

ANHANG – ARIOCHIA

LÄNDER ARIOCHIAS in einem Halbsatz...

Bewohner

Ama Masul	Von Amazonen beherrschte Wildnis	Amazonen & ihre Schützlinge
Ardag	dem Naturgott Ardauge gefälliges Schamanen-Refugium	Nian - Erdhöhlenbewohner
Brühmingen	Klischee-altösterreichisch angehauchte Mini-Monarchie	Brühminger Adel & Volk, Guglhupf-Esser
Dalriada	Keltisch-Schottisch inspirierte Inselstaaten, Eisenzeitlich	Kilt-/Karo-tragende Helden, allesamt.
Drachenrücken	zentrale Hochgebirgsregion	Goblins, Drachen, einige Wegstationen.
Eislande	Inseln voller Eis und heißer Quellen	Schneetrolle und Eishexen
Emirate (tw*)	Wüsten und Oasen	Beduinen, Djinne und Fanatiker
Emris	arturisch - mystisches Zauberreich	Maiden, Ritter & Fabelwesen
Gladistrien°	agnostisch-brachiale Kriegsherren-Reiche	Magie- und Götterverweigerer
Hottland	untergegangene Barbarenreiche, Wildnis	vereinzelt Halborks und Überlebenskünstler
Imperium Aurelium	römisches Renaissance-Großreich	Mercatoren, Legionäre und Provinzvölker
Ines Erin	Insel im Krieg - Nordmannen gegen Dalriadain	Goblins gibt's auch (mit Kilt)
Jadranen (tw*)^°	Piraten- bis Südsee-Inseln, hunderte Archipele	hier gibt's alles. Westlich: kalte Strömungen
Jadranen - Oileán Glas	(Grüne Insel) wie Irland im Spät-Mittelalter, Mystizistisch	Feen, Mönche, Schafe, Clans im Krieg
Jadranen – Whenua	Große Insel südlich des Äquators, sehr Eigenständig	Eigene Kultur und Gefahren, gut 2 Monate Reise
Jadranen – Zant	(Zauber-Insel) ehem. Kolonie, Magiertürme, Akademie	Piraten & Magier, Goldland-Patrouillen
Kymbria*	Britisch angehaucht, Universität, Provinz im Aufstand	Gelehrte Widerständler und Imperiale
La Mer °	Klischee- verschwörerisches Venedig, Gift & Mantel	wer weiß... sieht nach Menschen aus.
Nordhjem	Midgard auf Ariochia. Inklusive aktiver Asen...	„Wikinger“ / Nordleute, Alben, Riesen
Orklände	südliche Wildnis	Orks & ihre Sklaven oder Handelspartner
Sceptra Perdita*	ehemalige Magokratie, von freier Magie verheert	niemand freiwillig
Silvatra	nördliches Wald-Idyll, kleine Dörfer, kleine Probleme	Bodenständiges Volk
Sturmiland	Theokratie treu einem Gott, Klischee-Alt-europäisch	Herren oder Leibeigene
Torgat/Suul	mongolische Reitervölker-Großregionen	Menschen, Pferde,...Pferdemenschen?
Tundara	Eisiges Fellsjäger- und Goldsucher-resort	Tunguska-Nomaden, Zivilisationsflüchtlinge
Vanaar (tw*)	Riesiges Inselreich im Südmeer (2 Monate per Schiff)	eigene Völker und Bedrohungen
Vendoc*	Klischee-französische Ritter und Sagen, Provinz	theatralische Wein-&-Käseliebhaber, besetzt
Whiskey Valley	untypische Kilt-Träger – nach Jahren gelebter Braukunst	diskussionsfreudige Whiskey-Verkoster
Yüan (tw*)	Asiatisch-Japanische Konfliktzone, Elementar verwurzelt	Klischee-Asiaten aller Art.
Zakkharum*	Ägyptische Nekropolis – Reich der (Un)-Toten	Balsamierer, Prediger, Untote, Gelehrte.

*Provinz / Protektorat des *Imperium Aurelium*, tw= teilweise – einzelne Inselgruppen oder Regionen

° Feuerwaffen und alchemistische Kriegsführung möglicherweise nutzbar.

^ diverseste Inselreiche und –Settings sind irgendwo in den Jadranen zu finden.

SELTENE VÖLKER ARIOCHIAS

Bastones	„die Nach-Fahrenden“, uraltes Volk von Reisenden, Wagnervolk („Zigeuner-Carneval“).
Estran	dualistisches Waldelbenvolk, Krieger-Versorger Gesellschaft
Hochelfen	ähnlich dem Volk von Bruchtal (Tolkien). Verteilt, versteckte Reiche. Oft Provinz des Imperiums
Zwerge	Schmiede-Meistern folgende Familien / Clans. Viele leben noch in den Silberzinnen (nördlich La Mer)

ZIVILISATIONS-GEGNER (...aus menschlicher Sicht)

Goblins	eher klein, böse & ...liebenswert? Na gut, zumindest unterhaltsam. Außer sie fühlen sich überlegen...
Orks	groß, rauh, Wildnis-Erfahren und Kampfwütig – höchste Berserkerdichte pro Kopf.
Tiermenschen	Tier-Mensch-Mischlinge, kleine versteckte Refugien in dunklen Wäldern, nicht per se verdorben.
Untote	von geistlos (Skelette, Zombies, Wanderleichen) über Leichenfresser (Ghule) bis zu Vampieren und Lichen.
Werwesen	klassisch mit Vollmond-problem... angeblich existieren kleine versteckte Gemeinden.

ORDEN & GEHEIMBÜNDE

Befreiungsfront	Kymbrische- oder –Kymbrias, 2 verfeindete Anti-Goldländische Terroristenbündnisse
Ordo Deus Tempestos	Sturm-gott-Templerorden, Fanatischer Heilige-Krieger Bund, auf Eroberung aus
Scheibenkreuzer	Ritterorden, Bewahrer des Wissens, Schirmherren der Kartographie und der Forschung.
Stille Schwestern	Frauenbund in Brühmingen, Teegesellschaften, Strippenzieherinnen, graue Eminenzen und Assassinen.
Umbriferi	„Geheim“-(?)-Bund , die „Schattenbringer“, Verschleierner der Wahrheit, Die Herren in den Schatten.

VÖLKER AUS ANDERE EBENEN & SPHÄREN

Abbyss (Unterwelt)	eine der Unterwelten – mit direkten Portalen herauf	Dunkelalben
Anderswelten	Jenseits der Nebel entrückt. Feen-Königreiche	Feen, verwunschene Wesen der Legenden.
Schattenebene	negative Spiegelung und Verdrehung der Welt	Schatten, Korruptierte, ehemalige Menschen
Astralraum	Kohärente Ebene der Geister und Medialen Kontakte	Geister, Magiewesen

DIE NEBEL

Die Nebel sind ein Ariochia-weit auftretendes Phänomen; welche als Nebenerscheinung zu Übergängen in andere Regionen - oder gar Welten entstehen. „Die Nebel sind dicht“ bedeutet oft, dass an diesem Ort Portale zu anderen Ebenen und (Spiel-)Welten existieren. Wer sich verläuft, landet meistens im **Wegethal**, einer Art Auffang-Becken zwischen den Welten.

RELIGIONEN & GLAUBENSFORMEN ARIOCHIAS

Glaube – daran, dass übergeordnete und übernatürliche Kräfte, Welten und Möglichkeiten existieren

- Existenz von unkörperlichen, übernatürlichen „Kraftfeldern“ (Seelen, Ahnen, Geister, Götter) - Manche Religionen gehen von der Existenz eines oder mehrerer persönlicher oder unpersönlicher transzendenter Kräfte aus (z. B. eine oder mehrere Gottheiten, Geister oder Gesetzmäßigkeiten) und machen Aussagen über die *Herkunft und Zukunft* des Menschen, etwa über das Jenseits.
- Alle Ethik und Moral wurzelt ursächlich in der jeweiligen Glaubenswelt
- Jedes sterbliche Wesen mit Geist hat auch eine Seele

Orientierung - Antworten auf die metaphysischen „Kardinalfragen des Lebens“:

- Woher kommen wir? (*Was ist der Mensch? Was ist der Sinn und Zweck des Lebens?*) -**Schöpfungsmythen** – die häufig mit Hilfe von Schauspiel, Musik, Riten oder Tänzen transformiert und lebendig erhalten werden – bilden dabei überall ein Vehikel, um historische Ereignisse in einer zeitlosen Dimension festzuhalten. Der Mythos ist die Art und Weise, wie die Welt erklärt, legitimiert und bewertet wird.
- Wo stehen wir in der Welt? (*Was ist das Gute, das Böse, [...] Woher kommt das Leid und welchen Sinn hat es?*)
- Wohin gehen wir? (*Was ist der Weg zum wahren Glück?*) *Was ist jenes letzte und unsagbare Geheimnis unserer Existenz?*

PANTHEISMUS (Goldland, Provinzen, Torgat’Suul, ...)

Im Imperium Aurum wird grundsätzlich jeder Gott und jede Religion als existent und gültig angesehen. Verehrung ist in der Regel eine persönliche Sache; Goldländer picken sich oft persönliche „Schutzgötter“ heraus die sie besonders mögen (- oder fürchten). Staatsfeindliche oder besonders zerstörerische / bössartige Kulte ohne Gewinn für die Gesellschaft werden hingegen sehr wohl verboten und verfolgt – um dies zu bewerten gibt es natürlich eigene Magistrats (= Inquisitions) -Abteilungen des Reiches.

OLIGOTHEISMUS / PANTHEONE (Dalriada, Eislande, Emirate, Innes Erin, Jadranen, Nordhjem, Orkwhâ,...)

Manche Völker besitzen eigene Schutz- und Schirmherren, welche sich (bevorzugt) um ihre Anbeter und ihre Heimat bemühen. Dies sind meistens Gruppen / Familien von Göttern, welche viele Aspekte des Lebens und des Glaubens bestimmen.

Eine Sonderform ist der **DUALISMUS**, in dem in der Regel zwei entgegengesetzte Fraktionen gegeneinander stehen.

Beispiel - Pantheon: NORDHEJM

- AESIR & VANIR Dies sind die Götter Nordhejms und Eislands – und ähneln nicht von ungefähr den alten nordischen Göttern .				
NAME	Titel	auch bekannt als:	Prinzipien:	ASPEKTE - AUSWAHL
ODIN	Allvater	Wodan, Wothan,	Magie, Krieg, Geheimnis	Alter, Fremdwelten, Geheimnis Krieg
°° Ehe: FRIGG	Die Herrin	Frigga, Friga,	Ehefrau, Heimat, Schutz	Erde, Fruchtbarkeit, Leben, Ordnung
> THOR	Der Donnerer	Donar, Taranis	Natur, Wetter, Zufall, Sport	Genuss, Feuer, Luft,
& LOKI (adopt.)	Der Täuscher	Lophtr, Lúki, Nal,	Vater der Monster, Wandler, Betrug	Chaos, Gaunerei, Lüge, Unglück
> HERMODUR	Der Herold	-	Botschaften, Unterhändler, Feilschen	Fremdwelten, Licht
> BRAGI	Der Skalde	-	Barden- & Dichtkunst, Wettstreite, Feste	Genuss, Kunst, Zivilisation
> BALDER	Der Held	Baldur, Baldr	Abenteurer, Mut, Neugier, Schönheit	Abenteuer, Reise, Schönheit
HÖDUR	Der Veteran	Höder, Hödr, Höd	Kriegsversehrte, Rüstige Alte	Alter, Reise,
TYR	Der Gerechte	Teiwaz, Tiwaz,	Recht, Mut, Taktik, Schiedsrichter	Ehre, Krieg, Ordnung
HEIMDALL	Der Wachmann	-	Ermittler, Beschützer, Verantwortung	Licht, Wahrheit
ULLER	Der Waidmann	Ullr, Ul, Wuldor	Forst- & Jagd(-wirtschaft), Wildnisleben, Spiele	Glück, Natur
SIF	Die Kriegerin	-	Walküren, Schildmaiden,	Ehre, Krieg, Tod
FREJA	Die Schäferin	-	Liebe, Frühling	Freude, Luft
NJÖRD	Der Seemann	-	Meere, Herbst, Handwerk	Handwerk, Wasser
SKADI	die Jägerin	-	Berge, Winter	Jugend, Natur, Reise
JORDUN	die Bäuerin	Jörd, Jordis	Land, Sommer	Erde, Licht,
SAGA	Die Weise	-	Wissen, Beratung, Nacht	Nacht, Wahrheit, Wissen
HEL	Die Todesherrin	Hela, Hella	Tod, Neid, Unterwelt	Hass, Krankheit, Tod
Die Normen	Die Schicksalsweberinnen	-	Schicksal, Ende	Furcht, Wissen, Zerstörung
PANTHEON:	Valhalla wartet	Ragnaröck kommt	Existenzkrieg	Krieg, Mord, Schmiedekunst, Zivilisation

MONOTHEISMUS (Sturmland, manche Inselgruppen)

der Glaube an einen Gott oder ein (All-)mächtiges Prinzip, dem das Weltgefüge gehorcht . Oftmals in fanatischer Ausprägung (z.B.: Sturmgottglaube), seltener auch als unverständlich oder unausweichlich (Schicksal / Vorsehung) Ganz selten sanft / passiv / überzeugend, also alles andere „einbauend“ als Heilige, Schutzherren usw. (z.B.: das Prinzip / Karma)

NAME	Titel	auch bekannt als:	Steht für:	ASPEKTE - AUSWAHL
STURMGOTT	Der Einzige	der Wahre / Eine	Magiefeind, Brachial-Missionare	Ehre, Feuer, Krieg, Tyrannei

PRIESTER & MÖNCHE / NONNEN

PRIESTER haben sich in der Regel klar EINER Gottheit verschrieben, deren Willen und Werk sie auf der Welt vertreten wollen und deren Einfluss es zu mehren gilt. Eine Gottheit kann in der Regel **bis zu 3 Aspekte** gewähren (meistens aus einer größeren Auswahl), welche sowohl die Kraft als auch den Zugriff eines Priesters in Bezug auf Wunder und Riten definiert. Bei geringerer Auswahl kann ein Aspekt mehrfach gewählt werden.

MÖNCHE sind normalerweise PANTHEONSPRIESTER und vertreten mehr den Aspekt der Bewahrung und Erziehung im Namen des Glaubens, oft sind sie nicht in der Lage Wunder zu wirken. Ein Pantheon wird in der Regel über **2 (oft auch gegenläufige) Aspekte** definiert, was Mönche und Nonnen oft in Zwickmühlen bringt. Viele Nonnen studieren daher eher die weltlichen Verknüpfungen des Glaubens oder entwickeln nur mindere Zauberkraft (als Magier generiert, mit Augenmerk auf die Aspekte bei der Spruchauswahl).

PALADINE & GLAUBENSKRIEGER (Fanatiker)

PALADINE haben eine heilige Weihe erhalten und haben sich klar den Aspekten RECHT und GUT (im Sinne der Ordnung und Zivilisation) verschrieben, die es gegen jede Bedrohung zu beschützen gilt. Oft entwickeln sie nur wenige Wunderkräfte abseits der üblichen geringeren Kräfte (Schutzkreis, etc.) Dafür trainieren sie Waffen, Rüstungen und Schilde im Namen ihrer Kirche zu führen.

Einem klugen Paladin ist klar, dass es auf Erden nie perfekt laufen wird – das Streben danach die Welt gerecht und ordentlich zu halten ist sein Ziel. In ganz seltenen Fällen wird er auch mal „wegschauen“, wenn eine halb-legale Aktion zu größerem Recht und Gutem führt.

GLAUBENSKRIEGER sind die fanatischen Fußtruppen einer Kirche – sie zeichnen sich oft durch Starken Glauben und Fanatismus ihrer Kirche gegenüber aus. Meistens besitzen sie nicht die nötige Weisheit und Weltsicht um wirklich Priester oder Mönch zu werden, vorkommen kann dies jedoch allemal – wenn sie nicht vorher im Kampf für ihren Glauben gestorben sind...

Gerüchtweise existieren auch so genannte SCHWARZE RITTER, rechtschaffene böse Streiter ihrer Götter, welche gezielt und ohne Rücksicht auf z.B. gute Intentionen klare Strukturen und Gesetzmäßigkeit leben – oft auf Kosten anderer.