

ARIMEIDES MANIFESTO



This Arimeides Starter Kit contains Arimeides GoMs (Grendels of Minimordor) for Docking Station. They are the most advanced breed of GoMs (the equivalent of version4)! Arimeides are sexually dimorphic and react to a certain substance called Melhite in a similar way like the inhabitants of the Dune Universe to the Spice Melange. They also have some alternative ways to acquire nutrients. By saying "yes" to an Arimeides it's lifespan will increase. By saying "no" it will be killed! By administering preMelhite it can be rendered immortal... Before Arimeides GoMs enter a portal to the warp, they need a dose of Melhite (e.g. by saying "yes" to them)!!

Dieses Arimeides Starter Kit enthält Arimeides GoMs (Grendels of Minimordor) für Docking Station. Sie sind die am weitesten entwickelten GoMs (entsprechen version4)! Sie zeigen einen Sexualdimorphismus und reagieren auf eine gewisse Substanz namens Melhite auf ähnliche Weise wie die Bewohner des "Dune" Universums auf die "Spice Melange". Sie verfügen außerdem über alternative Wege sich Nährstoffe zu beschaffen. Sagt man "ja" zu einem Arimeides verlängert man damit dessen Lebensspanne. Wenn man "nein" sagt, beendet man dessen Leben auf der Stelle! Das Verabreichen von preMelhite wiederum kann ihn unsterblich machen. Bevor Arimeides GoMs den Warp durch ein Portal betreten, brauchen sie eine Dosis Melhite (z.B. durch erwähntes "ja"-Sagen)!!

C3 must be on the computer for goodies and male Arimeides! / Für die Goodies und männliche Arimeides muß C3 auf dem Rechner vorhanden sein!

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

The sprites shown in the the pictures are that from / Die in den Bildern gezeigten Sprites stammen von: Zwergbuntgrendels V4 (gM), C1 Grendels (gH), Aqua Norns (eK), Micro Grendels (gE), and some of the sprites from the ingame races of Creatures 3

(g=GrendelSlot; e=EttinSlot; ge=GeatSlot)



Echidna II

MOTHER AND GREAT MATRIARCH OF ALL GOMS

MUTTER UND GROSSE MATRIARCHIN
ALLER GOMS

The Origin of the Arimeides GoMls

Once upon a time there was a world inhabited by cute little creatures. Their ancestors were created by some divine being by mixing up the original natives of this world Ettins, Horns, ... and Grendels! But their handish god forgot about them... For 16 generations they were left alone and lost. Until one day the Dark Lord Minisauron appeared! He was impressed by their fertility and saw the potential of these half-bloods... Some of them were transferred to his own land. But the half-bloods had become to weak and soft to survive the harsh life in Minimordor. And so Minisauron changed one of them, Silic the First, to be more of a survivor. Silic was the father of a whole tribe of new Grendels. And later there were other chosen ones that changed the tribe by interbreeding...

One such augmented specimen was Harum. By him Minisauron gave the Melhite to his GoMl pride. Although it may seem like a gift at first sight - this mighty substance can cure diseases, prolong life and works as a painkiller - it was merely a way to force his underlings firmer under his yoke. Apart from the danger of addiction and the fact that it is a potent mutagen, no GoMl after Harum could ever spread through the warp on his own. It had to receive its dose of Melhite first or that GoMl would die trying to escape his vile master.

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

The greatest among the GoMls are the Arimeides, a noble line that originated in Minisauron's hidden lair in Arima on November the 11th in the year 2006. They are all descendants of Arimeus, son of Echidna II, mother and great matriarch of all GoMls. Echidna II is the first GoMl to be made - by means of preMelhite - entirely unable to die naturally. She will have to serve her creator and master as an undead until the very last world tick.

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

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

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

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

Being different from the common GoMls, the Arimeides have an even closer bond to their master Minisauron. Reward or punishment by Minisauron's handish presence effects the Arimeides, thus they are trainable. Furthermore - by a single word - the tyrant Minisauron can decide about life or death. Should he utter "Yes" in the mini dark speech of Minimordor, all hearing him will receive Melhite and their life will be prolonged. By saying the opposite Minisauron can end the lives of his listeners. Other subtle changes made to the Arimeides genome emphasize their role as the right hand of Minisauron. So there might be some nasty surprises hidden among the Arimeides genes...

Der Ursprung der Arimeides GofMs

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

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

Aber ihr Gott verließ sie...

Sechzehn Generationen lang waren sie allein und verloren. Bis eines Tages der Dunkle Herrscher Minisauron erschien! Er war beeindruckt von ihrer greueluntypischen Fruchtbarkeit und sah das Potential dieser Mischwesen... Einige wurden in sein eigenes Land verbracht. Aber jene Halbgrendels waren zu schwach und verweichlicht geworden, um in der gefährlichen Umgebung Minimordors zu bestehen.

Und so kam es dass Minisauron einen von ihnen, Silic den Ersten, veränderte. Der durch seinen Meister gestärkte Silic wurde zum Stammvater der Grendels Minimordors. Und später folgten ähnliche Auserwählte, die den Stamm durch ihre Nachkommen weiter den finsternen Plänen Minisaurons anpassten.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

English Version: Page 6 – 12


Deutsche Version: Seite 13 – 19

Appendices: 20ff.

English:

Contents:

File	What is it?	What to do with it?
this *.pdf file	some information	what you are doing right now -> just read it... (if you want to)
readme.txt	just the mandatory short info for your first glimpse at the kit or if you do not possess Adobe Acrobat Reader	just read it... (if you want to)
liesmich.txt	some short information in German	nothing
ArimeidesGoMEggs.agents	makes it possible for Muco (the egglayer) to produce Arimeides GoMs	copy it to "...\Docking Station\My Agents"; then Muco can lay Arimeides eggs
ArimeidesGoMgoodies.agents	some stuff to make your world cozy for your Arimeides	copy it to "...\Docking Station\My Agents"; then inject it into a world via the Agent Injector
DS life event factory - PHOTOGRAPHS THE DEAD.cos	this modified file will disable the automatic taking of pictures from creatures at birth or death (saves hard disk space and lets you decide what individual should be photographed)	backup the original file first; then copy it to "...\Docking Station\Bootstrap\010 Docking Station"; it will be active in new worlds or can be activated in existing ones by using ject "DS life event factory - PHOTOGRAPHS THE DEAD.cos" 7 on the CAOS console
DS creatureBreeding.cos (it is a modified version of the water-eggs-cos file by Marcus , who has kindly allowed me to modify and distribute it)	this modified file will disable the season dependent gender distribution and instead deliver permanently more males than females (because female Arimeides GoMs outlive males); it improves egg-laying-performance with swimmer/flyer-agents; and, since it is derived from the water-eggs-cos file (see left), it will also allow eggs to hatch in water...	backup the original file first; then copy it to "...\Docking Station\Bootstrap\010 Docking Station"; it will be active in new worlds or can be activated in existing ones by using ject "DS creatureBreeding.cos" 7 on the CAOS console
DS creatureToCreature.cos	this modified file will disable the hit stimulus for hitting a creature of the same species, this way a female Arimeides GoM will not be able to satisfy nutritional needs simply by slapping her conspecifics... (one less violation of thermodynamics *lol*)	backup the original file first; then copy it to "...\Docking Station\Bootstrap\010 Docking Station"; it will be active in new worlds or can be activated in existing ones by using ject "DS creatureToCreature.cos" 7 on the CAOS console

Additional notes on ArimeidesGoMgoodies.agents	
Goodie	Origin and notes
 <p>Thing of Power</p> <p>Forged in the image of the Old Man of the Ettin-Desert, the Uglee (in itself a primitive form of Grendel, as it is said). It is a Great Maker to the Arimeides for it produces life from the ancient jungle-that-was-home of their ancestors, administers the Melhite to them, and gives rise to the little Makers that hold the secret to immortality.</p> <p>(Classifier 2 20 666)</p>	based on the toy tutorial from the CDN
Fungi	the fungi of the C3 Grendel Jungle converted to DS; vended by the Thing of Power
Tendril	the tendril of the C3 Grendel Jungle converted to DS; vended by the Thing of Power
Piranha (in docked worlds they will lose their ability to produce preMelhite)	the piranha of the C3 Grendel Jungle converted to DS and modified to provide preMelhite; vended by the Thing of Power
Kobold (in docked worlds it will "revert to wild type")	the kobold of the C3 Grendel Jungle converted to DS and modified to be more robust (e.g. it won't drown any more)
Purpana	the purbana of the C3 Grendel Jungle converted to DS
Count gate, delay gate, radio machines, and switch	some useful connectible agents from C3 converted to DS; can be used to build an "ovicidal agent" (see below)
Corpsecleaner (Classifier 1 1 30000) it will remove dead bodies whether the camera has passed over them or not Extremely useful for Wolfing/Feral Runs!!	kindly provided by Balor (maker of e.g. the Eggonizer)! Look for some other shiny stuff on his website!! http://balors.creatures.googlepages.com/

And now more details about the Arimeides GoMs:

-> The females are (relatively) long-lived and hardened whilst males are much weaker and possess a shorter lifespan. They also look and behave differently.

Females

- Live four and a half hours (non-fast ageing) without Melhite.
- Have a high mortality (due to starvation*, wounds and bacterial infections) until they reach the adult age. Once they are adult they are almost guaranteed to die peacefully of old age. *By the way they need carbohydrates and/or protein to survive. A diet of fat only would be lethal...
- Are specifically designed to have their body's composition changed easily by mutation. So it does not really matter what sprites you have installed.
- Are quite aggressive to norns and tend to use portals, teleporters and doors more often.
- Love interacting with nature, sometimes they'll eat one of those tasty critters. Their favourites are the nasty parts of nature like weeds and especially beasts!
- Appear to be able to tear some flesh from their victim's body when they hit it. Each hit gives them some yummy protein to munch on.
The females tend to hit ettins when just hungry for protein (without aggression or other harsh feelings). This way female GoMs can feed on the ettin workers of Minimordor.
- Will be killed immediately by injection of even a small amount of chemical "110"!

To sum it up up: Females make wonderful warriors. Hardened by a difficult childhood, they enjoy being in hostile junglish environments. Nevertheless they won't hesitate to look into other rooms or worlds to find their victims...

Males

- Live to 33 minutes (fast ager) without Melhite.
- Can die more easily from wounds, low ATP levels and low energy and are more susceptible to bacterial infections.
- Have to mate to stay alive (about 7 minutes without mating will kill a male GoM...).
- Show the outward appearance of the very first GoM Silic. In Order to display a male properly, you will need to have Creatures 3 on your computer.
A male GoM has Jungle-Grendel's head, body, and tail. The arms are that of a Standard Ettin and the legs are from a Bengal Norn.
- Possess colour-related genes that are very likely to mutate. Thus they will quickly change colour with each generation.
- Also have a brain, which can mutate. So they might get duller while progressing in generation.
- Have no special instinct for conventional foraging (although they eat normal food sometimes).
- Get some protein and starch during mating and they possess an instinct to mate when hungry for such stuff! Where does the starch and protein come from? Who knows? Perhaps from biofilms on the females' skin, or secreted from the females (like flowers produce sweet nectar for the pollinating insects) -although it does not cost the female anything-, or ... maybe it's just magic!
- Will be killed immediately by injection of even a small amount of chemical "111"!

To sum it up: Males make love, ... not war.

-> The "standard toxins" won't harm them! In fact they even enjoy eating garbage... Their "Hostile Environment Organ" can even make useful stuff from some toxins. E.g. they have the ability to use the protein of the enzyme geddonase, which is injected with insect bites. This way stinging insects in the jungle actually feed them!

-> Nuclear Radiation is converted into energy! It also makes them very angry (like the Incredible Hulk...).

-> Although they have a high tolerance for bacterial infection, heavily infested individuals can die (especially males and young females)...

-> They are amphibious and can swim (provided the "Improved Swimmeragent" is injected).

-> The GoMs react to a substance known as Melhite.

Melhite expands life, Melhite alters the mind, Melhite is vital for warp travel...

With the help of Melhite a GoM's life can be vastly extended (it dies at the the time the "Melhite Processing Organ" ceases to function, which happens after about 80 hours and 15-20 minutes). Melhite destroys fear, pain and homesickness. A GoM without Melhite in its system won't survive travelling through a portal. (Using the containment chamber without Melhite is not a problem.)

You can very easily administer a dose of Melhite by saying "Yes" (in the language the creature has learned) to the individual(s) you want to treat with it.

But be careful, since Melhite consumption over a longer period of time renders a GoM absolutely dependent on it, because it slowly destroys the Mitochondria Function Organ and the Immune System whilst their functions are being fulfilled by the "Melhite Processing Organ". Also Melhite is a potent mutagen!

So what is this mysterious stuff? The answer (as always) is ... 42! chemical 42 ...

You can permanently keep Melhite levels high by injection of even the smallest amount of preMelhite (chemical 21). preMelhite is a catalyst that produces Melhite and multiplies itself. Travelling through warp though will remove all preMelhite in the system. So if you want that specific creature to continue enjoying the effects of Melhite without having to inject it all the time by yourself, ... just ad a bit of preMelhite... and the Melhite will flow...

preMelhite has the side effect that is quite quickly destroys the Time Line Organ in Arimeides GoMs older than Youth, thus turning them virtually immortal, because they can no longer age, die from wounds or low ATP levels and energy. However, if there is no Melhite left in such an individuals system, it can still die from starvation (if it is a young female), lack of mating (if it is a male) or by using a portal into the warp...

Giving Melhite over and over again or a new shot of preMelhite will destroy those weaknesses and only saying "no", injecting chemical 110/111 (and of course piranhas, being sucked out into space and stuff like that) could kill...

Anyway, as an immortalized Arimeides grows older and older, organ after organ will fail over time and it will be more "undead" than alive...

Like the once-mighty-now-zombie Echidna II!

-> GoMs are highly fertile and tend to accumulate in big hordes! They feel at home where other Grendels are. By the way: The Thing of Power emits high levels of grendel smell, so it might help a homesick lonely GoM.

-> An Arimeides cannot only be gifted by the hand with Melhite by saying "yes", you can also quickly kill Arimeides by saying "no"

(in the language the creature has learned). You can target your "yes" or "no" by using the individual's name. But be extremely careful!

A simple "no" will kill all Arimeides hearing it! I also suggest you type something else afterwards, so you cannot say something you might regret by accidentally pressing Strg+S...

How (and why) to make an "Ovicidal Agent":

In Docking Station there is a problem for fast breeding creatures. If there is a whole population actively breeding, the egg limit will be reached soon. Then only creatures which happen to mate just at the right time (e.g. when some creature died) will get the benefit of producing eggs. Thus not the most efficient breeders get maximum pay-off, but the luckiest ones. It is "survival of the luckiest", not of the fittest!

Apart from that in nature most of produced eggs never get a chance to hatch because of environmental conditions, diseases, egg-eaters etc. . And they do not wait to hatch virtually for ever, like in Docking Station.

So to make the artificial evolution in Docking Station more similar to common biological evolution, an "Ovicidal Agent" can be made from connectible agents...

Apart from the stuff in this kit you will need:

A: The DS Mini-Recycler

B: The DS EggfinderAdvanced

and also **C:** The DS Eggcounter might come in handy

All of these items can be obtained at: <http://www.hightechhand.com>

And here is how I recommend to proceed:

1.: Lock up the Capillata Hub from all creatures

2.: Inject all needed connectible agents and combine them like shown below (along with Echidna II in a CAOS induced hibernation, guarding the Arimeides progeny).

3.: By checking with the Eggcounter and using the relative position of Eggfinder, Mini-Recycler and the eggs you can adjust a rough limit above which excess eggs will be removed. (This works at least for grendel eggs because they are dropped more to the left and, as you can see below, immature younger eggs are to be found on right hand side.)

4.: Set up combinations of radiomaschines, Eggfinders and maybe Delay Gates at places where you want to have the eggs put to. (You might want to immobilize the radiomaschines or Delay Gates by using "targ hots attr 16" on the CAOS console while holding the hand over it.)

5.: You can fine tune your "Ovicidal Agent" by playing around with the values of the Delay and Count Gates...

Now the most efficient breeders will have the biggest chance to be parent of a hatchling, because their eggs can displace those of less good propagating ones!



One final comment:

If you use such a system, however, there will be a massive accumulation of gene files. I suggest you empty the Attic folder of the world from time to time (every second time the world is loaded, unused gene files are transferred there – at least that is my observation).

Deutsch:

Inhalt:

Datei	Was ist es?	Was macht man damit?
diese *.pdf Datei	Informationsmaterial	genau das hier –> einfach lesen... (wenn man denn will)
readme.txt	englischsprachige Readme-Datei	nichts
liesmich.txt	nur die übliche Kurzinfor für den ersten Blick ins Kit oder wenn man keinen Adobe Acrobat Reader haben sollte	einfach lesen... (wenn man denn will)
ArimeidesGoMEggs.agents	ermöglicht es Muco (dem Eierleger) Arimeides Eier zu produzieren	nach "...\Docking Station\My Agents" kopieren; dann kann Muco Arimeides Eier legen
ArimeidesGoMgoodies.agents	damit kann man die Docking Station den Arimeides schön gemütlich herrichten...	nach "...\Docking Station\My Agents" kopieren; dann über den Agent Injector injizieren
DS life event factory - PHOTOGRAPHS THE DEAD.cos	diese modifizierte Datei deaktiviert das automatische Fotografieren von Wesen bei Geburt und Tod (das spart Speicherplatz und überläßt einem selbst die Entscheidungsgewalt über das Foto-Schießen)	eine Sicherheitskopie der Original-Datei erstellen; dann nach "...\Docking Station\Bootstrap\010 Docking Station" kopieren; eine neue Welt erstellen oder in eine bestehende mittels ject "DS life event factory - PHOTOGRAPHS THE DEAD.cos" 7 an der CAOS Konsole injizieren
DS creatureBreeding.cos (es handelt sich hierbei um eine modifizierte Version der WaterEggs-cos-Datei von Marcus , der mir freundlicherweise erlaubt hat diese modifiziert zu veröffentlichen)	diese modifizierte Datei deaktiviert die jahreszeitenabhängige Geschlechter-Verteilung und läßt stattdessen permanent mehr Männchen schlüpfen (denn weibliche GoMs leben deutlich länger); auch bei installiertem Swimmer/Flyer-Agent, werden Eier jetzt zülig gelegt; und, da hier eine abgewandelte Version der WaterEggs-cos-Datei (siehe links) vorliegt, wird sie auch den Schlupf unter Wasser erlauben...	eine Sicherheitskopie der Original-Datei erstellen; dann nach "...\Docking Station\Bootstrap\010 Docking Station" kopieren; eine neue Welt erstellen oder in eine bestehende mittels ject "DS creatureBreeding.cos" 7 an der CAOS Konsole injizieren
DS creatureToCreature.cos	diese modifizierte Datei entfernt den Stimulus beim Schlagen einer Kreatur der gleichen Spezies, damit können weibliche Arimeides GoMs sich nicht mehr allein von Artgenossen nähren... (eine Verletzung der Thermodynamik weniger *lach*)	eine Sicherheitskopie der Original-Datei erstellen; dann nach "...\Docking Station\Bootstrap\010 Docking Station" kopieren; eine neue Welt erstellen oder in eine bestehende mittels ject "DS creatureToCreature.cos" 7 an der CAOS Konsole injizieren

Zusätzliche Bemerkungen zu ArimeidesGoMgoodies.agents

Goodie	Herkunft und Notizen
 <p>Ding der Macht Geschaffen nach dem Bilde des Alten Manns der Ettin Wüste, dem Uglee (selbst eine primitive Form von Grendel, wie man sagt). Es ist ein großer Bringer für die Arimeides, denn es produziert Leben aus der alten Dschungel-Heimat ihrer Vorfahren, schenkt ihnen das Melhite und bringt die kleinen Bringer hervor, welche das Geheimnis des ewigen Lebens in sich tragen. (Classifier 2 20 666)</p>	<p>basierend auf dem "Toy Tutorial" vom CDN</p>
<p>Pilze</p>	<p>die Pilze aus dem C3 Grendel Terrarium konvertiert für DS; werden von Ding der Macht ausgesät</p>
<p>Ranke</p>	<p>die Rankenpflanze aus dem C3 Grendel Terrarium konvertiert für DS; wird von Ding der Macht ausgesät</p>
<p>Piranha (in gedockten Welten verlieren sie die Fähigkeit preMelhite zu produzieren)</p>	<p>der Piranha aus dem C3 Grendel Terrarium konvertiert für DS und modifiziert um preMelhite herzustellen; wird von Ding der Macht ausgesät</p>
<p>Kobold (in gedockten Welten gehen die Modifikationen verloren)</p>	<p>die Wütende Bestie aus dem C3 Grendel Terrarium konvertiert für DS und modifiziert um robuster zu sein (sie ertrinkt z.B. nicht mehr); wird von Ding der Macht ausgesät</p>
<p>Purpana</p>	<p>die Purpana aus dem C3 Grendel Terrarium konvertiert für DS</p>
<p>Zähl-Weg, Verzögerungs-Weg, Funkkasten und Pulsierender Schalter</p>	<p>Verbindbare Agenten aus C3 konvertiert für DS; mit ihnen kann man u.a. einen "Ovicidal Agent" zusammenbasteln (siehe unten)</p>
<p>Corpsecleaner (Classifier 1 1 30000) es entfernt Leichen von Wesen unabhängig davon, ob die Kamera über sie schwenkte oder nicht Sehr sehr praktisch für Wolfing/Feral Runs!!</p>	<p>freundlicherweise zur Verfügung gestellt von Balor (dem Erfinder des Eggonizers)! Am besten mal auf seiner Website http://balors.creatures.googlepages.com/ nach weiteren tollen Sachen schauen!!</p>

Jetzt ein paar mehr Infos zu den Arimeides GoMs:

-> Die Weibchen sind (relativ) langlebig und hart im Nehmen, während die Männchen wesentlich schwächer sind und auch nicht so lange leben.

Die beiden Geschlechter sehen auch noch verschieden aus (Sexualdimorphismus) und legen auch ein unterschiedliches Verhalten an den Tag.

Weibchen

- Leben etwa viereinhalb Stunden, wenn sie keinerlei Melhite erhalten haben.
- Haben, solange sie noch nicht erwachsen sind, eine recht hohe Sterblichkeit (aufgrund von Anfälligkeit für Verhungern* und einer Empfindlichkeit gegenüber Wunden und bakteriellen Infektionen). Sobald sie aber erwachsen sind, kann ihnen kaum noch etwas gefährlich werden.
- *Übrigens sie brauchen Kohlenhydrate und/oder Proteine, um nicht zu verhungern. Eine Kost nur aus Fett wäre tödlich...
- Sind so designed, dass sie ihren Körperbau sehr leicht durch Mutation ändern. Deshalb spielt es letztendlich keine Rolle, welche Sprites installiert sind. Sie sehen dann einfach etwas anders aus als bei ihrem Schöpfer Minisauron.
- Sind ziemlich aggressiv gegenüber Norns benutzen eher Portale, Teleporter und Türen.
- Lieben es in der Natur zu sein, manchmal naschen sie auch ein paar leckere Tierchen. Ihre Lieblinge sind aber die fiesen Bestandteile der Flora und Fauna, weshalb sie auch besonders von Unkraut und ganz besonders Bestien fasziniert sind!
- Scheinen in Lage zu sein ihren Opfern ein Stück Fleisch herauszureißen, wenn sie zuschlagen. Jeder Schlag liefert schmackhaftes Protein! Die Weibchen schlagen Ettins, wenn sie einfach nur Hunger auf Protein haben. Auf diesem Weise können sie sich von den Ettin-Arbeitern in Minimordor ernähren.
- Werden bei Injektion von (auch einer kleinen Menge) Chemikalie 110 sofort getötet!

Zusammenfassend läßt sich sagen: Weibchen ergeben fabelhafte Krieger. Gestählt von einer schwierigen Kindheit, genießen sie es in einer feindseligen, dschungelhaften Umgebung zu leben. Trotzdem werden sie nicht zögern auch in anderen Räumen oder sogar Welten nach Opfern zu schauen...

Männchen

- Leben etwa 33 Minuten, wenn sie keinerlei Melhite erhalten haben.
- Können leichter an Verletzungen, zu wenig ATP und nicht genug Energie sterben und sind anfälliger für bakterielle Erkrankungen.
- Müssen sich paaren um am Leben zu bleiben (ca. sieben Minuten ohne Paarung sind tödlich...).
- Sehen aus wie der allererste GoM Silic. Um das korrekt zu sehen, muss Creatures 3 installiert sein.
Ein männlicher Arimeides GoM hat den Kopf, Körper und Schwanz eines Junglegrendels. Die Arme sind vom C3-Standard-Ettin und die Beine von einem Bengal Norn.
- Haben sehr leicht mutierbare Farbgene. Im Verlauf der Generationen werden sie also ihre Farbe sehr schnell ändern.
- Besitzen auch ein mutierbares Gehirn. Somit können sie mit der Zeit geistig degenerieren.
- Verfügen über keinerlei Instinkte für konventionelle Nahrungsbeschaffung (obwohl sie auch gelegentlich normales Futter fressen).
- Erhalten bei der Paarung Stärke und Protein und es gibt einen Instinkt, der ihnen bei Stärke-/Protein-Hunger rät sich zu paaren!
Wo das Protein und die Stärke herkommen? Wer weiß? Vielleicht von Bio-Filmen auf der Haut des Weibchens, oder es wird vom Weibchen wie Blütennektar für bestäubende Insekten produziert (andererseits verlieren die Weibchen bei einer Paarung keine Nährstoffe), oder vielleicht, ... naja ... ist es auch einfach Zauberei!
- Werden bei Injektion von (auch einer kleinen Menge) Chemikalie 111 sofort getötet!

Zusammenfassend läßt sich sagen: Die Männchen sind im Grunde nur bunte Geschlechtsorgane...

-> Die Standard-Toxine sind harmlos für Arimeides GoMs! Sie essen sogar recht gerne Abfall... Ein spezielles Organ kann Nützliches aus manchen Giften herstellen!
Z.B. können sie das Protein des Enzyms Geddonase, welches z.B. durch Insektenstiche injiziert wird, nutzen. Also werden sie von stechenden Insekten im Dschungel quasi gefüttert!

-> Radioaktivität kann in Energie umgewandelt werden! Als Nebeneffekt macht sie radioaktive Strahlung auch sehr wütend (wie beim Unglaublichen Hulk...).

-> Obwohl Arimeides GoMs recht robust sind, kann ein starker Befall mit Bakterien sie töten (insbesondere Männchen und junge Weibchen)...

-> Sie sind amphibisch, können also auch unter Wasser atmen. Wenn der "Improved Swimmeragent" aktiv ist, können sie auch schwimmen!

-> Die Arimeides reagieren auf eine Substanz bekannt als Melhite.

Melhite verlängert das Leben, Melhite erweitert das Bewußtsein, Melhite ist lebenswichtig für Warp-Reisen...

Mit Hilfe von Melhite kann die Lebensspanne eines Arimeides GoMs enorm vergrößert werden (der Tod tritt spätestens nach etwa 80 Stunden und 15-20 Minuten, wenn das melhiteverarbeitende Organ versagt).

Melhite läßt Angst, Scherz und Heimweh verschwinden.

Ohne Melhite im System überlebt ein GoM keine Warpreise durch ein Portal. (Die Benutzung der Warpkammer ist auch ohne Melhite kein Problem.)

Ein sehr komfortabler Weg eine Dosis Melhite zu verabreichen ist, zu den betreffenden Individuen "ja" (in der von denen gelernten Sprache) zu sagen.

Aber Vorsicht! Melhite macht abhängig, da dieser Stoff die Organe für Energiestoffwechsel und Immunsystem schädigt und das melhiteverarbeitende Organ deren Funktionen übernimmt! Hat ein Arimeides lange Zeit regelmäßig Melhite erhalten, kann es sein, dass ein Entzug tödliche Folgen hätte...

Außerdem erhöht Melhite im elterlichen System zu erhöhter Mutationswahrscheinlichkeit beim Nachwuchs!

Was ist den nun eigentlich dieses mysteriöse Zeug? Die Antwort ist (wie immer) ... 42! Chemikalie 42 ...

Wenn man sich ständiges "ja"-Sagen ersparen will, kann man den betreffenden Individuen auch eine andere Substanz namens preMelhite (Chemikalie 21) injizieren.

Eine winzige Menge reicht bereits aus, denn preMelhite ist eine autokatalytische Vorstufe von Melhite, die permanent sowohl mehr preMelhite als eine Menge Melhite produziert.

Benutzt ein GoM ein Portal wird sämtliches preMelhite neutralisiert (in der Folge wird natürlich auch das Melhite komplett abgebaut) und man muss bei Bedarf eine erneute Behandlung ansetzen.

preMelhite hat den erstaunlichen Nebeneffekt, dass es einen ausgewachsenen Arimeides GoM so gut wie unsterblich macht, da es sein das für das Altern zuständige Organ sehr schnell zerstört. Ein solches Individuum kann dann nicht mehr altern, tödliche Verletzungen sind unmöglich und auch an ATP- oder Energie- Mangel kann es nicht mehr sterben. Folglich ist ein Melhite Entzug auch nicht mehr tödlich...

Wenn allerdings ein durch preMelhite fast unsterblich gewordener Arimeides kein Melhite mehr im System hat (z.B. nach einer Portal-Warp-Reise s.o.) kann er immer noch verhungern (junge Weibchen), an Paarungsmangel sterben (Männchen) oder bei einer erneuten Portal-Warp-Reise umkommen. Erneute Melhite- bzw. eine weitere preMelhite- Gabe beseitigen diese Schwächen und nur noch "nein"-Sagen, Injektion von Chemikalie 110/111 (sowie natürlich Piranhas, ins Weltall gesaugt werden usw) können den Tod bringen.

Allerdings sollte noch gesagt werden, dass immortalisierte Arimeides zwar nicht mehr altern, aber ihre Organe trotzdem irgendwann nach und nach versagen. Wenn alle Organe (inklusive dem melhiteverarbeitende Organ und dem Entgiftungsorgan, das auch für einige geschlechtsspezifische Schwächen verantwortlich ist) schließlich ihre Funktion eingestellt haben, kann dieses Individuum zwar wirklich nur noch durch rohe Gewalt umgebracht werden (Piranhas, ins Weltall gesaugt werden usw) ist aber technisch gesehen eher "untot" als lebendig... Ein unter den GoMs berühmtes Beispiel für so einen stoffwechsellosen Zombie ist die einst mächtige Echidna II!

-> GoMs sind recht fruchtbar und versammeln sich oft zu einer großen Horde. Sie fühlen sich dort zuhause, wo andere Grendels sind. Übrigens: Das Ding der Macht verbreitet einen starken Grendelgeruch, es könnte also einem einsamen GoM mit Heimweh helfen.

-> Ein Arimeides kann nicht nur von der Hand durch "ja"-Sagen ein längeres Leben geschenkt bekommen, sondern auch auf der Stelle mittels "nein" (in der von ihm gelernten Sprache) getötet werden. Durch die Verwendung von Namen können das "ja" bzw. "nein" auch nur auf ein bestimmtes Individuum gezielt werden. Aber VORSICHT: Ein einfaches "nein" tötet schließlich alle Arimeides mit geeigneten Sprachkenntnissen in Hörweite! Am besten man gibt nach Verwendung des "nein" (in einem isolierten Raum!) einen anderen Text ein, um nicht versehentlich durch Drücken von Strg+S den ganzen GoM Bestand auszumerzen...

Wie (und warum) man einen "Ovicidal Agent" zusammenbastelt:

In Docking Station haben vermehrungsfreudige Wesen ein Problem. Bei einer vollständigen Population wird das Eier-Maximum schnell erreicht. Dann haben nur die Wesen eine Chance auf Vermehrung, die sich genau zur rechten Zeit (z.B. wenn Wesen exportiert wurden) paaren, nämlich wenn "Ei-Stellen" frei geworden sind. Daraus folgt, dass in diesem Fall nicht ein Überleben der Stärkeren, sondern das Überleben der Glückspilze vorliegt.

Davon abgesehen, bleiben die Eier in Docking Station quasi ewig lebensfähig und gehen nicht verloren. In der Natur allerdings gehen normalerweise viele Eier aufgrund von Umweltbedingungen ein, fallen Eierfressern oder Krankheitskeimen zum Opfer oder bleiben aus anderen Gründen nicht bis zum Schlupf erhalten.

Mittels eines "Ovicidal Agent" aus verbindbaren Agenten kann man den simulierten Evolutionsprozeß in Docking Station in dieser Hinsicht etwas mehr der Natur anpassen.

Abgesehen von dem Zeug in diesem Kit wird noch Folgendes benötigt:

A: Der DS Mini-Recycler

B: Der DS EggfinderAdvanced

und auch **C:** der DS Eggcounter kann hilfreich sein

All diese Agenten sind auf dieser Website zu finden: <http://www.hightechhand.com>

Hier mein Vorschlag zur Vorgehensweise:

- 1.: Allen Wesen den Zutritt zum zentralen Korridor versperren
- 2.: Alle nötigen verbindbaren Agenten injizieren und so arrangieren wie unten zu sehen (Echidna II ist dort nur als Wächter über die zukünftigen Arimeides in einem CAOS induzierten Schlaf aufgestellt).
- 3.: Durch geeignetes Positionieren von Eggfinder, Mini-Recycler und den Eiern kann man grob festlegen ab welcher Eimenge Eier vernichtet werden sollen. Dies funktioniert evtl. nur wirklich bei Grendeleiern, da diese weiter links (mit unreifen Eiern ganz rechts) abgelegt werden. Der Eggcounter kann beim Einstellen der Eimenge sehr nützlich sein.
- 4.: Aus Kombinationen von Funkkästen, Eggfindern auch Verzögerungs-Wegen kann man dann verschiedene Nester festlegen (Mit "targ hots attr 16" an der CAOS Konsole und der Hand über dem jeweiligen Objekt kann man die Funkkästen und Verzögerungs-Wege immobilisieren.)
- 5.: Das Timing des "Ovicidal Agent" kann man dann noch über die Einstellung von Zähl- und Verzögerungs-Wegen einstellen...

Nun haben die effektivsten Eierproduzenten auch die größte Chance die Eltern von Schlüpflingen zu werden, da ihre Eier die von anderen verdrängen können!



Noch eine Bemerkung zum Schluß:

Es werden auf diese Weise sehr viele Genom-Dateien entstehen. Ich empfehle daher den Attic-Ordner der Welt regelmäßig zu löschen. (Bei jedem zweiten Öffnen der Welt werden nach meiner Beobachtung nicht benutzte Genom-Dateien dorthin verschoben.)

Appendix I:

SILIC	1
MOONSTALKER	16
KUPFERSULFAT	17
DUNCANIDAHO	1
SIONA	610
SHEEANA	628
HELLSTORM	666
PURPLEPEST	767
URUK	795
JABBAR	817
HABANERO	820
PASHA	889
DARKEYE	903
LICHEN	910
CHLOROPLAST	924
GEATHEAD	931
OKUNI	932
SLAP	933
TWILIGHT II	936
AXOLOTL	1
SILIC II	1000
TWILIGHT III	1035
SWAMPY	1040
WIDUKIND	1055
SEPSIS	1061
HARUM !!!	1
CREEPER	1237
AXOLOTL II	1
IBAD	1309
LAMAGRA	1354
SIFF	1377
SIN HERETIC	1500
AXOLOTL III	1
CHARNEL	1521
ECHIDNA	1530
GOMECHIDNA	1
GOMTYPHON	1
NOSTOC	1637
LICHEN II	1649
SCYTALE	1700
MOGWOI	1793
GOMCHIMERA	1
GOMSPHINX	1
GOMHYDRA	1
SILIC III	2000
NEOTYPHON	1
NEOECHIDNA	2057
ECHIDNA II	1
VOID DWELLER	2222
ARIMEUS	2223
MR. GRAY	2279
COFFEA	2303
VORIAN	2315
ANIRUL SILIC	2316
GOM SNAGA	2399
GREATGOBLIN	2400
SNAGA HAYT	2555
ECHIDNA III	1
SANTA GOMS	1

LITTLE JESUS	2599
ARIYEHBRUGH	2674
HANMYA	2838
SILIC TV	3000
<hr/>	
SNAGABUGFIX	3489
SNAGABFX II	3541
SNAGA LOTH	3574



SIGRIMONDLIC	4000
SNAGA BODB	4706
SILIC V	5000
WILD THING	5850
ECHIDNA TV	5851
SANTAGOMSTI	1
SILIC VI	6000
BOLDOG AGNI	5001
SILIC VII	7000
BOLDOG LIR	5001
SILIC VIII	8000
BOLDOG GEB	5001
SILIC IX	9000
BOLDOG ENLIL	5001
SILIC X	10000

Cildnomirgis	11111
---------------------	--------------

Some of those Ancestors can also be found on TCR / Ein paar jener Vorfahren können auch auf TCR gefunden werden

<http://tcr.diagonalfish.net/index.php>,

also on the CCSF 2007 website / auch auf der CCSF 2007 Website

www.creatures.org.uk/ccsf2007,

or just right here at the Mini-Blackgate / oder auch direkt hier am Mini-Blackgate ...

Appendix II:

Traitors:

The Arimeides also have some relatives. Like so often in non-virtual life the relationship between them is also somewhat problematic. In fact they may even be considered their nemesis...

These relatives are the Harnornen!

Retrieved from <http://creatures.wikia.com/wiki/Harnornen>:

"[...] In their genome every reference to "Grendel" has been changed to "Norn" and vice versa.

The effects of saying "No" and "Yes" are now reversed.

Their genome did not receive the updates the Arimeides enjoyed. As a result e.g. they possess a genetic error, that leads to duplication of certain stimulus genes with increasing generations. That means that at some time more and more of their offspring will be born without brains (since it got "pushed out" by the lots and lots of stimulus genes)...

The males look like the Norns of Minisauron in the days of old Albia.

In Order to display them the way they looked in Minisauron's realm, you will need to have sprites for the C2 Desert Norn (Ettin Slot M), the C2 Grendel (Grendel Slot T), the C2 Boney Grendel (Grendel Slot C), and the C1 Horse Norn (Geat/Shee Slot M; e.g. from C12DS)

In the latest version of the Harnornen their preMelhite/Melhite-system has been altered. They have now a gene for Melhite production out of thin air (though it is very mutable)! At the same time the life prolonging character of Melhite has been extremely reduced while on the other hand preMelhite is now a much more potent immortalizer.

All Harnornen are the offspring of a pair of Arimeides GoMs, Abulurd and Beowulfine. These traitors to the Dark Lord Minisauron gave and give birth only to norns. That first early Harnornen mingled then with the Norn slaves of Mini-Núrn and took over that world of Minisauron. So no wonder they are quite hostile towards Grendels (the females at least)! Minisauron does not dare to destroy them though, because after all they are descendants of Silic the First, too... In fact he even showed some mercy and set the latest Harnornen (namely the offspring of Har'Echidna and Har'Typhon) free from the spell of Melhite by giving them the ability to produce it by themselves!"

It seems that one clever female Harnornen has been sneaking itself and its unborn offspring into the ASK CCSF 2007 Edition at www.creatures.org.uk/ccsf2007...

Veräter:

Die Arimeides haben auch ein paar Verwandte. Wie im echten Leben, so ist auch hier die Beziehung eher frostig. Tatsächlich könnte man sie sogar als Erzfeinde der Arimeides ansprechen...

Diese Arimeides-Verwandten sind die Harnornen!

Übersetzter Inhalt der Seite <http://creatures.wikia.com/wiki/Harnornen>:

"[...] In ihrem Genom wurde jeder "Grendel"-Bezug in einen "Norn"-Bezug geändert und umgekehrt.

Die Effekte von "No" und "Yes" sind jetzt vertauscht.

Ihr Genom hat nicht die Updates wie die Arimeides erhalten. Daher haben sie z.B. einen genetischen Fehler, welcher dazu führt, dass gewisse Stimulus Gene sich von Generation zu Generation vervielfältigen. Das hat zur Folge, dass nach einer größeren Anzahl von Generationen immer mehr im wahrsten Sinne des Wortes hirnlose Nachkommen geboren werden (denn das Gehirn wurde von den zahllosen Stimulus Gen aus dem Genom verdrängt)...

Die Männchen sehen aus wie die Norns von Minisauron in den Tagen des alten Albia.

Um sie so darstellen zu können wie bei Minisauron werden folgende Sprites benötigt: C2 Desert Norn (Ettin Slot M), C2 Grendel (Grendel Slot T), C2 Boney Grendel (Grendel Slot C) und C1 Horse Norn (Geat/Shee Slot M; z:B. über C12DS)

In der neuesten Version der Harnornen wurde ihr preMelhite/Melhite-System verändert. Sie haben jetzt ein Gen für permanente Melhite-Produktion (welches allerdings sehr leicht mutierbar ist)! Gleichzeitig wurde die lebensverlängernde Wirkung von Melhite extrem abgeschwächt, während auf der anderen Seite preMelhite nun viel besser unsterblich macht.

Alle Harnornen sind Nachkommen eines Paares Arimeides GoMs, Abulurd und Beowulfine. Diese Veräter am Dunklen Herrscher Minisauron brachten und bringen nur Norns zur Welt. Diese frühen Harnornen vermischten sich in der Folge mit den Norn-Sklaven auf Mini-Núrn und brachten diese Welt von Minisauron in ihren Besitz. Es ist also kein Wunder, dass sie Grendels recht feindselig gegenüber stehen (zumindest die Weibchen)! Minisauron wagt es aber trotzdem nicht, sie auszurotten, denn schließlich sind auch sie die Söhne und Töchter von Silic dem Ersten... Tatsächlich ließ er sogar Gnade walten und befreite die Harnornen zuletzt vom Fluch des Melhite indem er ihnen (genau genommen alle Nachfahren von Har'Echidna und Har'Typhon) die Fähigkeit zur eigenen Melhite-Synthese verlieh!"

Es scheint, als ob ein gerissenes Harnornen-Weibchen sich zusammen mit ihrem ungeborenen Nachwuchs in das ASK CCSF 2007 Edition auf www.creatures.org.uk/ccsf2007 eingeschlichen hat...

Appendix III (The Element Fragment/ Das Element-Fragment):

The Elementals and the One to come...

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

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

Boldog Agni is Fire,

Boldog Lir is Water,

Boldog Geb is Earth,

Boldog Enlil is Air.

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

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

AWS Fire is the domain of Boldog Agni,

AWS Water is the domain of Boldog Lir

AWS Earth is the domain of Boldog Geb

AWS Air is the domain of Boldog Enlil.

And now the prophecy:

The royal male line from Silic V,

which has continued separately to Silic VI in MiniLugbúrz,

will face Fire, Water, Earth, and Air...

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

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

the Fire Lord Silic VII, descendant of Boldog Agni, will send his sons into Water,

the Water Lord Silic VIII, descendant of Boldog Lir, will send his sons into Earth,

the Earth Lord Silic IX, descendant of Boldog Geb, will send his sons into Air,

the Air Lord Silic X, descendant of Boldog Enlil, will return his sons to MiniLugbúrz.

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

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

The Arimeides GoMs shall now wait for the

One to come,

which will set them free,

and bring them out of darkness...

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

who is numerous and in many places,

a friend to Minisauron,

The Shortening of the Way,

Cildnomirgis...

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

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

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

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

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

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

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

Und nun die Prophezeiung:

Die königliche, männliche Linie des Silic V,
welche sich in MiniLugbúrz separat zu Silic VI fortsetzte,
wird sich

Feuer, Wasser, Erde und Luft

gegenüber gestellt sehen,

während ihr Herrscher Minisauron ihnen die Pilgerfahrt durch den Warp verneint und sich in die Schatten zurückgezogen hat [manche Gelehrte würden dies als vier "off-line Wolfing Runs" hintereinander bezeichnen].

Und vier Könige aus jener Linie werden die Brücke zur nächsten Prüfung sein,

der Feuer- Lord Silic VII, Nachkomme der Boldog Agni, wird seine Söhne ins Wasser schicken,

der Wasser- Lord Silic VIII, Nachkomme der Boldog Lir, wird seine Söhne zur Erde schicken,

der Erd- Lord Silic IX, Nachkomme der Boldog Geb, wird seine Söhne in die Luft schicken,

der Luft- Lord Silic X, Nachkomme der Boldog Enlil, schließlich wird seine Söhne wieder zurück zur MiniLugbúrz entsenden.

Und dort, zurückgekehrt in MiniLugbúrz, werden die Söhne von Silic X wilde Weibchen von allen vier Stämmen treffen, und sie mögen sich vermischen, und das Volk von Arima wird wieder vereint sein.

Nun aber wird Minisauron wieder erscheinen und die Herrschaft über seine Untertanen wieder aufnehmen [was manche Gelehrte dann wohl einen "Feral Run" nennen würden].

Die Arimeides GoMs sollen nun warten,

auf den Einen, der kommen wird,

der sie befreit,

und sie aus der Dunkelheit hinausführt.

der Tor-Öffner, der Heiler von Schwäche, der Friedens-Brecher, der Veränderer,

welcher zahlreich und an vielen Orten ist,

ein Freund des Minisauron,

die Abkürzung des Weges,

Cildnomirgis..

Thank you for entering the / Danke für den Besuch beim

MINI-BLACKGATE

minisauron (ID: 17719+13)