



Ariochs Erben

präsentiert

Enzyklopaedia Ariochia Band 1:

Länder Ariochias

Impressum

Herausgeber

Ariochs Erben

Druck

Selbstvervielfältigung

Layout & Redaktion

Hanns Weschta

Zeichnungen

Peter Zillinger u. A.

Lektorat

Michael Scheck

Redaktionsadresse

Ariochs Offenbarungen
c/o Hanns Weschta
17, Jörgerstraße 33/24
arioch@chello.at

Die in dieser Ausgabe abgedruckten Beschreibungen sind rein fiktiv. Jede Ähnlichkeit mit lebenden oder toten Personen ist Zufall.

Für Hinweise auf Fehler ist die Redaktion immer dankbar. Wir sind unter obiger eMail-Adresse erreichbar.

©2003 by Ariochs Erben
2. Auflage, Februar 2003
<http://www.arioch.at>

Nr. /20

Inhalt

Vorwort	3	Árdag	52
<i>Der Westen des Kontinentes</i>	4	Estrán	53
Whiskey Valley	5	Zakharum	54
Greifenfelssche Grafschaft	8	<i>Die Inselreiche</i>	57
Sturmlande	10	Eislande	58
Nordland	14	Scotia	59
Hottland	18	Dalriada	62
Waldland	20	Draig-Uisge	65
Brühmland	23	Sommerlande	66
Orkland	27	Rosania	67
Die Jadranischen Inseln	29	Neu-Atlantis	68
Der Drachenrücken	30	Zimtland	69
<i>Der Osten des Kontinentes</i>	31	Vanaar	70
Goldländisches Imperium	32	Yüan	72
Kymbria	35	<i>Rassen und Organisationen</i>	75
Bhór ny Maë	37	Elfen	76
Vendoc	39	Zwerge	79
La Mer	40	Uga-Barbaren	82
Ylk	41	Scheibenkreuzritter	84
Halbland	44	Konzil der Magier	87
Emirate des Ostens	46	FAQ	88
Torgat´ Suul	48	Karte Ariochias	89
Tundara	49	Ankündigung	90

Alle Bilder © Peter Zillinger außer:

Alexandra Eibeck (Seite 59), Tino Gertl (Seite 70), Peter Jungbauer (Seite 63), Eva Kalvoda (Seite 51 und 89), Speedy (Seite 28 und 65), Hanns Weschta (Seite 46, 50, 74)





Vorwort

Am Beginn eines solchen Elaborats steht immer die Frage „Für wen ist das eigentlich gedacht?“ Nun, in diesem Fall ist es einfach - für Liverollenspieler und Rollenspieler, die sich mehr Gedanken über ihre Charaktere machen wollen als nur „meine Eltern sind im Wald gestorben, seither irre ich als Abenteurer durch die Gegend und habe von einem Magier ein Schwert bekommen, das mich unbesiegbar macht“. Doch es wäre auch schön, wenn das hier gebotene Wissen auch jene erfreut, denen das Konzept eines Liverollenspiels und einer Spielwelt etwas fremd ist. Wenn Ihr zu jenen Lesern gehört, dann könnt Ihr Euch auf der Homepage unseres Liverollenspielvereins „Ariochs Erben“ - www.arioch.at - näher über unser Hobby und damit den Hintergrund für dieses Werk informieren.

In dieser Enzyklopädie (die natürlich noch keinerlei Anspruch auf Vollständigkeit erhebt, da unser Kontinent noch lange nicht gänzlich erforscht ist) finden interessierte SpielerInnen und SpielleiterInnen Wissenswertes über die Länder des Kontinents Ariochia und ihre Bewohner — eine Rollenspielwelt, die vor ca. 15 Jahren entstanden und seither stetig gewachsen und verfeinert worden ist.

Hier findet Ihr Informationen über das östliche Imperium Goldland und seine geheimnisvolle Hauptstadt Porta Auregia, die Magierhalbinsel Halbland, das exotische Yüan oder Vanaar, das Tor zu den Mittellanden, sowie im Westen, nach dem gewaltigen Bergzug Drachenrücken, der den Kontinent teilt, das mittelalterliche Sturmland, das fast unbekannte Orkland, das gemütliche Brühmland und die verwandten Länder von Hottland und Whiskey-Valley — um nur einige der Reiche zu nennen, die der geneigte Leser nun erforschen kann, indem er sich in dieses Werk vertieft. Er wird von der heißen Insel Sommerland bis in den kalten Norden reisen, wo jenseits der gewaltigen Eis- und Schneemassen Nordlands die fernen Inseln von Scotia und Dalriada hinter Nebeln verborgen liegen.

Menschen, Elfen, Orks, Trolle, stolze Ritter, Magier, Kleriker und gerissene Händler werden Euch auf Eurer Reise durch den Kontinent begegnen und Ihr werdet so manches erfahren, was in diesen Landen als gefährliches Wissen gehandelt würde.

Zu dem Inhalt dieses Werkes gilt es den Lesern, die sich in Ariochia nicht gleich zurechtfinden, noch einiges zu sagen. Die Länder wurden im Lauf etlicher Jahre von SpielerInnen und SpielleiterInnen des Liverollenspielvereins „Ariochs Erben“ entworfen, um für ihre Szenarien eine stimmige und konsistente Spielwelt zu erschaffen. Ariochia wird ausschließlich in Österreich bespielt, und wir sind stolz darauf, kein Teil einer kommerziellen Spielwelt oder anderen Kampagne zu sein. Dies war nie notwendig, da in Österreich immer eine eigenständige und von bekannten Spielsystemen unabhängige Liverollenspielszene existiert hat. Die Texte stammen von Hobbyautoren und Spielern, die für ihre Figuren passende Hintergründe entwickelt

haben. In den letzten Jahren wurde all das Wissen sukzessive gesammelt und aufeinander abgestimmt, und hier liegt nun das „vorläufige“ Ergebnis vor.

Obwohl es innerhalb unseres Vereins sowohl üblich wie auch gewünscht ist, möglichst vielfältige Szenarien zu bespielen, hat es sich als vorteilhaft erwiesen, zumindest eine gemeinsame Spielwelt zu haben, in der alle erdenklichen Fantasy-Elemente ihren Platz finden — eben Ariochia.

Sowohl die einzelnen Autorinnen und Autoren wie auch wir Wahrer des Wissens waren bei aller Detailtreue der Länder und Rassen doch darauf bedacht, eine größtmögliche Flexibilität zu erhalten, die es Euch ermöglichen soll, auch weiterhin sehr frei Eure Ideen in Hinblick auf Eure Charaktere umzusetzen. Andererseits sollen es Euch gewisse Vorgaben erleichtern, Euren Figuren Hintergrund und Geschichte zu geben.

Zu diesem Zwecke gibt es hier vor allem geographische, politische und wirtschaftliche Beschreibungen, Landkarten und die typischen Charakteristika eines Volkes oder einer Region. Detaillierteres Wissen sollte — wie bisher — mit den diversen Stammautoren ausgetauscht und erweitert werden.

Dies ist auch unsere Philosophie: Es soll jeder Spielerin und jedem Spieler freistehen, „weiße“ Flecken eines Landes, einer Region oder eines Volkes zu füllen, allerdings zumindest in Absprache mit mir und Hanns Weschta, dem Herausgeber und Redakteur dieser unterschiedlichen Geschichten, da es unsere erklärte Aufgabe ist, die Konsistenz dieser Spielwelt zu erhalten und zu gewährleisten.

Dies ist auch gleich ein Ausblick auf die Zukunft Ariochias: Der Kontinent ist ein pulsierendes, sich langsam veränderndes und wachsendes Konglomerat Eurer Ideen und Vorstellungen. Wesentlich ist, daß Länder oder Völker, die von Euch erfunden werden, auch bespielt werden. Geschichten als Selbstzweck sind zwar schön und kreativ, das Wesen dieser Welt ist allerdings, daß sie lebt und atmet. Und in dem Ausmaß, in dem Ihr, liebe Leser, Euch von den Ideen der Autoren anregen laßt und vor Eurem geistigen Auge neue Städte, Dörfer und Hintergrundgeschichten entstehen, in dem Ausmaß lebt Ariochia und letztlich Eure Welt, die von Liverollenspielern für Liverollenspieler über fast fünfzehn Jahre hinweg erschaffen wurde.

Ariochia lebt,
viel Spaß,

Peter Zillinger

