen. Außerdem sind ihre Priester die wichtigsten Ärzte des Volkes.

Tempelarchitektur: Nicht allzu große oder prächtige Tempel. Baustoff ist vor allem Holz. Die Tempel stehen allen Heilung suchenden offen, wobei man von jedem ein seinem Vermögen angemessenes Opfer erwartet.

Kleidung der Priester: Lebensfrohe Farben, d.h. rot, kraftvolles Grün, andere satte Töne. Bevorzugte Waffen: Dreschflegel, Stäbe, Keulen und andere stumpfe Waffen, die an landwirtschaftliche Werkzeuge erinnern.

Heilige Tage: Der 8. Weinmond ist das Fest des Lebens. Außerdem feiert man ein Erntefest am 26. Festmond und ein Saatfest am 6. Erdmond.

Heilige Stätten: Als heilige Orte Shanayas gelten keine besonderen Regionen mit Ausnahme ihrer Tempel.

Typische Opfer: Früchte des Feldes, Geloben von guten Taten, von Heilungssuchenden auch Geld.

Kultische Vorschriften: Nie das Leben eines intelligenten Wesens nehmen oder zulassen, daß dies in der Gegenwart des Priesters geschieht (- 100). Immer Heilung spenden, wenn darum gebeten wird (- 10). Blut nichtintelligenter Wesen nur vergießen, wenn dies zur Ernährung oder Selbstverteidigung nötig ist (- 5).

Wunderliste: Auferstehung, Blutsbrüder, Energiespende, Fluch, Geas, Gift neutralisieren, Giftbremse, Gottes Wort, Heilige Silbe, Heilige Zuflucht, Heilung, Kraftspende, Krankheit heilen, Regeneration, Segen, Supraheilung, Trank und Speise, Wiederbelebung, Wunsch, Totale Heilung, Lebenssphäre, Felderseggen, Traumwunder, Erneuerung, Liebeswunder, Tiere kontrollieren, Sphäre gegen Lebewesen, Plötzliche Verwirrung, Naturgeist rufen. Anzahl: 29.

Typische Segnungen: Natürliches Talent (Medizin, Wundheilung, Krankheit behandeln, Kräuterkunde, Landwirtschaft), Empathie, Giftresistenz, Immunität gegen Krankheiten, Krankheitsresistenz, Langlebigkeit, Regeneration, Regeneration von AK, Regeneration von Dauerschäden oder kritischen Verletzungen, Wiederbelebung, längere Lebensspanne.

Bemerkungen: Kaum jemand wird einen Priester der Shanaya jemals angreifen, mit Ausnahme von Wesen der Finsternis (Reputation + 50 durch praktisch alle). Gute Gesinnung.

CP-Wert des Priesterstatus: 200.

Gott: Hanamon

Persönlichkeit: Hanamon ist ein Gott, der eher die Erdaspekte und die Erde als Spender des Lebens in den Vordergrund stellt. Er erscheint als Stier oder als älterer Mann mit Bart, der eine humorvolle und ruhige Persönlichkeit ist. Zwerge verehren ihn in Zwergengestalt.

Domäne: Gott der Erde und Fruchtbarkeit, auch von Zwergen verehrt

Bedeutung des Kultes: Hanamon ist ein Gott, der von Zwergen, Gnomen und Menschen verehrt wird. Vor allem Bergleute und Bauern hängen ihm an, aber auch der Aspekt der Manneskraft, die er symbolisiert (Stier) spielt eine Rolle. Demzufolge dienen die Tempel auch als Verkaufsstätte von potenzsteigernden Mitteln und Aphrodisiaka.

Tempelarchitektur: Aus Stein und Lehm erbaute riesige Tempel, oft mit großen unterirdischen Anlagen. Im Inneren sehr lebensfrohe Ausstattung.

Kleidung der Priester: Braun und grau, mit Gold und Edelsteinen. Bevorzugte Waffen sind stumpfe Waffen wie Hämmer, Keulen und Flegel.

Heilige Tage: Die Festwoche vom 5. bis 10. Erdmond, in welcher ekstatische Feiern stattfinden. Außerdem ein Tag der Schachtsegnung am 12. Erdmond.

Heilige Stätten: Tiefen unberührter Berge, d.h. Höhlen.

Typische Opfer: Früchte der Erde, Erze, Edelmetalle und Edelsteine. Außerdem Rauschmittel.

Kultische Vorschriften: Kampf nur zur Selbstverteidigung (-50). Auf Seereisen immer wenigstens einen Liter Erde mitführen (- 1).

Wunderliste: Auferstehung, Blutsbrüder, Energiespende, Fluch, Geas, Gift neutralisieren, Giftbremse, Gottes Wort, Heilige Silbe, Heilige Zuflucht, Heilung, Kraftspende, Krankheit heilen, Regeneration, Segen, Supraheilung, Trank und Speise, Wiederbelebung, Wunsch, Erdbeben, Erdmeister, Erdelementar beschwören, Erdelementar rufen, Erdelementar binden, Transformation zu Erde, Totale Heilung, Felderseggen, Lebenssphäre, Rollender Felsen, Liebeswunder, Erneuerung. Anzahl: 31.

Typische Segnungen: Natürliches Talent (Bergbau, Stein bearbeiten, Landwirtschaft, Wundheilung, Verführung), Natürliche Rüstung, Reduziertes Schlafbedürfnis, Konvertieren, Starke Verdauung.

Bemerkungen: Der Kult hat ein sehr enges Verhältnis zu dem der Shanaya, welche eine Tochter Hanamons sein soll. Gute Gesinnung.

CP-Wert des Priesterstatus: 175.

Gott: Rongeth

Persönlichkeit: Rongeth ist ein Gott, der selten sein Gesicht zeigt, sondern es mit einer Kapuze verhüllt. Er trägt dunkle Umhänge, ist aber ein alter Mann mit schwarzgrauen Augen. In seiner Umgebung wallt dunkler Nebel, und er befiehlt den Träumen und geleitet die Seelen in die Welt nach dem Tode. Eine Darstellung als Skelett mit Sense ist ebenfalls möglich, aber seltener.

Domäne: Gott des Schlafes, des Todes und der Prophezeiungen.

Bedeutung des Kultes: Der Rongeth-Kult wird vor allem unter den Aspekten Schlaf und Prophezeiung verehrt. Manche seiner Tempel sind bekannt für ihre Rauschmittel oder die Zukunftsvorhersage. Viele einfache Bürger aber fürchten diesen Kult und stehen ihm mißtrauisch gegenüber.

Arimon: Religionen

Tempelarchitektur: Unauffällige Bauten, meist nahe Friedhöfen oder Gräbern. Die Atmosphäre ist beklemmend und düster, es fehlt jeglicher Schmuck oder fröhliche Musik.

Kleidung der Priester: Dunkel, d.h. grau oder schwarz ohne sichtbare Rüstungen oder Waffen. Bevorzugen elegante Waffen wie Armbrüste, Wurfaffen, Stich- und Fechtwaffen.

Heilige Tage: Totenfest am 12. Schattenmond. Woche des Schweigens (kein Priester spricht ein Wort) vom 3. bis 8. Frostmond.

Heilige Stätten: Große Gräberstätten.

Typische Opfer: Gifte, Zerstören von Untoten

Kultische Vorschriften: Nie eine Leiche exhumieren oder dieses zulassen (- 5). Jedem intelligenten Wesen ein ordentliches Begräbnis zukommen lassen (- 5). Keine Untoten schaffen und solche bekämpfen, wann immer es möglich ist (- 20). Bekämpfen von Nekromanten (- 5).

Wunderliste: Blutsbrüder, Energiespende, Fluch, Geas, Gift neutralisieren, Giftbremse, Gottes Wort, Heilige Silbe, Heilige Zuflucht, Heilung, Kraftspende, Krankheit heilen, Regeneration, Segen, Supraheilung, Trank und Speise, Wunsch, Traumwunder, Massenschlaf, Dunkle Essenz, Tödliche Schwaden, Geister beschwören, Geister rufen, Geister binden, Amnesia, Kommunikation mit dem Jenseits, Furcht und Schrecken, Ruhe, Grauer Finger, Zerschmettern, Totale Erkenntnis, Wahrheit erkennen. Anzahl : 32.

Typische Segnungen: Natürliches Talent (Hypnose), Giftresistenz, Nachtsicht, Echte Nachtsicht, Längere Lebensspanne, Langlebigkeit, verkürzte Bewußtlosigkeit, reduziertes Schlafbedürfnis, Blindbewegung, Sechster Sinn.

Bemerkungen: Der Kult steht in Rivalität zur Verehrung Nassagors. Neutrale Gesinnung.

CP-Wert des Priesterstatus: 250.

Gott: Nassagor

Persönlichkeit: Nassagor erscheint als Mischung aus Mensch und Tier, d.h. er hat einen menschlichen Unterkörper mit einem Rinderfuß und dem Kopf eines Säbelzähntigers. Er ist eine grausame Gottheit, die regelmäßige Blutopfer und bedingungslosen Gehorsam verlangt.

Domäne: Gott der Finsternis und des Todes

Bedeutung des Kultes: Dieser üble Kult ist in Arimon mit Ausnahme Daijnts verboten. Er zeichnet sich durch blutige Opferzeremonien aller Art aus. Anhänger sind vor allem Nekromanten, Dämonenbeschwörer und Kreaturen der Finsternis. Fanatische Anhänger sind häufig.

Tempelarchitektur: Die Tempel sind Stätten des Grauens, mit Folterkammern und üblen Bildern und Statuen, voller Fallen und Geheimnisse. Monster als Wachen sind die Regel. In den Ländern, wo der Kult verboten ist, befinden seine Heiligtümer sich meist versteckt unter der Erde. Vorherrschende Farben sind schwarz und (blut-)rot.

Kleidung der Priester: Schwarz und rot, häufig mit Metallrüstungen mit kultischen Symbolen. Bevorzugte Waffen sind Äxte, Morgensterne und ähnlich effektive Waffen. Giftverwendung ist ebenfalls oft anzutreffen.

Heilige Tage: Gedenktag an den Fall Cawachdaranns am 16. Festmond außerdem Opferwoche vom 12. bis 18. Drachenmond mit finsternen Ritualen und Blutopfern, bei der sich regelmäßig einige Gläubige selbst opfern.

Heilige Stätten: Orte, an denen viel Blut auf grausame Weise vergossen wurde. Außerdem die Untergangsstelle Cawachdaranns.

Typische Opfer: Lebende intelligente Wesen. Magische Gegenstände aller Art.

Kultische Vorschriften: Opferung eines Wesens wenigstens menschlicher Intelligenz je Monat (- 100). Heilung nur an Mitglieder des Kultes gewähren (- 5). Gehorsam gegen höherstehende Priester (- 5).

Wunderliste: Blutsbrüder, Energiespende, Fluch, Geas, Gottes Wort, Heilige Silbe, Heilige Zuflucht, Heilung, Kraftspende, Krankheit heilen, Segen, Supraheilung, Trank und Speise, Wunsch, Böser Blick, Dämonen rufen, Dämonen beschwören, Dämonen binden, Verrotten, Massentod, Tor zur Hölle, Pestilenz, Untote schaffen, Seelenraub, Höhere Untote rufen, Wahnsinn, Kommunikation mit dem Jenseits, Tödliche Schwaden, Giftorn, Grauer Finger, Zerschmettern. Anzahl: 32.

Typische Segnungen: Natürliches Talent (Giftmischen, Waffenfertigkeit), Echte Nachtsicht, Nachtsicht, Immunität gegen bestimmte Angriffe, Natürliche Rüstung, Angriffs-Reflexion, Immunität gegen Schmerzen, Giftresistenz.

Bemerkungen: Reputation-25 durch praktisch alle Wesen. Böse Gesinnung.

CP-Wert des Priesterstatus : 160.

Gott: Zordas

Persönlichkeit: Zordas erscheint als zwei Meter großer, kräftiger Krieger mit Zweihänder und Kettenhemd. Er lehnt nie eine Herausforderung ab, kämpft immer in der ersten Reihe. Auch Blitz und Donner schleudert er.

Domäne: Gott des Krieges, des Donners und der Herrscher

Bedeutung des Kultes: Der Zordas-Kult ist sehr wichtig in Haldwal, vor allem aber in Gouslic, wo seine Ordensritter regieren. Verehrt wird Zordas von Krieger aller Art, aber auch von vielen Adligen.

Tempelarchitektur: Militärisch in Form von Festungen. Im Inneren jedoch sehr prunkvoll, viel Gold und Edelsteine.

Kleidung der Priester: Prunkvolle Rüstungen und Waffen, Gold und Edelsteine. Farben: grün, blau und silber.

Heilige Tage: 16. Festmond (Fall Cawachdaranns) und 12. Nondromamond (Tag der Schlacht gegen die Barbarenhorden).

Heilige Stätten: Das Schlachtfeld in Gouslic.

Typische Opfer: Waffen und Rüstungen, vor allem magische oder von besiegten Gegnern. Edelsteine aller Art, vor allem Diamanten und Saphire.

Kultische Vorschriften: Nie aus einem Kampf zurückziehen (-100). Nie aus dem Hinterhalt angreifen(- 15). Höherstehenden gehorchen (- 5).

Wunderliste: Auferstehung, Blutsbrüder, Energiespende, Fluch, Geas, Gift neutralisieren, Giftbremse, Gottes Wort, Heilige Silbe, Heilige Zuflucht, Heilung, Kraftspende, Krankheit heilen, Regeneration, Segen, Supraheilung, Trank und Speise, Wiederbelebung, Wunsch, Donnerschlag, Luftmeister, Blitz, Berserkergang, Kämpfer rufen, Gewittersturm, Sturmwind, Zerschmetternde Axt, Rüstungswunder, Waffenwunder, Siegel der Herrschaft, Königlicher Wächter, Zepter der Macht, Persönlichkeit, Burgensegen. Anzahl: 34.

Typische Segnungen: Natürliches Talent (Waffenfertigkeit, Taktik, Reiten, Führung), Natürliche Rüstung, Verteidigungs-WM, Berserker, Fliegen, Immunität gegen bestimmte Waffen, Schmerzunempfindlichkeit, Immunität gegen Schmerzen oder Bewußtlosigkeit, Koordination, Beidhänder.

Arimon: Religionen

Bemerkungen: Kult des Ritterordens in Gouslic. Traditionelle Rivalität zu Briand. Reputation +25 in Gouslic. Neutrale Gesinnung.

CP-Wert des Priesterstatus: 200.

Gott: Criang

Persönlichkeit: Criang ist eine Göttin, die meist am Steuer eines Schiffes dargestellt wird. Sie ist eine junge Frau mit einem gewinnenden Lächeln, die es bevorzugt, Probleme mit Intelligenz und Diskussion zu lösen. Ihr heiliges Tier ist die Möwe.

Domäne: Göttin der Seefahrt, des Handels und der Verständigung, auch der Musik.

Bedeutung des Kultes: Criang wird vor allem von Seefahrern und Händlern, in erster Linie in Briskia, verehrt. Auch Barden stehen ihr nahe.

Tempelarchitektur: Einfache Bauwerke, oft aber innen sehr schöne Ausstattung. Die Bauweise erinnert in ihrer Form an ein Schiff.

Kleidung der Priester: Blaue Kleidung. Gängige Waffen sind Fechtwaffen und kleine Äxte, sowie das Netz.

Heilige Tage: Woche der Schifffahrt um den 6. Wassermund. Außerdem Festtag am 12. Drachenmond.

Heilige Stätten: keine besonderen.

Typische Opfer: Schiffe und Boote, Fische, Geld und Gold, Smaragde.

Kultische Vorschriften: Nie einen Wunsch zum Schiffssegen ablehnen (- 5). Kampf nur zur Selbstverteidigung (- 50). Muß schwimmen können (- 1).

Wunderliste: Auferstehung, Blutsbrüder, Energiespende, Fluch, Geas, Gift neutralisieren, Giftbremse, Gottes Wort, Heilige Silbe, Heilige Zuflucht, Heilung, Kraftspende, Krankheit heilen, Regeneration, Segen, Supraheilung, Trank und Speise, Wiederbelebung, Wunsch, Schiffssegen, Wassermeister, Zungenrede, Wasserwesen beherrschen, Kontrolle, Wasserelementar rufen, Liebeswunder, Totale Erkenntnis. Anzahl: 28.

Typische Segnungen: Natürliches Talent (Rudern, Schwimmen, Schiff steuern, Kaufmann, Wirtschaft, Schiffbau, Bootssteuerer, Tauchen, Navigation, Diskutieren, Redekunst, Musizieren, Singen, Bardische Lieder), Sprachtalent, Empathie, Kopfrechentalent.

Bemerkungen: Tochter des Torrer - sie wird oft gebeten, ihn friedlich zu stimmen. Neutrale Gesinnung.

CP-Wert des Priesterstatus: 150

Gott: Belobob

Persönlichkeit: Dieser meist als berserkernder Krieger mit Morgenstern oder Zweihandaxt dargestellte Gott ist nicht ursächlich ein Gott der Finsternis, steht dieser aber sehr nahe. Er ist sehr reizbar und kampflustig, wobei Ehrenaspekte keine Rolle spielen.

Domäne: Gott des zerstörenden Krieges

Bedeutung des Kultes: Der Belobob-Kult ist in Gouslic und Nosfator verboten, in anderen Ländern meist ungerne gesehen. Seine Anhänger sind vor allem Krieger, welche es mit der Ehre nicht ganz genau nehmen, sondern den Erfolg in den Vordergrund stellen. In Peliweij ist dieser Kult Staatsreligion und gilt nicht als Gott der Finsternis - man hält Verehrungen, welche diesem letzteren Aspekt folgen, sogar für ketzerisch.

Tempelarchitektur: Militärisch geprägt, mit Wehranlagen und Übungsräumen. In Ländern, wo der Kult verboten ist, meist getarnt als Kriegerschule oder andere Einrichtung.

Kleidung der Priester: Rüstungen aller Art und Waffen, dabei vorherrschend die Farben schwarz und dunkelgrau. Bevorzugt werden Waffen, die Schaden anrichten können und Schmerzen zufügen oder verstümmeln.

Heilige Tage: Die Woche der rituellen Kämpfe um den 7. Windmond, sowie desweiteren am 6. Herbstmond der Tag des Waffensegens.

Heilige Stätten: Orte erbitterter Schlachten.

Typische Opfer: Besiegte Gegner, erbeutete Waffen und Rüstungen, Raubtiere.

Kultische Vorschriften: Kämpfe bis zur Vernichtung des Gegners (- 100). Nie eine Gelegenheit zum Vorteil im Kampf auslassen (- 5).

Wunderliste: Auferstehung, Blutsbrüder, Energiespende, Fluch, Geas, Gift neutralisieren, Giftbremse, Gottes Wort, Heilige Silbe, Heilige Zuflucht, Heilung, Kraftspende, Krankheit heilen, Regeneration, Segen, Supraheilung, Trank und Speise, Wiederbelebung, Wunsch, Berserkergang, Zerschmetternde Axt, Kämpfer rufen, Rüstungswunder, Waffenwunder, Zerschmettern, Massendesintegration, Massentod, Tor zur Hölle, Dämonen rufen, Verrotten, Furcht und Schrecken, Gefängnis. Anzahl: 32.

Typische Segnungen: Natürliches Talent (Waffenfertigkeit, Taktik, Führung), Natürliche Rüstung, Verteidigungs-WM, Immunität gegen bestimmte Waffen, Berserker, Schmerzunempfindlichkeit, Immunität gegen Schmerzen, Koordination, Sporne, Krallen.

Bemerkungen: Rivalität zu den anderen Kriegsgöttern, wohlwollende Partnerschaft mit dem Nassagor-Kult. Neutrale bis böse Gesinnung je nach Art der Verehrung.

CP-Wert des Priesterstatus: 200.

Gott: Torrer

Persönlichkeit: Torrer wird normalerweise als bärtiger Seefahrer mit Dreizack dargestellt. Ein Fischschwanz kommt ab und an vor. Heilige Tiere sind Wale und Delphine. Der Gott selbst ist unbeherrscht und kriegerisch, er donnert gerne und schleudert dann Blitze oder peitscht das Meer mit seinem Atem.

Domäne: Gott des Meeres und der Stürme

Bedeutung des Kultes: Torrer wird vor allem in Orgarn verehrt, aber auch von anderen Seefahrern und Küstenbewohnern, nicht zuletzt auf Kriegs- oder Piratenschiffen. Im Binnenland findet man nur selten Torrer-Tempel, wenn auch manche Bauern ihm opfern, um ihn zu besänftigen.

Tempelarchitektur: Eine sehr klobige und massive Bauweise, bei der die Farben grün und blau vorherrschen. Im Inneren findet man die Heilige Quelle.

Kleidung der Priester: Vorherrschend sind grün und blau, häufig mit Robbenfell. Hinzu kommen Waffen wie Äxte oder ein Dreizack.

Heilige Tage: Fest der Seefahrt am 5. Wassermund, es finden oft Regatten und Schiffssegnungen statt. Außerdem der 5. Windmond und der 5. Schattenmond als Fest des Delphins bzw. des Wals.

Heilige Stätten: Die Tiefen der Ozeane sind Torrers Domäne, wie auch das Auge eines Wirbelsturmes oder die sagenhaften Friedhöfe der Wale.

Arimon: Religionen

Typische Opfer: Meerestiere mit Ausnahme von Delphinen und Walen, Schiffe von Gegnern, deren Waffen und Rüstungen, Saphire.

Kultische Vorschriften: Nie einen Delphin oder Wal töten oder dies zulassen (- 5) . Muß schwimmen können (- 1). Nie aus einer Seeschlacht zurückziehen (- 10).

Wunderliste: Auferstehung, Blutsbrüder, Energiespende, Fluch, Geas, Gift neutralisieren, Giftbremse, Gottes Wort, Heilige Silbe, Heilige Zuflucht, Heilung, Kraftspende, Krankheit heilen, Regeneration, Segen, Supraheilung, Trank und Speise, Wiederbelebung, Wunsch, Wassermeister, Wasserelementar beschwören, Wasserelementar rufen, Wasserelementar binden, Wasserstrahl, Transformation zu Wasser, Sintflut, Großer Regen, Wasseratem, Wasserwesen beherrschen, Schiffsseggen, Wasserwandeln, Quelle, Donner-schlag, Sturmwind, Gewittersturm, Blitz. Anzahl: 36.

Typische Segnungen: Natürliches Talent (Schwimmen, Tauchen, Schiff steuern, Bootssteuerer), Amphibische Lebensweise, Erhöhtes Schwimmtempo, Kiemen, Nickhaut, Fliegen, Ultrasprechen, Ultrahorchen.

Bemerkungen: Delphine und Wale werden einem Gesegneten oder Priester des Torrer alle nur denkbare Hilfe leisten. Neutrale Gesinnung.

CP-Wert des Priesterstatus : 260.

Gott: Briand

Persönlichkeit: Briand ist ein Gott, der normalerweise als Ritter in goldener Rüstung mit Lanze und Schwert verehrt wird. Man kennt ihn aber auch in Flammengestalt, und die Zwerge stellen ihn als entsprechenden Zwergenkämpfer dar. Symbol ist die Flamme, heiliges Tier der Salamander.

Domäne: Gott des Feuers, des Reiches und der Turniere. Wird auch von Zwergen verehrt.

Bedeutung des Kultes: In erster Linie beten Adlige aller Art, Ritter und Krieger zu Briand, dies gilt auch für Zwerge, sofern diese nicht QuaiTham vorziehen. In Nofator ist dieser Kult besonders wichtig, in Haldwal eher ungerne gesehen.

Tempelarchitektur: Prunkvolle, palastartige Bauten mit viel Marmor, Gold und Edelsteinen. Im Inneren noch prunkvoller als außen. Zu beachten ist das ewige Feuer im Allerheiligsten.

Kleidung der Priester: Prächtige Rüstungen oder andere Prachtkleidung, in den Farben Purpur und Gold, mit edlen Steinen und anderem Beiwerk. Bevorzugte Waffen sind Schwerter und Lanzen als ritterliche Waffen.

Heilige Tage: Der Festtag am 16. Festmond (Fall Cawach-daranns), außerdem die Turnierwoche um den 5. Nondromamond herum.

Heilige Stätten: Die alte Hauptstadt Arimons, Nondroma, ist ein heiliger Ort.

Typische Opfer: Werke der Schmiedekunst, Rubine, Waffen und Rüstungen, Gold und Platin, Samt, Geld.

Kultische Vorschriften: Gehorsam gegen Höherstehende (-5). Keine Hinterlist im Kampf, immer ritterliches Verhalten (- 25). Rechtmäßige Herrscher unterstützen (- 10).

Wunderliste: Auferstehung, Blutsbrüder, Energiespende, Fluch, Geas, Gift neutralisieren, Giftbremse, Gottes Wort, Heilige Silbe, Heilige Zuflucht, Heilung, Kraftspende, Krankheit heilen, Regeneration, Segen, Supraheilung, Trank und Speise, Wiederbelebung, Wunsch, Feuermeister, Feuerelementar beschwören, Feuerelementar rufen, Feuerelementar binden, Feuerball, Funke, Sonnenstrahl, Feuerschild, Persönlichkeit, Königlicher Wächter, Moral steigern, Burgensegen, Zepter der Macht, Siegel der Herrschaft, Goldener

Schutz, Waffenwunder, Rüstungswunder, Lichtessenz. Anzahl: 37.

Typische Segnungen: Natürliches Talent (Waffenfertigkeit, Taktik, Schmied, Waffentechnik: Schmied, Führung, Reiten, Politik, Bereden, Redekunst, Feuermagie), Natürliche Rüstung, Verteidigungs-WM, Immunität gegen Feuer oder Hitze, Längere Widerstandszeit gegen Feuer oder Hitze, Hitze-Toleranz.

Bemerkungen: Traditionelle Rivalität zum Zordas-Kult. Neutrale Gesinnung.

CP-Wert des Priesterstatus: 175.

Gott: Phuxie

Persönlichkeit: Phuxie, die Jagdgöttin, erscheint als grünbraun gekleidete Frau mit Bogen und Köcher. Sie ist eine ruhige, elegante Erscheinung, die dennoch nicht ungefährlich wirkt. In ihrer Begleitung findet man oft Waldtiere wie Bären, Wölfe oder Marder, aber auch den Hirsch.

Domäne: Göttin der Jagd und der Natur

Bedeutung des Kultes: Phuxie wird von Leuten verehrt, die im oder vom Wald leben, d.h. Jäger, Holzfäller, Waldbauern usw. Es handelt sich um einen Kult, der eher dem einfachen Volk nahesteht als dem Adel.

Tempelarchitektur: Der Natur angepaßt, niemals in Städten gelegen. Viel Holz, lebende Pflanzen, Erde. Tiere laufen frei herum.

Kleidung der Priester: Grüne und braune Umhänge mit Kapuze (Jäger- bzw. Waldläuferkleidung), keine Metallrüstungen.

Heilige Tage: Fest der Jagd am 9. Herbstmond. Heilige Woche um den 12. Drachenmond.

Heilige Stätten: Die Tiefen der Wälder, unberührte Quellen und ähnliche Stätten.

Typische Opfer: Bei der Jagd erlegte Tiere, Pflanzen, Jagdwaffen.

Kultische Vorschriften: Töte niemals ein Tier ohne Grund (-10). Zerstöre nie einen Wald oder laß dieses zu (- 10). Quäle niemals ein Tier (- 10). Verwende keine Metallrüstungen (- 20).

Wunderliste: Auferstehung, Blutsbrüder, Energiespende, Fluch, Geas, Gift neutralisieren, Giftbremse, Gottes Wort, Heilige Silbe, Heilige Zuflucht, Heilung, Kraftspende, Krankheit heilen, Regeneration, Segen, Supraheilung, Trank und Speise, Wiederbelebung, Wunsch, Naturgeist beschwören, Naturgeist binden, Naturgeist rufen, Pflanzenarmee, Tiere kontrollieren, Pflanzenreise, Wundersames Wachstum, Großes Wetterwunder, Transformation zu Holz, Pflanzenfessel, Insektenmasse, Verrosten, Sphäre gegen Lebewesen, Lautlosigkeit. Anzahl : 33.

Typische Segnungen: Natürliches Talent (Jagd, Spurenlesen, Pflanzenkunde, Tierkunde, Bögen, Kräuterkunde, Überleben, Schleichen, Verstecken, Abrichten), Chamäleon-Effekt, Nachtsicht, Orientierung, Teleskopsicht, Ultrahorchen, Wachgabe, Empathie.

Bemerkungen: Freundschaftliche Rivalität zum Druidischen Glauben. WM+10 auf Reaktion durch alle intelligenten Waldbewohner und WM+20 durch Tiere. Neutrale Gesinnung.

CP-Wert des Priesterstatus: 200.

Arimon: Religionen

Gott: Druidischer Glaube

Persönlichkeit: Der druidische Glaube ist nicht die Verehrung einer bestimmten Gottheit. Daher gibt es auch keine zu beschreibende Persönlichkeit.

Domäne: wie Phuxie

Bedeutung des Kultes: Der Druidische Glaube ist vor allem unter der einfacheren Bevölkerung auf dem Lande von Bedeutung. Es ist die traditionelle Urreligion.

Tempelarchitektur: keine Tempel, nur Steinkreise und Heilige Haine.

Kleidung der Priester: Umhänge, meist grün oder braun, seltener grau. Keine Metallrüstungen oder -waffen mit Ausnahme der Heiligen Sichel.

Heilige Tage: Wintersonnenwende am 23. Drachenmond und Sommersonnenwende am 24. Nondromamond.

Heilige Stätten: Steinkreise und Heilige Haine, unberührte Wälder, Schnittpunkte von Kraftlinien.

Typische Opfer: Pflanzen oder Tiere aller Art.

Kultische Vorschriften: Keine Metallrüstungen oder -waffen benutzen (-75). Keine Wälder schädigen oder dies zulassen (-10).

Wunderliste: Naturgeist beschwören, Naturgeist binden, Naturgeist rufen, Tiere kontrollieren, Pflanzenreise, Wunderbares Wachstum, Großes Wetterwunder, Transformation zu Holz, Pflanzenarmee, Insektenmasse, Verrosten, Sphäre gegen Lebewesen, Pflanzenfessel, Fluch, Segen, Blutsbrüder, Felderseggen, Sonnenstrahl. Anzahl: 18.

Typische Segnungen: je nach Art des tierischen Schutzgeistes (siehe Schamanen), außerdem siehe Phuxie.

Bemerkungen: Jeder Druide hat einen tierischen Schutzgeist. Tiere dieser Art verhalten sich ihm gegenüber immer freundlich. Der Schutzgeist hängt ab von der Region. Neutrale Gesinnung.

CP-Wert des Priesterstatus: 100.

Typische Schamanentotems und ihre Wirkungen

Alle folgenden Schamanen kosten 60 CP. Sie dienen lediglich als Beispiele und können zum Beispiel dazu benutzt werden, weitere Totems zu entwerfen.

Wolf:

Wolfsschamanen findet man in allen Waldregionen. Sie sind meist ähnlich ihrem Raubtiertotem Personen, die keinem Kampf aus dem Wege gehen, den sie gewinnen werden, und sie stellen ihre Ehre sehr hoch. Einen geschworenen Feind werden sie verfolgen, bis eine Entscheidung erfolgte.

Segnungen: Berserker, Ausgeprägter Geruchssinn, Erhöhte Bewegungsweite.

Bonus auf: Lebewesen-Sensor, Tiersprache, Tiere rufen, Berserkerwahn, Verstärkter Geruchssinn, Reaktion steigern.

Naturgeister: Wald

Bär:

Ein Bärenschamane ist eher tapsig und unbeholfen, aber auch reizbar. Im Kampf wird er, wenn er seine Kameraden oder andere Schutzbefohlene verteidigt, oft zu einem geradezu schrecklichen Gegner. Man trifft dieses Totem vor allem in Wäldern, aber auch in der Eiswüste (Eisbär) an.

Segnungen: Berserker, Zusätzliche LK, Natürlicher Schutz, Schmerzunempfindlichkeit, Zusätzliche AK, Gesteigerte Stärke.

Bonus auf: Schmerzunempfindlichkeit, Berserkerwahn, Stärke steigern, Körperbau steigern.

Naturgeister: Wald oder Eiswüste

Ratte:

Rattenschamanen sind ungepflegt und eher feige. Sie suchen immer den eigenen Vorteil und suchen, Kämpfe zu vermeiden. Angriffe aus dem Hinterhalt oder listige Tricks sind eher ihr Stil, in die Enge getrieben kämpfen sie aber mit äußerstem Einsatz. Ratte ist ein Totem, welches überall anzutreffen ist, wo Menschen leben.

Segnungen: Immunität gegen Krankheiten, Giftresistenz, Sechster Sinn.

Bonus auf: Verrotten, Verstärkter Geruchssinn, Verstärkter Geschmackssinn, Verstärktes Gehör, Gefahrensinn, Schmerz, Verwirrung, Springen.

Naturgeister: bei allen Beschwörungen in besiedelten Gebieten (Stadt, Dorf, etc.)

Hirsch:

Hirsch, der edle Pflanzenfresser, lebt in den Wäldern. Schamanen mit diesem Totem gehen Kämpfen aus dem Weg, sie sind oft arrogant und leichtlebig.

Segnungen: Erhöhte Bewegungsweite, Zusätzliche AK.

Bonus auf: Baum, Pflanzensprache, Pflanzenwuchs, Zähmung.

Naturgeister: Wald

Adler:

Adler fliegt in großer Höhe, wo er alles beobachtet. Er ist der König der Lüfte, der sich aber auch durch Überheblichkeit bemerkbar macht. Seine Schamanen findet man vor allem in Gebirgen oder über den endlosen Steppen.

Segnungen: Fliegen (Flügel), Telekopsicht, Sehen.

Bonus auf: Fliegen, Schweben, Teleskopsicht, Reaktion steigern, Geschicklichkeit steigern, Orientierung.

Naturgeister: Steppe, Berg

Gans:

Auch Gans ist ein fliegendes Totem, das man vor allem in den Bergen und Wäldern des Nordens antrifft. Gans ist eher friedlich, aber immer mißtrauisch, und wird keinen Rivalen zulassen.

Segnungen: Sechster Sinn, Fliegen (Flügel), Wachgabe, Natürliches Talent (Schwimmen, Tauchen).

Bonus auf: Wachgabe, Gefahrensinn, Fliegen, Schweben, Wasseratmen, Nebel.

Naturgeister: Fluß, See

Forelle:

Ein Forellentotem findet man an Flüssen und Seen. Forelle zieht das Wasser dem Land vor, ist flink und beweglich. Sie kämpft nur, wenn sie gezwungen wird.

Segnungen: Amphibische Lebensweise, gesteigertes Schwimmtempo, Natürliches Talent (Schwimmen, Tauchen), Kiemen.

Bonus auf: Wasseratmen, Wassermesser, Welle, Reaktion steigern.

Naturgeister: Fluß, See

Arimon: Religionen

Wildschwein:

Wildschwein lebt in den Wäldern Arimons. Er ist ein reizbarer, streitlustiger Geselle und im Kampf ein übler Gegner, ähnlich dem Bären.

Segnungen: Berserker, Zusätzliche AK, Natürlicher Schutz.

Bonus auf: Berserkerwahn, Stärke steigern, Schmerzunempfindlichkeit, Verstärkter Geruchssinn.

Naturgeister: Wald

Krokodil:

Das Krokodiltotem ist in den Sümpfen und Dschungeln zuhause. Seine Schamanen suchen immer den eigenen Vorteil, sie sind gierig und reizbar und folgen dem einmal eingeschlagenen Weg.

Segnungen: Amphibische Lebensweise, Gesteigertes Schwimmtempo, Nickhaut, Natürlicher Schutz, Berserker.

Bonus auf: Tarnung, Schmerzunempfindlichkeit, Stärke steigern, Körperbau steigern, Schutzhaut

Naturgeister: Dschungel, Sumpf.

Arimon: Charaktere

Charaktere

Im folgenden finden sich die Regeln für die Erschaffung von Charakteren für die Welt Arimon.

Zulässige Spielerrassen

Die folgenden Rassen sind grundsätzlich für Charaktere zulässig. Allerdings kann der Spielleiter bestimmte Rassen untersagen, wenn er sie als für seine Kampagnenpläne nicht geeignet einstuft. Bei den Kostenberechnungen wurden keine Discounts berücksichtigt, sondern es handelt sich um den unmodifizierten CP-Wert.

Elfen

Elfen bilden das älteste unter den menschenähnlichen Völkern Arimons. Sie kamen einst, so will es die Legende, aus dem Westen über den Endlosen Ozean, um hierzu siedeln. Jenseits des Meeres sollen immer noch mächtige Reiche der alten Elfen bestehen. Allerdings verließen viele Elfen Arimon in den Wirren der Kriege gegen die Finsternis, oder sie siedelten sich auf der Insel Tir Nan Og an, wo sich heute die größte elfische Population Arimons findet.

Elfen erreichen eine durchschnittliche Größe von 1,80 Meter bei auffallend schlanker, feingliedriger Gestalt. Auf Menschen wirken sie geradezu überirdisch schön und attraktiv, was durch den Klang ihrer Sprache noch verstärkt wird. Auffallend sind die spitzen Ohren. Als nachtaktive Wesen sehen Elfen sehr gut in der Dunkelheit, wie auch allgemein ihre Augen sehr scharf sind. Das Haar wird gerne lang bis über die Schultern getragen; die Kleidung besteht aus an die Natur angepaßten Farben wie Grün und Braun.

Hinzu kommt eine besondere Beziehung zur Magie. Viele der mächtigsten bekannten Zauberer sind Elfen, und wohl jeder Elf beherrscht zumindest ein wenig kleinere Magie. Bevorzugte Waffen sind Bögen und Schwerter, wobei schwere Rüstungen nur selten, z.B. im Krieg oder von den Wächtern an den Elfenhöfen, benutzt werden.

Elfen lieben alles Schöne und Reine, vor allem die Natur, und sie lieben es, in den Tiefen der Wälder zu leben und deren Schönheit zu genießen. Ihre Städte und Häuser sind entsprechend an die Natur angepaßt, und nie wird ein Elf zum Beispiel einen Baum ohne Grund beschädigen. Nicht zu vergessen: Elfen sind unsterblich, was natürliche Alterung betrifft, d.h. sie können nur durch Unfall, Krankheit oder Gewalt sterben.

Als Spielercharaktere sind Elfen teuer, aber die Investition wohl wert. Sie vertragen sich aber auf keinen Fall mit Schwarzalben (Reaktions-WM - 50), welche sie bis zur Vernichtung verfolgen, und verabscheuen Schwarze Magie, sinnlose Gewalt und die Zerstörung von Natur. Hinzu kommt, daß ihnen Dinge wie Geld und menschliche Titel nicht viel bedeuten. Zwerge und Elfen werden sich regelmäßig kabbeln, ohne aber echte Konflikte auszutragen - es handelt sich eher um den Aufeinanderprall unterschiedlicher Lebensweisen.

Die Spieldaten: ST-1 (- 20), GE +1 (20), KB-1 (- 20), IN+1 (20), AU+3 (60), CH+1 (20), mindestens Dilettant Stufe 2 (30), LV-Sicht Stufe 1 (45), keine Alterung (50), Sehen+2 (8), perfektes Gleichgewicht (50), Reaktion-50 durch Schwarzalben (-20). **Summe** : 243 CP.

Echsenmenschen

Echsenmenschen bewohnen in Arimon die Tiefen der Dschungel und Sümpfe, so z.B. den Großen Dschungel und den Schreckenssumpf. Ab und an verlassen sie ihre Heimat auf der Suche nach Abenteuern oder Beute.

Die Kultur bewegt sich auf einem steinzeitlichen Niveau, d.h. Technikstufe 0 bis 1, in seltenen Fällen bis zur Bronzezeit (TS 2), so daß die Ausrüstung vor allem aus Stein- und

Holz Waffen besteht, sofern sie nicht andere erbeuten oder kaufen können.

Echsenmenschen erreichen durchschnittlich eine Körpergröße von 1,80 Meter bei kräftiger Statur. Ihre grünliche bis bräunliche, bei manchen Völkern auch gelbliche Schuppenhaut bietet einen gewissen Schutz im Kampf. Im Schädel, der dem eines Krokodils ähnelt, aber platter ist, sitzen zwei tiefsitzende gelbe Augen. Hinzu kommt ein ausgeprägter Schwanz, auf den sie sich gerne abstützen.

Im großen und ganzen sind Echsenmenschen sehr ungewöhnliche Charaktere, die mit einem gehörigen Mißtrauen seitens der Bevölkerung zu rechnen haben werden. Ihre Religionen sind meist schamanistisch oder sie umfassen blutige Opferzeremonien aller Art.

Die Spieldaten: ST+2 (40), KB+2 (40), RE-1 (- 20), IN-3 (- 60), CH-2 (- 40), AU-5 (- 100). Natürliche Rüstung 5 (60), Vert-WM +10 (40), Krallen (20), Nickhaut Stufe 2 (20), Schmerzunempfindlichkeit +2 (12). **Summe:** 12 CP.

Gnome

Auch Gnome gehören zu den menschenähnlichen Rassen. Sie ähneln Zwergen, sind aber kleiner und zierlicher (um ein Meter Größe), legen aber ebenfalls Wert auf einen gepflegten Bartwuchs.

Üblicherweise leben sie unter Tage in Bergwerken, oder aber in den tiefsten Wäldern Arimons. Als nachtaktive Wesen sehen sie auch im Infrarotbereich und sind überraschend zäh, einmal ganz von einer natürlichen Resistenz gegen Magie abgesehen. Diese führt auch dazu, daß es praktisch keine Gnomenzauberer gibt.

Sehr häufig leben die Gnome Arimons eng mit Zwergen zusammen, oder aber, im Falle der Waldgnome, mit Elfen. Ihre Herkunft ist unklar, man nimmt aber an, daß sie sich in Arimon selbst entwickelt haben. IN jedem Fall ist ihre Kopfhöhe gering und trotz der großen Lebenserwartung im Laufe der Jahre fast unverändert geblieben, was mit ihrer geringen Vermehrungsrate zusammenhängt.

Gnome als Spielercharaktere sind selten, da lange Reisen in gemischter Gesellschaft ihnen viele kleine Probleme bereiten. So können sie z.B. keine Pferde reiten.

Die Spieldaten: ST-3 (- 60), GE+2 (40), KB+1 (20), RE+1 (20), AU-1 (- 20), Infravision (60), Lebensspanne x 6 (25), Magieresistenz Stufe 3 gegen psy und phs (30), BW- 2 (- 40). **Summe** : 75 CP.

Halb-Elfen

Elfen sind mit Menschen fortpflanzungsfähig. Das Ergebnis solcher Vereinigungen sind die Halb-Elfen. Sie ähneln vom Aussehen her meist eher Elfen als Menschen; allerdings fehlen die spitzen Ohren, das Rassemerkmal der reinen Elfen. Durch das elfische Erbeile haben Halb-Elfen eine höhere Lebensspanne als Menschen und eine gewisse Nachtsicht.

Sie leben je nachdem, wo sie zur Welt kamen, unter Elfen oder unter Menschen, und haben entsprechend deren Kultur verinnerlicht. Als Spielercharaktere sind sie eine gute Wahl, allerdings fehlt ihnen die besondere magische Begabung der Elfen.

Die Spieldaten: ST-1 (- 20), AU+2 (40), LV-Sicht Stufe 1 (45), Lebensspanne x 4 (15). **Summe:** 80 CP. Dürfen für weitere 50 CP Perfektes Gleichgewicht erwerben.

Halblinge

Halblinge sind ein Volk kleiner menschenähnlicher Wesen von ca. 1,25 Meter Größe. Sie werden mitunter auch Hobbits genannt und sind friedfertige Wesen, die oft unter Menschen leben oder in die Ferne gehen. Besonders gerühmt sind ihre Kochkünste und ihr in keinem Verhältnis zur Größe stehenden

Arimon: Charaktere

der Appetit. Die größte Population Arimons findet sich im Grenzgebiet Haldwals und Nosfators.

Bevorzugte Waffen sind Schleudern und Kurzschwerter; Rüstungen werden nur selten getragen, und wenn, dann möglichst leichte. Als Spielercharakter kann ein Halbbling einen wertvollen Trumpf bilden, da seine Beweglichkeit es ihm ermöglicht, noch an Orte zu gelangen, die anderen versperrt bleiben.

Die Spieldaten: ST-4 (- 80), GE+3 (60), KB+1 (20), RE+3 (60), BW- 2 (- 40), Lebensspanne x 2 (5). **Summe:** 25 CP.

Halb-Orks

Diese Rasse ist das Ergebnis der Vereinigung von Orks und Menschen. Die meisten auf diese Art entstehenden Mischlinge sind äußerst orkisch, so daß sie als reine Orks anzusehen sind. Etwa 20% aber weisen eher menschliche Züge auf; sie gelten als Halb-Orks.

Halb-Orks haben es nicht leicht. Da Orks einen schlechten Ruf als Kreaturen der Finsternis genießen, werden sie oft als Kinder ausgesetzt, wenn man sie nicht gleich tötet. Später im Leben sieht es ähnlich aus. Die orkischen Züge können ausreichen, um eine Zusammenrottung einer Menschenmenge zu veranlassen, und was dann kommt, kann bis zum Lynch gehen. Dementsprechend begeben sich viele Halb-Orks in die Regionen, welche von der Finsternis beherrscht werden (z.B. Daijnt). Einige aber bleiben und fristen ihr Dasein, meist als Kämpfer in irgendeiner Form, da ihre kräftige Statur und Größe - um 1,90 Meter - sie hierfür prädestinieren.

Weiterhin erwähnenswert ist die Fähigkeit, im Infrarotbereich zu sehen, die sich als nützlich erweisen kann. Als Spielercharaktere werden Halb-Orks mit vielen Problemen konfrontiert werden, aber sie können eine wertvolle Ergänzung einer Gruppe darstellen.

Die Spieldaten: ST+2 (40), KB+1 (20), IN-2 (- 40), AU-2 (- 40), CH-2 (- 40), Infravision (60), Schmerzresistenz+2 (12), Reaktion-5 durch praktisch alle Charaktere (- 10). **Summe:** 2 CP.

Schwarzalben

Schwarzalben, auch Dunkelfelfen genannt, ähneln Elfen weitestgehend, aber ihre Hautfarbe ist deutlich blasser. Es handelt sich um den finsternen Mächten zugewendete Elfen, welche ihre ursprüngliche Lebensweise aufgegeben haben und in erster Linie nach Macht und Einfluß streben. Man nimmt an, daß die ersten Schwarzalben aus dem Südosten nach Arimon kamen; in jedem Fall errichteten sie dort das Reich von Daijnt, welches lange Zeit die anderen Völker unterdrückte.

Heutzutage leben die meisten bekannten Schwarzalben in Daijnt. Elfen und Schwarzalben hassen einander zutiefst (Reaktions-WM-50); andere Wesen, die nicht der Finsternis dienen, verabscheuen ebenfalls Schwarzalben (WM-10), aber es ist für sie oft nicht leicht, diese von Elfen zu unterscheiden. Bevorzugte Waffen der Schwarzalben sind Schwerter und Armbrüste, mit denen sie oft sehr gut umgehen können. Hinzu kommt wie im Falle der Elfen ein ausgeprägtes magisches Talent, das oft sehr mächtige Zauberer hervorbringt.

Als Spielercharaktere dürften Schwarzalben, außer in einer Kampagne mit Anhängern der Finsternis, die Ausnahme bleiben. Zu verschieden sind ihre Vorstellungen vom Leben, zu stark ist ihre Arroganz gegenüber sterblichen Menschen.

Die Spieldaten: ST-1 (- 20), GE +1 (20), KB-1 (- 20), IN+1 (20), AU+3 (60), CH+1 (20), mindestens Dilettant Stufe 2 (30), LV-Sicht Stufe 2 (60), keine Alterung (50), Sehen+2 (8), perfektes Gleichgewicht (50), Reaktion-10 durch praktisch alle Wesen und -50 durch Elfen (- 40). **Summe:** 238 CP.

Skionai

Die Skionai sind ein Volk, das wie eine Mischung aus Menschen und Raubkatzen wirkt. Sie sind ca. 1,80 Meter groß und von kräftiger Statur mit eleganten Bewegungen. Ihre großen Augen und ihre vollen Mähnen deuten ebenso wie ihre einziehbaren Krallen, die Körperbehaarung und ihre ganze Natur eine Verwandtschaft mit Katzen an.

Es handelt sich um Lebewesen, welche ein ganzes Reich errichtet haben und dort friedlich leben, solange man sie in Ruhe läßt. Viele Skionai ziehen auch in die Welt hinaus, um ihr Glück zu machen oder einfach andere Länder zu sehen. Skionai-Kämpfer können beliebige Waffen und Rüstungen verwenden; sie bevorzugen Schwerter und Schilde sowie möglichst leichte Rüstungen. Eine gewisse Nachtsicht ihrer Augen macht sich als zusätzlicher Vorteil bemerkbar.

Als Spielercharaktere sind Skionai wohl eher selten, aber sie sind in jedem Fall nicht zu unterschätzen. Da sie nie der Finsternis dienen, ist mit schlechten Reaktionen allenfalls in abgelegenen Dörfern zu rechnen, deren fremdenfeindliche Bevölkerung nur das "nichtmenschliche" Aussehen bewertet.

Die Spieldaten: ST+3 (60), GE+2 (40), KB+1 (20), RE+1 (20), CH-1 (- 20), AU-2 (- 40), LV-Sicht Stufe 1 (45), Krallen (20), Natürliche Rüstung 1 (12). **Summe:** 157 CP.

Vogelmenschen

Das Volk der Vogelmenschen besteht aus Humanoiden von meist um die 1,70 Meter Größe, denen auf Schulterhöhe zwei gefiederte Flügel wachsen, mit denen sie sich in die Luft erheben können. Vogelmenschenstämme leben meist auf unzugänglichen Berggipfeln oder an ähnlichen Orten. Es ist jedoch denkbar, daß mit ihnen Handel getrieben wird, oder sie ihre Heimat verlassen, um auf Abenteuer auszuziehen.

Im großen und ganzen sind sie vom Verhalten mit Menschen vergleichbar. Dies gilt auch für ihre Waffenwahl, wobei sie Spieße aller Art und Stichwaffen bevorzugen und allgemein allenfalls sehr leichte Rüstungen tragen, um fliegen zu können. Da die Knochen der Vogelmenschen sehr empfindlich sind, suchen sie den Nahkampf zu vermeiden.

Als Spielercharaktere dürften Vogelmenschen die absolute Ausnahme darstellen, aber es spricht nichts dagegen. Negative Reaktionen sind nicht zu erwarten, und gerade die Flugfähigkeit ist ein wertvoller Trumpf.

Die Spieldaten: ST-1 (-20), KB-2 (-40), GE+1 (20), RE+1 (20), IN-1 (- 20), CH-1 (- 20), AU- 3 (- 60), empfindlicher Knochenbau: halbe Trefferschwellen an Gliedmaßen (- 75), Flugfähig mit Flügeln (60), Krallen (20). **Summe:** 5 CP.

Zwerge

Zwerge sind kleine menschenähnliche Wesen von um die 1,30 Meter Größe bei kräftiger Statur. Sie leben in erster Linie unterirdisch (sie haben Infrarotsicht) und sind ausgezeichnete Bergleute und Handwerker, die auch hervorragende Waffen herstellen. Alle Zwerge sind sehr stolz auf ihren Bart, den sie hegen und pflegen. Eine ausgeprägte Magieresistenz macht Zauberer eher selten.

Die ersten Zwergenreiche in Arimon entstanden vor sehr langer Zeit, und man nimmt an, daß die Zwerge die erste Rasse sind, welche in Arimon selbst entstand. Leider gingen die schönsten ihrer Städte und Siedlungen verloren, als im Ersten Krieg gegen die Finsternis endlose Heerscharen von Orks und anderen Kreaturen gegen sie anstürmten. Noch heute beklagen die Lieder der Zwerge den Verlust der Stadt Drikhi Asum und träumen davon, sie eines Tages wieder zu erringen.

Zwergenkämpfer könnten mit jeder Art Waffe oder Rüstung versehen sein. Sie bevorzugen Kettenhemden, sowie als Waffen Äxte, Hämmer und Armbrüste. Die Dunkelzwerge sind eine sehr ähnliche Volksgruppe, die sich jedoch entschieden hat, den Mächten der Finsternis zu folgen. Sie

Arimon: Charaktere

haben dieselben Spieldaten, jedoch Moralwert 85, und werden von Zwergen gehaßt wie niemand sonst (Reaktions-WM - 50).

Allgemein reagieren Zwerge sehr negativ auf Orks, d.h. Reaktions-WM -25, da sie diese als Schuldige für den Niedergang ihres Reiches ansehen. Elfen werden mißtrauisch betrachtet (WM- 10), da deren "Leichtgläubigkeit" den erdverbundenen Zwergen suspekt scheint. Der letztere WM kann bei langen Bekanntschaften mit Elfen nachlassen.

Als Spielercharaktere sind Zwerge immer eine Bereicherung der Kampfkraft einer Gruppe, von den technischen Begabungen einmal ganz abgesehen. Ihre Motivation ist es, in der Welt neue Länder zu sehen und Abenteuer zu erleben - und noch einiges mehr. So bewerten alle Zwerge nichts höher als Gold und Edelsteine, und wenn es sich um ausgezeichnete Handwerkskunst handelt, kann ein solches Objekt schon zu einem echten Streit auch mit guten Freunden führen. Genauso kann es passieren, daß ein Zwerg stundenlang die Schönheiten einer Höhle oder eines Bauwerkes besichtigt und darüber alles andere vergißt...

Die Spieldaten: ST+2 (40), KB+2 (40), AU-2 (- 40), CH-1 (- 20), Infravision (60), Willensstärke+1 (6), Magieresistenz Stufe 2 gegen psy und phs Magie (20), Lebensspanne x 4 (15), BW- 1 (- 20). **Summe:** 101 CP.

Weitere Rassen

Der Vollständigkeit halber wurden noch die Spieldaten für einige weitere Rassen aufgenommen, welche kaum als Spielercharaktere in Frage kommen dürften, wohl aber als z.B. NSC-Gegner.

Eistrolle

Die Eistrolle sind ein blauhäutiges Volk, welches das ewige Eis bewohnt und sich dort vor allem unterirdisch bzw. im Inneren der Eisstrukturen aufhält. Die großen Grabklauen helfen ihnen hierbei sehr. Die Körpergröße liegt um die zwei Meter.

Eistrolle sind zurückgezogen lebende Wesen, die aber auf Fremde oft ungestüm und wütend reagieren. Selten verlassen Eistrolle ihre Heimat und verdingen sich in der Fremde, meist in irgendeiner Form als Kämpfer. Sie können alle Waffen verwenden, bevorzugen aber zweihändige Schlagwaffen.

Die Spieldaten: Gesteigerte Stärke: x 2 (150), GE-1 (- 20), KB+3 (60), RE-2 (- 40), IN-2 (-40), CH-3 (- 60), AU-5 (-100), zusätzliche AK/5 (d.h. + 10 AK) (50), Natürliche Rüstung 6 (72), Vert-WM+10 (40), Sporne (60), Kältetoleranz -50 Grad (10). **Summe:** 182 CP.

Lykanthropen (Werwesen)

Einzelheiten hierzu finden sich im Bestiarium nebst einer ausführlichen Beschreibung der Besonderheiten und Probleme.

Die Spieldaten:

(nur für reine Formen)

allgemein: Regeneration, d.h. 4W10 LK und AK je Runde und Wiederbelebung, nicht gegen Magie oder magische / silberne Waffen (520), auch Dauerschäden und kritische Verletzungen (350). LV-Sicht Stufe 1 (45). Verwundbarkeit Silber: eine Stufe, d.h. doppelter Schaden bzw. 1W6 bei bloßer Berührung. (-20). Reaktion-50 durch praktisch alle Wesen (- 100).

- **Werwolf:** Schmerzunempfindlichkeit+3 (18), Geruchssinn+10 (20), Gestaltwandel (Wolf) (80). **Summe:** 913 CP.

- **Weradler:** Teleskopsicht Stufe 3 (18), optische Wahrnehmungen +5 (20), Gestaltwandel (Adler). (80). **Summe:** 913 CP.

- **Werbär:** Berserker (50), Schmerzunempfindlichkeit+2 (12), Gestaltwandel (Bär) (80). **Summe:** 937 CP.

- **Wertiger:** Schmerzunempfindlichkeit+2 (12), LV-Sicht Stufe 2 (weitere 15), Gestaltwandel (Tiger) (80). **Summe:** 902 CP.

- **Werhai:** Berserker (50), Kiemen (60), Gestaltwandel (Hai) (80). **Summe:** 985 CP.

Orks

Orks sind ein durchaus menschenähnliches Volk von kräftigen Humanoiden (um die 1,90 Meter Größe), die sich in erster Linie vom Plündern ernähren. Es gilt das Gesetz des Stärkeren mit jeder Konsequenz, und die Intelligenz der meisten Orks ist unter dem menschlichen Durchschnitt. Zu beachten ist ihre Fähigkeit der Infravision.

Orks können alle Waffen verwenden, sind aber auf das angewiesen, was ihnen in die Hände fällt, da sie nicht selbst Waffen herstellen. Daher werden die meisten Waffen von schlechter Qualität sein, und Orks mit besseren Rüstungen als rostigen Kettenhemden oder z.B. mit Zweihandschwertern oder Armbrüsten werden extrem seltenen Ausnahmen bleiben.

In Arimon sind Orks in erster Linie als Truppen im Dienste der Finsternis, z.B. des Reiches Daijnt, anzutreffen, oder aber als aus dem Osten oder Südosten eingesickerte Banden.

Die Spieldaten: ST+5 (100), KB+4 (80), RE-2 (- 40), IN-3 (-60), AU-3 (- 60), CH-3 (- 60), Infravision (60), Schmerzunempfindlichkeit+3 (18), Reaktion- 20 praktisch aller Wesen (- 40). **Summe:** - 2 CP.

Yetis

Yetis sind ein einzelgängerisches Volk von ca. 2,10 Meter großen, mit dichtem weißem Fell bedeckten Wesen, die im ewigen Eis der Berggletscher leben. Sie werden in der Regel sehr kontaktscheu sein, kämpfen aber, wenn sie in die Enge getrieben und bedroht werden. Ansonsten leben sie friedlich in den Bergen; es gibt aber Geschichten von Überfällen auf einzelne Reisende und sogar von Menschenfresserei.

Die Spieldaten: Gesteigerte Stärke: x 2 (150), KB+6 (120), GE-2 (- 40), RE-1 (- 20), AU-5 (- 100), CH-3 (- 60), IN-3 (- 60), Vert-WM+5 (20), Natürliche Rüstung 5 (60), Kältetoleranz bis-30 Grad (5), halber Schaden durch Kälte (50), Infravision (60), BW+1 (20), Sporne (60). **Summe:** 265 CP.

Priester

In der Welt Arimon beeinflussen die Götter direkt und über ihre Diener die Geschehnisse. Daher können die Priester der einzelnen Kulte wie im entsprechenden Kapitel beschrieben Wunder wirken. Die verschiedenen Religionen nebst ihren kultischen Vorschriften, den Wunderlisten und den CP-Kosten des Priesterstatus finden sich im Kapitel Religionen.

Druiden

IN manchen Regionen Arimons, so vor allem Teilen Mohills und den Wäldern Esfons, spielt die traditionelle druidische Religion noch eine wichtige Rolle. Alle Informationen über die Fähigkeiten von Druiden und die CP-Kosten finden sich im Kapitel Religionen.

Schamanen

Auch die Schamanen Arimons werden ausführlich im Kapitel Religionen vorgestellt.

Arimon: Charaktere

Magie

Arimon ist eine Welt, in der Magie weit verbreitet ist und in der Geschichte oftmals eine wichtige Rolle gespielt hat.

Es gelten im wesentlichen die normalen Omnirole-Magieregeln, d.h. es gibt Dilettanten, Adepten und Vollzauberer. Die CP-Kosten sind unverändert, d.h. es ist kein ungewöhnlicher Hintergrund, einen Zauberer zu spielen.

Elementaradepten sind Charaktere, welche die CP-Kosten für Adepten entrichten und als Magiegebiet ein Element wählen. Es gilt eine Sonderregel: Jeder Elementaradept darf zwei Elemente auswählen, allerdings sind nur folgende Kombinationen zulässig:

Feuer und Erde, Feuer und Luft, Wasser und Eis, Wasser und Luft, Erde und Eis, Feuer und Licht, Luft und Licht.

Die Manastufe von Arimon ist 4, d.h. es gelten die unveränderten Magieregeln. Es gibt keinen zugänglichen Astralraum, jedenfalls nach dem Kenntnisstand der Zauberer Arimons.

PSI-Kräfte

IN der Welt Arimon spielen PSI-Kräfte nach allem, was wir wissen, eine eher untergeordnete Rolle. Sie existieren zwar, sind aber meist nicht allzu effektiv, verglichen mit der weit verbreiteten Magie.

Charaktere, die psionische Kräfte wünschen, müssen 50 CP für Außergewöhnliche Fähigkeiten investieren. Wie hoch maximal erlaubte Kraftstufen sind, entscheidet der Spielleiter. Wir halten 25 für ein großzügiges Maximum.

Besondere Begabungen

Alle Charaktere haben das Recht, neben den üblichen Handicaps und besonderen Fähigkeiten noch unter den folgenden zu wählen:

Magieresistenz

Da die Magie in Arimon eine relativ häufig vorkommende Kraft ist, können Angehörige aller Rassen durchaus eine besondere Widerstandskraft gegen einige oder alle Magieformen entwickelt haben. Es gelten die üblichen Regeln aus dem Basisregelwerk mit den dort angegebenen CP-Kosten.

Segnungen aller Art

Da die Götter Arimons relativ direkt Einfluß auf diese Welt nehmen, ist es auch zulässig, einen gesegneten Charakter gemäß den üblichen Regeln zu spielen. Typische Segnungen der einzelnen Götter finden sich im Kapitel Religionen.

Status

Der soziale Status eines Charakters in einer derart komplexen Welt variiert von Land zu Land. Es gibt immer wieder Staaten, die Bürger anderer Länder besonders verachten oder auch respektieren, und der Titel eines Grafen aus Nofator mag in der Neuen Welt nicht viel bedeuten. Dennoch im folgenden eine typische Tabelle, am Beispiel der Länder der Alten Welt.

Status	CP-Wert
Vogelfreie (flüchtige Kriminelle, Ausgestoßene usw.)	- 50
Leibeigene oder andere Besitzlose; Slumbewohner in Städten	- 25
normales Volk: Freie Bauern und Städter	0
Angesehene Bürger: Wohlhabende Kaufleute, Grundbesitzer usw.	15
Niederer Adel : Kein Titel, allenfalls "Sir"	25

Status	CP-Wert
Adel: Grafen oder Barone / auch höhere Priester	40
Adel: Fürsten	60
Adel: Herzöge / auch Hohepriester	80
Adel: Mitglied der Herrscherfamilie	100
Adel: Herrscher des Landes	125

Eventueller Wohlstand ist gesondert zu kaufen. Will jemand nur den potentiellen Erben eines Titels darstellen, sind die Kosten um 25% zu reduzieren, aber auch das Ansehen ist entsprechend geringer. Stirbt dann später der Titelinhaber, ist die Differenz natürlich in Erfahrungspunkten zu entrichten.

Üblicherweise wird bei Reaktionswürfen + 10 x Statusdifferenz zwischen eigenem Status und dem des NSC addiert, falls positiv. Bei niederem Status kann der WM auch negativ sein. Bestimmte NSC mit Abneigung gegen Adel oder ähnliche Schichten könnten auch genau umgekehrt reagieren, d.h. hoher Status führt dann zu einem negativen WM.

Nichtmenschliche Rassen benutzen besondere Regeln. Die Kosten von Status sind meist geringer, da Menschen und andere Rassen den Status weder kennen noch einzuschätzen vermögen.

Elfen kannten zwar vor langer Zeit so etwas wie einen Adel, aber inzwischen ist ihre Gesellschaft anders aufgebaut. Demzufolge sollten Elfencharaktere nicht Status, sondern eine Reputation erwerben, wenn sie Ansehen unter Elfen simulieren wollen.

Schwarzalben werden ähnlich wie Elfen behandelt. Es gibt jedoch zumindest in Daijnt eine Art Aristokratie der Schwarzalben. Es kostet 25 CP, zu ihr zu gehören (50 CP in einer reinen Schwarzalben-Kampagne), da Menschen und andere Charaktere den Adel der Schwarzalben weder kennen noch respektieren.

Halblinge kennen untereinander keine Standesunterschiede.

Gnome und Zwerge unterscheiden nur geringe soziale Schichten: Es gibt :

Status	CP
Ausgestoßene	- 25
normales Volk	0
Adel (entfernte Verwandte des Herrschers oder z.B. Angehörige einer bedeutenden Familie)	30
Angehörige der Herrscherfamilie	50
Herrscher	62

Die Kosten beziehen sich auf eine normale Kampagne. Bei Abenteuern nur unter Angehörigen dieser Rasse sind die Kosten zu verdoppeln.

Skionai kennen Standesunterschiede wie Menschen, aber die Kosten sind zu halbieren, wenn nicht nur mit Skionai gespielt wird.

Halb-Orks und Halb-Elfen haben, wenn sie unter Menschen gelebt haben, Status wie diese zu erwerben. Andernfalls haben sie einen Status von "normales Volk".

Echsenmenschen und Vogelmenschen unterscheiden wie folgt:

Arimon: Charaktere

Status	CP-Wert
Ausgestoßene	- 15
normales Volk	0
Führungsschicht	15
Herrscher	40

Die Kosten beziehen sich auf eine normale Kampagne; andernfalls sind sie zu verdreifachen.

Feinde und Schutzherren

Im folgenden ein paar klassische Beispiele für mögliche Feinde oder Schutzherren von Charakteren.

Magiergilde : Dies ist eine einflußreiche Organisation, die einen Zusammenschluß von Magiern darstellt. Mitglieder arbeiten bei ritueller Magie zusammen, unterstützen sich, haben eine gemeinsame Bibliothek usw. Der Basiswert der Magiergilde sind 50 CP.

Priesterschaft eines Gottes : Charaktere, die nicht selbst Priester sind (letztere haben automatisch diesen Vorteil) könnten eine besondere Bindung an eine Priesterschaft haben, vielleicht sind sie Gesegnete oder Ordenskrieger. Die Priesterschaft könnte Wunder wirken und ihren allgemeinen Einfluß geltend machen. Basiswert 40 CP. Kann bei sehr mächtigen oder unbedeutenden Kulturen schwanken.

Druidischer Zirkel: Ein Zusammenschluß von Druiden. Charaktere, die nicht selbst Druiden sind (letztere haben immer diesen Vorteil) könnten eine besondere Bindung an den druidischen Kult, z.B. als treue Anhänger, haben. Die Druiden können bestimmte Rituale wirken und in manchen Regionen viel Einfluß auf das Volk haben. Basiswert 30 CP.

Lokale Adlige : Ein Lehnsherr oder vielleicht auch einfach ein Verwandter im Bereich zwischen Graf und Fürst. Hat Zugriff auf gewisse Machtmittel (Miliz, Ritter, Wohlstand) und in seinem Bezirk die Polizeigewalt. Basiswert 25 CP.

Herrscher : Der Herrscher eines Staats, mit allen seinen Befugnissen. Basiswert 100 CP, kann schwanken je nach Machtsituation.

Diebesgilde : In vielen Städten existiert eine offiziell illegale Organisation: Die Diebesgilde, ein Zusammenschluß aller Diebe, die meist konsequent gegen "Freiberufler" vorgehen wird. Ihre Mitglieder gewähren einander Schutz, liefern Informationen, die Gilde kauft Diebesgut usw. Basiswert 50 CP, kann schwanken.

Assassinengilde: Wie die Diebesgilde, allerdings ein Zusammenschluß von Meuchelmördern. Hat zwar meist sehr viel weniger Mitglieder als die Diebesgilde, aber alles Leute, mit denen man sich besser nicht anlegt. Basiswert 60 CP.

Kaufmannsgilde: Ein Zusammenschluß von Kaufleuten, der sein örtliches Monopol verteidigt und z.B. auch Söldner aufstellen oder stark Einfluß auf die Politik nehmen könnte. Basiswert 60 CP, kann schwanken je nach Macht. Vor allem in Briskia nicht zu unterschätzen.

Clan (oder Stamm) : Die Völker Orgarnts, Tforms und Mohills leben in engen Familienverbänden, welche noch das Prinzip der Blutrache verfolgen. Ein solcher Familienverband, der Stamm, Clan oder Sippe heißen kann, schützt seine Mitglieder, stellt ihnen Mittel zur Verfügung und rächt sie im Zweifel auch. Je nach Macht des Clans Wert zwischen 30 und 50 CP.

Ritterorden : Es gibt diverse Ritterorden, deren bekanntester die Ritter des Zordas sind, welche Gouslic regieren. Ritterorden verfügen meist über starke militärische und oft auch politische Macht. Basiswert 60 CP, oft deutlich mehr.

Sprachen

Die folgenden Sprachen sind in Arimon anzutreffen:

Arimtri

Dies ist die allgemeine "Lingua franca"; eine Sprache, die eigentlich jeder versteht und spricht. Der Name bedeutet soviel wie "Menschenzunge". Das Arimtri entwickelte sich aus der Sprache des Imperiums von Arimon (es handelt sich um eine vereinfachte Variante), und man kann damit rechnen, daß praktisch alle intelligenten Wesen Arimons und auch viele Bewohner der angrenzenden Reiche diese Sprache verstehen. Alle Charaktere beherrschen Arimtri ohne CP entrichten zu müssen auf der Stufe Muttersprache.

Unterschiede in der Aussprache der Worte des Arimtri sind normal - man wird immer einen Dajnter von einem Orgarner, oder einen Zwerg von einem Briskianer unterscheiden können.

Arimtri kennt keine Artikel und unterscheidet keine Geschlechter von Wörtern. Es gibt praktisch keine Deklinationen. Verben werden zwar an die einzelnen Zeiten, nicht aber an die handelnde Person angepaßt. Die Schrift ist einfach, sie besteht aus 25 Zeichen, die dazu dienen, die Laute darzustellen. Gelesen wird von links nach rechts zeilenweise von oben nach unten. Eine Unterscheidung Groß- und Kleinschreibung gibt es nicht.

Alai-Arimtri (Hoch- oder Alt-Arimtri)

Dies ist die originale Sprache des untergegangenen Imperiums von Arimon, die kaum noch jemand erlernt. Die Sprache spielt eine ähnliche Rolle wie das Latein auf der Erde des Mittelalters, ist aber deutlich weniger wichtig. Sie wird in erster Linie von diversen Religionen für ihre Zeremonien eingesetzt, und man findet noch Dokumente in dieser Sprache.

Alai-Arimtri ist deutlich komplexer als Arimtri. Die Verwandtschaft ist inzwischen so stark verwischt, daß der Lernmultiplikator mit 2 anzusetzen ist und man keine Vorteile dadurch erhält, daß man bereits Arimtri beherrscht.

Albigra (Elfish)

Die Sprache des Elfenvolkes klingt für menschliche Ohren ungewöhnlich schön und melodisch. Sie ist sehr reich an hellen Vokalen (i, a, e), aber sehr schwer zu erlernen, da sowohl die richtige Aussprache und Schreibweise als auch die zahlreichen Fast-Gleichklänge, die nur Elfen richtig auseinanderhalten vermögen, Schwierigkeiten bereiten.

Die Schrift des Albigra benutzt ein Runenalphabet von 40 Zeichen, die im wesentlichen Silben ausdrücken. Albigra wird aber oft auch in den Zeichen des Arimtri geschrieben.

Der Schwierigkeitsfaktor beim Lernen beträgt 2. Alle Elfen beherrschen diese Sprache als Muttersprache.

Faa-Albigra (Alt-Elfish)

Eine seit mehreren Jahrtausenden kaum noch anzutreffende Sprache bildet das Alt- oder Hoch-Elfish. Es handelt sich um die Sprache, welche die ersten elfischen Bewohner Arimons sprachen, und in der noch gewisse Verwandtschaften zum heutigen Elfish zu erkennen sind. Wird bereits normales Elfish als eine melodische und schöne Sprache empfunden, so muß Alt-Elfish als die wohl "ideale" Sprache angesehen werden. Leider ist sie aber noch wesentlich schwieriger zu erlernen als das gewöhnliche Albigra. Der Schwierigkeitsfaktor beträgt 3.

Drikhaid (Zwergisch)

Die Zwerge Arimons beherrschen eine Sprache, die im wesentlichen aus tiefen Lauten besteht. Sie ist reich an dunklen, volltönenden Vokalen und an komplexen Konsonantendarstellungen. Das Vokabular ist äußerst umfangreich;

Arimon: Charaktere

die Zwerge kennen alleine 120 verschiedene Worte für Gold und sicher noch einmal so viele für die meisten anderen edlen Metalle oder Gesteine, je nach Zustand, Besitzer und Qualität.

Geschrieben wird das Drikhaid in einer komplexen Runenschrift von mehreren Tausend verschiedenen Symbolzeichen, vergleichbar dem Chinesischen auf Terra. Hierbei können Zeichen sowohl eine Einzelbedeutung haben, als auch erst durch ihre Gruppenzusammenstellung einen Sinn ausdrücken. Der Schwierigkeitsfaktor beträgt 4. Alle Zwerge und Gnome (diese haben einen eigenen Dialekt) beherrschen Drikhaid als Muttersprache. Andere werden dieses Niveau wohl kaum je erreichen.

Mon-Drikhaid (Alt-Zwergisch)

Sieht man das Zwergische als eine komplexe Sprache an, so muß man sich fragen, wie man dann das Mon-Drikhaid einstufen soll. Diese Sprache, welche die Zwerge vor mehreren Tausend Jahren sprachen und in der heute noch viele Inschriften in alten Zwergenstädten ausgefertigt sind, verwendet wesentlich kompliziertere Runen als das gewöhnliche Drikhaid. Zudem kennt sie zahllose verschiedene grammatische Strukturen, je nach Status des Sprechers, des Angesprochenen, dessen Geschlecht und dem besprochenen Thema. Der Schwierigkeitsfaktor beträgt 4.

Orgarnt

Die Bewohner des nördlichen Reiches Orgarn sprechen eine eigene Sprache, die nicht mit denen der Nachbarvölker verwandt ist. Dies soll damit zusammenhängen, daß es sich bei ihnen um Ureinwohner des Kontinentes handelt. In jedem Fall ist Orgarnt eine vergleichsweise einfach strukturierte Sprache, welche heutzutage meist im Alphabet des Arimtri geschrieben wird. An Stätten der Vorfahren findet man aber auch noch die 30 klassischen Runen des Orgarnt. Der Schwierigkeitsfaktor beträgt 1. Alle Charaktere aus Orgarnt beherrschen diese Sprache als Muttersprache.

Tforni

Die Sprache der barbarischen Stämme des Ostens ist in Wahrheit gar nicht nur eine, sondern die vielen Völker sprechen verschiedene Stammesdialekte. Sicherlich weisen diese eine gewisse Verwandtschaft auf, aber nicht übermäßig viel. So heißt Mensch bei den westlichen Stämmen "Wearm" oder "Werm", bei Stämmen etwas weiter im Osten "Virm" und wieder an anderer Stelle gar "Varm" oder "Varn". Eine eigene Schrift haben die Tforni nicht entwickelt. Der Schwierigkeitsfaktor ist 1. Charaktere aus der Steppe von Tform beherrschen diese Sprache als Muttersprache.

Peliwon

Das Volk des Sultanates von Peliweij benutzt eine Sprache, die mit einigen des südlichen Kontinentes verwandt zu sein scheint. Sie hat eine durchschnittlich komplexe Grammatik, aber ein umfangreiches Vokabular (es wird eine Männer- und eine Frauensprache unterschieden), und wird mit Hilfe von 35 Silbenzeichen von rechts nach links geschrieben. Der Schwierigkeitsfaktor beträgt 2. Die Sprache ist Muttersprache aller Charaktere aus Peliweij.

Haldwaltri , Nosfatri, Briskiantri, Gouslitri und Esfontri

Die Einwohner der Reiche Zentral-Arimons beherrschen normalerweise neben dem Arimtri noch ihre traditionelle Sprache, wenn diese auch allmählich mehr und mehr in Vergessenheit geraten. Es handelt sich um eng miteinander verwandte Sprachen - vor allem Haldwaltri und Nosfatri sind effektiv fast dieselbe Sprache -, die nicht schwer zu erlernen sind und heutzutage im Arimtri-Alphabet geschrieben werden, da ihre eigenen Schriften verlorengegangen sind. Der Schwierigkeitsfaktor beträgt jeweils 1. Entsprechend beherr-

schen Charaktere aus diesen Regionen die jeweilige Sprache als Muttersprache.

Mohillach

Auf der kleinen Insel Mohill vor der Küste Arimons findet man unter den Einheimischen eine eigene Sprache, die keine Verwandtschaft zu den anderen bekannten Sprachen aufweist. Sie zeichnet sich durch vergleichsweise ungewöhnlich klingende und geschriebene Worte aus, so daß sie für Fremde kaum zu verstehen, geschweige denn zu lernen ist, obwohl weder das Vokabular noch die grammatische Struktur allzu kompliziert sind. Geschrieben wird Mohillach im traditionellen Runenalphabet von 25 Zeichen oder mit Hilfe des Alphabetes des Arimtri. Der Schwierigkeitsfaktor beträgt 3. Charaktere aus Mohill beherrschen Mohillach als Muttersprache.

Daijnti

Die Schwarzalben Daijnts brachten eine eigene Sprache mit nach Arimon, die zwar nach Ansicht einiger Linguisten Verwandtschaften mit dem Alt-Elfischen aufweist; diese Position ist aber nicht unumstritten. Es handelt sich um eine Sprache, welche ein Alphabet von 42 Silben-Runen benutzt, und die nicht allzu schwer zu erlernen ist. Der Klang ist längst nicht so melodisch wie der des Albigras; vielmehr spricht man von einer "zischenden" oder "rasselnden" Sprache. Der Schwierigkeitsfaktor beträgt 1. Alle Schwarzalbencharaktere beherrschen diese Sprache als Muttersprache, gleiches gilt für die meisten anderen Charaktere aus Daijnt.

Die Finstere Sprache

Intelligente Wesen und Anhänger der Mächte der Finsternis verständigen sich meist in der Finsternen Sprache, deren Herkunft völlig unbekannt ist. Es handelt sich, ähnlich wie im Fall des Arimtri, offenbar um eine vereinfachte Version einer anderen Sprache, mit dem Ziel, eine leicht erlernbare Universalsprache zu schaffen. Eine eigene Schrift gibt es nicht, sondern man verwendet das Alphabet des Arimtri oder auch des Daijnti. Der Schwierigkeitsfaktor ist 1.

Orkisch

Ja, auch die Orks besitzen eine eigene Sprache, das Orkische (Yrchann). Allerdings muß auch hier bemerkt werden, daß jeder Orkstamm seinen eigenen Dialekt spricht, und Vertreter fremder Stämme oft auf die Finstere Sprache oder das Arimtri zurückgreifen, um sich zu verständigen. Die Satzstruktur des Orkischen ist vergleichsweise einfach und das Vokabular nicht allzu umfangreich. Eine eigene Schrift kennt diese Sprache nicht. Der Schwierigkeitsfaktor ist 1.

Skionaiin

Die menschenähnlichen Skionai beherrschen als Muttersprache das Skionaiin. Diese Sprache, deren Klänge vor allem aus Fauch-, Zisch und ähnlichen Kehllauten bestehen, ist für andere Wesen sehr schwierig auszusprechen. Hinzu kommt eine eigene Silbenschrift von 45 Zeichen, die von oben nach unten spaltenweise von links nach rechts geschrieben wird. Vokabular und Grammatik sind durchschnittlich komplex aufgebaut, allerdings kennt diese Sprache nicht weniger als fünf Geschlechter von Gegenständen und Personen! Der Schwierigkeitsfaktor beträgt 3 wegen der Aussprache. Skionai beherrschen natürlich Skionaiin als Muttersprache.

Spezielle Sprachen

Druidisch

Die Druiden Arimons reichen untereinander eine Sprache weiter, deren Wurzeln keinem Außenstehenden bekannt sind und die sonst auch nicht gelehrt wird. Diese Sprache, allgemein Druidisch genannt, wird bei den Zeremonien der druidischen Kulte benutzt, aber auch als Geheimsprache für Mitteilungen. Der Schwierigkeitsfaktor ist 1, und bestenfalls

Arimon: Charaktere

ist ein Fortgeschrittenen-Niveau zu erreichen. Die Sprache kennt im übrigen ein eigenes Runenalphabet.

Diebessprache

Die Diebesgilden benutzen eine Geheimsprache, welche sehr stark darauf basiert, mittels Gesten, Mimik oder Betonung von Worten Informationen weiterzugeben, ohne aufzufallen. Üblicherweise wird die Diebessprache mit dem Arimtri oder der örtlichen Sprache vermengt. Ihr Schwierigkeitsfaktor ist 1, und maximal ein Niveau von Fortgeschrittener bzw. Fachvokabular (Diebe) zu erreichen. Hinzu kommen die Diebeszeichen zur Hinterlassung schriftlicher Mitteilungen wie z.B. Warnungen, Hinweise auf gastfreundliche Häuser usw.

Anmerkung

Die Sprachliste liefert nur eine Auswahl der wichtigsten Sprachen. Die Länder auf den anderen Kontinenten wurden nicht berücksichtigt, ebenso kleinere nichtmenschliche Rassen.

Lesen und Schreiben

Der durchschnittliche Bewohner Arimons kann weder lesen noch schreiben. Demzufolge sind wie üblich 30 CP für das Erlernen aufzuwenden, bzw. bei einigen sehr komplizierten Alphabeten auch mehr. Hierbei sind für jedes Alphabet einzeln die Kenntnisse zu erwerben. Die folgenden Alphabete werden unterschieden:

- das Alphabet des Arimtri mit seinen 25 Zeichen: 30 CP
- die 25 Runen des Mohillach: 30 CP
- die mehreren Tausend Runen des Drikhaid: 30 CP für Grundkenntnisse (genug für tägliche Belange, aber nicht höhere Literatur oder Fachvokabular); 50 CP für umfangreiche Kenntnisse (in den meisten Situationen ausreichend); 80 CP für de facto komplette Kenntnisse der Zeichen.
- die 45 Silbenzeichen des Skionaiin: 30 CP
- die 40 Silben-Runen des Albigrä: 30 CP
- die 35 Silbenzeichen des Peliwon: 30 CP
- die 42 Silben-Runen des Daijnti: 30 CP

Und unter den kaum noch gebrauchten :

- die 30 Runen des Orgarnt: 30 CP
- die unzähligen Runen des Mon-Drikhaid: 35 CP für Grundkenntnisse, 60 CP für umfangreiche Kenntnisse, 90 CP für Komplettenkenntnisse (s. Drikhaid).

Außerdem kennt man noch diverse Geheimzeichen:

- die Hexenzeichen: als Sprache, Niveau Fachvokabular, Schwierigkeitsfaktor 1
- die Diebeszeichen : 30 CP
- die Druidenrunen: 30 CP

Fertigkeiten

Am Ende dieses Kapitels haben wir die Omnirole-Fertigkeitenliste in bereinigter Form, d.h. als Liste, die nur die in Arimon auch vorkommenden Fertigkeiten enthält, abgedruckt. Allgemein ist bekanntlich die Technikstufe Arimons im Bereich 5 anzusetzen, wobei aber einige Gegenden nach unten abweichen, wie ihren Beschreibungstexten zu entnehmen ist.

Folgende Spezialisierungen von Fertigkeiten sind möglich:

- Artilleriewaffen: Ballista, Katapult
- Fahrzeug : Hundeschlitten, Pferdeschlitten, Wagen (Pferde und andere Zugtiere), Streitwagen

- Ingenieur: Belagerungstechnik (Türme, Gräben usw.), Brückenbau, Bewässerung & Kanalbau

- Reiten: Pferde (einschl. Esel, Maultiere usw.), Kamele, Elefanten, eventuell weitere, z.B. Greifen

- Schnelles Laden: Armbrust

- Waffentechnik: Katapulte & Ballistas, Bögen & Armbrüste, Klingenwaffen (= Waffenschmied), Rüstungen (= Rüstungsschmied), Andere Nahkampfwaffen (z.B. Keulen, Stäbe, Netz usw.)

- Waffe ziehen: Schwerter, Messer & Dolche, Wurfaffen, Pfeile

Namengebung

Dieser kleine Abschnitt soll Spielern und Spielleitern Hilfestellung geben, ein Gefühl für "typisch arimonische" Namen zu entwickeln. Hierbei gibt es grundsätzlich die Möglichkeit, ähnlich Tolkien in Mittelerde, das Arimtri als allgemeine Sprache dann mit Deutsch gleichzusetzen, und also deutsche Wortstämme zu verwenden, oder aber den Klang des Arimtri zu erhalten und nach den folgenden Angaben zu arbeiten. Dies ist aber Geschmackssache, es gibt keine bindenden Vorschriften, sondern es ist der Spaß, der zählt.

Menschen

Menschliche Namen hängen natürlich von der Kultur ab.

a) Organ:

Die organischen Namen haben für uns einen "nordischen" Klang, sie bestehen aus einem Vornamen und einem Nachnamen, der meist mit "Sohn des" oder "Tochter des" beginnt. Ein Seefahrtsbezug im Vornamen ist häufig.

Typisch sind die Laute ö, ä, o und a. Weibliche Namen enden meist auf einen Vokal, aber nicht immer.

Beispiele: Nogätta, Björfin, Logarsin. "Sohn des " heißt "-dam" und "Tochter des " ist die Endung "-tima".

b) Im Zentralland

Die Reiche Haldwal, Esfon und Nosfator kennen meist keine Familiennamen, außer im Falle des Adels. Stattdessen fügt man eine Berufsbezeichnung ("Schmied"), den Beruf der Eltern oder eine Herkunftsbezeichnung ("aus Carrick") an. Vornamen haben eine Bedeutung, die aber nur selten noch bekannt ist.

Weibliche Namen haben einen hellen Klang, mit den Vokalen a, i und e und auch einer Vokalendung. Doppelkonsonanten, vor allem s, r und n, sind häufig.

Männliche Namen enthalten oft die Vokale o, a und u, auch als gedehnte Laute. Die Endungen o, u, t, z und n sind gängig.

Beispiele: Kanillia Dominor, Lugamoon da Carrick

c) Peliweij

Peliweijische Namen klingen "orientalisch". Häufig sind es sehr lange Namen, die durch Anfügung von Bei- und Ehrennamen sowie der Vorfahren ("nachi" = Sohn des, "innachi" = Enkel des) entstehen. Frauen haben üblicherweise nur einen einzelnen Namen.

Die Vokale a, i und e sind häufig wie auch die Konsonanten m, n, c, ch und k.

Beispiel: Rachman nachi Inchak innachi Cilichar.

d) Tfor

IN der Steppe von Tfor findet man bekanntlich viele verschiedene Dialekte, so daß sich nichts einheitlich bindendes über Namen sagen läßt. Üblicherweise erhält ein Barbar seinen Namen, wenn er als Mann oder Frau nach einer Prüfung vollwertig im Stamm akzeptiert wird. Vorher hat er

Arimon: Charaktere

oder sie nur einen kurzen Rufnamen. Der eigentliche spätere Name dagegen ist normalerweise mit einem Bezug zum Totem oder zur Persönlichkeit verbunden. Er wird vom Barbaren selbst gewählt, bei manchen Stämmen nach einer Vision, bei anderen wieder nach den eigenen Zielen, die man verwirklichen will.

Die Bedeutungen der Namen sind meist an Tieren, Pflanzen oder anderen Elementen der Natur orientiert. Man findet oft die Vokale a, e und o, dabei auch als Laut "ea" oder "ae". Die Konsonanten sind oft in Doppelform vorliegend.

Beispiele: Neallarm Gall, Quaenni. Typische Bedeutungen sind Namen wie "Kreisender Adler", "Großnase", "Weiser Mann", "Tapferer Wolf" usw.

e) Mohill

Die Namen Mohills sind den organischen ähnlich im Klang, haben aber keinen Seefahrtsbezug. Auch liegen hier Familien-, d.h. Clannamen vor, ohne daß man ein "Sohn des" oder "Tochter des" verwenden wird.

Beispiele: siehe Orgarn.

Halblinge

Die Namen der Halblinge ähneln den menschlichen sehr stark, wobei die Nachnamen eigentlich immer aus dem eigenen Beruf oder dem eines Vorfahren abgeleitet sind. Häufig sind Berufe wie Müller, Bäcker, Gärtner und Koch.

Beispiele: siehe Zentralland

Elfen

Elfische Namen klingen für menschliche Ohren sehr angenehm, und ihre Bedeutungen sind geradezu "poetisch" zu nennen. Man findet viele kurze Vokale, vor allem a, i, e, und dazu Doppelkonsonanten. Männliche Vornamen enden meist auf n, m oder r, weibliche auf die Vokale a und i oder die Konsonanten l oder s. Üblich ist ein Eigenname, gefolgt von einem Beinamen, wobei die Elfen diese sowohl ins Arimtri übersetzen oder auch die elfische Form benutzen.

Beispiele: Niafallion, Ilanira, Themmanir. Die "poetische" Übersetzung ergibt Namen wie "Lichtbringer Eichenwald" oder "Mondlicht Silberblatt".

Zwerge und Gnome

Zwerge haben Namen, die für menschliche Ohren eher grummelnd oder tief klingen. Die Vokale o und u sowie Konsonanten z, t und k sind häufig, genau wie eine lange, betonte Aussprache der Vokale. Üblich sind ein Vor- und ein Beiname, wobei die Bedeutung der Vornamen oft in Vergessenheit geraten ist. Weibliche Namen enden auf a, e oder i, männliche normalerweise auf o oder u oder einen Konsonanten, aber es gibt Ausnahmen.

Beispiele: Mochom, Nukha, Thorun. Die Beinamen sind normalerweise Berufsbezeichnungen oder Ehrennamen, mitunter auch Hinweise auf einen großen Vorfahren oder ein besonderes Ereignis (also "Schmied", "Goldsucher", "Spürnase", "Glücks-kind" usw.).

Nicht übersehen sollte man, daß alle Zwerge zusätzlich über einen Clannamen verfügen, der den Vornamen ähnelt, den sie aber nur engsten Freunden (und ausschließlich Zwergen) anvertrauen werden. Dieser Name hat normalerweise eine bekannte Bedeutung. Anfügungen wie "Sohn des " oder "aus..." sind ebenfalls häufig anzutreffen.

Gnome benutzen eine sehr ähnliche Namensstruktur.

Skionai

Ähnlich der Sprache der Skionai klingen auch ihre Eigennamen für menschliche Ohren fauchend oder gezischt. Normalerweise bestehen diese Namen aus dem Familien- oder Clannamen und einem Vornamen, wobei letzterer eine Bedeutung aufweist. Ehrentitel werden manchmal hinzugefügt.

Gängige Laute sind sch, tch, tsh und ch, sowie allgemein die Buchstaben s, k, ch, i und e.

Beispiele: Teschihoch ChakSchaf, Nukh Nechoch

Weitere Rassen

Weitere Rassen bleiben zunächst dem Spielleiter und den Spielern überlassen. Spätere Quellenbücher werden sich vielleicht eingehender mit ihnen befassen. Dies gilt insbesondere für Orks, Echsenmenschen und Schwarzalben.

Typische Charaktere

Im folgenden ein paar Beispiele für Charaktere, wie man sie in Arimon antreffen könnte.

Dieb

Charaktere, die sich ihren Lebensunterhalt mittels Stehlen und Einbrechen zu verdienen suchen. Sie gehen Kämpfen lieber aus dem Weg, und bevorzugen im Zweifel die Flucht. Fertigkeiten: Diebstahl, Schlösser öffnen, Fallentechnik, eventuell Meucheln, Stichwaffen, Faustkampf, Schleichen, Klettern, Wurfaffen. Besondere Fähigkeiten wie Sechster Sinn, Fertigkeitstale oder Nachtsicht können helfen; einige Diebe sind zudem magische Dilettanten. Wichtige Eigenschaften: Geschicklichkeit, Reaktion, Intelligenz, Sinneswahrnehmungen.

Glücksritter

Dieser Typ ist der klassische Abenteurer. Es handelt sich um jemand, der von allem ein bißchen kann, und sich aus den meisten Situationen clever herauszuwinden vermag. Kämpfen kann er auch, wird es aber vermeiden, und sucht in jeder Hinsicht die angenehmen Seiten des Lebens. Typische Fertigkeiten: Glücksspiel, Zechen, Bereden, Menschen einordnen, Faustkampf, leichte Waffen, vielleicht auch Kaufmann, Diebstahl oder Etikette. Besondere Fähigkeiten wie Sechster Sinn, Natürlicher Schutz, hohe Glückswerte o.ä. könnten weiterhelfen. Die Eigenschaften sind für diesen Charakter alle wichtig.

Priester

Ein Angehöriger der Priesterschaft eines Gottes, der auszieht, seinen Glauben zu verkünden. Fertigkeiten: Religionskunde, Magiekunde, Bereden, Diskutieren, Redekunst, ev. Waffen oder andere Kenntnisse je nach Kult. Besondere Fähigkeiten: Priesterstatus, eventuell Segen, Status, Wohlstand, Empathie. Die meisten Priester können Lesen und Schreiben und haben Sprachkenntnisse; viele können auch zaubern. Eigenschaften: Intelligenz, Charisma, eventuell körperliche Werte.

Schamane

Schamanen sind Charaktere mit einer Bindung an einen Totemgeist, die meist zu einer barbarischen Zivilisation gehören und z.B. in die Fremde gehen, um eine Totemsuche zu vollenden. Fertigkeiten: Zaubersprüche, Magiewissen, Spurenlesen, Giftmischen, Kräuter-, Pflanzen-, Tierkunde. Besondere Fähigkeiten: je nach Totem sind Segnungen möglich, dazu Schamanenstatus. Eigenschaften: Intelligenz, dazu je nach Totem.

Druide

Eine besondere Form von Priestern sind die Druiden. Näheres findet sich im Abschnitt Religionen. Fertigkeiten: Redekunst, Religionskunde, Magiewissen, Magiekunde, Zauberschrift, Waffen, Kräuter-, Pflanzen-, Tierkunde usw. Besondere Fähigkeiten: Druidenstatus, ev. Empathie oder natürliches Fertigkeitstalent. Eigenschaften: Intelligenz, Charisma.

Magier

Der klassische Zauberer schlechthin ist der Magier. Diese Charaktere sind meist an ihren Roben und Stäben zu erken-

Arimon: Charaktere

nen; Waffenfertigkeiten und körperliches Training bedeuten den wenigsten etwas, und es fehlt ihnen auch die Zeit dazu. Statt dessen suchen sie nach magischem Wissen und Wegen, ihre Macht zu erweitern. Fertigkeiten: Magiewissen, Zaubersprüche, Zauberschrift, Magiekunde, Keulen, Nachforschungen. Normalerweise Vollzauberer, manchmal auch nur Adept. Fotografisches Gedächtnis oder ein Talent mit einem Spruch kann vorkommen; Lesen und Schreiben ist praktisch eine Verpflichtung. Eigenschaften: Intelligenz, Charisma. Oft sehr schlechte körperliche Werte.

Alchimist

Diese Charaktere befassen sich mit der Herstellung magischer Elixiere und Gemische. Sie verlassen kaum ihre Laborkontainer. Junge Alchimisten hingegen sind oft auf Wanderschaft, während sie versuchen, sich ihre Studien zu finanzieren. Typische Fertigkeiten: Alchimistische Zaubersprüche, natürlich Alchimie, Giftmischen, Kräuterkunde, Magiewissen, Magiekunde, Zauberschrift. Die meisten Alchimisten können Lesen und Schreiben und kennen eine alte Sprache. Eigenschaften: Intelligenz, Geschicklichkeit. Oft sonst schlechte körperliche Werte.

Thaumaturg

Thaumaturgen sind die Handwerker unter den Zauberern. Sie befassen sich mit der Runenmagie, sowie der Herstellung magischer Gegenstände. Auf Abenteuer werden die wenigsten von ihnen ausziehen, und das meist als junge Leute, um Geld und Erfahrungen zu sammeln. Typische Fertigkeiten: Runenzaubersprüche, Sprüche der Thaumaturgie, Magiewissen, Magiekunde, Zauberschrift, Keulen oder Stichwaffen, Alchimie, handwerkliche Fertigkeiten wie Holzbearbeiten oder Waffenschmied. Trägt meist keine Waffen und Rüstungen; kann Lesen und Schreiben. Eigenschaften: Intelligenz, Geschicklichkeit. Zudem oftmals sehr niedrige andere Eigenschaftswerte.

Krieger

Dieser Charakter ist ein Spezialist im Umgang mit Waffen und allgemein im Kriegshandwerk. Es wird sich meist um einen umherziehenden verarmten Ritter oder jemand mit der Absicht, eine bestimmte Aufgabe zu erfüllen, handeln. Krieger halten meist viel von fairen Kämpfen, edlem Verhalten gegenüber Besiegten usw. Typische Fertigkeiten: Waffenfertigkeiten aller Art, Kampf in Rüstung, Zweihandkampf, Waffe ziehen, Reiten, Reiterkampf. Eigenschaften: Stärke, Geschicklichkeit, Reaktion, Körperbau. Meist gute Ausrüstung bis hin zu Waffen guter Qualität oder schweren Rüstungen.

Nekromant

Eine besondere Zauberergruppe bilden die Nekromanten. Es handelt sich um Zauberer, welche sich mit der Erschaffung von Untoten oder der Verlängerung des Lebens befassen und die meist nicht wählerisch sind, was ihre Mittel betrifft. Viele Nekromanten haben ein verkommenes Äußeres, und die Bevölkerung und Autoritäten reagieren auf sie sehr negativ. Typische Fertigkeiten: Zaubersprüche, Magiewissen, Magiekunde, Alchimie, Kräuterkunde, Stichwaffe, Giftmischen, Sagenkunde. Eigenschaften: Intelligenz. Oft niedrige andere Eigenschaften einschließlich Charisma.

Söldner

Dies sind Charaktere, welche kämpfen, um damit ihr Geld zu verdienen. Söldner verdingen sich bei Armeen oder auch als Leibwächter von Privatleuten, solange die Bezahlung stimmt. Da sie außerdem meist das Leben genießen wollen, solange es währt, geben sie Geld meist schneller aus, als sie es bekommen haben. Fertigkeiten: Waffen, Zweihandkampf, Kampf in Rüstung, Reiten, Reiterkampf, Zechen, Glücksspiel. Eigenschaften: Stärke, Geschicklichkeit, Körperbau, Reaktion. Oft gut mit Waffen und Rüstungen versehen.

Beschwörer

Eine Untergruppe der Zauberer bilden die Beschwörer. Es sind Charaktere, welche ihr Leben der Beschwörung von Wesen aus anderen Welten, d.h. Elementaren und Dämonen, gewidmet haben. Während Elementarbeschwörer durchaus toleriert werden, haben Dämonenbeschwörer ähnlich Nekromanten in vielen Ländern die Verbrennung zu fürchten. Fertigkeiten: Zaubersprüche, Magiewissen, Sagenkunde, Magiekunde. Meist Lesen/ Schreiben, Alte Sprachen. Eigenschaften: Intelligenz, Charisma. Oft schlechte körperliche Werte.

Junger Adliger

Der Adel spielt eine wichtige Rolle in den meisten Reichen Arimons. Aber nur der älteste Sohn erbt Titel und Besitz, und so suchen viele Adlige das Glück in der Fremde. Hierbei helfen ihnen ihre Waffenausbildung und andere Schulungen, aber ihr Standesdünkel steht ihnen oft im Weg, wenn es darum geht, Freunde zu finden. Fertigkeiten: Waffen, Etikette, Reiten, Jagd, Musizieren, Sagenkunde, Abrichten. Eigenschaften: alle. Meist gute bis sehr gute Ausrüstung, unter Umständen Geld und / oder höherer Status, wenn z.B. noch Anrechte auf Titel bestehen.

Waldläufer

Dieser Charakter ist an das Leben unter freiem Himmel gewöhnt. Städte mag er nicht so gerne, und zieht es oft vor, alleine unterwegs zu sein. Es könnte sich um einen Wildhüter, Holzfäller oder Scout handeln, oder was auch immer. Typisch sind Fertigkeiten wie Spurenlesen, Verstecken, Jagd, Tier-, Pflanzen-, Kräuterkunde, Bogen, Axt, Schleichen, Klettern. Besondere Fähigkeiten könnten Nachtsicht, Sechster Sinn oder Wachgabe sein. Viele Waldläufer beherrschen auch den einen oder anderen Zauberspruch. Eigenschaften: Geschicklichkeit, Reaktion, Stärke, Intelligenz.

Seefahrer

Ein Matrose oder vielleicht auch Pirat, wer weiß das schon zu sagen? Meist eine unstete, abenteuerlustige Natur, unkompliziert und liebt es, sein Geld auf den Kopf zu hauen. Typische Fertigkeiten: Schwimmen, Klettern, Seemannschaft, Schiff oder Boot steuern, Seilkunde, Axt, Messer, Zechen, Faustkampf, Glücksspiel. Berserker kommen vor allem bei Seefahrern aus dem Norden vor. Eigenschaften: Stärke, Körperbau, Geschicklichkeit.

Barbar

Dieser Charakter stammt aus weiter Ferne, aus einer technisch nicht so weit entwickelten Zivilisation. Er könnte aus den Dschungeln des Südostens oder des Südens stammen, aber auch z.B. aus der Steppe von T'orn. Warum er seine Heimat verlassen hat, kann alle möglichen Gründe haben: Abenteuerlust, eine Totensuche, vielleicht ist er auch ausgestoßen worden. IN den Städten wird er zu Anfang ein wenig verloren wirken, kann aber in jedem Kampf eine wertvolle Hilfe sein, von seinen Naturkenntnissen ganz zu schweigen. Fertigkeiten: Waffen, Reiten, Schleichen, Wagenlenken, Jagd, Spurenlesen, Balancieren, Klettern, Springen. Berserker, Natürlicher Schutz oder Sechster Sinn als besondere Fähigkeiten. Eigenschaften: Körperbau, Stärke, Geschicklichkeit.

Assassine

Ein "Meuchelmörder", oder jedenfalls jemand, der gut ausgebildet ist in der Kunst, auf elegante Weise zu töten. IN diese Kategorie gehören auch Spione aller Art, oder z.B. Ninjakämpfer. Der Charakter wird meist eher verschlossen und geheimnisvoll sein, und nach ungewöhnlichen Lösungswegen suchen. Provozieren Sie ihn lieber nicht, wer weiß, was er unter seiner Kutte verborgen hat... Fertigkeiten: Meucheln, Schleichen, Verstecken, Verkleiden, Verfolgung,

Arimon: Charaktere

Waffen aller Art, Waffenloser Kampf, Akrobatik, Klettern, Menschen einordnen, Wahrnehmung, Giftmischen, Lauschen. Besondere Fähigkeiten: Sechster Sinn, Natürliche Talente, Nachtsicht, Blindbewegung. Mitunter auch magische Dilettanten. Eigenschaften: eigentlich sind alle wichtig, vor allem aber Geschicklichkeit, Reaktion und Intelligenz.

Händler

Händler sind Personen, welche versuchen, neue Handelsmöglichkeiten zu erschließen, um zu Wohlstand zu gelangen. Sie sind sehr an der Frage interessiert, was ein Auftrag in barem Geld einbringt, können aber gerade in Städten sehr von Nutzen sein. Typische Fertigkeiten: Kaufmann, Wirtshaft, leichte Waffen, Menschen einordnen, Wahrnehmung, Bereden. Wohlstand, Lesen und Schreiben und diverse Sprachkenntnisse sind denkbar. Eigenschaften: Intelligenz, Charisma.

Das Zufallsverfahren

Wie im Basisregelwerk angekündigt, folgt an dieser Stelle in Zufallsverfahren für die Erschaffung von Charakteren. Allen jenen Gruppen, die gerne dem Würfelglück vertrauen, oder die nicht die Zeit für eine reguläre Charaktererschaffung aufwenden wollen, sei das folgende Verfahren wärmstens empfohlen. Hierbei sollte jedem Spieler nur ein Versuch zugestanden werden, und solange nicht ein Charakter mit einem errechneten Wert herauskommt, der Hunderte Punkte unter dem des nächstbesten liegt, sollte dieser dann auch gespielt werden. Schließlich ist nicht der Charakter entscheidend, sondern das, was der Spieler daraus macht. "Hoffnungslose" Charaktere entstehen in diesem System normalerweise nicht.

Die Grundtabelle

Das Verfahren beginnt jeweils mit einem Wurf mit 1W100 (ohne die Sonderregeln der 11,22,99,100; dies gilt im gesamten Erschaffungsverfahren) auf der Grundtabelle. Hierbei ist je angefangenen 50 CP, die bei einer normalen Charaktererschaffung nach dem Omnirole-System zur Verfügung ständen, ein Wurf gestattet.

Wurf	Ergebnis
1 - 30	Werteänderung, d.h. Wurf auf der Wertetabelle
31 - 60	Fertigkeitenzuteilung (s.u.)
61 - 90	Vorteil, d.h. Wurf auf Tabelle: Angeborene Fähigkeiten und Vorteile
91 - 95	Handicap, d.h. Wurf auf der Tabelle
96 - 100	Spezielle Wirkung, Wurf auf der Tabelle

a) Wertetabelle

Zunächst erwürfele man mit 1W100, wie viele Werte verändert werden:

Wurf	Anzahl Werte
1 - 50	1
51 - 80	2
81 - 95	3
96 - 100	4

Dann wird entsprechend häufig mit 1W10 gewürfelt, um die Basiseigenschaft oder abgeleitete Eigenschaft zu ermitteln, welche beeinflusst wird. Es gilt:

Wurf	Eigenschaft
1	Stärke
2	Körperbau
3	Reaktion
4	Geschicklichkeit
5	Intelligenz
6	Charisma
7	Aussehen
8	LK (d.h. L)
9	AK (d.h. A)
10	WK

Anschließend ergibt ein Wurf mit 1W100, wie die bestimmte Eigenschaft sich verändert.

Wurf	Effekt
1 - 50	Wert plus 1
51 - 80	Wert plus 2
81 - 95	Wert plus 3
96 - 100	Wert plus 4

b) Fertigkeitenzuteilung

Der Charakter erhält bei diesem Ergebnis Fertigkeiten im Wert von $30 + 1W10 \times 5$ CP. Dies schließt Zaubersprüche ein, falls der Charakter eine magische Begabung besitzt. Welche Fertigkeiten konkret beherrscht werden, kann der Wahl des Spielers überlassen werden (dies entspricht der Verwendung von CP im normalen Omnirole-Verfahren). Eine andere Möglichkeit wäre es, eine zufällige Wahl zu treffen. IN diesem Fall sollte die Fertigkeitenliste durchnummeriert werden (einschließlich der Zaubersprüche) und durch passende Würfe eine Fertigkeit bestimmt werden, sowie deren Stufe. Dies sollte fortgesetzt werden, bis die CP verbraucht sind. Einzelheiten dieses Verfahrens (eines "echten" Zufallssystems) bleiben dem Spielleiter überlassen.

c) Angeborene Fähigkeiten und Vorteile

Es wird 1W100 geworfen und die folgende Tabelle konsultiert.

Wurf	Wirkung
1 - 5	LV-Sicht Stufe 1
6 - 8	Nat. Schutz Stufe 1
9 - 12	Beidhänder
13 - 14	Blindbewegung Stufe 1W3
15 - 18	Empathie, Fertigkeitsstufe 5
19 - 21	Fotograf. Gedächtnis, Fertigkeitsstufe 5
22 - 24	Sechster Sinn, Fertigkeitsstufe 5
25 - 28	Berserker
29 - 31	Sprachtalent

Arimon: Charaktere

Wurf	Wirkung
32 - 41	Lesen und Schreiben
42 - 45	Sprache, Niveau 1W3+1 (zufällig bestimmen)
46 - 48	Wachgabe, Fertigungsstufe 5
49 - 50	Zeitgefühl, Fertigungsstufe 5
51 - 53	Orientierung, Fertigungsstufe 5
54 - 55	Kopfrechnen
56	Natürliches Fertigkeitstalent (zufällig bestimmen)
57 - 58	Schmerzunempfindlichkeit Stufe 1W6
59 - 60	BW +1
61 - 62	Sehen + 1W6
63 - 64	Hören + 1W6
65 - 66	Riechen + 1W6
67 - 68	Tastsinn +1W6
69 - 70	Schmecken +1W6
71 - 99	Magiezuteilung (d.h. Wurf auf der Magietabelle)
100	Langlebigkeit

Wird ein Vorteil mehrfach ausgewürfelt, so addiert er sich, falls dies möglich ist (z.B. alle mit Stufen versehenen Vorteile). Im Falle von mit Fertigkeiten verbundenen Vorteilen steigt die Fertigungsstufe entsprechend an.

Andernfalls (z.B. Langlebigkeit) wird einfach ein neuer Wurf auf der Tabelle ausgeführt, bis ein brauchbares Resultat entsteht.

d) Handikaps

Es wird mit 1W100 gewürfelt und die folgende Tabelle benutzt:

Wurf	Wirkung
1 - 20	Wertesenkung (wie bei Werteerhöhung zu verfahren)
21 - 23	einhandig
24 - 25	einäugig
26 - 35	Übergewicht Stufe 1
36 - 45	Dyslexie
46 - 55	Phobie (siehe Tabelle)
56 - 65	Geldbestand / 2
66 - 70	Schmerzempfindlichkeit 1W3
71 - 75	BW -1
76 - 80	Sehen - 1W3
81 - 85	Hören -1W3
86 - 90	Riechen / Schmecken - 1W3
91 - 100	Niederer Stand: minus ein Niveau

Wird ein Handikap ausgewürfelt, das einem Vorteil widerspricht (z.B. Dyslexie), so wird das Ergebnis ignoriert. Es wird nicht neu gewürfelt, sondern erneut die Grundtabelle konsultiert. Noch einmal Glück gehabt, wie? Gleiches gilt im Falle von mehrfacher Auswürfelung desselben Handikaps,

mit Ausnahme sich addierender, d.h. mit Stufen versehener Handikaps.

Für Phobien dient die folgende Tabelle mit 1W100:

Wurf	Phobie
1 - 15	Höhenangst
16 - 30	Raumangst (Claustrophobie)
31 - 45	Platzangst (Agoraphobie)
46 - 60	Paranoia
61 - 75	Angst vor Magie
76 - 90	Angst vor Dunkelheit
91 - 100	Schwere Phobie (zweiter Wurf bestimmt Art)

e) Magietabelle

Es wird 1W100 gewürfelt und untenstehende Tabelle verwendet.

Wurf	Wirkung
1 - 40	Dilettant Stufe 1W3
41 - 70	Adept Stufe 1W3
71 - 100	Vollzauberer Stufe 1W3

Die einzelnen Stufen addieren sich, wenn mehrere Magiezuteilungen erwürfelt wurden. Wird ein Charakter so ausgewürfelt, daß er zwei verschiedene magische Einstufungen (z.B. Adept und Dilettant) hätte, so wird nur das bessere Ergebnis gezählt. Das andere wird ignoriert und neu auf der Grundtabelle gewürfelt.

Adepten sind mit 1W4-1 Gebieten vertraut (mindestens einem).

f) Spezielle Tabelle

Würfeln Sie 1W100, und schauen Sie, was der Zufall Ihnen gebracht hat.

Wurf	Wirkung
1 - 10	Kontakt (Loyalität 80, Verfügbarkeit 80, Wert 80)
11 - 15	Schutzherr (s.Tabelle)
16 - 25	Geldbestand x 5
26 - 30	Glückswert + 1
31 - 40	Lesen / Schreiben
41 - 43	Albinismus
44 - 48	Priesterstatus (Spielleiter würfelt Kult aus oder wählt einen)
49 - 50	Unvermögen in Fertigkeit
51 - 65	andere Rasse (Tabelle siehe unten)
66 - 67	Bluter
68 - 85	Magiezuteilung (Wurf auf Magietabelle)
86 - 94	erhöhter Stand: plus ein Niveau
95	PSI-Kraft (s.u.)
96 - 100	Magieresistenz Stufe 1W6 gegen psy oder phs (gleiche Chance)

Arimon: Charaktere

Sich widersprechende oder einem bereits bestehenden Vorteil oder Handicap widersprechende Ergebnisse führen zu einem neuen Wurf auf der Grundtabelle. Sich addierende Effekte sind denkbar.

g) Rassen:

Es wird 1W100 geworfen.

Wurf	Rasse
1 - 15	Elf
16 - 30	Halb-Elf
31 - 40	Gnom
41 - 60	Halbling
61 - 70	Halb-Ork
71 - 90	Zwerg
91 - 100	Skionai

h) Priestertabelle:

Wurf mit 1W100	Kult
1 - 10	Schamane
11 - 20	Gesegneter
21 - 40	Druidischer Glauben
41 - 45	Phuxie
46 - 50	Briand
51 - 55	Torrer
56 - 60	Criâng
61 - 65	Zordas
66 - 70	Rongeth
71 - 75	Hanamon
76 - 80	Shanaya
81 - 85	Yrrya
86 - 90	Ganadom
91 - 95	Delbric
96 - 100	Xeloma

Für einen Gesegneten ist mit einem zweiten Wurf der Kult zu bestimmen. Anhand der typischen Segen kann dann zufällig festgelegt werden, welchen er erhalten hat.

Elfen und Halbelfen hängen immer dem druidischen Glauben an. Bei Zwergen und Gnomen ist folgende Spezialtabelle zu verwenden:

Wurf mit 1W100	Kult
1 - 75	QuaiTham
76 - 90	Hanamon
91 - 100	Briand

Halblinge verehren bei 1-50 den Druidischen Glauben, bei 51 - 75 Shanaya, bei 76 bis 90 Hanamon und ansonsten Ganadom.

i) PSI-Kräfte:

Es ist zunächst eine Orientierung der Begabungen mit 1W100 zu ermitteln.

Wurf	Gruppe
1 - 10	Telepathie
11 - 20	Telekinese
21 - 40	Beherrschen lebender Materie
41 - 45	Teleportation
46 - 75	ESP
76 - 80	Antipsi
81 - 85	Direkte Materieumwandlung
86 - 95	Animal-Telepathie
96 - 100	Hypnose / Suggestion

Anschließend ermittelt ein Wurf mit 1W100 die Zahl der Talente in einer Gruppe:

Wurf	Anzahl
1 - 50	1
51 - 80	2
81 - 95	3
96 - 100	4

Die konkreten Talente lassen sich jeweils in der ermittelten Gruppe mit 1W100 zuordnen. Fällt ein Talent doppelt, wird die Kraftstufe im entsprechenden Bereich verdoppelt. Allgemein beträgt die Kraftstufe 1W10; für jedes Talent ist einzeln zu würfeln. Talente, welche als Voraussetzungen andere Talente mit sich bringen (z.B. Gedankensonde) führen dazu, daß der Charakter automatisch die entsprechende andere PSI-Kraft auf einer Stufe erhält, die mindestens die Voraussetzung erfüllt.

Es gilt im einzelnen:

1) Telepathie

Wurf	Kraft
1 - 10	Empathie
11 - 20	Empathisches Senden
21 - 40	Gedankenlesen
41 - 60	Gedankensenden
61 - 75	Gedankenschild
76 - 80	Gedankensonde
81 - 85	PSI-Schlag
86 - 90	Einschläfern
91 - 100	Orter

2) Telekinese

Wurf	Kraft
1 - 35	Gegenstände bewegen
36 - 70	Levitation
71 - 100	Schild

Arimon: Charaktere

3) Beeinflussung lebender Materie

Wurf	Kraft
1 - 35	Heilung
36 - 60	Krankheiten heilen
61 - 75	Schwere Verletzungen heilen
76 - 85	Strukturumwandlung
86 - 90	Beschleunigung
91 - 100	Strukturlaufen

4) Direkte Materieumwandlung

Wurf	Kraft
1 - 40	Pyrokinese
41 - 80	Cryokinese
81 - 90	Materieumwandlung
91 - 95	Desintegration
96 - 100	Elektrokinese

5) ESP

Wurf	Kraft
1 - 20	PSI-Sinn
21 - 40	Clairvoyance
41 - 60	Clairaudience
61 - 75	Teleskopsicht
76 - 85	Teleoptik
86 - 90	Präkognition
91 - 100	Psychometrie

6) Antipsi

Wurf	Kraft
1 - 50	Psionische Resistenz
51 - 90	Neutralisation
91 - 100	Reflexion

7) Animal-Telepathie

Wurf	Kraft
1 - 70	Tiersprache
71 - 100	Tierkontrolle

8) Teleportation

Wurf	Kraft
1 - 70	Autoteleportation
71 - 100	Exoteleportation

9) Hypnose / Suggestion

Wurf	Kraft
1 - 40	Suggestion
41 - 75	Hypno-Kontrolle
76 - 95	Hypno- oder Suggestivblock
96 - 100	Hypno-Illusion

j) Schutzherrn:

Gängige Schutzherrn haben eine Verfügbarkeit von +30. Wird der Vorteil mehrfach erwürfelt, so steigert jedes weitere Mal die Verfügbarkeit um 20 Punkte. Die folgende Tabelle liefert mit 1W100 den Schutzherrn:

Wurf	Schutzherr
1 - 10	Magiergilde
11 - 20	Diebesgilde
21 - 30	Priesterschaft eines Gottes
31 - 40	Assassinengilde
41 - 60	Lokaler Adliger
61 - 70	Kaufmannsgilde
71 - 85	Clan oder Stamm
86 - 95	Ritterorden
96 - 100	Herrscher

Wenn ein Charakter bereits aufgrund anderer Eigenschaften (Magie, Priestertum) für bestimmte Schutzherrn prädestiniert ist, so kann der Spielleiter diese festlegen und auf einen Wurf verzichten.

Ergänzungen

Es ist möglich, das System zu variieren, z.B. indem man einen Teil eines Charakters dem Zufall überläßt und einen Teil herkömmlich berechnet. IN diesem Fall sollte getreu der Formel "1 Wurf = 50 CP" verfahren werden.

Alle diese Dinge bleiben aber Ihrem Geschmack überlassen. Das Zufallsverfahren in der hier vorgestellten Form ist nur ein Vorschlag.

Ein Problem könnte auftreten, wenn Charaktere mit sehr geringem Wert (unter 200 CP) erschaffen werden oder es einfach der Zufall so will: Es ist denkbar, daß ein Charakter ohne Fertigkeiten entsteht. Dies ist aber ein sehr nachteiliges Resultat, da die Fertigkeiten den entscheidenden Reichtum eines Omnirole-Charakters bilden. Daher ist es empfehlenswert, einen Wurf auf der Grundtabelle nicht als solchen auszuführen, sondern in jedem Fall eine Fertigkeitenzuteilung vorzunehmen.

Arimon: Charaktere

Fertigkeiten-Tabelle

Fertigkeit	Lernen	Lerntabelle	Eigenschaften	TS	Bemerkungen
Abbrichten	2	2	GE, IN	0 - X	
Akrobatik	4	1	GE, RE	0 - X	
Alchimie	5	2	IN, GE	3 - 7	
Anthropologie	3	2	IN	2 - X	
Anwerben	2	2	IN, CH	0 - X	imp.: Psychologie / 4
Architektur [TS]	3	2	IN	1 - X	
Astrologie	3	2	IN, CH	1 - X	
Ausweichen	4	1	GE, RE	0 - X	
Balancieren	1	1	GE, RE	0 - X	
Bardenmusik	8	2	speziell	Fantasy	nur Barden
Bauchredner	2	1	IN, CH	0 - X	
Befreiung	2	1	GE, IN	0 - X	
Bereden	2	2	CH, AU	0 - X	imp.: Redekunst/ 4
Bergbau [TS]	2	2	GE, IN, ST	2 - X	imp.: Geologie/ 4
Bildhauerei	2	1	GE, IN	0 - X	
Bogen zu Pferd	2	1	speziell	1 - X	Bed.: Bögen, Reiten
Bootssteuer [TS]	2	2	GE, IN	2 - X	
Buchführung / Rechnungswesen	2	2	IN	5 - X	imp.: Wirtschaft/ 4, Mathematik / 4
Chirurgie [TS]	5	2	IN, GE	3 - X	Bed.: Medizin; imp.: Medizin / 4
Dichten	2	2	IN, CH	0 - X	
Didaktik [TS]	2	2	IN, CH	0 - X	
Diebstahl	3	1	GE, RE	0 - X	
Diskutieren	4	2	IN, CH	1 - X	
Erinnerung	2	2	IN	0 - X	
Etikette [spez]	2	2	IN, CH	0 - X	
Fahrzeug [TS] [spez]	2	1	GE, IN	1 - X	
Fallentechnik [TS]	3	2	GE, IN	0 - X	imp.: Schlösser öffnen/ 6
Fälschung [TS]	3	2	GE, IN	2 - X	
Fischerei [TS]	1	2	GE, IN	0 - X	
Führung	2	2	CH, IN	0 - X	
Geländelauf	1	1	GE	0 - X	
Geschichte	2	2	IN	2 - X	imp.: Archäologie/ 5
Geselligkeit	1	2	CH, AU, IN	0 - X	
Giftmischen [TS]	2	2	GE, IN	0 - X	imp.: Chemie/ 5, Medizin / 5
Glücksspiel	2	2	GE, IN	2 - X	
Goldschmied / Juwelier [TS]	2	2	GE, IN	3 - X	
Heraldik	2	2	GE, IN	4 - X	
Holz bearbeiten	1	1	GE, IN	0 - X	
Hypnose	5	2	IN, CH	0 - X	
Improvisation	3	1	alle	0 - X	
Ingenieur [TS] [spez]	4	2	GE, IN	1 - X	
Jagd	2	2	GE, IN	0 - X	
Journalismus	2	2	IN, CH	4 - X	Bed.: Lesen/ Schreiben
Kalligraphie	2	2	GE, IN	5 - X	imp.: Malerei / 4
Kampf in Rüstung [TS]	2	1	GE, ST	2 - X	
Kartografie [TS]	2	2	GE, IN	2 - X	imp.: Navigation/ 5
Kaufmann	3	2	IN, CH	2 - X	imp.: Wirtschaft/ 4
Klettern	1	1	GE	0 - X	
Kochen	1	2	GE, IN	1 - X	
Krankheiten behandeln [TS]	3	2	IN, GE	0 - X	imp.: Medizin/ 4
Kräuterkunde	2	2	IN, GE	0 - X	imp.: Pflanzenkunde/ 3
Landwirtschaft [TS]	1	2	IN, GE	1 - X	
Laufen	3	1	GE, KB	0 - X	
Lauschen	2	2	IN	0 - X	
Leder bearbeiten [TS]	1	2	GE, IN	0 - X	
Magiekunde	2	2	IN	Fantasy	
Magiewissen	8	2	IN	Fantasy	nur für Zauberer
Malerei	1	1	GE, IN	0 - X	
Mathematik / Rechnen	2	2	IN	2 - X	
Medizin	5	2	GE, IN	2 - X	imp.: Erste Hilfe / 4
Menschen einordnen	2	2	IN	0 - X	imp.: Psychologie/ 3
Metallurgie [TS]	2	2	GE, IN	3 - X	imp.: Chemie/ 4
Meucheln	4	1	GE, ST	0 - X	

Arimon: Charaktere

Fertigkeit	Lernen	Lerntabelle	Eigenschaften	TS	Bemerkungen
Milieuwissen	2	2	IN, CH, AU	2 - X	
Musizieren [spez]	1	1	IN, CH, AU	0 - X	
Nachforschungen	2	2	IN	2 - X	Bed.: Lesen/ Schreiben
Naturkunde [TS]	2	2	IN	2 - X	
Navigation [TS]	3	2	IN	2 - X	imp.: Orientierung/ 4
Okkultismus	2	2	IN, CH	0 - X	
Orientierung	2	2	IN	0 - X	imp.: Navigation/ 4
Pflanzenkunde	2	2	IN	0 - X	imp.: Kräuterkunde / 3
Physik [TS]	2	2	IN, GE	2 - X	Bed.: Mathematik
Politik	3	2	IN, CH	2 - X	
Recht	3	2	IN, CH	2 - X	
Redekunst	2	2	CH, IN, AU	2 - X	imp.: Bereden / 4
Regionales Wissen [spez]	1	2	IN	0 - X	universell in Heimat
Reiten [spez]	1	1	GE	1 - X	
Reiterkampf	2	1	speziell	2 - X	Bed.: Reiten
Religionskunde	2	2	IN	2 - X	
Riechen / Schmecken	3	2	IN	0 - X	
Rudern	1	1	GE, ST	1 - X	
Sagenkunde	1	2	IN	0 - 5	
Scharfschütze [spez]	4	1	speziell	1 - X	
Schauspielerei	2	2	IN, CH, AU	2 - X	
Schiff steuern [TS]	2	1	IN, GE	2 - X	
Schiffbau [TS]	3	2	IN, GE	2 - X	
<i>Schleichen</i>	2	1	GE	0 - X	
Schlittenfahren	1	1	GE, IN	1 - X	
Schlösser öffnen [TS]	2	2	GE, IN	3 - X	imp.: Fallentechnik/ 6
Schmied [TS]	2	1	GE, ST	2 - X	
Schneider	1	2	GE, IN	1 - X	
Schnelles Laden [TS]	2	1	GE, IN	4 - X	
<i>Schwimmen</i>	1	1	GE	0 - X	
Seemannschaft [TS]	1	1	GE, IN	2 - X	
Seilkunde	1	2	GE, IN	1 - X	
Singen	1	1	IN, CH	0 - X	
Skifahren	1	1	GE	1 - X	
<i>Springen</i>	1	1	GE, ST	0 - X	
Spurenlesen	2	2	IN	0 - X	imp.: Jagd/ 5
Stein bearbeiten [TS]	2	1	IN, ST, GE	0 - X	
Steward	2	2	IN, CH	5 - X	
Stimmen imitieren	3	2	IN, CH, GE	0 - X	
Taktik	3	2	IN, CH	0 - X	
Tanzen	1	2	CH, IN, GE	0 - X	
Taschenspielerei	3	1	GE, IN, RE	0 - X	imp.: Diebstahl / 5
Tauchen	2	1	GE, KB	0 - X	
Tierkunde	2	2	IN	0 - X	imp.: Jagd/ 5
Töpferei	1	2	GE, IN	1 - X	
Überleben [spez]	1	2	IN, GE, KB	0 - X	
Verfolgen	2	2	GE, IN	0 - X	imp.: Jagd/ 5
Verführung	1	2	AU, CH	0 - X	
Verhören [TS]	1	2	IN, CH	0 - X	
Verkleiden [TS]	2	2	IN, GE, CH	2 - X	
<i>Verstecken</i>	2	2	GE, IN	0 - X	
Waffe ziehen [spez]	2	1	GE, RE	0 - X	
Waffenkunst	10	1	speziell	0 - X	
Waffentechnik [TS]	3	2	GE, IN	0 - X	imp.: Waffenfertigkeit/ 6
[spez]					
Wahrnehmung	3	2	IN	0 - X	
Wasserkampf	2	1	speziell	0 - X	Bed.: Schwimmen
Werfen	4	1	ST, GE	0 - X	
Wirtschaft	3	2	IN	5 - X	imp.: Kaufmann/ 5
Wundheilung / Erste Hilfe [TS]	2	2	GE, IN	0 - X	imp: Medizin
Zauberschrift	2	2	IN	Fantasy	nur Zauberer; imp: Magiekunde/ 5
Zechen	2	1	KB	0 - X	
Zureiten	2	1	GE, IN	0 - X	Bed.: Reiten; imp.: Reiten/ 6
Zweihandkampf [spez]	5	1	speziell	0 - X	

Arimon: Charaktere

Waffenfertigkeiten:

Fertigkeit	Lernen	Lerntabelle	TS	Bemerkungen
Armbrüste	2	1	4 - X	
Artilleriewaffen [TS] [spez]	3	1	3 - X	
Blasrohr	2	1	0 - X	
Bögen	3	1	1 - X	
Bola	2	1	1 - X	
Buckler / Parierdolch	2	1	2 - X	
Boxen / Faustkampf	2	1	0 - X	
EinhandÄxte	2	1	0 - X	imp.: ZweihandÄxte/ 4, Keulen / 4
EinhandSchwerter	3	1	2 - X	imp: Kurzschwert/ 4,ZweihandSchwerter/ 3
Fecht Waffen	3	1	4 - X	
Flegel	3	1	2 - X	
Hellebarden	3	1	3 - X	
Kampfstab	4	1	1 - X	
Keulen	1	1	0 - X	imp.: EinhandÄxte/ 3
Kurzschwert	2	1	2 - X	imp.: EinhandSchwerter/ 3
Lanzen	2	1	2 - X	imp.: Spieße/ 4, falls Reiten
Lasso	2	1	1 - X	
Netz	2	1	1 - X	
Peitsche	2	1	1 - X	
Ringn	3	1	0 - X	
Schilde	2	1	1 - X	
Schleudern	3	1	1 - X	
Speerschleuder	2	1	1 - X	
Spieße	2	1	0 - X	imp: Lanzen/ 4
Stichwaffen	1	1	0 - X	
Waffenloser Kampf [Judo oder Karate]	3	1	1 - X	
Wurfbeile	2	1	0 - X	
Wurfspeere	2	1	0 - X	
Wurf Waffen	2	1	1 - X	
ZweihandÄxte	3	1	0 - X	imp.: EinhandÄxte/ 4
ZweihandSchwerter	4	1	3 - X	imp.: EinhandSchwerter/ 4

Arimon: Ausrüstung

Ausrüstung

Das Startkapital

In der Welt Arimon sind, wie in den meisten mittelalterlichen Gesellschaften, unzählige Währungen in Gebrauch. Jede Stadt und jeder kleinere Herrscher mit dem Münzprivileg nutzt dieses, um eigene Münzen prägen zu lassen. Ergebnis ist es, daß Reisende immer wieder zum Geldwechsler gehen müssen, um ihre Reisekasse in die Landeswährung tauschen zu können, was zu hohen Kosten führt. Oft genug gibt es für fremde Münzen nur den Metallwert, oder das, was der Geldwechsler dafür ausgibt.

Der Einfachheit halber wird das folgende System als grundsätzliche Basis vorgestellt. Die wichtigsten Währungen der einzelnen Länder sowie Umtauschkurse zur Basis werden in den Länderbeschreibungen eingeführt. Um die Geldwechsellermarge nicht zu vergessen, sollte der Spielleiter dann die Kurse um 5 bis 10% zu Ungunsten der Charaktere variieren, je nachdem, wie gefragt die von ihnen angebotene Währung gerade ist.

Ein Platinstück (PS) = 50 Golddublonen (GD)

1 Golddublonen (GD) = 10 Silberstücke (SS)

1 Silberstück (SS) = 10 Bronzestücke (BS)

1 Bronzestück (BS) = 10 Zinnstücke (ZS)

Das durchschnittliche Startkapital für einen neuen Omnirole-Charakter in der Welt Arimon beträgt 500 GD.

Ausrüstungsgegenstände

Die am Ende dieses Abschnitts aufgeführten Gegenstände sind üblicherweise als Ausrüstung für Charaktere erhältlich. Die Preise sind Stadtpreise, d.h. sie gehen von einem halbwegs existenten Markt aus. In kleineren Orten werden Preise meist höher sein, mit Ausnahme mancher Lebensmittel.

Gerade Waffenpreise mögen hoch wirken. Das Anfertigen einer Schwertklinge erfordert jedoch einen großen Arbeitsaufwand, so daß sie sicherlich gerechtfertigt sind. Zudem werden viele Waffen nicht von der Stange zu haben sein, sondern, gerade in kleineren Orten, bestellt werden müssen.

In Krisenzeiten sollte der Spielleiter sich nicht scheuen, Preise für knappe Güter drastisch anzuheben. Man denke nur an den Goldrausch in Kalifornien, als alte Zeitungen von der Ostküste für den vielfachen Einkaufspreis reißenden Absatz fanden, von Lebensmitteln oder gar Prospektorenausrüstung ganz zu schweigen.

Magische Ausrüstung

In einer Welt wie Arimon, in der die Magie häufig anzutreffen ist, überrascht es nicht, daß es auch einen Markt für magische Gegenstände gibt. Hierbei wird man aber meist nur in den großen Städten eine wirkliche Auswahl antreffen. Im Regelfall beschränkt sich das Angebot auf Tränke und

Tinkturen aller Art, behandelte Kräuter, Talismane und ähnliche Verbrauchsobjekte oder Gegenstände geringer Macht.

Mächtigere magische Artefakte muß man teuer bezahlen, und sie werden üblicherweise auf Bestellung angefertigt. Dennoch könnte natürlich ein neu erschaffener Charakter über ein solches Objekt verfügen, sei es ein altes Fund- oder Beutestück, ein Erbe des Großvaters, ein selbst geschaffenes Artefakt oder was auch immer. Die Grundregeln geben ein paar Anhaltspunkte für die Preise, ebenso wie die folgenden Faustregeln:

Nehmen Sie die AK-Kosten, welche für den Herstellungsprozeß erforderlich sind. Diese Kosten dividiere man durch 50 und quadriert das Ergebnis. Dann addiere man nochmals die unmodifizierten Kosten. Bei besonderen Objekten, die gemäß den Anforderungen in den Magieregeln ungewöhnliches Material erfordern, sollte der Preis nochmals verdreifacht bis verzehnfacht werden. Ein Zauberwert von 100 wird angenommen. Höhere Werte erhöhen den Wert schnell auf das doppelte bis zehnfache. Kostenreduktionen durch Orichalkum u.ä. werden nicht einberechnet, da der finanzielle Aufwand in diesen Fällen durch die Zusatzkosten des Materials ausgeglichen wird.

Beispiel: Ein Unsichtbarkeitsring mit Zauberwert+100 hat einen Grundpreis von 1.776 GD. Die Berechnung: AK-Kosten $12 \times 100 = 1.200$. $1.200 / 50 = 24$ quadriert 576, zuzüglich $1.200 = 1.776$. Ein Schwert+5 (auf Angriffe) kostet 1.400 GD ($10 \times 100 / 50 = 20$, quadriert 400, zuzüglich $1.000 = 1.400$).

Die Kosten anderer permanenter Magie sollten auf die gleiche Art und Weise bestimmt werden.

Für gängige Zaubermaterialien sollten die Preise aus dem Magiesystem benutzt werden. Sehr exotische Materialien, z.B. Teile von selteneren Tieren, werden aber wohl nur in den größten Städten oder über gute Kontakte zu bekommen sein.

Auch die Preise alchimistischer Mixturen können aus den Basisregeln übernommen werden.

Allgemeines zum Wirtschaftssystem

In Arimon finden wir in erster Linie ein spätmittelalterliches Wirtschaftssystem, sieht man einmal von den Stadtstaaten Briskias ab, die sich in dieser Hinsicht bereits in der Renaissance befinden.

Das Wirtschaftssystem umfaßt in erster Linie Handwerker aller Art, meist Familienbetriebe aus einem Meister und einem oder mehreren Gesellen und Lehrlingen, welche strikt in Zünften organisiert sind, die durch Aufnahmeprüfungen und Kontrollen das Monopol wahren und sich vor zuviel Konkurrenz absichern. Ähnlich sieht es im Kaufmannsbereich aus: Die Kaufleute sind zu Gilden zusammengeschlossen, die oft beträchtliche Macht ausüben.

Banken gibt es fast nicht, sieht man von Briskia ab, wo es sowohl erlaubt ist, Geld gegen Zinsen zu verleihen, als auch erste Bankhäuser entstanden sind, die z.B. Münzgeld verwahren und Quittungen darüber ausstellen. In den meisten anderen Reichen Arimons ist der Geldverleih gegen Zins offiziell untersagt.

Arimon: Ausrüstung

Tabelle I: Waffen

Bezeichnung	TS	Preis / GD	Gewicht / kg
Messer (kurz)	2 - 5	1	0,1 (-)
Messer (lang)	2 - 5	2	0,25 (-)
Dolch	2 - 5	2	0,5 (-)
Kurzsword	2 - 5	50	1
Degen	5	100	1,5
Säbel	3 - 5	90	2
Sword	2 - 5	200	3
Sword mit Spitze	3 - 5	250	3
Keule	0 - 5	0,5	1
Stab	0 - 5	1	2
Kampfstab	0 - 5	5	4,5
Bihänder	3 - 5	400	6
Bihänder mit Spitze	4 - 5	450	6
Bastardsword	3 - 5	350	4
Bastardsword mit Spitze	4 - 5	380	4
Streitkeule	1 - 5	30	5,5
Schlachtaxt	2 - 5	50	5
Kriegsflegel	2 - 5	40	6
Morgenstern	2 - 5	45	5
Dreifacher Morgenstern	2 - 5	70	9
Peitsche	1 - 5	2	0,75
Hellebarde	3 - 5	60	7
Streithammer	3 - 5	55	6,5
Dreizack	3 - 5	25	2,5
Pike	3 - 5	30	4
Speer	1 - 5	5	1,5
Langspeer	2 - 5	20	2,5
Handaxt	1 - 5	10	2
Kampfhammer	3 - 5	11	2,25
Leichte Lanze	3 - 5	50	3,5
Schwere Lanze	4 - 5	80	6,5
Streitaxt	2 - 5	25	4
Wurfmesser	2 - 5	3	0,25 (-)
Wurfstern	3 - 5	1	0,2 (-)
Wurfpfeil	2 - 5	1,5	0,15
Wurfbeil	2 - 5	11	2
Bola	1 - 5	5	2,5
Lasso	1 - 5	2	1,5
Netz	2 - 5	3	3,5
Wurfkeule	0 - 5	0,6	0,5
Wurfspeer	1 - 5	6	1,5
Blasrohr	0 - 5	1	1,25
Bogen	1 - 5	120	2
Langbogen	2 - 5	180	3
Pfeil	1 - 5	0,3	0,1
Leichte Armbrust	5	150	1,8
Schwere Armbrust	5	220	4
Bolzen	5	0,4	0,13
Schleuder	0 - 5	0,2	0,5
Stabschleuder	1 - 5	5	2
Großer Schild	1 - 5	10	10
Kleiner Schild	1 - 5	5	4
Buckelschild	2 - 5	3	1
Parierdolch	2 - 5	4	0,5

Arimon: Ausrüstung

Tabelle II: Rüstungen

Rüstung	TS	Gewicht	Preis / GD	bedeckt	Bemerkungen
Kleidung	0 - 5	var.	1	T, A, B	teurer je nach Status
Textilschutz	0 - 5	2 (1)	7	T	
Lederrüstung	2 - 5	4 (2)	25	T	
Teilketten- Rüstung	4 - 5	7 (3,5)	60	T	
Kettenrüstung	4 - 5	12 (6)	200	T	Nah-Schutz und WM / 2 gegen spitze Waffen und Geschosse
Schuppenpanzer	4 - 5	18 (9)	250	T, A	
Teilplatten- Rüstung	5	20 (10)	500	T	
Plattenrüstung	5	26 (13)	1.000	T	allg. WM - 10
Schwere Plattenrüstung	5	32 (16)	2.000	T	allg. WM - 20
Lederschuhe	2 - 5	1 (0,5)	1,5	F	
Lederstiefel	2 - 5	2 (1)	10	F	
Textilkappe	0 - 5	0,5 (-)	2	K	
Lederhelm	2 - 5	1 (0,5)	4	K	
Ketten-Kappe	4 - 5	2 (1)	20	K	w.o.
Metallhelm	5	3 (1,5)	35	K	WM-30 auf Hören
Metallhelm mit Visier	5	4 (2)	45	K	zus.WM - 30 auf Sehen
Textilarmschutz	0 - 5	1 (0,5)	2	A	jeweils beide Arme
Textilbeinschutz	0 - 5	1 (0,5)	3	B	jeweils beide Beine
Lederarmschutz	2 - 5	1,5 (0,5)	5	A	
Lederbeinschutz	2 - 5	2 (1)	7	B	
Plattenarmschutz	5	8 (4)	200	A	
S.Plattenarmschutz	5	10 (5)	300	A	
Plattenbeinschutz	5	10 (5)	300	B	
S. Plattenbeinschutz	5	12 (6)	400	B	
Lederhalsschutz	2 - 5	0,5 (-)	2	Hals	
Kettenhalsschutz	4 - 5	0,75 (-)	5	Hals	w.o.
Plattenhalsschutz	5	1 (0,5)	10	Hals	
Plattenstiefel	5	4 (2)	50	F	
Metallhandschuhe	5	1 (0,5)	15	H	WM- 50 auf Fingerfertigkeiten
Kettenhandschuhe	4 - 5	0,5 (0,25)	10	H	w.o., WM - 25 auf Fingerfertigkeiten
Lederhandschuhe	2 - 5	0,25 (-)	2	H	
Schuppenbeinkleid	4 - 5	7 (3,5)	45	B	
Kettenarmschutz	4 - 5	6 (3)	16	A	w.o.
Kettenbeinschutz	4 - 5	8 (4)	32	B	w.o.

Alle Preise und Gewichtsangaben beziehen sich auf normale menschliche Größen. Folgende Modifikationen sind möglich: unter 1 Meter Körpergröße x 0,5; unter 1,50 Meter x 2/ 3; ab ca. 2 Meter x 1,25. Riesen überlassen wir dem Spielleiter, da sie als Charaktere recht selten bleiben dürften.

Arimon: Ausrüstung

Tabelle III: Allgemeine Ausrüstungsgegenstände

Bezeichnung	TS	Gewicht / kg	Preis	Bemerkungen
Wundheiler-Set	0 - 5	2	3 GD	
Chirurgisches Besteck	3 - 5	5	50 GD	WM - 20 auf Proben
Komplettes Chirurgicalisches Besteck	3 - 5	12	180 GD	
Gegengift-Sammlung	1 - 5	5	X ² SS + 10 GD	W100 + X, ob passendes Gegengift im Bestand
Tragbares Alchimie-Labor	4 - 5	5	30 GD	
Verkleidungs-Grundset	3 - 5	10	25 GD	WM - 25 auf Proben
Komplettes Verkleidungs-Set	3 - 5	100	300 GD	
Diebeswerkzeug	4 - 5	0,25	8 SS	
Diebeswerkzeug (gute Qualität)	4 - 5	0,25	10 GD	WM + 10 auf Proben
Rucksack	3 - 5	2,5	5 SS	faßt 25 kg, werden nur zu 1 / 5 auf Traglast angerechnet
Kleiner Sack	1 - 5	0,5	3 BS	faßt 10 kg, werden nur zu 50% auf Traglast angerechnet
Großer Sack	1 - 5	1	6 BS	s.o., aber 30 kg
Schlafsack	2 - 5	2,5	4 SS	
Warmer Schlafsack	2 - 5	4	1 GD	
Feuerstein und Zunder	0 - 5	-	5 ZS	
Fackel	0 - 5	0,4	5 BS	brennt ca. 4 Stunden, Lichtschein um 10 Meter Durchmesser
Kerze	1 - 5	0,1	3 BS	brennt ca. 4 Stunden, Licht um 2 Meter Durchmesser
Seil je Meter	1 - 5	0,5	1 BS	
Laterne (Öl)	2 - 5	0,8	8 SS	
Laterne, abblendbar	3 - 5	1	14 SS	
Lampenöl, 1/ 4 l	1 - 5	0,25	1 BS	reicht ca. eine Stunde
Feuertopf (Ton)	1 - 5	0,3	6 ZS	
Decke (1 Person)	0 - 5	0,75	1 BS	
Zelt (1 Person)	1 - 5	5	2 GD	
Zelt (2 Personen)	1 - 5	9	3 GD	kann in mehrere Lasten aufgeteilt werden
Zelt (4 Personen)	1 - 5	17	5 GD	kann in mehrere Lasten aufgeteilt werden
Wurfanker	3 - 5	0,75	1 GD	Belastbar mit ca. 200 kg
Kletterhaken	3 - 5	0,25	2 SS	
Hammer	2 - 5	0,75	3 SS	Werkzeug
Fischernetz	1 - 5	2	8 BS	ca. 2 Quadratmeter
Metallkette je m	2 - 5	2	2 GD	
Wasserschlauch, 5 l	1 - 5	0,5 (leer)	1 SS	auch andere Größen erhältlich
Amphore (0,5 l)	1 - 5	0,15 (leer)	8 BS	s.o.
Schreibzeug	2 - 5	0,1	1 GD	
Lederhülle für Schriftrolle	2 - 5	0,1	1 SS	
Eisentopf	3 - 5	0,6	6 SS	
Metallflasche (0,25 l)	3 - 5	0,2 (leer)	1 GD	s.o.
Glasflasche (0,25 l)	4 - 5	0,1 (leer)	5 SS	s.o.
Lederflasche (0,5 l)	1 - 5	0,1 (leer)	8 BS	s.o.
Brennendes Öl, 1/4 l	2 - 5	0,25	1 GD	als Waffe, bedeckt 1 Feld
Krug (Holz oder Ton)	1 - 5	0,2	1 BS	
Teller (Holz)	1 - 5	0,1	3 ZS	
Schaufel	1 - 5	2	6 SS	
Hacke	1 - 5	1,5	4 SS	Werkzeug
Wetzstein	2 - 5	1	4 SS	für Klingen aller Art
Laib Brot	1 - 5	1	2 BS	
Wurst, haltbar	1 - 5	1	1 SS	
Fleisch (frisch)	0 - 5	1	8 BS	Rind, Schwein, Schaf usw.
Fleisch (gepökelt)	1 - 5	1	1 SS	s.o.
Huhn (ausgenommen)	0 - 5	1	9 BS	
Fisch	0 - 5	1	7 BS	in Küstennähe
Stockfisch oder eingelegter Fisch	1 - 5	1	1 SS	
Käse (Laib)	1 - 5	1	1 SS	
Butter	1 - 5	1	1 SS	
Gemüse oder Obst	0 - 5	1	5 BS	lokale Produkte
Bier je Liter	1 - 5	1	2 SS	

Arimon: Ausrüstung

Bezeichnung	TS	Gewicht / kg	Preis	Bemerkungen
Wein je Liter	1 - 5	1	3 SS bis 20 GD	nach Qualität
Branntwein je Liter	2 - 5	1	1 bis 50 GD	s.o.
Kräutertee, reicht für 1 l	0 - 5	0,05	1 SS	lokale Produkte
Garn (Rolle)	0 - 5	0,1	6 BS	
Spiegel (poliertes Metall)	3 - 5	0,75	2 GD	
Reitpferd	1 - 5	n.a.	50 GD	und mehr nach Qualität
Schlachtroß	4 - 5	n.a.	500 GD	
Leder-Pferderüstung	4 - 5	10	100 GD	
Platten-Pferderüstung	4 - 5	60	3.000 GD	
Sattel usw.	2 - 5	2	1 GD	
Kleines Haustier	0 - 5	n.a.	3 SS	Katze, Maus, Hamster,...
Hund	0 - 5	n.a.	30 GD	und mehr nach Ausbildung und Rasse
Jagdfalke	3 - 5	n.a.	50 GD	und sehr viel mehr
Handelswagen mit zwei Zugpferden	2 - 5	n.a.	50 GD	
Zugpferd	1 - 5	n.a.	10 GD	
Ochsenwagen (2 Ochsen)	2 - 5	n.a.	80 GD	
Packpferd	1 - 5	n.a.	10 GD	
Maultier	1 - 5	n.a.	12 GD	
Ruderboot (2 Personen)	1 - 5	n.a.	25 GD	
Ruderboot (8 Personen)	2 - 5	n.a.	60 GD	
Flußbarke	2 - 5	n.a.	800 GD	ca. 10 Meter Länge
Große Flußbarke	2 - 5	n.a.	2.500 GD	ca. 30 Meter Länge
Kleinsegler	4 - 5	n.a.	500 GD	ca. 10 Meter Länge, Einmaster
Mittleres Segelschiff	4 - 5	n.a.	1.000 GD	ca. 20 Meter Länge, Zweimaster
Handelssegler	5	n.a.	10.000 GD	ca. 30 Meter
Großer Handelssegler	5	n.a.	25.000 GD	
Galeere	2 - 5	n.a.	15.000 GD	typische Triere
Große Galeere	3 - 5	n.a.	40.000 GD	wenigstens 50 Meter Länge

Tabelle IV: Typische Preise im täglichen Leben

Bezeichnung	Preis	Bemerkungen
Einzelzimmer Gasthaus je Nacht	5 SS	auf dem Land, schwankt nach Qualität
dito	7 SS	Stadt
Doppelzimmer Gasthaus je Nacht	8 SS	Land
dito	1 GD	Stadt
Übernachtung Gemeinschaftsschlafsaal	2 BS	Land, Wertsachen besser verstecken!
dito	3 BS	Stadt
Unterbringung Pferd je Nacht	5 SS	
Unterbringung Pferd 1 Monat	10 GD	
Mahl in Gasthaus	4 BS	Eintopf oder andere einfache Kost
dito	3 SS und mehr	komplettes Essen gehobeneren Standards (Fleisch, Beilagen usw.)
Krug Bier im Gasthaus (0,25l)	8 BS	schwankt
Glas / Becher Wein im Gasthaus	1 SS und mehr	
Branntwein im Gasthaus	5 SS und mehr	
Tee im Gasthaus	9 BS	falls regional üblich
Milch im Gasthaus	9 BS	
Pferd beschlagen lassen je Hufeisen	6 SS	
Reise mit Postkutschendienst	5 bis 25 GD	je nach Strecke unterschiedlich
typischer Brückenzoll	2 BS	Pferde doppelt
typischer Wegezoll	3 BS	s.o.
Miete Zimmer 1 Monat	5 GD	Land
dito	9 GD	Stadt
Miete Haus 1 Monat	50 GD	Land
dito	120 GD	Stadt
Seereise	5 SS bis 25 GD	je nach Strecke stark schwankend
Miete Reitpferd je Tag	1 GD	
Miete Zugpferd je Tag	2 SS	
Dienste eines Wundheilers	4 SS	je Behandlung

Arimon: Bestiarium

Bestiarium

Einführung

Dieses Kapitel liefert einige kleine Ergänzungen zum Bestiarium in den Basisregeln, d.h. es werden ein paar weitere Kreaturen vorgestellt und einige allgemeine Worte zum Vorkommen der diversen Wesen in der Welt Arimon gesagt.

Vorkommen der Kreaturen

Die meisten größeren nichtintelligenten Wesen wird man nur in den tiefsten Wäldern oder in unbesiedelten Regionen antreffen; vor allem Gebiete wie der Schreckenssumpf, die Große Wüste oder der Dschungel bieten sich hier an.

Orks und andere Wesen der Finsternis findet man in Arimon selbst normalerweise nur in kleinen Gruppen, es sei denn, es begänne eine neue Offensive. Ausnahme bildet die Umgebung von Daijnt und die Steppe von Tform, sowie natürlich die von den Mächten der Finsternis dominierten Regionen anderer Kontinente.

Drachen sind in Arimon fast nicht mehr anzutreffen; ihre Rasse hat sich vor den Menschen zurückgezogen oder ist in den vielen Kämpfen umgekommen. Nur noch in einigen Bereichen der Grenzberge wird man in Arimon Drachen antreffen können. Anders sieht es in den Bergen der Tform-Steppe aus, oder auch in anderen dünn- oder gar unbesiedelten Regionen, und es wollen auch Gerüchte nicht verstummen, einige goldene und silberne Drachen lebten in menschlicher Gestalt mitten in Arimon. Wer weiß, vielleicht gibt es eines Tages ja Klarheit...

Regeln für Schleimwesen

Diese amorphen einzelligen Kreaturen sind immun gegen alle Schmerzen, Bewußtlosigkeit, Krankheiten, Gifte, Schock und Verwirrung. Da sie sich nicht optisch orientieren, ignorieren sie alle Nachteile durch schlechtes Licht. Außerdem können stumpfe Waffen sie nicht verletzen, da sich die Zellmaterie einfach nur verteilt. Trefferzonen gibt es nicht, mit Ausnahme lebenswichtiger Organe wird alles gleich behandelt. Scharfe und spitze Waffen verursachen nur den halben normalen Schaden.

Schleimwesen sind immun gegen Zauber, die einen der oben genannten Effekte erzeugen, sowie gegen alle psychische Magie. Sie kämpfen bis zum Tod oder ihrem Sieg.

Die meisten Schleimwesen verursachen bei direktem Körperkontakt Schaden durch ein Gift oder eine Säure. Zum Teil wirken diese auch auf Waffen, die das Wesen treffen.

Verliert ein Schleimwesen durch einen einzigen Treffer mindestens ein Drittel seiner LK, so wird es geteilt: Es entstehen zwei neue Schleimwesen, jedes mit 50% der Rest-LK und -AK, die aber unabhängig agieren.

Diese Besonderheit bewirkt es auch, daß Schleimwesen die Fähigkeit der Wiederbelebung und Regeneration besitzen. Sie heilen je Runde 1W10 LK und AK, selbst wenn sie zerstört wurden (in diesem Fall, d.h. bei LK unter - LK, mit einem Tempo von 1W10 je Stunde). Nur die vollständige Vernichtung ihrer Körpermaterie (Feuer, Säure, Desintegration usw.) verhindert die Wiederbelebung.

Ergänzungen des Bestiariums

Speiechse

ST: 1W10+15 [21] GE: 1W6+6 [10]
KB: 1W10+11 [17] RE: 1W6+7 [11]
IN: tierisch AUCH: n.a.

LK: 2W10+ 2x KB +10 [55] AK: 2 x [2W10 + KB + 5] [66]

BW: 12

Besondere Fähigkeiten: Schutz 7, Vert-WM +5 (Lederhaut).

Angriffsmöglichkeiten : Biß-W6+5 [9] (+ 92) 3W8 scharf, (6, -, -), Schleimklumpen-W6+5 [9] (+92) 1W8 (12, -, -), bei Gesichtstreffer Resistenz Gift, bei Mißerfolg blind für 2W6 min (Reichweite: 5 m normal, 10 m weit, 20 m extrem), nach hinten Schwanz-W6+5 [9] (+92) 3W8 (8, -, +10). Ausweichen- [1W6+3] [7] (+67)

Beschreibung: Diese vor allem in Wüsten vorkommende Kreatur ähnelt einem großen Leguan. Es handelt sich um eine zwei bis drei Meter lange Echse mit grünbrauner Schuppenhaut und einem kräftigen Schwanz, die sich auf vier Beinen erstaunlich schnell bewegen kann. Ihre übliche Angriffsmethode ist es, das auserwählte Opfer anzuspucken, und zwar üblicherweise dessen Gesicht. Der hierbei verschossene Schleimklumpen ist mit einem ätzend brennenden Sekret versehen, welches das getroffene Wesen blendet und so hilflos macht. Dann kommt die Echse aus ihrer Deckung, tötet es und schleift es zu ihrem Bau.

Rostmonster

ST: 1W10+10 [16] GE: 1W6+6 [10]

KB: 1W10+11 [17] RE: 1W6+7 [11]

IN: tierisch AU: n.a.

CH: n.a.

LK: 2W10+ 2x KB +10 [55] AK: 2 x [2W10 + KB + 5] [66]

BW: 7

Besondere Fähigkeiten: Bei einem Treffer Rost+100 gegen das getroffene Metallobjekt (max.25 kg Gewicht, binnen 1W6 Runden tritt der Effekt ein). Schutz 9, Vert-WM+10 (Schuppenhaut). Nachtsicht / 2 (LV).

Angriffsmöglichkeiten : Rostberührung-W6+5 [9] (+84) s.o., kein anderer Schaden (4, -, -), Ausweichen- [W6+3] [7] (+67)

Beschreibung: Diese selten gewordene Kreatur ist der Schrecken vieler Abenteurer, obwohl sie ihnen überhaupt keinen körperlichen Schaden zufügen will und kann. Das Rostmonster ähnelt einer Echse von gut drei Metern Länge mit vier Beinen und einer graubraunen Schuppenhaut. Auffällig ist jedoch der Schädel, an dem sich zwei lange Fühler befinden. Jeder Metallgegenstand, der nicht aus Edelmetall besteht und den diese Fühler treffen, beginnt zu verrosten.

Auf diese Art und Weise verschafft sich dieses Tier Nahrung, denn es ernährt sich ausschließlich von Rost! Anzutreffen ist es in erster Linie in Höhlensystemen und anderen unterirdischen Anlagen aller Art.

Feuerkrähe

ST: W4+1 [4] GE: W8+7 [12]

KB: W6+6 [10] RE: W8+8 [13]

IN: tierisch CH: n.a.

AU: n.a.

LK: 2W10 + 2 x KB -20 [11] AK: 2x [2W10+ KB-10] [22]

BW: 1 am Boden, 10 fliegend

Besondere Fähigkeiten: flugfähig. Angriffs-WM für Gegner -30 für Flugfähigkeit, nicht bei streuenden oder Flächenwaffen. Feueratem (s.u.).

Angriffsmöglichkeiten: Schnabel-W6+5 [9] (+69) 1W4 (0, -, -) oder Feueratem-W6+5 [9] (+69) 3W6 Feuer (18, -, -10)

Arimon: Bestiarium

Kegel 1 Meter Länge, 90 Grad. Ausweichen-W8+7 [12] (+98).

Beschreibung: Dieser Vogel ähnelt vom Aussehen her einer normalen, vielleicht etwas großen Krähe (eigentlich eher einem Raben...). Dennoch sollte man ihn nicht unterschätzen, denn es handelt sich um eine Kreatur mit einer unerwarteten Angriffsmöglichkeit: einem Feuerhauch ähnlich dem eines Drachen.

Feuerkrähen treten meist in kleinen Schwärmen von zwei bis sechs Tieren auf, und sie greifen, wenn sie hungrig sind, alles an, was sich in ihrem Revier bewegt. Man trifft sie vor allem in bestimmten Bereichen südlich von Daijnt, wie dem Schreckenssumpf.

Phönix

ST : W6+6 [10]

GE: W8+6 [11]

KB: W6+7 [11]

RE: W8+7 [12]

IN: tierisch plus

CH: n.a.

AU: n.a.

LK: 2W10 +2x KB -10 [23] AK: 2 x (2W10+KB) [44]

BW: 1 am Boden, 10 fliegend

Besondere Fähigkeiten: Flugfähig. Magieresistenz -40 gegen alle Arten, Zauberabwehr+50, WM-20 auf gegnerische Angriffe im Flug (nicht bei streuenden oder Flächenwaffen). Immunität gegen alle Formen von Feuer. Kann sich verjüngen (s.u.).

Angriffsmöglichkeiten : Schnabel -W6+5 [9] (+77) 1W6 scharf (0, -, -), Ausweichen- W8+5 [10] (+85)

Beschreibung: Der Phönix, auch Feuervogel genannt, ist eine sehr magische, aber auch sehr seltene Kreatur. Man findet ihn nur auf den abgelegensten Berggipfeln, zumal eine gewisse Nachfrage nach seinen Eiern und Federn für magische Zwecke dafür gesorgt hat, daß die Anzahl der Phönixe in Arimon stark zurückging.

Es handelt sich um ein sehr friedliches Wesen mit einem herrlichen Gesang. Seine besondere Fähigkeit ist die der Wiedergeburt: Wenn ein Phönix ein gewisses Alter erreicht hat, verbrennt er sich selbst und entsteht der Asche wieder als ein junger Vogel.

Riesenheuschrecke

ST : 200+1W12x10 [270]

GE: 1W6+6 [10]

KB: 1W10+17 [23]

RE: 1W6+5 [9]

IN: tierisch minus

CH: n.a.

AU: n.a.

LK: 2W10+ 2 x KB +200 [257]

AK: 2x [2W10+ KB+100] [268] BW:11

Besondere Fähigkeiten: Schutz 15, Vert-WM + 25 (Chitinpanzer), Sprungfähig bis 25 Meter je Satz.

Angriffsmöglichkeiten : 2 x Zange-W6+5 [9] (+ 105) 5W6 (12, -, + 15), vgl. Bärenartige. Gegen Festgehaltene Biß-W6+5 [9] (+105) 4W12 scharf (12, -, + 10), Ausweichen-W6+3 [7] (+ 63).

Beschreibung: Dieses Rieseninsekt, das leicht zehn Meter Länge erreichen kann, trifft man zum Glück nur in den abgelegensten Regionen der Großen Wüste und anderer vergleichbarer Gegenden an. Es handelt sich um eine große Version der normalen Gottesanbeterin, die sich in erster Linie von Fleisch, d.h. lebenden Wesen, die kleiner sind als sie, ernährt.

Riesenqualle

ST: 2W10+40 [51]

GE: 1W6+6 [10]

KB: 1W10+12 [18]

RE: 1W8+3 [8]

IN: tierisch minus

AU: n.a.

CH: n.a.

LK: 2W10+ 2x KB +20 [67] AK: 2x [2W10 + KB + 15] [88]

BW: 5 im Wasser

Besondere Fähigkeiten: Schwimfähig, Schutz 4 (zähe Haut), Lähmungsgift: Bei Treffer Std: KB, bei Mißerfolg sofort Lähmung für 1W6 Minuten (Stufe 8) sowie des weiteren 1W6 LK-Verlust je Runde bis Probe gelungen oder Zeitspanne (s.o.) verstrichen.

Angriffsmöglichkeiten : 1W6 (d.h. jede Runde verschieden) x Tentakel-W6+5 [9] (+105) 1W8 (9, -, - 5) , Lähmungsgift. Bei Körperkontakt automatisch Wirkung des Lähmungsgiftes. Ausweichen-1 (+ 31).

Beschreibung: Zu den legendenumwobenen Schrecken des offenen Meeres, aber auch des Schreckenssumpfes, gehört in jedem Fall die Riesenqualle. Es handelt sich um eine riesenhafte Qualle von 10 und mehr Metern Durchmesser, die alles angreift, was sie antrifft, selbst kleinere Schiffe. Besonders gefährlich ist das Nesselgift ihrer Tentakel, so daß oft schon eine kurze Berührung im Kampf das Ende bedeuten kann.

Irrlicht (Geisterwesen)

ST: n.a.

GE: 1W6+10 [14]

KB: 1W6+9 [13]

RE: 1W6+14 [18]

IN: 1W6+7 [11]

CH: 1W6+8 [12]

AU: 1W6+3 [7]

LK: 2W10 + 2x KB [37] AK: keine

BW: 6

Besondere Fähigkeiten: s. Geisterwesen, Zauberabwehr+50, Anlocken (wie Kontrolle von Menschen mit +100, ein Versuch je Irrlicht und Opfer, kein AK-Verbrauch, t= 1 sec).

Angriffsmöglichkeiten : keine. Ausweichen-W6+6 [10] (+100).

Beschreibung: In Sumpfgebieten aller Art, aber auch in anderen unbewohnten und trügerischen Regionen, trifft man mitunter auf eine besondere Geisterform, das Irrlicht. Diese Wesen erscheinen dem Wanderer wie ein freundlicher Lichtschein, und sie trachten danach, ihn hinter sich her zu locken, damit er im Moor versinkt oder auf andere Art zu Tode kommt.

Man nimmt an, daß es sich um ruhelose Seelen von in der Region gewaltsam Verstorbenen handelt, die Rache an der Welt nehmen wollen.

Balrog

ST: 2W10+30 [41]

GE: 1W6+10 [14]

KB: 1W12+15 [22]

RE: 1W6+8 [12]

IN: 1W6+8 [12]

AU: 1W6+3 [7]

CH: 1W6+3 [7]

LK: 2W10+ 2x KB +20 [75] AK: 2x [2W10 + KB + 15] [96]

BW: 6 am Boden, 11 fliegend

Besondere Fähigkeiten: Schutz 11, Vert-WM+15 (Lederhaut), Zauberabwehr+90, Feuer (s.u.), Immunität gegen alle Feuerangriffe, Immunität gegen normale Waffen, kälteempfindlich / 1 (d.h. erleidet doppelten Schaden), flugfähig,

Arimon: Bestiarium

Feuermeister + 100, Funke+100, Hitze+100 (jeweils kein AK-Verbrauch, 1 AP). Schmerzresistenz+5.

Angriffsmöglichkeiten: Faust-W6+11 [15] (+141) 5W3+3 und 1W6 Feuerschaden (3, 3, +5) oder Waffe-W6+13 [17], z.B. Schwert+151, 7W8+3 scharf (4, 4, -) oder Feueratem-W8+6 [11] (+ 121) 6W6 Feuer (18, -, -10) Kegel 3 Meter Länge, 90 Grad. Ausweichen- [1W10+9] [15] (+ 113).

Beschreibung: Der Balrog ist nach allen Kenntnissen der Dämonologen und anderen Experten eine besondere Art von Dämon, den es aber dauerhaft und mit seiner körperlichen Existenz in unsere Welt verschlagen hat. Niemand weiß, wie viele Balrogs es noch gibt, aber es dürften, zum Glück, sehr wenige sein.

Diese Kreatur, drei Meter hoch, humanoid, mit großen Flügeln und einer rostbraunen Haut, gebietet den Kräften des Feuers und gehört zu den Wesen der Finsternis. Bevorzugte Angriffsform ist ein Feuerhauch oder die Verwendung feuriger Waffen wie Flammenschwerter oder -peitschen.

Zitteraal

ST 1W6 [4] GE: 1W6+9 [13]

KB: 1W6+7 [11] RE: 1W8+9 [14]

IN: tierisch minus CH: n.a.

AU: n.a.

LK: 2W10 + 2 x KB -15[18] AK: 2x [2W10+KB-8] [28]

BW: 3 im Wasser

Besondere Fähigkeiten: schwimmt, elektrischer Angriff (s.u.).

Angriffsmöglichkeiten: Elektroschock-W6+5 [9] (+71) 2W6 elektrischer Schaden, Kugel von 1 Meter Durchmesser, Metallrüstungen sind nutzlos (1, -, -), Ausweichen- W6+5 [9] (+86)

Beschreibung: Der Zitteraal oder elektrische Aal ist ein Süßwasserfisch, der zwei bis drei Meter lang werden kann. Seine Besonderheit ist, daß er natürliche Elektrizität erzeugt und diese an seine Umgebung abgeben kann, meist, wenn er sich bedroht fühlt. Der entsprechende Stromschlag kann einen Menschen durchaus betäuben, in seltenen Fällen gar töten.

Zitteraale kommen nur in sehr warmen Gewässern, also z.B. den Flüssen in den Dschungeln oder im Schreckenssumpf, vor.

Donnerechse (Riesenechse)

ST : 230+1W12x10 [300] GE: 1W6+6 [10]

KB: 1W10+17 [23] RE: 1W6+5 [9]

IN: tierisch CH: n.a.

AU: n.a.

LK: 2W10+ 2 x KB +200 [257]

AK: 2x [2W10+ KB+100] [268]

BW:11

Besondere Fähigkeiten: Schutz 8, Vert-WM + 10 (Lederhaut), Blitzschlag (s.u.)

Angriffsmöglichkeiten: Hörner -W6+4 [8] (+100) 8W8+1 spitz (15, -, +5), Blitzschlag-W6+4 [9] (+105) 4W6 Elektroschaden (18, -, -12), einmal je 6 Runden, Metallrüstungen nutzlos, Reichweite: 10 m normal, 25 m weit, 50 m extrem, Niedertrampeln 22W6. Ausweichen-W6+2 [6] (+ 58).

Beschreibung: Diese Kreatur ähnelt dem Triceratops, hat aber die Besonderheit, daß sie einen Blitz aus ihrem Horn

verschießen kann, der meist als Verteidigung oder bei Brunnkrämpfen eingesetzt wird.

Die Donnerechse ist vergleichsweise friedlich, solange man sie nicht provoziert, zumal es sich um einen Pflanzenfresser handelt. Sie beansprucht 2 x 5 Felder.

Aus dem mittleren Horn einer Donnerechse - es ist jenes, aus dem der Blitz entspringt - kann ein Waffenschmied einen Speer fertigen (Basiszeit 2 Wochen). Ein solcher Speer gilt als Waffe von sehr guter Qualität. Das Horn kann auch als Grundlage für die Herstellung eines Blitzstabes durch einen Zauberer dienen.

Landkrake

ST 240+ 1W10 x 10 [300] GE: 1W6+5 [9]

KB: 1W8+15 [20] RE: 1W6+5 [9]

IN: tierisch minus CH: n.a.

AU: n.a.

LK: 2W10 + 2 x KB + 70 [121] AK: 2x [2W10+KB+40] [142]

BW: 4

Besondere Fähigkeiten: Schutz 6 (lederartige Haut)

Angriffsmöglichkeiten: bis zu 8 x Tentakel -W6+5 [9] (+104) (10, -, + 10) (Umwickeln, d.h. Wesen wird festgehalten und kann sich nur durch ST-Duell oder Zerschneiden des Tentakels (erfordert Ergebnis von "abgetrennt") befreien, erleidet je Runde Schaden wie durch Ringenangriff kumulativ 1W10. Festgehaltene ermitteln Art der Fesselung wie durch Peitsche. Angriff auf diesen Tentakel ist ohne WM für gezielte Hiebe möglich, denn Ausweichen würde die Fesselung lösen.), eventuell Schnabel-W6+4 [8] (+ 99) 4W10+2 scharf (11, -, +10). Ausweichen-W6+2 [6] (+57).

Beschreibung: Zu den wohl größten Schrecken der Regionen des Schreckenssumpfes und der Finsternen Region zählen die Landkraken, riesenhafte Verwandte ihrer im Meer lebenden Artgenossen. Landkraken erreichen um die 20 Meter Spanne bei ausgebreiteten Armen, und sie müssen kaum einen Gegner fürchten.

Dementsprechend greifen sie alles an, was kleiner ist als sie und in ihre Reichweite kommt. Zum Glück sind sie nicht allzu schnell, so daß oft eine Flucht möglich ist - und sehr ratsam. Tentakel haben übrigens eine effektive Stärke von 1/10 der Stärke des Kraken.

Vieläugiger Tod

ST: 1W6+8 [12] GE: 1W8+5 [10]

KB: 1W10+12 [18] RE: 1W6+6 [10]

IN: 1W8+7 [12] AU: n.a.

CH: 1W8+3 [8]

LK: 2W10+ 2x KB +20 [67] AK: 2x [2W10 + KB + 15] [88]

BW: 6 schwebend

Blickangriffe (s.u.): Das Wesen kann jede Runde für je 1 AP mit jedem einsetzbaren Auge einen Gegner anblicken (Reichweite = Sicht) und einen je nach Auge anderen Zauber + 90 (manchmal auch besser) sprechen, ohne AK zu verbrauchen. Es ist eine Resistenz erlaubt, und bei Mißerfolg wird das Opfer wie unter Magie beschrieben betroffen. Es gilt WM-10 auf den Zauberwert je volle 5 Meter Entfernung zum Opfer. Kampf mittels eines Spiegels ist möglich: Berechnen Sie dem Kämpfer WM-60 auf Angriff, Abwehr und Ausweichen, aber er ist gegen den Blick immun. Gleiches gilt für alle Wesen ohne optische Wahrnehmung. Schutzwert 3 (Haut). Zauberabwehr+80. Schutz 8, Vert-WM+10 (Lederhaut), flugfähig in Form von Levitation. Oftmals werden zusätzlich normale Zaubersprüche beherrscht. Verlorene

Arimon: Bestiarium

Augen regenerieren sich binnen 2W6 Minuten. Rundumsicht. Nachtsicht / 1.

Angriffsmöglichkeiten : Lähmender Blick (Zauberspruch Starre), Versteinernder Blick, Blick der Kontrolle von Menschen, Verlangsamender Blick, Einschläfernder Blick, Schmerzender Blick, Blick des Wahnsinns, Böser Blick, Todesblick, Desintegrationsblick. Der Vieläugige Tod kann in jeder Runde 1W10 seiner Augen anhand der folgenden Tabelle einsetzen. (Man werfe entsprechend der Anzahl in dieser Runde einsetzbaren Augen 1W10; fällt ein Auge zweimal, werfe man erneut). Wird ein Auge ausgeschaltet, entfällt diese Angriffsmöglichkeit bis zur Regeneration. Augen können in jede Richtung, auch nach hinten, gezielt werden. Ausweichen- [1W6+6] [10] (+ 80)

Wurf mit W10	Augenart
1	Versteinerung
2	Verlangsamen
3	Starre
4	Schlaf
5	Schmerzen
6	Kontrolle von Menschen
7	Wahnsinn
8	Böser Blick
9	Tod
0	Desintegration

Beschreibung: Zu den magischen Kreaturen Arimons, und zu den wohl gefährlichsten Wesen, mit denen man konfrontiert werden könnte, ist der Vieläugige Tod zu rechnen.

Diese Kreatur sieht aus wie eine Kugel von knapp 1,5 Meter Durchmesser mit rotbrauner Haut, die sich mittels Levitation in der Schwebe hält. An dieser Kugel befinden sich zahlreiche Stielaugen, welche das große Potential des Wesens bilden: Jedes dieser Augen ermöglicht einen anderen Blickangriff, d.h. das Wirken eines Zauberspruches ohne AK-Verbrauch.

Der Vieläugige Tod ist eine intelligente Kreatur, welche den Wesen der Finsternis zuzurechnen ist. Man trifft ihn in alten unterirdischen Anlagen, aber auch als Diener eines Gottes der Finsternis oder z.B. Wächter an und sollte ihn sicher nicht unterschätzen.

Gelber Schleim (Schleimwesen)

ST: 1W10+30 [36] GE: 1W6 [4]
KB: 1W6+13 [17] RE: 1W6 [4]
IN: effektiv keine CH: n.a.
AU: n.a.
LK: 2W10+ 2x KB+20 [65] AK: 2x [2W10+KB + 20] [96]
BW: 5

Besondere Fähigkeiten: s. Schleimwesen. Lähmungsgift : Bei Treffer oder Körperkontakt Std: KB, bei Mißerfolg sofort Lähmung für 1W6 Minuten (Stufe 8).

Angriffsmöglichkeiten: Körperkontakt (1W6 LK/AK je Runde und Absorption, d.h. Erstickungsgefahr). Löst keine Metalle auf. Ausweichen-1 (+ 17).

Beschreibung: Dieses seltene, unterirdisch anzutreffende Schleimwesen erinnert an einen unförmigen Klotz von ca. 3 Meter Breite und Länge und einer Höhe von 1,50. Der

Schleim absorbiert alles, was er überrollt, vorzugsweise gelähmte Lebewesen. Absorbierte Wesen werden dann aufgelöst. Im Vergleich zu Amöben ist der Gelbe Schleim überraschend schnell und beweglich.

Grüner Schleim (Schleimwesen)

ST: 1W10+30 [36] GE: 1W6 [4]
KB: 1W6+13 [17] RE: 1W6 [4]
IN: effektiv keine CH: n.a.
AU: n.a.
LK: 2W10+ 2x KB+20 [65] AK: 2x [2W10+KB + 20] [96]
BW: 5

Besondere Fähigkeiten: s. Schleimwesen. Säure : Bei Treffer oder Körperkontakt sofort 1W6 Schaden je Runde für 1W6 Runden oder bis abgewaschen.

Angriffsmöglichkeiten: Körperkontakt (1W6 LK/AK je Runde und Absorption, d.h. Erstickungsgefahr). Löst selbst unedle und halbedle Metalle auf. Ausweichen-1 (+ 17).

Beschreibung: Diese Variante des Schleimes ähnelt, bis auf die Farbe, dem Gelben Schleim. Grüner Schleim ist aber noch gefährlicher, da er eine Säure absondert, die mit Ausnahme der Edelmetalle Gold, Silber und Platin wohl jedes Material angreift und auflöst, wobei der Strukturschaden je Runde 10W6 beträgt. Zum Glück ist Grüner Schleim äußerst selten.

Roter Schleim (Schleimwesen)

ST: 1W10+30 [36] GE: 1W6 [4]
KB: 1W6+13 [17] RE: 1W6 [4]
IN: effektiv keine CH: n.a.
AU: n.a.
LK: 2W10+ 2x KB+20 [65] AK: 2x [2W10+KB + 20] [96]
BW: 5

Besondere Fähigkeiten: s. Schleimwesen. Säure (siehe Grüner Schleim, aber 2W6). PSI-Schlag der Kraftstufe 30, Fertigkeit + 100.

Angriffsmöglichkeiten: Körperkontakt (2W6 LK/AK je Runde und Absorption, d.h. Erstickungsgefahr). PSI-Schlag (siehe Telepathie). Löst selbst alle Metalle auf. Ausweichen-1 (+ 17).

Beschreibung: Der gefährlichste uns bekannte Schleim ist der Rote Schleim, welcher wohl das Produkt finsterner Magie ist. Dieses Wesen verfügt zusätzlich zu einer noch aggressiveren Säure als der des Grünen Schleims (Strukturschaden 20W6 je Runde) noch über die überraschende Fertigkeit des psionischen Schlages, mit deren Hilfe er Lebewesen betäuben oder gar töten kann. Ob es überhaupt noch Roten Schleim in Zentral-Arimon gibt, wissen wir nicht sicher, wird er doch von praktisch allen intelligenten Wesen sofern möglich erbarmungslos bekämpft.

Arimon: Index

Index

Alai-Arimtri.....	37	Halblinge.....	17, 33
Alandorria.....	12	Halblingsland.....	11
Alathom.....	11	Halb-Orks.....	34
Albenkrieg.....	7	Haldwal.....	8, 11
Alt-Elfish.....	37	Haldwaltri.....	38
Altes Reich.....	18	Hanamon.....	27
Alt-Zwergisch.....	38	Hishiborn.....	12
Arimtri.....	37	Imperium von Arimon.....	7
Assassinengilde.....	37	Irrlicht.....	55
Avanfalon.....	10	Jiara.....	15
Bahira.....	15	Kaufmannsgilde.....	37
Balrog.....	55	Korsarenstädte.....	19
Bankhäuser.....	13	Landkrake.....	56
Barbarensturm.....	8	Leibeigenschaft.....	22
Belcatun.....	11	Lesen und Schreiben.....	39
Bellinach.....	14	Magie.....	21, 36
Belobob.....	15, 29	Magieresistenz.....	36
Briand.....	30	Magiergilde.....	37
Briskia.....	8, 12	Manastufe.....	36
Briskiantri.....	38	Marman.....	25
Bronzestück.....	49	Merthom.....	12
Carrick.....	10	Mohill.....	16
Cawachdarann.....	5, 7	Mohillach.....	38
Chulliracht.....	16	Monatseinteilung.....	5
Críang.....	29	Nachfolgekrieg.....	8
Daijdidann.....	15	Nakwech.....	14
Daijnt.....	7, 15	Nassagor.....	28
Daijnti.....	38	NCF.....	5
Dawachnachon.....	16	Nekromant.....	41
Delbric.....	24	Nellmijeij.....	15
Diebesgilde.....	37	Nimochdimol.....	16
Diebessprache.....	39	Nondroma.....	7, 12
Donnerechse.....	56	Nondromamond.....	5
Drikhi Asum.....	6	Nosfator.....	8, 10
Drikhi Naid.....	17	Nosfatri.....	38
Druiden.....	35	Nowanawul.....	11
Druidisch.....	39	Organnt.....	13, 38
Druidischer Glaube.....	31	Orkisch.....	38
Druidischer Zirkel.....	37	Orks.....	35
Dumurick.....	10	Peliweij.....	14
Echsenmenschen.....	33	Peliwon.....	38
Eistrolle.....	35	Phönix.....	55
Elamnavuli.....	13	Phuxie.....	30
Elementaradepten.....	36	Priester.....	35
Elfen.....	6, 17, 33	PSI.....	36
Elfenhäfen.....	11, 17	Quai Tham.....	26
Elfish.....	37	Reiche des Südens.....	19
Erster Krieg gegen die Finsternis.....	6	Religionen.....	24
Esfon.....	8, 10	Relligamoda.....	13
Esfontri.....	38	Riesenheuschrecke.....	55
Farcatun.....	12	Riesenqualle.....	55
Feuerkrähe.....	54	Rongeth.....	27
Finstere Region.....	20	Rostmonster.....	54
Finstere Sprache.....	38	Roter Schleim.....	57
Flammenstier.....	14	Schamanen.....	35
Freiheit für Gouslic.....	14	Schamanentotems.....	31
Fronthigithay.....	10	Schattenkrieg.....	7
Ganadom.....	25	Schlacht am Großen Fluß.....	6
Garnogithai.....	12	Schleimwesen.....	54
Gelber Schleim.....	57	Schreckenssumpf.....	20
Geschichte.....	5	Schwarzalben.....	7, 34
Glaurick.....	12	Schwarzmagier.....	21
Glückliche Länder.....	21	Segnungen.....	36
Gnome.....	17, 33	Shanaya.....	27
Golddublonen.....	49	Silberstück.....	49
Gonnamillia.....	12	Skionai.....	18, 34
Gouslic.....	8, 14	Skionaiin.....	38
Gouslitri.....	38	Speiechse.....	54
Große Wüste.....	19	Strafen.....	22
Großer Dschungel.....	20	Südkontinent.....	19
Grüner Schleim.....	57	Tforn.....	8, 16
Halb-Elfen.....	33	Tforni.....	38

Arimon: Index

Thaumaturg.....	41	Werwesen.....	35
Thuwallar Aroundanon	7	Wulchidan.....	11
Tilnawulion	13	Wunder	21
Tir Nan Og	17	Xeloma	24
Tire Nam Bao	18	Yetis	35
Torrer	29	Yrrya	26
Tote Lande.....	19	Zancadun	11
VCF.....	5	Zinnstück	49
Vieläugiger Tod	56	Zitteraal	56
Vogelmenschen.....	34	Zordas	28
Volkoncha.....	15	Zordaspon.....	14
Währungen	49	Zweiter Krieg gegen die Finsternis.....	7
Washcatun.....	11	Zwerge	6, 17, 34
Weltenende.....	16	Zwergisch	38